

# „Kompetent im Doppelpack“ Tandem Praxis- Jugendleiter\_innenausbildung

*Junge fluchterfahrene Erwachsene und junge Vereinsaktive qualifizieren sich im Tandem zu Jugendleitungen.*



Tandem- Team Jugendwerk der AWO- Württemberg

## **Konzept**

Bettina Schäfer, Stadtjugendring Stuttgart e.V.

Tanja Reißer, Jugendwerk der AWO Württemberg

## **Trainer Team**

Tanja Reißer, Jugendwerk der AWO Württemberg

Bettina Szotowski, Stadtjugendring Stuttgart e.V.

Jörg Sander, Stadtjugendring Stuttgart e.V.

Anne Rother, Jugendrotkreuz Stuttgart



„Dieses Projekt wird unterstützt durch das Ministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familien und Senioren Baden-Württemberg, umgesetzt durch die Integrationsoffensive Baden-Württemberg“.

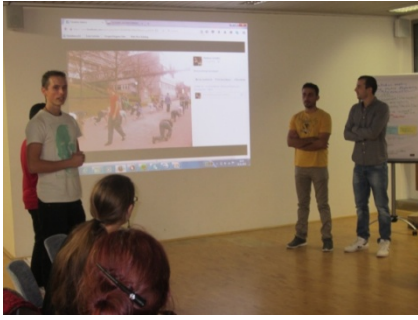
## Einführung

Der Anteil an Kindern und Jugendlichen mit Fluchterfahrung, die gerne bei Bildungs- und Freizeitaktivitäten in Vereinen mitmachen möchten, steigt. Viele Vereine beschäftigen sich mittlerweile mit der interkulturellen Öffnung ihrer Angebote für diese neue Zielgruppe. Die Idee zur Tandem-Juleica entstand im Stadtjugendring Stuttgart als Antwort auf die neuen Chancen und Herausforderungen bei der Integration von jungen Geflüchteten in Vereinsangebote. Zugrunde lag die Überzeugung eines „Win Win Effekts“: Im Tandem profitiert der bereits vereinsaktive Jugendliche von den Erfahrungen und den Perspektiven der jungen Erwachsenen mit Fluchterfahrung und kann sich besser auf die neue Zielgruppe vorbereiten. Umgekehrt erfährt dieser mehr zu den vielfältigen Vereinsangeboten und kann seine Ressourcen als Vermittler zwischen Verein und den Kindern und Jugendlichen mit Fluchterfahrung einsetzen. Ein weiterer Vorteil ist der sukzessive Erwerb beruflicher Schlüsselkompetenzen, die für eine Integration in den Ausbildungs- und Arbeitsmarkt gewinnbringend sind.



Tandem-Teams in der Gruppenarbeit

Zwischen September und November 2015 hat der Stadtjugendring in Zusammenarbeit mit dem Jugendwerk der AWO Württemberg die Tandem-Juleica Ausbildung konzipiert und durchgeführt. Weitere Partner waren die DLRG Neckarvororte und Parkour Stuttgart. An der Ausbildung nahmen 10 junge Erwachsene aus den oben genannten Vereinen teil und 9 mit Flüchtlingshintergrund. Die Gruppe hatte ein Altersspektrum von 18-32 Jahren, wobei nur 5 Teilnehmende älter als 27 Jahre waren. Die Geflüchteten kamen aus 4 unterschiedlichen Herkunftsländern. Die Gruppe spiegelte ganz unterschiedliche Migrationsphasen unserer Gesellschaft wider und hatte eine kulturelle Vielfalt von 9 unterschiedlichen Ländern. Wir konnten 17 Juleicas ausstellen. Zwei der Teilnehmer mit Flüchtlingshintergrund konnten nicht an allen Seminaren teilnehmen, bekamen jedoch Zertifikate für die absolvierten Seminare und Praxisphasen.



Vorstellung der Praxisphase: Parkour



Sprachanimationsspiele

Neu bei dem Ausbildungskonzept sind neben den klassischen Inhalten eines Jugendleitungs-Grundkurses:

- Die Vorstellung der Vereine mit ihren Angeboten inklusive der Gründung der Tandem-Teams beim Auftakt-Seminarwochenende.
- Praxisphasen, die zwischen den Theorie-Seminaren liegen. Hier probieren die angehenden Jugendleitungen aus, wie sie im Tandem zusammenarbeiten. Erst durch die Praxiserfahrung können die jungen Geflüchteten ihre Vorstellung der Vereinsarbeit konkretisieren. Vorkenntnisse zum Mitmachen im Verein sind von den jungen Erwachsenen mit Fluchterfahrung nicht nötig.
- Coachingtermine für die Tandem-Teams, in denen die Zusammenarbeit und die Unterstützung durch den Verein reflektiert werden.
- Ein Konsultationstreffen zum vereinsübergreifenden Austausch zu den Praxisphasen im Tandem. Das Treffen ermöglicht das Kennenlernen der vielfältigen Vereinsaktivitäten und unterstützt das Lernen voneinander in der Gruppe.
- Der Bereich Gruppenspiele wird um Theorie und Praxisanteile aus der Sprachanimation ergänzt. Sprachanimation fördert über Spiele und Sinneserfahrungen nonverbale und verbale Kommunikation. (vgl. Deutsch-Französisches Jugendwerk, Sprachanimation, 2011, S.7). Langfristig geht es uns hier um die Unterstützung des deutschen Spracherwerbs im Alltag bei gleichzeitiger Würdigung der unterschiedlichen Muttersprachen.
- Entwicklung von Kleinprojektideen am Ende der Ausbildung zur Sicherung der nachhaltigen Integration und Beteiligung der neuen Jugendleitungen im Verein

Die Themen unserer 5 Module sind: 1. Wochenende: Teambuilding & Gruppendynamik, Interkulturelles Lernen/Interkulturelle Kommunikation. Themenabend 1: Gruppenphasen/ Spielepool und Sprachanimation. Themenabend 2: Konsultationstreffen, Austausch zu den Praxisphasen und Zwischenauswertung. 2. Wochenende: Erste Hilfe, Aufsichtspflicht und Kindeswohlgefährdung.

In der Praxisphase können die Tandempartner in Regelangeboten oder bei einmaligen Einzelveranstaltungen der Vereine aktiv sein. Die Erfahrung der Mitwirkung, Planung und Reflektion der Praxis im Tandemteam sollte jedoch bis zum Konsultationstreffen abgeschlossen sein.

Die im Folgenden beschriebenen Seminarmethoden sind Empfehlungen und Orientierungen für die Umsetzung einer Tandem-Juleica. Die Arbeitssprache war: Englisch/ Deutsch. Die Handouts sind in Englisch/Deutsch verfasst.

# Tandem-JuLeiCa-Ausbildung - Kompetent im Doppelpack

## Wochenendmodul 1

Topic/Thema	<b>Teambuilding &amp; Gruppendynamik (Tanja Reißer, Jugendwerk der AWO Württemberg)</b>
Date & Time/Datum & Uhrzeit	Samstag 10.10.15, 10:00-18:00 Uhr
Ziele/aims & objectives	<p>Dieser erste Baustein der Tandem-Juleica "Kompetent im Doppelpack" dient dem Kennenlernen der Teilnehmer*innen und Leitungen sowie dem Teambuilding der gesamten Gruppe. Durch verschiedene Methoden werden die Tandems für die folgende Zeit der Juleica-Ausbildung gebildet und mit verschiedenen gruppendynamische Übungen wird ein Gruppengefühl in der Gruppe geschaffen, Zudem werden Erwartungen geklärt, Organisatorisches sowie Termine besprochen und offene Fragen geklärt. Inhaltlich geht es zum einen darum, in der Gruppe selbst Gruppenbildungsprozesse und Teambuilding anzuregen, zum anderen lernen die Teilnehmer*innen aber auch theoretisch viel über Gruppenbildungsphasen in ihrer späteren Arbeit mit Kindern und Jugendlichen als Jugendleiter*innen.</p> <p>Der besondere Fokus dieser Einheit liegt auf der Anerkennung, Wertschätzung und Einbeziehung der Erfahrungen von jungen Menschen mit und ohne Fluchthintergrund und Migrationsgeschichte.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kennenlernen der Teilnehmer*innen</li><li>• Identifikation deren Ziele und Erwartungen und Motivation</li><li>• Interkulturelle Perspektive in allen Einheiten</li><li>• Praktische Beispiele von den Teilnehmer*innen (Fokus Migration, Fluchterfahrung)</li><li>• Inhalte einer klassischen Juleica: Gruppendynamik, Werte, Rolle als Leitung und im Team</li></ul>
Methodologie und Methoden  Methodology and methods	<ul style="list-style-type: none"><li>• Energizer/Wake Up: Rushhour</li><li>• Einstieg: Kennenlernspiele und Namensspiele, vor allem aus dem Bereich interkulturelle Kommunikation und AntiBias</li><li>• Was ist ein Team &amp; Was macht ein gutes Team aus? Theoretischer Input und Gruppenarbeit</li><li>• Praktische Teamworkeinheit: Stühlekippen &amp; Gegenstände weiterreichen</li><li>• Reflexion der Übung, was braucht ein gutes Team?</li><li>• Kleingruppenbildung der Tandems</li><li>• Teamarbeit und meine Rolle als Teamer*in</li><li>• Theoretische Inputs im Plenum, Praktische Arbeit im Plenum, Kleingruppenarbeit, Einzelreflexion</li><li>• Partizipation, Kleingruppenarbeit, praktische Arbeit Diskussion.</li></ul>
Material	Computer, Beamer, Moderationskoffer;

Raum	Gruppenraum mit Tischen und Stühlen; abwechselnd Stuhlkreis und Arbeit an Tischen /in Kleingruppen;												
Ablaufplan:	<table border="1"> <tr> <td>10:00-10.30</td> <td> <p>Willkommen bei Tee, Kaffee, Keksen, erster Smalltalk bis alle da sind; Offizielle Begrüßung, Einführung und Erklärung folgender Punkte:</p> <p>Konzept SJR und Get Together, Begrüßung der Vereine SJR, Jugendwerk, DLRG, Parkour, Organisatorisches (Zeitplan heute, Toiletten, Pause, Getränke&amp;Essen, Fahrtkosten); Kurze Info zur Juleica;</p> </td> </tr> <tr> <td>10.30-11.05</td> <td> <p>Energizer Rushhour: Es ist Rushhour in der City und viel Verkehr aber alle wollen ans Ziel: Gruppe sitzt im Kreis auf Stühlen, jeder nimmt Augenkontakt zu jeweils einer anderen Person auf, wenn sie sich zublinzeln dann ist klar dass beide gemeint sind, beide springen auf und wechseln die Plätze quer durch den Raum. Da alle die gleiche Aufgabe haben passiert dies zeitgleich in ganz vielen Pärchen und es gibt es aktives lustiges wildes Durcheinander;</p> <p>Namensspiel: Geschichte meines Namens, Erklärung siehe unten</p> </td> </tr> <tr> <td>11.05-11.30</td> <td> <p>Expectations &amp; Fears:</p> <p>Grün: Erwartungen an das Seminar</p> <p>Gelb: Erwartungen an mich selbst, was kann ich einbringen?</p> <p>Blau: Erwartungen an meinen Tandempartner</p> <p>Rot: Ängste und Befürchtungen</p> <p>Erwartungsabfrage mit Moderationskarten: Zunächst schreibt jeder ca. 5 Minuten die Karten; dann stellt jeder seine Karten im Plenum vor, es wird angepinnt und geclustert; Kurze Rückmeldung zu den einzelnen Punkten;</p> </td> </tr> <tr> <td>11.30-11.45</td> <td>Pause</td> </tr> <tr> <td>11.45-12.45</td> <td> <p>Teams Teams Teams: Was macht ein gutes Team aus?</p> <p>Übung: Stühle kippen: siehe unten</p> <p>Übung: Gegenstände weiterreichen, siehe unten</p> </td> </tr> <tr> <td>12.45-13.45</td> <td>Mittagspause</td> </tr> </table>	10:00-10.30	<p>Willkommen bei Tee, Kaffee, Keksen, erster Smalltalk bis alle da sind; Offizielle Begrüßung, Einführung und Erklärung folgender Punkte:</p> <p>Konzept SJR und Get Together, Begrüßung der Vereine SJR, Jugendwerk, DLRG, Parkour, Organisatorisches (Zeitplan heute, Toiletten, Pause, Getränke&amp;Essen, Fahrtkosten); Kurze Info zur Juleica;</p>	10.30-11.05	<p>Energizer Rushhour: Es ist Rushhour in der City und viel Verkehr aber alle wollen ans Ziel: Gruppe sitzt im Kreis auf Stühlen, jeder nimmt Augenkontakt zu jeweils einer anderen Person auf, wenn sie sich zublinzeln dann ist klar dass beide gemeint sind, beide springen auf und wechseln die Plätze quer durch den Raum. Da alle die gleiche Aufgabe haben passiert dies zeitgleich in ganz vielen Pärchen und es gibt es aktives lustiges wildes Durcheinander;</p> <p>Namensspiel: Geschichte meines Namens, Erklärung siehe unten</p>	11.05-11.30	<p>Expectations &amp; Fears:</p> <p>Grün: Erwartungen an das Seminar</p> <p>Gelb: Erwartungen an mich selbst, was kann ich einbringen?</p> <p>Blau: Erwartungen an meinen Tandempartner</p> <p>Rot: Ängste und Befürchtungen</p> <p>Erwartungsabfrage mit Moderationskarten: Zunächst schreibt jeder ca. 5 Minuten die Karten; dann stellt jeder seine Karten im Plenum vor, es wird angepinnt und geclustert; Kurze Rückmeldung zu den einzelnen Punkten;</p>	11.30-11.45	Pause	11.45-12.45	<p>Teams Teams Teams: Was macht ein gutes Team aus?</p> <p>Übung: Stühle kippen: siehe unten</p> <p>Übung: Gegenstände weiterreichen, siehe unten</p>	12.45-13.45	Mittagspause
	10:00-10.30	<p>Willkommen bei Tee, Kaffee, Keksen, erster Smalltalk bis alle da sind; Offizielle Begrüßung, Einführung und Erklärung folgender Punkte:</p> <p>Konzept SJR und Get Together, Begrüßung der Vereine SJR, Jugendwerk, DLRG, Parkour, Organisatorisches (Zeitplan heute, Toiletten, Pause, Getränke&amp;Essen, Fahrtkosten); Kurze Info zur Juleica;</p>											
	10.30-11.05	<p>Energizer Rushhour: Es ist Rushhour in der City und viel Verkehr aber alle wollen ans Ziel: Gruppe sitzt im Kreis auf Stühlen, jeder nimmt Augenkontakt zu jeweils einer anderen Person auf, wenn sie sich zublinzeln dann ist klar dass beide gemeint sind, beide springen auf und wechseln die Plätze quer durch den Raum. Da alle die gleiche Aufgabe haben passiert dies zeitgleich in ganz vielen Pärchen und es gibt es aktives lustiges wildes Durcheinander;</p> <p>Namensspiel: Geschichte meines Namens, Erklärung siehe unten</p>											
	11.05-11.30	<p>Expectations &amp; Fears:</p> <p>Grün: Erwartungen an das Seminar</p> <p>Gelb: Erwartungen an mich selbst, was kann ich einbringen?</p> <p>Blau: Erwartungen an meinen Tandempartner</p> <p>Rot: Ängste und Befürchtungen</p> <p>Erwartungsabfrage mit Moderationskarten: Zunächst schreibt jeder ca. 5 Minuten die Karten; dann stellt jeder seine Karten im Plenum vor, es wird angepinnt und geclustert; Kurze Rückmeldung zu den einzelnen Punkten;</p>											
	11.30-11.45	Pause											
	11.45-12.45	<p>Teams Teams Teams: Was macht ein gutes Team aus?</p> <p>Übung: Stühle kippen: siehe unten</p> <p>Übung: Gegenstände weiterreichen, siehe unten</p>											
	12.45-13.45	Mittagspause											

	13.45-14.00	<p>Energizer: Rushhour</p> <p>Einführung: Was ist diese Juleica und wie kann eine Praxisphase aussehen?</p>
	14.00-14.15	<p>Vereine stellen sich mit ihren Angeboten vor: DLRG, Parkour, Jugendwerk; nach jeder Runde Fragerunde durch mögliche Tandempartner: Was interessiert mich besonders? Habe ich alles verstanden? Worunter kann ich mir eventuell noch nichts vorstellen?</p>
	14.15-15.15	<p>Kleingruppenarbeit: Es bilden sich Interessengruppen um die 3 Vereine, an je einem Tisch: Jugendwerktisch, Parkourtisch, DLRG Tisch; an jedem Tisch wird diskutiert, nochmal alle möglichen Angebote in den Vereinen vorgestellt und es bilden sich Interessenstandems. Tandem können idealerweise aus 2 Personen bestehen aber teilweise sind es auch Dreier- oder sogar Vierer-"Tandems". Die TN mit Fluchterfahrung können die Gruppen wechseln.</p> <p>Methode: Sehr freies Setting, Moderatorinnen geben jeder Gruppe Hilfestellung bei der Interessensgruppenbildung;</p>
	15.15-16.00	<p>Interessengruppen überlegen sich, wie eine Hospitation/Praxisphase in der Tandemjuleica aussehen kann</p>
	16.00-16.30	<p>Pause</p>
	16.30-17.00	<p>Einheit: Was ist ein guter Teamer/eine gute Teamerin?</p> <p>Was ist ein guter Teamer? Gute Teamerin?</p> <p>Gruppenarbeit zum Thema Teamwork</p> <p>1. Phase: Alle Teilnehmende überlegen sich für sich selbst jeweils 5 Eigenschaften, die gut funktionierende Tandems erfüllen sollen, um gut zusammenzuarbeiten und schreiben diese auf.</p> <p>2. Phase: Je zwei Personen, evtl. die Tandems, sonst wenn möglich, jemand mit und ohne Fluchterfahrung gehen zusammen und stellen dem jeweils anderen vor, welche 5 Eigenschaften sie notiert haben. Aufgabe: Sich aus den 10 auf 5 Eigenschaften einigen.</p> <p>3. Phase: Zusammengehen zu viert: in Vierergruppen werden die Eigenschaften wieder vorgestellt, diskutiert und wieder muss sie Gruppe aus den 10 Punkten 5 machen</p> <p>4. Phase: Die Gruppen tun sich zusammen, sodass nur noch zwei Gruppen bestehen. Die Eigenschaften werden wieder zusammengefasst und auf 5 reduziert.</p>

		5. Phase: Die jeweiligen 5 Punkte werden der anderen Gruppe vorgestellt und dann für alle sichtbar an die Wand gepinnt.
	17.00-17.20	Me as a leader: Wer hat welche Erwartungen an mich?  Tandems erstellen ein Plakat und überlegen sich, wie sieht ein idealer Teamer aus:  Kleingruppe 1: aus der Sicht von Eltern  KG 2: Aus de Sicht von Teilnehmer*innen  KG 3: Aus Sicht des Trägers  KG 4: Aus Sicht des Gesetzes  KG 5: Aus Sicht des Teams/Teamleiters
	17.20-17.40	Vorstellen der Ergebnisse: Erkenntnis: Es gibt widersprüchliche Erwartungen und ich als Teamer kann manchmal nicht alle zeitgleich voll erfüllen
	17.40-18.00	Feedback, offene Fragen, Ausblick, Wünsche für Morgen; Aufgabe für Sonntag: Bringe eine für dich typische Lieblingspeise mit.

## Übungen und Methoden

### Geschichte meines Namens:

Bei dieser Übung handelt es sich um ein Kennenlernspiel, das der persönlichen Wertschätzung der Teilnehmer\*innen und zur Einstimmung auf die Themen Vielfalt, Toleranz und Gleichberechtigung dient, in der Gruppe Vertrauen schafft und die eigene Identität stärkt. Einstiegs- und Kennenlernmodul, Gruppengröße ca. 15 Personen, ggf. größere Gruppen unterteilen; Alter ab 10 Jahren, Zeit 25-45 min (Je nach Gruppengröße und Ausführlichkeit variiert der Zeitbedarf.

Rahmen Sitzkreis, im Raum oder draußen durchführbar, Materialien ggf. selbstklebende Namensschilder, bunte Stifte

Besonderheiten: Das Spiel eignet sich für multinationale Gruppen. Auch Gruppen, die sich bereits kennen, können profitieren.

Ziele: Kennenlernen auf persönlicher Ebene, Reflexion und Stärkung der Ich-Identität, Stärkung des kulturellen Selbstbewusstseins, Vertrauensbildung und Integration in der Gruppe, individuelle Wertschätzung der Teilnehmer\*innen;

Durchführung: Die Seminarleitung bittet die Teilnehmer reihum, die Geschichte ihres Namens zu erzählen: Folgende Fragen dienen als Hilfestellung: Richtige Aussprache des Namens? Wer gab mir diesen Namen? Bedeutung? Spitznamen? Wie zufrieden bin ich mit

meinem Namen? Wie möchte ich hier genannt werden? (evtl. noch, je nach Zeit: Hättest du gern einen anderen Namen? Welchen? Weißt du, wie du als Junge bzw. Mädchen genannt worden wärst? Bist du nach Vorbildern benannt?)

Auswertung / Reflexion: Anschließend kann diskutiert werden, in welchem Zusammenhang der Name und die eigene Identität stehen und was den Teilnehmern in Bezug auf ihre eigene Identität wichtig ist (z. B. Familie, Herkunft, Kultur, Migration).

### **Übung Stühle kippen:**

Material: ein Stuhl pro Teilnehmer

Beschreibung

Es stehen so viele Stühle wie Mitspieler im Kreis. Jeder Akteur stellt sich hinter einen Stuhl, fasst diesen mit einer Hand an der Lehne und kippt ihn in Richtung Mittelpunkt des Kreises. Die Aufgabe besteht nur darin, dass alle Akteure den Stuhlkreis umrunden, ohne dass ein Stuhl wieder auf seiner vier Beine fällt oder umstürzt. Dabei sind alle Stühle kurz "unbeaufsichtigt". Der Wechsel muss also schnell genug von Statten gehen, damit keiner der Stühle umkippt

Dabei darf nur eine Hand benutzt und nur jeweils ein Stuhl berührt werden. Es dürfen weder Hilfsmittel, noch die Position der Stühle verändert werden. Bei einem Fehler müssen alle wieder zurück zu ihrem ursprünglichen Stuhl und von Vorn beginnen. Mehrere Versuche

Variationen: Ohne sprechen; oder: kein Klappern darf zu hören

Debriefing Fragen: Wie ging's? Warum hat es geklappt? Was war hilfreich um das Ziel zu erreichen? Was war störend? Was sagt das über uns als Team aus? Was über gute Teamarbeit?

### **Übung Gegenstände weiterreichen:**

Runde 1: Die Spielleiterin beginnt, nimmt den Gegenstand Klebeband, sucht sich eine Person in der Gruppe, sagt laut deren Namen, schaut die Person an und wirft ihr das Klebeband zu. Sie merkt sich, wem sie das Band zugeworfen hat. Die Person, die das Band bekommen hat, merkt sich von wem sie es bekommen hat, sucht sich eine neue Person in der Runde, sagt deren Namen laut und wirft das Klebeband weiter. Jede Person merkt sich die Reihenfolge. Folgende Runden:

1. Runde: Klebeband wird zu jemandem geworfen
2. Runde: Wiederholung der Wurfreihenfolge an genau dieselben Personen
3. Runde: anderer Gegenstand wird in entgegengesetzter Wurfreihenfolge geworfen
4. Runde: beide Gegenstände sind gleichzeitig im Spiel
5. Runde: Hinzunehmen einer Tasse oder eines anderen zerbrechlichen Gegenstandes (rohes Ei), die im Uhrzeigersinn herumgegeben wird
6. Runde: Hinzunehmen einer weiteren Tasse, die gegen den Uhrzeigersinn herumgegeben wird


Debriefing: Wie ging es euch? Was hat gut geklappt was weniger, was hat zum Erfolg geführt? Was braucht ein gutes Team um erfolgreich zu sein?



Topic/Thema	<b>Interkulturelles Lernen/ &amp; Interkulturelle Kommunikation (Tanja Reißer, Jugendwerk der AWO Württemberg)</b>	
Date& Time/Datum & Uhrzeit	Sonntag 11.10.15, 10:00-17:30 Uhr	
Ziele/aims & objectives	<p>Dieser zweite Baustein der Tandem-Juleica "Kompetent im Doppelpack" setzt den Fokus auf das Interkulturelle Lernen und interkulturelle Kommunikation. Die Tandems stehen im Mittelpunkt, und die Bilder und Vorstellungen, die man über den jeweils anderen bzw. die jeweils andere hat. Die Gruppe setzt sich mit Herausforderungen in der interkulturellen Arbeit im Team und mit Kindern und Jugendlichen auseinander und entwickelt Ideen und Lösungsmöglichkeiten, damit umzugehen. Neben der praktischen Arbeit gibt es theoretische Inputs zum Thema interkulturelle Kompetenz, Umgang mit Stereotypen und Vorurteilen und interkulturellem Lernen. Auch hier liegt der Fokus darauf, die verschiedenen Hintergründe und Erfahrungen der Teilnehmer*innen einzubringen und als Teil des Lernprozesses zu machen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen innerhalb der Tandems: Persönlicher (interkultureller) Hintergrund</li> <li>• Auseinandersetzung: Was ist Kultur?</li> <li>• Stereotype: Welche Stereotype habe ich im Bezug auf das Land meines Tandempartners/ meiner Tandempartnerin?</li> <li>• Was ist interkulturelle Kompetenz? Welche Rolle spielt diese in der Arbeit in interkulturellen Teams bzw. in einem Interkulturellen Setting?</li> <li>• Praktische Beispiele von den Teilnehmer*innen (Fokus Migration, Fluchterfahrung)</li> <li>• Inhalte einer klassischen Juleica: Interkulturelles Lernen, Teamarbeit</li> </ul>	
Methodologie und Methoden  Methodology and methods	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Energizer/Wake Up: Crazy Identity, Landkartenspiel</li> <li>• Einstieg: Was ist Kultur?</li> <li>• Praxis: Stereotypen und Vorurteile?</li> <li>• Reflexion der Übung</li> <li>• Kleingruppenarbeit der Tandems: Interkulturelle Kommunikation &amp; Kompetenz</li> <li>• Theoretische Inputs im Plenum, Praktische Arbeit im Plenum, Kleingruppenarbeit, Einzelreflexion</li> <li>• Partizipation, Kleingruppenarbeit, praktische Arbeit Diskussion</li> </ul>	
Material	Computer, Beamer, Moderationskoffer;	
Raum	Gruppenraum mit Tischen und Stühlen; Stuhlkreis; ab und zu Arbeit an Tischen /in Kleingruppen;	
Ablaufplan	10:00-10.15	Willkommen, Begrüßung, Organisatorisches, Tagesplan,

	10.15-10.30	<p>Energizer und Kennenlernen Teil 2: Vier Ecken Spiel:</p> <p>Es wird jeweils eine Frage gestellt. Es gibt vier Wahlmöglichkeiten(die Ecken). Die Teilnehmenden zeigen ihre Wahl, in dem sie sich in die dafür definierte Ecke stellen:</p> <p>Frage 1: Lieblingsgetränk: Tee / Wasser/ Bier/ Saft</p> <p>Frage 2: Aufenthaltszeit in Deutschland: Ich bin hier geboren / länger als 5 Jahre/Zwischen 1-5 Jahren/ weniger als 1 Jahr</p> <p>Frage 3: Hobbies: Sport / Chillen/ Kunst&amp;Photo&amp;Film/ Freunde treffen</p> <p>Frage 4: Sprachen: Ich spreche 2 Sprachen - 3 -4 - 4 und mehr</p> <p>Nach jeder Runde wird bei einigen in jeder Ecke nachgefragt: Mehr Details, wie genau, seit wann genau bist du hier, welche Sprachen, was ist deine Muttersprache?</p> <p>Ziel: Besser kennenlernen, Auflockerung, Vielfalt (z. B. Mehrsprachigkeit) wertschätzen.</p>
	10.30-11.30	<p>Feste Bildung der Tandemgruppen nach Vereinen (DLRG, Jugendwerk, Parkour), es wird ausgemacht, was als Praxisphase in Frage kommt. Terminabsprachen werden getroffen.</p>
	11.30-12.15	<p>Präsentation der Tandems und den Ideen der Praxisphasen (Hospitation, Assistenz, Verantwortungen...etc.)- : Jedes Tandem stellt sich selbst ca. 5-10 Minuten als Personen und mit der jeweiligen Idee vor.</p>
	12.15-12.25	<p>Pause</p>
	12.25 - 13.00	<p>Einstieg ins Thema: Was ist Kultur? In der Mitte liegen verschiedenste Gegenstände: Globus, Landkarte, Actimel, Kulturbeutel, Spielkarten, Theaterkarten, Picassobild, zerrissene Jeans, Handy, Wecker....Frage im Plenum: Was hat das mit Kultur zu tun? Was ist Kultur?</p> <p>Teilnehmende werden angeregt darüber nachzudenken wofür die Gegenstände stehen könnten.</p> <p>Anschließend 2-er Gruppen: Was ist Kultur? Jede Kleingruppe schreibt die Antwort auf ein Blatt Papier. Im</p>

	<p>Anschluss sollen sie eine Definition hierfür aufschreiben.</p> <p>Abschließend stellt jede Kleingruppe ihre Ergebnisse den anderen vor.</p> <p>Abschließender Input: Was ist Kultur Anhang des interkulturellen Eisbergs erklärt (Erklärung siehe unten)</p>
13.00-14.00	Mittagessen
14.00-14.15	<p>Einstieg Stereotype und Vorurteile: Zusammengehen in Tandems: Stelle dir das Land deines Gegenübers vor: Was fällt dir dazu ein? 1 Minute Zeit</p> <p>Teil 2: Jetzt 5 Minuten Zeit: Schreibe nochmal auf, was dir einfällt</p> <p>Teil 3: Welche Fragen kommen dir? Was wolltest du schon immer mal wissen? 5 Minuten</p>
14.15-14.30	<p>Austausch in den Tandems: Schau an was der andere über dein Land geschrieben hat. Kreise ein, was für dich als Person zutrifft, nicht für dein Land, sondern für dich als Person; Stelle den Unterschied zwischen Land und individueller Person fest.</p>
14.30-14.45	<p>Vorstellen der wichtigsten Erkenntnisse , was war überraschend, was spannend, was bekannt?</p> <p>Wie ging's dir, als du die Begriffe über den anderen aufgeschrieben hast? Wie ging's dir als du gehört hast was über dein Land gesagt wurde?</p> <p>Austausch und Diskussion in den Kleingruppen</p>
14.45-15.00	Input: Interkulturelles Dreieck Hofstede siehe Anhang
15.00 - 15.15	<p>Input: Stereotypen und Vorurteile: Was sind S&amp;V? Wie gehen wir mit ihnen um?</p> <p>Sammeln der Ideen, dann kurze PPT</p>
15.15-15.30	Pause: Snack: Die mitgebrachte Lieblingsspeise
15.30-15.50	<p>Interkulturelle Kompetenz: Übung: Blume der Identität: Jede(r) Teilnehmer/in malt seine Blume der Identität (Wer bin ich?) auf ein großes Blatt, mit allen Elementen, die die eigenen Zugehörigkeit darstellen. Pro Zugehörigkeit ein Blütenblatt. Dann teilen die TN ihre Blumen miteinander und schauen, was sie gemeinsam haben und was sie unterscheidet. Wenn Gemeinsamkeiten auffallen, kann man seinen Namen neben das Blütenblatt schreiben.</p>

		<p>Es folgt eine kurze Diskussion zur Identität als Konzept, multiple Identitäten und Veränderung von Identität von einem Kontext zum Anderen.</p>
	<p>15.50-16.05</p>	<p>Übung: Write your name 5 times:</p> <p>Es wird jedem ein Blatt ausgeteilt. Aufgabe: 1. Schreibe deinen Namen 5x Runde 2. 5mal mit anderer Hand den Namen schreiben. Runde 3: 3. Gehe in 2-er Gruppen zusammen und schreibe den Namen 5x, schreiben, ohne zu sprechen. Keine weiteren Ansagen auch wenn die Verwirrung groß ist;</p> <p>Reflexion: Sinn der Übung? Was hat das mit interkulturellem Lernen zu tun?</p> <p>Was ist interkulturelle Kompetenz?</p> <p>Die erste Phase verdeutlicht Gewohntes, die zweite Ungewohntes (Transfer: wie in interkulturellen Situationen, alles anstrengender, ungewohnter, man fühlt sich hilflos...) und die dritte Phase (man kann gemeinsam etwas neues Kreatives schaffen, interkulturelle Kompetenz).</p>
	<p>16.05 - 16.15</p>	<p>Präsentation „interkulturelle Kommunikation“, Kommunikation Lernen und Verstehen und Sicherheit im interkulturellen Kontext gewinnen. Präsentation „Communication and communication styles“, es gibt verschiedene Kommunikationsstile, dieser wurden durch Bilder von Yang Liu verdeutlicht</p>
	<p>16.15-16.30</p>	<p>Kurzer Input: Was ist interkulturelle Kompetenz:</p> <p><b>Interkulturelle Kompetenz</b></p> 

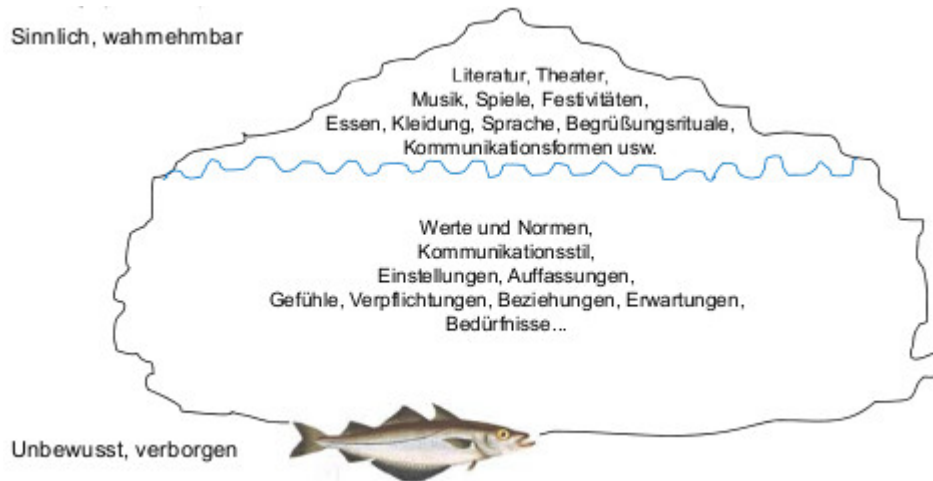
		<p>Die 4 Dimensionen Interkultureller Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Selbstkompetenz: Erkennen von kultureller Geprägtheit (Familie, Nation, Region, Freunde,...)</li> <li>• 2. Soziale Kompetenz: Kommunikation und Interaktion Verstehen und Lernen +Neue Handlungsmöglichkeiten im Umgang mit Unterschieden</li> <li>• Professionelle Kompetenz: Sicherheit im interkulturellen Kontext , Wissen über verschiedene Kommunikationsstile etc.</li> <li>• Professionelle Skills: Was ich bisher kann und weiß kann in anderen kulturellen Kontexten ganz anders bewertet werden (z. B. wie man Seminare organisiert, dokumentiert etc.; Medizin: Andere Behandlung etc.)</li> </ul>
	16.30-17.00	<p>Abschluss Gruppe: Alle stehen auf und sollen sich nach den Himmelsrichtungen hinsichtlich verschiedener Fragestellungen ordnen. Mittig ist Stuttgart, die Himmelsrichtungen um Stuttgart herum.</p> <p>Runde 1: Teilnehmende sollen sich positionieren danach, wo sie jetzt wohnen</p> <p>Runde 2: TN sollen sich danach sortieren, wo sie geboren sind</p> <p>Runde 3: TN sollen sich danach sortieren wo ihre Eltern geboren sind:</p> <p>Runde 4: Großeltern</p> <p>Nach jeder Runde kurz alle fragen, wo sie stehen:</p> <p>Abschluss: Was fällt auf? Migration ist völlig normal, Grenzen verändern sich, Wohnorte ändern, Umzüge sind nichts Außergewöhnliches, Vielfalt und Migration als Chance.</p>
	17.00-17.30	Feedback, offene Fragen, Ausblick

## Übungen und Methoden

Eisbergmodell:

Das Eisbergmodell dient in der Kulturwissenschaft dazu, um zu verdeutlichen, dass einige Bereiche von Kultur „über der Kulturwissenschaft“ liegen (ca. 1/10), also leicht sichtbar und

hörbar sind (z.B. Sprache, Bräuche, Kleidung, Essen), während der überwiegende Teil „unter der Wasseroberfläche“ verborgen bleibt (z.B. Normen, Werte, Glaube, Philosophie). Die Bereiche, die unterhalb der Wasseroberfläche liegen, sind nicht direkt sichtbar für Menschen, die mit der Kultur nicht vertraut sind. Sie beeinflussen jedoch die sichtbaren Bereiche der Kultur sehr stark. Erst durch das Wissen um diese verborgenen Einheiten kann man eine fremde Kultur verstehen.



### Kultur als Eisberg...

- Sichtbarer Teil des Eisbergs: Sprache, Essen, Kleidung ...
- Unter der Oberfläche befindet sich ein nicht-sofort-erkennbarer Teil: Kommunikationsstile, Überzeugungen, Verhaltensweisen, Werte und Wahrnehmungsmuster.

#### Konsequenzen:

- Wir sind uns nur zu einem kleinen Teil bewusst, welcher mentalen Programmierung wir ausgesetzt sind.
- Wie wir uns dadurch von kulturell andersartig geprägten Menschen unterscheiden, hängt vom nicht-sichtbaren Teil ab.

Quelle: <http://lehrerfortbildung-bw.de/bs/bsa/bgym/lehrgang/definition/>

### Dreieckmodell Kultur:

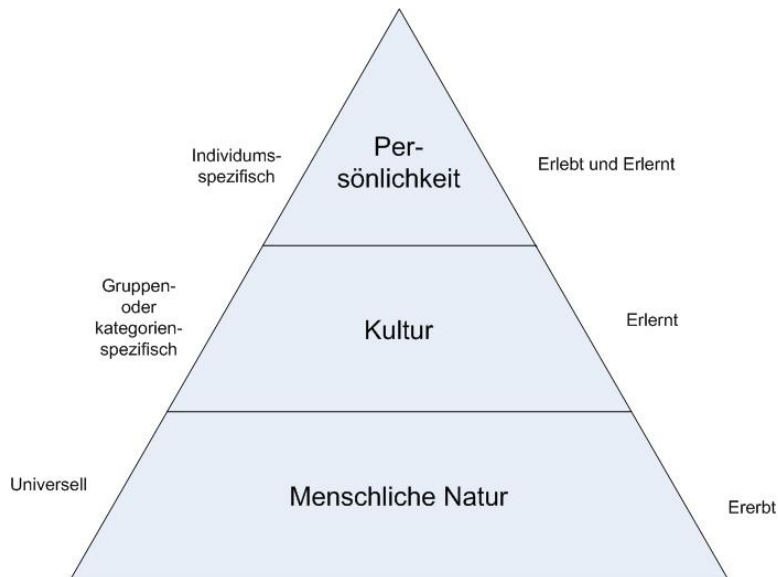
Die Basis der mentalen Programmierung bildet die *menschliche Natur*. Sie wird vererbt und ist das, was alle Menschen gemeinsam haben. Damit ist unter anderem die Fähigkeit zur Empfindung von Emotionen oder das Verlangen nach Gemeinschaft gemeint. Wie jedoch diese Gefühle Ausdruck finden, wird wiederum durch die Kultur bestimmt.

Demgegenüber steht die *Persönlichkeit* des Menschen. Damit ist die einzigartige Kombination mentaler Programme gemeint, die das Individuum mit keinem anderen teilt. Diese werden teilweise durch die Gene ererbt oder durch die Kultur und die damit verbundenen Erfahrungen erlernt.

Die *Kultur* jedoch wird erlernt und ist vom jeweiligen sozialen Umfeld und nicht von den Genen abhängig. (vgl. Hofstede, 2006: 4 f.)

Quellen: Hofstede Geert, Hofstede Gert Jan (2006): „Lokales Denken, globales Handeln. Interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management.“ München: Deutscher Taschenbuch Verlag

<https://upload.wikimedia.org/wikiversity/de/1/12/DreiEbenenKulturHofstede.jpg>



### **Input Stereotypen und Vorurteile:**

Stereotypen und Vorurteile:

- Stereotypes can be defined as simplified thoughts and mental generalizations of some group of people when we assume that all individuals in that group have same characteristics (stereotypes can be neutral, positive or negative).
- Prejudice are stereotypes + emotions. We often use this word to describe strong negative emotions towards some group of people.

(Quelle: SALTO-YOUTH: Support, Advanced Learning and Training Opportunities within the European YOUTH programme, ([www.salto-youth.net](http://www.salto-youth.net)))

### **Funktion von Stereotypen:**

1. Reduktion von Unsicherheiten
2. Herstellung klarer Zugehörigkeiten:  
Ich/Wir – die anderen
3. Positives Selbstbild: eigene Aufwertung durch Abwertung „Anderer“, Gefühl von Stärke, Verschiebung von Aggression auf Fremdgruppen
4. Legitimation von „Macht“ auf Kosten anderer

**→We cannot get rid of stereotypes, BUT: we can work with them!**

## How? Reflect:

- How did you learn about a certain stereotype at first? What does that say about your source of information? About your own or your informant's values?  
Under what conditions
  - does your stereotype seem to be true?
  - does your stereotype seem to be wrong?

Anmerkung: **Powerpoint zum Interkulturellen Lernen (Download)**. Die PPT ist vom Jugendwerk groß angelegt. Teile der Folien können gerne übernommen werden. Im Seminar wurden nur ausgewählte Folien eingesetzt.

**Film Chimamanda Adichie:** Die Gefahr einer einzigen Geschichte/ the danger of a single story .<https://www.youtube.com/watch?v=D9lhs241zeg>. Als Filmtipp den TN für zu Hause mitgeben.

## Themenabend 1

Topic/Thema	<b>Spielepool/Gruppenphasen (Tanja Reißer, Jugendwerk der AWO Württemberg) und Sprachanimation (Bettina Schäfer, Stadtjugendring Stuttgart e.V.)</b>
Datum & Uhrzeit	Unter der Woche 2.11.2015 17.30-21 Uhr
Ziele	<p>Der dritte Baustein der Tandem-Juleica "Kompetent im Doppelpack" widmet sich ganz Thema Spiele und Gruppenphasen. Dieser Baustein sollte maximal 2 Wochen vom ersten Wochenende entfernt sein. Es kann und sollten schon Praxisphasen oder mindestens ein Treffen im Verein stattgefunden haben.</p> <p>Nach einem Einstieg, was in der Zwischenzeit nach dem letzten Treffen passiert ist, gibt es eine Einführung in das Thema Gruppenphasen - welche Phasen gibt es, welche Charakteristiken haben die einzelnen Phasen und warum ist das wichtig für mich zu wissen. Die Teilnehmer*innen überlegen, welche Spiele sie bereits an dem Wochenende Teil 1+2 kennengelernt haben und in welche Kategorie diese fallen. Dann werden verschiedene Arten von Spiele in der Gruppe angespielt: Je ein Kennenlernspiel (Namensspiel), ein kooperatives Spiel, ein Bewegungsspiel/Energizer, dann Sprachanimation. Die Gruppe beschäftigt sich damit, in welcher Phase das Spiel geeignet wäre und für welche Altersgruppe und Gruppengröße. Bei der Einführung der Spiele wird darauf Wert gelegt zu verdeutlichen, wie eine gute Anmoderation eines Spiels aussehen kann und wie man ein Spiel auswerten kann. Nicht zuletzt geht es darum, wie Siele insbesondere in interkulturellen Gruppen angeleitet werden und welche Spiele besonders gut oder aber auch problematisch oder ungeeignet sind.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Einführung Gruppenphasen: warum ist das für mich als Gruppenleiter wichtig?</li><li>• Welche Arten von Spielen gibt es? Welche sind für wen geeignet?</li><li>• In welcher Gruppenphase passt welches Spiel?</li><li>• Wie leite ich Spiele an? Wie werte ich Spiele aus?</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprachanimationsspiele: Kinder und Jugendliche ermutigen in einer fremden Sprache zu sprechen, Sprachbarrieren durchbrechen;</li> </ul>						
Methodologie und Methoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Theoretischer Input zu Gruppenphasen</li> <li>• Gruppendynamik und Gruppenphasen, Gruppenprozesse in multikulturellen Jugendgruppen</li> <li>• Input zu verschiedene Arten von Spielen</li> <li>• Praktisches Ausprobieren</li> <li>• Thema Sprachanimation sehr gut geeignet im interkulturellen Kontext</li> <li>• Reflexion von Anleitung und Auswertung</li> <li>• Partizipation, Kleingruppenarbeit, praktische Arbeit Diskussion</li> </ul>						
Material	<p>Stellwand, Moderationskoffer; kleine Bälle; Seile;</p> <p><b>Für die Sprachanimation:</b> Musikanlage, unterschiedliche Musik ( Wechsel bei den Levels), laminierte Din A 5 Karten mit :Zahlen von 1-10, Tieren, vorbereitete Metaplan Kärtchen zur Erläuterung der Theorie, Handout: Sprachanimation</p>						
Raum	Gruppenraum; Stühle; Platz;						
Ablaufplan	<table border="1"> <tr> <td>18.00-18.15</td> <td> <p>Willkommen, Begrüßung,</p> <p>Organisatorisches: Zeitplan heute, Toiletten, Pause, Getränke&amp;Essen;</p> </td> </tr> <tr> <td>18.15-18.30</td> <td> <p><b>Warm up (max. 15 min.):</b></p> <p>Die Spielleiterin erläutert, dass mit dem folgenden Spiel das bereits bestehende Netzwerk unter den TN sichtbar gemacht wird. Das Spiel wird erklärt. Ablauf: Eine Person hält das Ende einer Paketschnur in der Hand, ruft den Namen der Person mit der er/sie im Kontakt war. Er/Sie wirft das Paketknäuel der Person zu und erklärt kurz wie und warum der Kontakt sich gestaltete (facebook, Telefon, direkt). Dann sucht diese Person den nächsten Kontakt aus...Eine Person kann auch mehrmals die Schnur erhalten. Mit der Zeit spannt sich ein Netz zwischen den TN. Dieses wird auf den Boden gelegt. Hier wird der Gruppe deutlich, wieweit sie schon vernetzt sind und wie sie das Netzwerk noch wachsen lassen wollen. Die Leitung sieht, welche Personen noch wenig Kontakt haben. Es ist wichtig, dass jeder wenigstens einmal die Schnur erhalten hat. Es gilt auch, ich möchte noch in Kontakt treten, ich habe an jemanden gedacht oder eine Freundschaftsanfrage über facebook geschickt... .</p> </td> </tr> <tr> <td>18.30-19.00</td> <td> <p><b>Input Gruppenphasen:</b></p> <p>Einführung in das Thema: Erklärung Gruppenphasen, Bedeutung für Jugendleitungen. Vorstellen der einzelnen</p> </td> </tr> </table>	18.00-18.15	<p>Willkommen, Begrüßung,</p> <p>Organisatorisches: Zeitplan heute, Toiletten, Pause, Getränke&amp;Essen;</p>	18.15-18.30	<p><b>Warm up (max. 15 min.):</b></p> <p>Die Spielleiterin erläutert, dass mit dem folgenden Spiel das bereits bestehende Netzwerk unter den TN sichtbar gemacht wird. Das Spiel wird erklärt. Ablauf: Eine Person hält das Ende einer Paketschnur in der Hand, ruft den Namen der Person mit der er/sie im Kontakt war. Er/Sie wirft das Paketknäuel der Person zu und erklärt kurz wie und warum der Kontakt sich gestaltete (facebook, Telefon, direkt). Dann sucht diese Person den nächsten Kontakt aus...Eine Person kann auch mehrmals die Schnur erhalten. Mit der Zeit spannt sich ein Netz zwischen den TN. Dieses wird auf den Boden gelegt. Hier wird der Gruppe deutlich, wieweit sie schon vernetzt sind und wie sie das Netzwerk noch wachsen lassen wollen. Die Leitung sieht, welche Personen noch wenig Kontakt haben. Es ist wichtig, dass jeder wenigstens einmal die Schnur erhalten hat. Es gilt auch, ich möchte noch in Kontakt treten, ich habe an jemanden gedacht oder eine Freundschaftsanfrage über facebook geschickt... .</p>	18.30-19.00	<p><b>Input Gruppenphasen:</b></p> <p>Einführung in das Thema: Erklärung Gruppenphasen, Bedeutung für Jugendleitungen. Vorstellen der einzelnen</p>
18.00-18.15	<p>Willkommen, Begrüßung,</p> <p>Organisatorisches: Zeitplan heute, Toiletten, Pause, Getränke&amp;Essen;</p>						
18.15-18.30	<p><b>Warm up (max. 15 min.):</b></p> <p>Die Spielleiterin erläutert, dass mit dem folgenden Spiel das bereits bestehende Netzwerk unter den TN sichtbar gemacht wird. Das Spiel wird erklärt. Ablauf: Eine Person hält das Ende einer Paketschnur in der Hand, ruft den Namen der Person mit der er/sie im Kontakt war. Er/Sie wirft das Paketknäuel der Person zu und erklärt kurz wie und warum der Kontakt sich gestaltete (facebook, Telefon, direkt). Dann sucht diese Person den nächsten Kontakt aus...Eine Person kann auch mehrmals die Schnur erhalten. Mit der Zeit spannt sich ein Netz zwischen den TN. Dieses wird auf den Boden gelegt. Hier wird der Gruppe deutlich, wieweit sie schon vernetzt sind und wie sie das Netzwerk noch wachsen lassen wollen. Die Leitung sieht, welche Personen noch wenig Kontakt haben. Es ist wichtig, dass jeder wenigstens einmal die Schnur erhalten hat. Es gilt auch, ich möchte noch in Kontakt treten, ich habe an jemanden gedacht oder eine Freundschaftsanfrage über facebook geschickt... .</p>						
18.30-19.00	<p><b>Input Gruppenphasen:</b></p> <p>Einführung in das Thema: Erklärung Gruppenphasen, Bedeutung für Jugendleitungen. Vorstellen der einzelnen</p>						

	<p>Phasen.</p> <p>Input Sammeln und Input: Welche Spiele gibt es? Plenum: Sammeln mit Beispiel, nachfragen: Kannst du das anleiten?</p> <p>Praktische Spiele. je ein Tandem leitet eins an;</p> <p>Feedback der anderen zur Anleitung und Auswertung;</p> <p>Jeweils direkt danach Reflexion Gruppe: Welche Alternativen oder Varianten gäbe es?</p>
19.00-19.15	<p><b>Input: Wie leite Ich Spiele an?</b></p> <p>Wie moderiere ich gut an, wo stehe ich, Stimme, Sprache, Raum, Erklärung. Warum ist eine gute Moderatio wichtig? Und muss ich Spiele auswerten? Wenn ja Wie?</p>
19.15 - 19.45	<p>Praktisches Anspielen:</p> <p>1. Kennenlernspiel: Namensspiel, Runde im Kreis, Name und Adjektiv und die anderen wiederholen die letzten 10 Personen nach dem Prinzip : Ich packe meinen Koffer</p> <p>2. Kooperatives Spiel: Fliegender Teppich: <b>Aufgabe:</b> Alle Spieler stellen sich auf den fliegenden Teppich (Decke, Bauplane oder ähnliches). Anschließend müssen sie den Teppich umdrehen (Oberseite nach unten), ohne dass dabei einer der Spieler den Boden berührt. Weitere Hilfsmittel sind natürlich ebenfalls verboten, also auch das "Umsteigen" auf andere Gegenstände (Stühle, etc.) gilt nicht.</p> <p>3. Bewegungsspiel/Energizer: Glückspilz: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Jede(-)r TN sucht sich eine andere Person aus, behält dies jedoch für sich. Auf ein Kommando der Teamer laufen alle los und versuchen, ihre ausgesuchte Person dreimal zu umrunden. Wer dies zuerst geschafft hat, geht zurück an seinen Platz im Kreis, schlägt die Hände über dem Kopf zusammen, springt in die Luft und ruft so laut er/sie kann: Glückspilz! Bei jedem Spiel Fokus auf Anleitung und (falls passend) Auswertung.</p> <p>4. Überleitung, dass gleich die Sprachanimation kommt:</p>
19.45-20:00	Pause
20:00-21:00	Sprachanimation: Praxis; Reflexion; theoretischer Input; Beispiele zum Einsatz in der Praxis
	Fahrtkostenabrechnung

Literatur/Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielebücher, Sprachanimationbuch (<a href="http://www.dfjw.org">www.dfjw.org</a>) auch als pdf in Deutsch und Französisch</li> </ul>
--------------------	--

### Methodenbeschreibung:

**Handout Gruppenphasen in Dt. und Englisch,** (Download)

Anleitung wie leite ich Spiele an, siehe unten:

### Sprachanimation:

Den TN wird erklärt, dass sie Sprachanimation zunächst praktisch erleben, um danach zu reflektieren was Sprachanimation ist, was sie bewirkt und wie sie in der Praxis eingesetzt werden kann.

**a.) (35 min.)** Sie werden darüber informiert, dass die Sprachanimation auf Deutsch sein wird. Der Grund wird erläutert: Simulation von Echtbedingungen in der Gruppenarbeit im Verein bei der Integration von Kindern oder Jugendlichen, die wenig Deutsch sprechen/verstehen.

Die TN werden über den Spielablauf noch auf Englisch informiert: Sie werden sich von level zu level mit steigenden Anforderungen bewegen.

Ablauf nun auf Deutsch, **vor jedem neuen level** kurze Erläuterung, was nun gefordert ist, mit Beispielen, die von der Spielleitung unter Einbeziehung von deutschen und nichtdeutschen TN mit langsamen Sprechen praktisch und mimisch erklärt werden. Die Musik wird durchgehend eingesetzt. Wenn die Musik stoppt wird die Aufgabe innerhalb des levels gelöst. Die Musikanlage muss von einer Assistenz bedient werden.

Beispiele der Einführung des neuen levels: level 1, Spielleitung läuft und zeigt das Einfrieren beim Musikstop. Level 2: Spielleitung hält die Karte mit der Zahl hoch und wählt nach der Zahl z.B. 2 aus, die sich als Gruppe finden. Hier sollte mindestens eine zweite Zahl zur Erläuterung mit Gruppenfindung gezeigt werden.

**level 1:** Musik läuft, alle bewegen sich und tanzen. Wenn die Musik stoppt frieren alle in der Bewegung ein. Das wird so lange gemacht, bis wirklich die Bewegung in der Gruppe beim Stop einfriert und nur kleine „Wackler“ bleiben.

**level 2:** Zahl wird hochgehalten und laut gesagt. Gruppen finden sich entsprechend der Zahl zusammen. Ein paar Durchgänge, dazwischen Tanz und Musik.

**level 3:** Zahl wird hochgehalten und laut ausgesprochen. Die Gruppe findet sich, erst dann wird ein Tierbild hochgehalten. Der Name des Tieres wird auf Deutsch gesagt. Die Gruppe stellt das Tier als Skulptur dar. Bild mit einem vorbereiteten Kärtchen auf dem das deutsche Wort für das Tier steht wird an eine Stellwand gehängt. Ein paar Durchgänge, dazwischen Tanz und Musik.

Abschluss TN Zahl und dann das Foto einer Schlange hochhalten. Hier kann es sein, dass die Gruppe als Schlange zur Musik tanzt.

**level 4:** Es gibt Zeit die Wörter noch einmal anzuschauen. Die TN werden aufgefordert mit ihrem Tandempartner herauszufinden, wie das Tier in seiner Sprache heißt. Sie schreiben

die Tiernamen dann in deren Sprachen auf Post its und werden ermuntert auch die Aussprache zu üben.

**level 5:** Abschluss im Kreis. Teilt euer Lieblingstier in der Sprache eures Tandempartners der Gruppe mit.

### **Reflexion:**

Sprachanimation ist lernen durch..... Abfrage im Plenum, sammeln am Flipchart.

**b.) (20 min.)Theorie Input:** Sprachanimation. Abbau von Hemmungen, Lernen über unterschiedliche Methoden ( für jeden Lerntypus) Förderung der non-verbalen Kommunikation und des aktiven Spracherwerbs. Erläuterung mit Kärtchen was Schritt für Schritt passiert

### **Wo können wir Sprachanimation thematisch einsetzen?**

Beispiele: Bei Ausflügen: Tiere- Zoo, Beim Sport- Körper-Orientierung vorne rechts , beim Kochen für die Zutaten....etc.(30 min)

**Parkour/Schwimmen:** Zahlen/ Körper

Nähere Methoden dazu können im Sprachanimationsbuch des DFJW nachgelesen werden.

**Handout zur Sprachanimation (Download)**

Anlagen

## **Spieltheorie/-pädagogik**

Auf was müsst ihr achten, wenn ihr ein Spiel mit einer Gruppe spielen wollt?

- Ziel des Spieles (Spaß, Action und Fun? Austoben? Ein Thema behandeln und vertiefen? Die Gruppe beruhigen? Zusammen bringen? sich kennenlernen?...)
- Gruppenphase & Gruppendynamik
- Gruppengröße & Altersstruktur
- Örtliche Gegebenheiten
- Dauer des Spieles
- Vorbereitungszeit & Nachbereitungszeit
- Material & Anleitung
- Ausnahmen
- Stimmung
- Abfolge der Spiele
- Spielregeln & Gruppeneinteilung

### **ein paar Tipps fürs Spielen...**

Wenn ich ein gute Spielleitung sein will, muss ich mich vor allem davor hüten, ein Typ zu sein oder zu werden, der „seine Methoden drauf hat“, „über den Dingen steht“, „alles im Griff hat“ etc. Eine gute Spielleitung zu sein, heißt vor allem immer offen sein für neue Erfahrungen!

Jede Gruppe, jedeR MitspielerIn und jedes Spiel ist immer wieder anders, neu und ungewohnt.

Wenn ich jemanden zum Spiel motivieren will, muss ich selbst Lust am Spielen haben, da sonst nur schwer eine günstige Spielatmosphäre geschaffen werden kann und eine verkrampfte Spielsituation entsteht. In solchen Fällen ist es besser, wenn ich die Spielleitung einem anderen Teammitglied überlasse oder die Gruppe ohne Spielleitung etwas entwickelt. Spielleitung darf keine Pflichtübung sein!

Teamarbeit ist - wie überall - auch in diesem Bereich der Einzelarbeit überlegen. Besonders bei größeren Gruppen macht sich Teamarbeit bezahlt, und bei Spielaktionen oder offenen Spielgruppen geht es ohne sie nicht. Voraussetzungen dabei sind eine gute Zusammenarbeit, Offenheit und gegenseitiges Verständnis im Team.

Als Spielleitung sollte ich mir meiner besonderen Rolle im Spiel bewusst sein. Ich spiele zwar oft mit, darf aber meine Anleitungsfunktion nicht vergessen. Das Schwierige dabei ist, einen Mittelweg zwischen Distanz und Nähe zu finden. Ich bin also mal MitspielerIn, mal Spielleitung. Dieser Wechsel fällt mir leichter, wenn ich relativ sicher bin. Je besser ich die Mitspielenden, die Spiele und mein Verhalten kenne, desto sicherer werde ich mit meiner Rolle umgehen können.

Spielhemmungen und Ängste können das Spielgeschehen, einzelne SpielerInnen oder den Gruppenprozess negativ beeinflussen. Um aufkommende Ängste zu verringern:

- sollte es möglichst keine Zuschauer geben
- sollte die Gruppe ungestört sein
- kann man bei bestimmten Spielen Musik einsetzen
- sollten die Spielregeln deutlich und einfach sein
- sollte die Spielleitung oft mitspielen
- sollte der Raum, in dem gespielt wird, Atmosphäre haben
- sollten die Spiele aufeinander aufbauen (vom vertrauten zum ungewohnten Spiel)
- sollte man mit Lockerungsspielen beginnen
- sollte die Gruppe bei bestimmten Spielen anschließend ihre Erfahrungen austauschen
- sollte die Spielleitung sich persönlich einbringen

Als Spielleitung darf ich nicht starrer Vollstrecker meiner Planung sein. Die Vorbereitung kann mir helfen bzw. mir Sicherheit geben:

- Ich habe mehrere Spielvorschläge parat.
- Ich habe notwendiges Material zur Verfügung.
- Ich habe mir Gedanken über die Wünsche der Mitspielenden gemacht etc.

Diese Sicherheit brauche ich, wenn ich beim Spielen möglichst flexibel sein will. Sie hilft mir, auf die augenblicklichen Wünsche, Ideen, Probleme und Vorschläge meiner Mitspielenden einzugehen.

Wenn die Mitspielenden die Spielregeln verstehen sollen, muss ich einfach und deutlich das Spiel erklären. Nicht verstandene Spielregeln verunsichern die Spielenden und hemmen den Spielfluss. Spiele vorher zu diskutieren ist meistens ungünstig. Besser ist es, wenn alle Mitspielenden sich zunächst auf ein Spiel „einlassen“ und, wenn notwendig, anschließend über ihre Erfahrungen reden.

Ein Spiel im richtigen Moment abubrechen ist ebenso wichtig, wie es im richtigen Moment einzubringen. Spiele sollten nicht „totgespielt“ werden, d.h., es sollte nicht so lange gespielt werden, bis der Letzte die Lust verliert. Dabei wird von mir als Spielleitung etwas „Fingerspitzengefühl“ verlangt, damit ich die Gruppe nicht „nötige“. Je besser ich die Mitspielenden kenne, desto sensibler kann ich Unlustgefühle oder Spielverlängerungswünsche erkennen und darauf reagieren (Spiele verlängern, verändern, neue Spiele einbringen etc.).

Ich darf als Spielleitung nicht vergessen, dass auch ich Hemmungen, Ängste, Schwächen, Aggressionen etc. habe. Ich bin zwar oft in einer anderen Situation als die Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen, mit denen ich spiele, aber deshalb stehe ich nicht über dem Spielgeschehen. Ich bin nicht nur die Spielleitung, sondern meine Persönlichkeit kommt immer „mit ins Spiel“. Es geht nicht nur um die Ziele, Ängste, Verhaltensweisen anderer, sondern immer auch um mich.

Ich bin als Spielleitung nicht für alles und jeden verantwortlich. Alle Mitspielenden sind letztlich für sich selbst verantwortlich. Diese Verantwortung kann und darf ich ihnen nicht abnehmen. Meine Spielvorschläge sind immer Angebote. Ich kann versuchen, sie auf die Bedürfnisse der Mitspielenden abzustimmen, damit sie angenommen werden. Aber die letzte Entscheidung bleibt immer bei den einzelnen Mitspielenden!

Also dann, viel Spaß beim Spielen!!!

## **Themenabend 2**

<b>Topic/Thema</b>	<b>Konsultationstreffen (Tanja Reißer, Jugendwerk der AWO und Bettina Schäfer, Stadtjugendring Stuttgart )</b>
Datum & Uhrzeit	18.11.2015, 18.00-21 Uhr
Ziele	Der vierte Baustein der Tandem-Juleica "Kompetent im Doppelpack" ist als Konsultationstreffen konzipiert. Das Treffen dient dazu, dass die einzelnen Tandems den anderen der Gruppe vorstellen, was bereits im Tandem passiert ist, welche Highlights und Schwierigkeiten es gab und welche Aktivitäten in nächster Zeit anstehen. Die Inhalte der Präsentation orientieren sich an den Inhalten und Reflektionen aus den Coaching-Terminen. Das Treffen dient zusätzlich als Feed back Runde unter den TN. Vor allem aber lernen alle TN die Vereins-Realitäten und Praxisphasen von allen Tandem Teams kennen. Der Blick für das Neue ist durch die eigene

	<p>Praxiserfahrung anders geschärft.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schaffen einer guter Atmosphäre, so dass offen über alles gesprochen werden kann</li> <li>• Vorstellen der Tandemgruppen: Was ist bisher passiert? Wie lief es bisher? Herausforderungen, Highlights, Probleme</li> <li>• Feedback durch die Gruppe</li> <li>• Feedback und Coaching durch die Trainerinnen</li> <li>• Ausblick: Wie geht es weiter in den einzelnen Tandems, nächste Schritte</li> <li>• Zwischenauswertung</li> </ul>
Material	Stellwand, Moderationskoffer, Beamer und Laptop, Internetzugang
Raum	Gruppenraum; Stühle; Platz;
<b>Ablaufplan:</b> 18:00 – 18:15 Uhr	Begrüßung der Gruppe, Willkommen, Einführung
18:15 - 18:30 Uhr	<p>Tandems gehen in Kleingruppen zusammen und besprechen sich zur Vorstellung der Praxisphase anhand des Leitfadens, der bereits im Coaching bearbeitet wurde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was ist passiert?</li> <li>- Wie war die Vorbereitung der Praxisphase/wie war die Praxis?</li> <li>- Was hat mich verwirrt? Wie habe ich mich gefühlt?</li> <li>- Was kann nächstes Mal verbessert werden? Zukunfts- und lösungsorientiert?</li> <li>- Was habe ich bisher gelernt?</li> </ul>
18.30 -19.45	Berichte der Tandems mit Photos, Videos, Berichten
19.45 - 20.15	Pause, Essen
20.15 - 20:30 Uhr	<p>Aufgabe in Tandemgruppen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gruppenarbeit: Welche "Aha" Erlebnisse hatte ich? Was habe ich daraus gelernt?</li> <li>2. Wie war die bisherige Unterstützung durch die Verbände und durch die Trainerinnen</li> </ol>
20:30 - 20:45 Uhr	Ergebnispräsentation
20:45 – 21:00 Uhr	Conclusion, Feedback an die Gruppe, Vereinbarung weiterer Treffen und Verbindlichkeiten

### **Handout: Feedback-Regeln, Zusammenarbeit in interkulturellen Teams**

#### **Outcomes aus unseren Praxisphasen:**

- **Was in den Tandems gut lief/Aha Erlebnisse:**
  - Zusammenarbeit war super
  - Neugierde, Spaß
  - tolles Feedback von weiteren Involvierten (Parkourbesucher, Active Culture Gäste, Teamkollegen DLRG)
  - tolle Erfahrung
  - wenn es im Team hakte, wurde dies nicht nach außen getragen
  - neue Perspektiven kennengelernt
  - hohe Motivation weiter zu machen

- Großes Interesse untereinander, Tandemprojekte haben sich gegenseitig besucht
- verstehen, wie Jugendarbeit funktioniert & wofür welche Vereine da sind
- sehr hohe Motivation, weiter aktiv zu sein

### **Lernererfahrungen/ Klick-Moments**

- Sprachbarrieren überwinden (mit Kinder in Unterkünften): Es geht auch nonverbal
- Zum ersten Mal mit Kindern zu arbeiten, zum ersten Mal im Wasser zu sein
- Verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten nutzen, Sprachanimation
- Hohes Interesse von außen, (z. B. 50 Besucher beim Afghanistan-Abend)
- hohes Interesse aneinander, Abbau von Hemmungen, Auseinandersetzung mit Vorurteilen
- Kulturbarrieren überwinden

**Feedback an Trainerinnen:** Sehr gut- Individuelle Unterstützung, Projektkoordination, Logistik, Motivierend, Verbindung zu den Workshop-Möglichkeiten, Persönliches Engagement, Mittlerrolle, Unterstützung bei Abmachungen und Terminfindungen, Finanzielle Unterstützung, Emotionale Unterstützung, Ermutigung, Zusammenbringen der Teilnehmenden, Zeigen, wie interkulturelle Barrieren überwunden werden können.

## **Wochenendmodul 2**

**Das letzte Modul könnte in Zukunft mit Übernachtung sein. Zur Stärkung der Gruppendynamik und weiteren Zusammenarbeit.**



**Eintägiger Erste Hilfe Kurs, 28.10.2015, Anne Rother, Jugendrotkreuz Stuttgart.** Die Einheit orientierte sich an den Trainings nach den üblichen Standards, wie sie auch im Rahmen der Jugendleiterausbildung im Stadtjugendring durchgeführt werden. Der Kurs fand in englischer Sprache statt.

**Interkultureller Aspekt:** Rotes Kreuz/Roter Halbmond sind international unterwegs. Erste Hilfe ist universell, unterscheidet sich aber doch in einigen Ländern etwas voneinander. In Deutschland wird nach dem deutschen Standard gelehrt. Gesetzliche Pflicht der Ersten Hilfe: Helfen so gut man kann! Religiöse Aspekte, die Lebensrettung verhindern, sind nachrangig. Raum für Praxisberichte zur Ersten Hilfe und infrastrukturellen Organisation in den unterschiedlichen Ländern der TN- spontan während des gesamten Kursverlaufs. Im Sinn haben, dass bei Diskussionen zu Wunden evtl. Erlebnisse der Flucht geweckt werden. Erste Hilfe Unterlagen in Englisch/Deutsch.





Jugendschutz



Arbeit an Fallbeispielen

<p><b>Topic/Thema</b></p>	<p><b>Aufsichtspflicht &amp; Haftung (Teil 1) / Schutzauftrag in der Jugendverbandsarbeit ( Teil 2). Jörg Sander, Stadtjugendring Stuttgart.</b></p> <p><b>Abschluss: Open Space – Projektideen, Bettina Schäfer Stadtjugendring Stuttgart</b></p>
<p><b>Datum &amp; Uhrzeit</b></p>	<p>29.11.2016 von 10.00 Uhr bis 17 Uhr</p>
<p><b>Ziele</b></p>	<p>zu Teil (1) Wichtig ist, die rechtlichen Rahmenbedingungen zu kennen, unter denen JugendleiterInnen tätig sind. Im Mittelpunkt stehen dabei die Aufsichtspflicht, aber auch Haftungsfragen, das Jugendschutzgesetz und das Sexualstrafrecht. JugendleiterInnen werden bei ihrer Arbeit, vor allem mit Aufsichtspflicht konfrontiert. So spielt im Rahmen der Aufsichtspflicht das Jugendschutzgesetz eine bedeutende Rolle. Ebenfalls müssen die / der JugendleiterIn über das Sexualstrafrechts informiert werden.</p> <p>Inhaltliche Auseinandersetzung mit folgenden Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufsichtspflicht ist doppelte Pflicht</li> <li>• 5 Pflichten der JugendleiterInnen</li> <li>• Jugendschutzgesetz</li> <li>• Sexualstrafrecht</li> </ul> <p>zu Teil (2) Für einen effektiven Kinderschutz, sollen alle ehrenamtlich tätigen Personen, die mit Kindern und Jugendlichen Maßnahmen im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe durchführen, zum Thema „Schutzauftrag“ sensibilisiert werden. Ziel von Teil (2) ist deshalb, ehrenamtliche Mitarbeitenden die geforderte Handlungssicherheit im Umgang mit Kindeswohlgefährdung zum vermitteln</p> <p>Inhaltliche Auseinandersetzung mit folgenden Themen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Kurze Einführung in das Thema</li> <li>(2) Bedeutung Kindeswohlgefährdung</li> <li>(3) Einverständniserklärung</li> <li>(4) Selbstverpflichtungserklärung</li> <li>(5) Nähe &amp; Distanz</li> </ol>
<p><b>Methodologie und</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Theoretischer Input</li> </ul>

Methoden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partizipation, Kleingruppenarbeit, praktische Arbeit Diskussion</li> </ul>		
Material	Stellwand, Moderationskoffer;		
Raum	Gruppenraum; Stühle; Platz;		
Ablaufplan (Teil 1)	10.00-10.15	Willkommen, Begrüßung,  Organisatorisches: Zeitplan heute, Toiletten, Pause, Getränke&Essen;	
	10.15-10.30	Energizer:	
	10.30-12.00	<b><u>Aufsichtspflicht &amp; Haftung (Power- Point-Präsentation</u></b>  (1) Einführung in das Thema (2) Pflichten der Jugendleitung (Infoblatt 1) (3) Jugendschutzgesetz (Gruppenarbeit) (2 Gruppen D und E) (4) Zwei Fälle - zwei Meinungen? ( <i>Fallstudie /Gruppenarbeit</i> )Arbeitsblätter 2 und 3; Gruppenarbeit: 2 Gruppen = 1 Fall	
	12.00-13.00	Mittagspause	
	13.00-14.30	<b><u>Schutzauftrag in der Jugendverbandsarbeit</u></b>  <b>Warming up (Teilnehmende?)</b>  (1) Kurze Einführung in das Thema (Infoblatt 4) (2) Bedeutung Kindeswohlgefährdung (Fallstudie / Gruppenarbeit)Arbeitsblatt 5, Gruppenarbeit (3) Einverständniserklärung, Infoblatt 6 (4) Selbstverpflichtungserklärung) , Infoblatt 7 (5) Nähe & Distanz ( <i>Aktion</i> ) (6) Nähe 6 Distanz , Arbeitsblatt 8, Gruppenarbeit	
	14:30-14:45	<b><u>Pause</u></b>	
	14:45-15:00	Input: Infos zur Juleica, Registrierung und Antrag	
	15:30-17:00	<b>Abschluss</b> Open space- Marktplatz Projektideen. Kleingruppenarbeit: Steckbrief Projektidee.  4-5 Projektideen entstehen. Die Weiterarbeit in Kleinprojekten ist wichtig, um nachhaltig die Integration der neuen Jugendleitungen in die Vereine zu unterstützen. Die Teams bekommen in der folgenden Zeit von rund 6 Monaten ein Coaching in der Projektphase. Der Fokus liegt auf die langsame Einbindung der Jugendleitung mit Fluchterfahrung in Vereinsabläufe.	
	Ablaufplan (Teil 2)		

Literatur/Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juleica Handbuch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter (Landesjugendring Baden-Württemberg 2014)</li> </ul>
--------------------	---

### Arbeitsblätter als Download

#### Methodenbeschreibung:

#### Teil (1) Jugenschutzgesetz (3) (Gruppenarbeit)

Im Jugenschutzgesetz sind einige Regelungen für den/die JugendleiterIn enthalten, die von besonderer Bedeutung sind. Für die Einhaltung dieser Regelungen ist der/die JugendleiterIn verantwortlich. Aus diesem Grund müssen sich die JugendleiterInnen intensiver mit dem Jugenschutzgesetz beschäftigen.

Das Jugenschutzgesetz wird so vergrößert dargestellt, dass eine Gruppenarbeit an der Metaplanwand möglich ist. Die Gruppe wird aufgefordert, im Austausch untereinander zu erörtern, welche Regelungen für Kinder bzw. Jugendliche gelten. Dazu gibt es verschiedene Karten: rot (nicht erlaubt), grün (erlaubt), rot mit grünem Punkt (Verboten nur mit Aufsichtsberechtigten erlaubt).

#### Teil (1) Zwei Fälle – zwei Meinungen (4) (Fallstudie Gruppenarbeit)

Die Teilnehmenden teilen sich in kleine Gruppen auf. Sie erhalten Fallstudien und müssen diese mit der Frage besprechen *“Was hätten sie besser machen können?”*. Die Ergebnisse werden auf einem Plakat festgehalten. Auch müssen sich die Teilnehmenden mit den Fragen auseinandersetzen, *Wer hatte die Aufsicht?, Was ist wo und wann passiert?, Wer war dabei?, Wer war der Auslöser?, Wer hatte die Verantwortung?* Die Methode erlaubt es den Teilnehmenden, die gelernten Regelungen im Jugenschutzgesetz und in der Aufsichtspflicht zu reflektieren.

#### Teil (2) Bedeutung Kindeswohlgefährdung (2) (Fallstudie / Gruppenarbeit)

Die Teilnehmenden teilen sich in kleine Gruppen auf. Sie erhalten kurze Fallstudien und müssen in ihrer Gruppe klären, ob es sich dabei um gewichtige Anzeichen der Kindeswohlgefährdung handelt. Jede kurze Fallstudie wird von der Gruppe beurteilt ob es sich dabei um (1) gewichtige Anzeichen für eine Kindeswohlgefährdung handelt, (2) es sich dabei um keine Anzeichen der Kindeswohlgefährdung handelt oder (3) die Gruppe, zu keiner Einschätzung kommt. Die Ergebnisse der Gruppen werden dann in der Großgruppe diskutiert.

#### Teil (2) Nähe und Distanz (5) (Aktion)

Jeder sucht sich einen Partner bzw. Partnerin. Der Partner bzw. die Partnerin stellt sich nun im Abstand von ca. 25 Meter gegenüber auf. In der ersten Runde läuft die erste Reihe auf die zweite Reihe bzw. auf seinen/ihre Partner/-in zu und stoppt dort, wo die Komfortzone erreicht ist. Die vorhandene Distanz zwischen den Partnern wird in der Gruppe erörtert. Dann Wechsel der Rollen. In der zweiten Runde kniet sich eine Reihe hin, während die andere Seite auf sie zugeht (das Hinknien soll bewusst einen Größenunterschied bewirken). Die vorhandene Distanz und die Wirkung des Größenunterschieds zwischen den Partnern wird in der Gruppe diskutiert.

**Abschluss** Open space- Marktplatz Projektideen. Kleingruppenarbeit: Steckbrief Projektidee. 4-5 Projektideen entstehen. Die Weiterarbeit in Kleinprojekten ist wichtig um nachhaltig die Integration der neuen Jugendleitungen in die Vereine zu unterstützen. Die Teams bekommen in der folgenden Zeit von rund 6 Monaten ein Coaching in der Projektphase. Der Fokus liegt auf die langsame Einbindung der Jugendleitung mit Fluchterfahrung in Vereinsabläufe.



DLRG-Jugend- Tandem, Erste Hilfe Kurs und Schwimmkurs für junge Geflüchtete

Anlage: Steckbrief, Projektideen

**Small project Ideas, spring 2016-Kleine Projektideen für Frühling 2016, Fact sheet, Infoblatt**

<p><b>Was</b> wollt ihr machen? <b>What</b> would you like to do? <b>Wann?</b> Klarer Start_Klares Ende.<b>When?</b> Clear start_clear end.</p>
<p><b>Wo</b> wird es stattfinden? <b>Where</b> will it take place?</p>
<p><b>Wer</b> soll teilnehmen? (Profil? Alter? Wie viele?) <b>Who</b> should participate? (Profile? Age? How many?)</p>
<p><b>Warum</b> wollt ihr das Projekt machen? Was wollt ihr erreichen? <b>Why</b> do you want to realize this project? What do you want to achieve?</p>

**Wie** wollt ihr das Projekt umsetzen? **Welche** Aktivitäten habt ihr vor? **How** do you want to realize the project? What kind of activities do you plan?

**Welche Unterstützung** braucht ihr vom Jugendwerk, Stadtjugendring? **What kind of support** do you need from Jugendwerk der AWO, Stadtjugendring?

Your team: Name, phone number, e-mail.

Next meeting: When? Where?