

2

Titel des Treffens: Mein Engagement zählt!

Modul: Ich & IMPACT

Curriculum: Active Citizenship (Aktive Beteiligung als Bürger)

Das Ziel: Nach diesem Treffen sollten die Mitglieder wissen, dass sie alle einen wertvollen Beitrag für ihre Gemeinschaft/ihr Wohnviertel und den IMPACT-Club leisten können.

Lernziele

Nach diesem Treffen können die Mitglieder...

- (K) erklären, was eine Gemeinschaft ist und verschiedene Arten von Gemeinschaften nennen, denen sie angehören.
- (V) die Wichtigkeit erkennen, sich in ihrem Wohnviertel zu engagieren und die Notwendigkeit anderen zu helfen, selbst wenn diese Hilfe nicht belohnt wird. (**Freundlichkeit, Bürgerschaft**)
- (A) als ein Team zusammenarbeiten, um eine körperliche Aufgabe auszuführen.
- (K) die Wichtigkeit ihres eigenen persönlichen Beitrags für den Club und die Gemeinschaft/ihr Wohnviertel erkennen.

Schlüsselbegriffe

- **Gemeinschaft:** eine Gruppe von Menschen, die bestimmte Haltungen und Interessen gemein haben oder am selben Ort leben
- **Freundlichkeit:** Dinge für andere tun, ohne etwas im Gegenzug zu erwarten
- **Bürgerschaft:** sozialverantwortlich und loyal sein

Der Plan

| Aktivitäten | Nicht-formelle Methode | Erford. Zeit | Materialien |
|--|------------------------|--------------|---|
| 1. Begrüßung und Vorstellung | Präsentation | 10 Min. | |
| 2. Kennenlernen | Kennenlernspiel | 20 Min. | Option 2: Stifte, weißes Papier Option 3: 1 Rolle Toilettenpapier |
| 3. Steinsuppe | Geschichte | 20 Min. | |
| 4. Der fliegende Teller | Teambuilding-Spiel | 30 Min. | 4-6 Plastik- oder Pappteller, viele kleine eingepackte Bonbons, Klebeband oder Schnur, um Bereiche auf dem Boden zu markieren |
| 5. Welches sind unsere Gemeinschaften? | Moderierte Diskussion | 25 Min. | Flipchartpapier, Filzstifte |
| 6. Mein Engagement zählt | Eigene Überlegungen | 10 Min. | Weißes Papier, Stifte |
| 7. Abschluss | | 5 Min. | Teilnahmeliste |

Geschätzte Gesamtzeit : 120 Min.

Anmerkungen für den Moderator

- Wenn dein Club bei einer Langzeitstudie zu den Auswirkungen von IMPACT auf das Leben seiner Mitglieder mitmacht, wäre dieses zweite Treffen ein guter Zeitpunkt, um den Grundlagenfragebogen auszuteilen. Sprich mit deinem Coach vor Ort, um zu sehen, ob das auf deinen Club zutrifft, und wenn das der Fall ist, stelle sicher, dass du Zeit dafür ansetzt.

1. Begrüßung und Vorstellung (10 Minuten)

Beachte: Diese Zeit hilft den Jugendlichen, sich wohl zu fühlen und "anzukommen" beim Treffen, und zu wissen, was sie von der gemeinsamen Zeit erwarten können.

Aufbau: Stelle die Stühle in einem Kreis auf. Wenn die Jugendlichen hereinkommen, lade sie ein sich hinzusetzen und über ihre vergangene Woche zu reden. Genieße diese Zeit, in der du sie als Einzelpersonen kennenlernst.

Moderation: Sobald alle Mitglieder da sind, nimm dir ein paar Minuten Zeit, um das heutige Thema einzuführen: "Mein Engagement zählt!" Erkläre, dass du heute darüber sprechen wirst, warum es so wertvoll ist, im Wohnviertel aktiv zu sein, selbst, wenn dieses Engagement manchmal nicht bemerkt wird. Dann leite über zu einem dynamischen Spaß-Spiel, damit die Gruppe sich weiter besser kennenlernen kann!

2. Kennenlernen¹ (20 Minuten)

Beachte: Du solltest ein Spiel auswählen, das dem Alter und Reifegrad deiner Teilnehmer entspricht und auch zu ihrer vorhandenen Gruppendynamik passt. Unten findest du 3 Optionen, aber du kannst gerne ein anderes „Eisbrecher“-spiel nehmen, das du für geeignet hältst. Wähle auf jeden Fall ein Kennenlernspiel, das betont, dass alle Teilnehmer einzigartig und wertvoll sind und dass jeder von uns verschiedene Talente, Stärken und Erfahrungen in das Team einbringt!

Aufbau und Moderation:

Option 1: Noch nie in meinem Leben. Lasse die Teilnehmer in einem Kreis sitzen und 10 Finger hochhalten. Gehe im Kreis herum und jeder sollte nacheinander etwas nennen, was er noch nicht gemacht hat, indem er den Satz beginnt mit: "Noch nie in meinem Leben..." (Du könntest zum Beispiel sagen: "Noch nie in meinem Leben war ich am Strand.") Bei jeder Aussage müssen alle anderen Teilnehmer, die diese Aktivität *gemacht* haben, einen Finger runternehmen. (Wenn zum Beispiel vier Leute am Strand gewesen sind, muss jeder von ihnen einen Finger runternehmen, sodass sie nur noch 9 Finger oben haben.) Das Ziel ist, der letzte zu sein, der noch einen Finger oben hat. Dieses Spiel kann dir helfen, die Jugendlichen im Club über ihre Erfahrungen kennenzulernen, es kann aber auch richtig lustig sein, wenn die Leute komische Aussagen nehmen.

Option 2: Geschichten verbinden. Für dieses Spiel brauchst du einen Stift und ein paar kleine Stücke Papier oder Post-Its. Das Ziel des Spiels ist, Minigeschichten auf interessante Art zu verbinden. Jeder sollte mindestens einmal etwas erzählen. Je länger die Verbindungskette, umso besser. Benutze die Post-Its, um die "Verbindung" zwischen jeder Geschichte nachzuhalten.

Der erste Spieler fängt an, indem er von einer interessanten Erinnerung oder Erfahrung erzählt. (Zum Beispiel: "Ich habe mich einmal aus Versehen aus dem Haus ausgesperrt, also habe ich den ganzen Tag im Park verbracht.") Die nächste Person kann eine ähnliche Geschichte erzählen, basierend auf einem der Themen in der Geschichte der ersten Person – ausgeschlossen sein, einen ganzen Tag mit einer Sache verbringen, Parks etc. (Zum Beispiel könnte Person Nr. 2 sagen: "Ich liebe es, mit meinen Freunden im Park zu spielen. Normalerweise spielen wir Fußball.") Dann baut Person Nr. 3 auf den Themen von der Geschichte der 2. Person auf (zum Beispiel: "Ich liebe Fußball und einmal habe ich das Glück gehabt, das Nationalteam im Endspiel zu sehen!") und so weiter. Am Ende des Spiels, wenn jeder etwas erzählt hat, nutzt die Notizen, die du gemacht hast, um die ganze Kettengeschichte als Gruppe wiederzuerzählen.

Option 3: Toilettenpapier-Enthüllungen. Um dieses Spiel zu spielen, brauchst du eine Rolle Toilettenpapier. Fange an, indem du die Rolle Toilettenpapier im Kreis herumgehen lässt und sagst: "Stellen wir uns vor, wir gehen eine Woche in die Berge zum Campen. Wie viel Toilettenpapier nimmst du mit?" Lasse die Rolle im Kreis herumgehen und schaue zu, während jeder Teilnehmer einige (oder viele!) Blätter nimmt. Nachdem sich alle etwas Toilettenpapier genommen haben, bitte sie zu zählen, wie viele Blätter jeder einzelne genommen hat. (Es ist okay zu lachen!) Und dann erkläre, dass die Teilnehmer für jedes Blatt Toilettenpapier, das sie genommen haben, eine interessante Tatsache über sich verraten müssen. Geh im Kreis herum und höre zu, wenn die Teilnehmer viele – oder sehr wenige – Dinge über sich erzählen und mehr Spaß am gegenseitigen Kennenlernen haben.

3. Steinsuppe² (20 Minuten)

Beachte: Diese Geschichte führt den Teilnehmern vor Augen, dass jeder einzelne von ihnen einen wichtigen Beitrag für das Wohl des Clubs und der Gemeinschaft/ihres Wohnviertels leisten kann.

Aufbau und Moderation: Lies die nachfolgende Geschichte vor und mache anschließend eine kurze Abschlussdiskussion mit den Fragen im nachstehenden Kästchen.

Es war einmal eine große Hungersnot, in der die Menschen eifersüchtig alles Essen horteten, das sie finden konnten, und es sogar vor ihren Freunden und Nachbarn versteckten. Eines Tages kam ein wandernder Soldat in ein Dorf und begann Fragen zu stellen, so als plane er dort zu übernachten.

"Es gibt keinen Bissen zu essen in der ganzen Provinz," sagte man ihm. "Geh lieber weiter."

"Oh, ich habe alles, was ich brauche," sagte er. "Ich hatte eigentlich daran gedacht, eine Steinsuppe zu machen und mit euch allen zu teilen." Er holte einen Eisenkessel von seinem Wagen, füllte ihn mit Wasser und schichtete ein Feuer darunter auf. Dann zog er ganz feierlich einen gewöhnlich aussehenden Stein aus einem Sackbeutel und ließ ihn ins Wasser fallen.

Inzwischen hatte sich das Gerücht vom Essen verbreitet und die meisten Leute aus dem Dorf waren zu dem Platz gekommen oder schauten aus ihren Fenstern. Als der Soldat an der "Brühe" schnüffelte und sich die Lippen in Vorfreude leckte, besiegte ihr Hunger langsam ihre Skepsis.

"Ahh," sagte der Soldat recht laut zu sich selbst: "Es geht nichts über eine schmackhafte Steinsuppe. Natürlich ist Steinsuppe mit *Kohl*/kaum zu schlagen."

Bald näherte sich einer der Dorfbewohner zögernd und hielt einen Kohl in der Hand, den er aus seinem Versteck geholt hatte, und gab ihn in den Topf. "Wunderbar!" rief der Soldat. "Weißt du, ich habe mal Steinsuppe mit Kohl und ein bisschen Rindfleisch gegessen, und das war ein königliches Mahl."

Der Dorfmetzger schaffte es, ein wenig Rindfleisch aufzutreiben... und so ging es weiter, mit Kartoffeln, Zwiebeln, Mohrrüben, Pilzen und so weiter, bis es tatsächlich eine köstliche Mahlzeit für alle gab. Die Dorfbewohner boten dem

Soldaten eine große Menge Geld für den magischen Stein an, aber er weigerte sich ihn zu verkaufen und reiste am nächsten Tag weiter.

Abschlussfragen: Steinsuppe

- Was passierte in dieser Geschichte?
- War der Stein des Soldaten wirklich magisch?
- Warum denkst du, waren die Menschen bereit, das bisschen Essen zu teilen, was sie hatten, während sie es bei sich behalten hatten, bevor der Soldat kam?
- Was lehrt uns diese Geschichte?
- Welchen Bezug könnte diese Geschichte auf uns als IMPACT-Club haben?
- Was ist das "Gemüse" (Begabung oder Talent), das du als Einzelner hast, das du der "Suppe" des Clubs beitragen möchtest?

4. Der fliegende Teller³ (30 Minuten)

Beachte: Dieses Spiel soll den Teilnehmern helfen, Verbindungen zu dem herzustellen, wobei es bei IMPACT geht: Die Vorstellung, dass wir etwas tun können, um etwas in unseren Wohnvierteln zu bewirken, wenn wir als Team arbeiten und aus den Herausforderungen lernen, denen wir uns gegenübersehen. Nach dieser Übung kannst du einen eleganten Übergang dazu schaffen, wie wichtig es ist, einander zu helfen, sich im Wohnviertel zu engagieren, und zur Rolle der "Lernen durch Engagement"-Projekte bei IMPACT.

Aufbau: Teile die Gruppe in kleine Gruppen auf (etwa 4 Teilnehmer pro Gruppe). Benutze Schnur oder Klebeband, um auf dem Boden die Grenzen vieler verschiedener "Länder" zu markieren. Jede Gruppe sollte ein Land als ihr "Heimatland" und ein anderes Land als ihr "Ziel" haben, das mit einem X markiert ist. Lege in jedes Heimatland einen instabilen Plastik- oder Pappteller und lege einen Haufen eingepackter kleiner Bonbons (oder andere Objekte) darauf.

Moderation: Sage den Gruppen, dass die Grenzen auf dem Boden die Grenzen zweier verschiedener Länder darstellen: eines ist ihr eigenes Land und das andere Land ist gerade von einer Naturkatastrophe heimgesucht worden (du kannst ein passendes Beispiel aus dem aktuellen Weltgeschehen nehmen, um die Veranschaulichung aktueller zu machen). Wegen des Unglücks haben Tausende von Menschen kein Essen, und ihre Gruppe hat die Ressourcen, um Nahrungsmittel mithilfe eines erstaunlichen fliegenden Tellers zu schicken. Die Teams müssen den Teller vom Boden hochheben und ihn sicher, ohne die Nahrungsmittel, die darauf balancieren, fallenzulassen! – zu dem Land in Not hinübertransportieren; und das alles, indem sie nur die Spitze ihrer Zeigefinger benutzen.

Die Regeln besagen, dass *jedes Mitglied* der kleinen Gruppe die Spitze (nicht mehr als 1 Zentimeter!) von beiden Zeigefingern die ganze Zeit unter der Tellerkante haben muss. Die beiden Finger müssen während der "Reise" ständig in Kontakt mit dem Teller sein. Das Ziel des Teams ist, den Teller vom Boden aufzuheben und ihn von seinem Land in das notleidende Nachbarland zu bringen und dort auf dem markierten X abzusetzen, ohne irgendwelche Nahrungsmittel fallenzulassen. (Die Ausgangs- und Zielorte sollten für jedes Team andere sein, damit es nicht zu Überschneidungen auf dem Weg kommt.) Die Teams sollten zur gleichen Zeit beginnen und 10 Minuten haben, um ihre Aufgabe auszuführen. Wenn der Teller oder irgendwelche Nahrungsmittel herunterfallen oder wenn irgendein Teammitglied auch nur eine Sekunde den Kontakt mit dem Teller verliert, muss das Team von vorne anfangen.

Internationale Anmerkung

Achte darauf, in welchem Kontext du dieses Spiel machst. Wenn du mit Jugendlichen in einem Land arbeitest, wo dieses Szenario von Naturkatastrophen und Auslandshilfe der Alltag ist, musst du die Geschichte vielleicht anpassen. Denke daran, dass das Ziel dieses Spieles ist, die Jugendlichen dazu anzuregen zu überlegen, wie wichtig es ist, anderen als Gruppe zu helfen – dass es effektiver ist, zusammenzuarbeiten um sich um ihr Wohnviertel/ihre Gemeinschaft zu kümmern, als alleine. Wenn nötig, kannst du auch gerne eine andere Aktivität wählen, um dies zu demonstrieren.

Sobald sie die Übung beendet haben, solltest du eine Diskussion für die ganze Gruppe anleiten, indem du die unten aufgeführten Abschlussfragen nutzt, um sie in Gang zu bekommen. (Passe immer deine Fragen an, um dem natürlichen Fluss der Unterhaltung zu folgen!)

Abschlussfragen: Der fliegende Teller

- Was war das Ziel dieses Spiels?
- Hat deine Gruppe diese Aufgabe erfolgreich gemeistert? Wie habt ihr eine Lösung gefunden?
- Welche Schwierigkeiten sind euch begegnet?
- Wie hast du dich während der Übung gefühlt?
- Was hat dich motiviert, die Aufgabe zu Ende zu führen?
- Denkst du, du hättest diese Aufgabe alleine ausführen können? Warum oder warum nicht?
- Hättest du die Aufgabe ausführen können, wenn jemand in deiner Gruppe nicht geholfen hätte?
- Wie fühlst du dich, wenn du jemandem alleine hilfst? Wie ist es, wenn du jemandem zusammen mit einer Gruppe hilfst? Kannst du uns ein paar Beispiele geben?
- Denkst du, dass es allgemein schwieriger ist, anderen Menschen alleine oder mit einem Team zu helfen?
- Warum, meinst du, ist es so wichtig, dass jedes Mitglied des Teams weiß, dass sein Beitrag zählt?
- Denkst du, dass jeder einzelne von euch eine Rolle dabei spielt, in seinem Wohnviertel einen Beitrag zu leisten? Wie sieht diese Rolle aus?
- Denkst du, dass unser Club eine Rolle dabei spielt, gemeinsam als eine Gruppe, um sich gemeinsam für das Wohnviertel zu engagieren? Wie sieht diese Rolle aus?
- Was wirst du aus diesem Spiel für den Rest deines Lebens mitnehmen?

5. Welches sind unsere Gemeinschaften? (25 Minuten)

Beachte: Diese Aktivität baut auf dem vorherigen Spiel auf und regt die Jugendlichen an, über die Gemeinschaften nachzudenken, zu denen sie gehören und wie ihr eigenes Engagement dabei helfen kann, diese Gemeinschaften besser oder schlechter zu machen.

Aufbau und Moderation: Teile die IMPACT-Mitglieder in 3 oder 4 kleine Gruppen auf und gib jeder Gruppe einen Bogen Flipchartpapier (oder einen kleineren Bogen) und Filzstifte. Dann bitte alle Gruppen, sich fünf Minuten Zeit zu nehmen um zu beschreiben, was das Wort "Gemeinschaft" für sie bedeutet, wobei sie so viele Eigenschaften wie möglich aufzählen sollen. Wenn sie fertig sind, bitte jede Gruppe, zwei Minuten ihre Beschreibung vorzustellen und zu erklären, was Gemeinschaft für sie bedeutet.

Sobald alle Gruppen mit ihrer Präsentation fertig sind, solltest du der Gruppe helfen, einige Schlussfolgerungen zu ziehen, was Gemeinschaft bedeutet, indem du die folgenden Fragen als Ausgangspunkt nimmst.

Diskussionsfragen: Welches sind unsere Gemeinschaften?

- Welche Arten von Gemeinschaften gibt es?
- Was macht eine Gemeinschaft zu einer Gemeinschaft?
- Könnt ihr einige Beispiele für verschiedene Gemeinschaften geben, zu denen ihr gehört?
- Was bedeutet es, ein aktives Mitglied einer Gemeinschaft zu sein? Welche Arten von Verantwortung und Nutzen gehen damit einher?

Schreibe die Schlussfolgerungen der Gruppe auf ein Flipchartpapier oder Whiteboard. Betone auf jeden Fall, dass eine Gemeinschaft auf viele verschiedene Arten auftreten kann – einige mit sichtbaren Grenzen, andere ohne; einige sind geographisch gebunden, andere nicht; und so weiter. Beispiele umfassen die Gemeinschaft in einer Schule, Nachbarschaft, Wohnblock, Klassenzimmer, ethnischen Gruppe, Nation, Staat etc. Zögere nicht, aufkommende Fragen zu den Gefühlen über Mitgliedschaft und Zugehörigkeit zu einer oder mehreren Gemeinschaften, Identifizierung mit einer Gemeinschaft und der Verantwortung gegenüber einer Gemeinschaft zu erörtern; alle diese Fragen und Diskussionen helfen den Jugendlichen, kritisch ihre Identität, ihre Bürgerschaft und ihre Rolle in den Gemeinschaften, zu denen sie gehören, zu überdenken.

Wenn deine Gruppe weiter fortgeschritten ist, stelle sicher, dass diskutiert wird, wie der IMPACT-Club in der Gemeinschaft bzw. im Wohnviertel involviert sein kann und sollte (oder nicht sein sollte!), insbesondere mit dem Ziel ihr gemeinsames Wohnviertel besser zu machen. Denke daran, dass die IMPACT-Clubs dazu dienen sollen, Jugendlichen dabei zu helfen, sich in ihren Wohnvierteln zu engagieren und von ihnen zu lernen, indem sie die Stärken dieser Gemeinschaft bzw. dieses Wohnviertels erkennen und sich darauf stützen, um ihre Schwächen zu stärken – vor allem durch "Lernen durch Engagement"-Projekte im Wohnviertel, über die du mehr beim nächsten Treffen sprechen wirst.

6. Mein Engagement zählt (10 Minuten)

Beachte: Diese Aktivität ist eine "Anwendungsaktivität" – also eine Aktivität, die den Teilnehmern dabei helfen soll, was sie beim Treffen gelernt haben, in ihrem Alltag außerhalb der IMPACT-Club-Treffen anzuwenden. Baue diese Aktivität auf jeden Fall in einem ernsthaften und zielgerichteten Ton auf, wobei du immer noch eine herzliche und freundliche Atmosphäre beibehältst. Das Ziel ist, dass die Jugendlichen dies ernst nehmen und ihre Verpflichtung in der nächsten Woche wirklich umsetzen!

Aufbau: Teile ein halbes Blatt Papier und ein Schreibutensil an jeden Teilnehmer aus.

Moderation: Bitte die Teilnehmer, sich die Liste an Gemeinschaften anzuschauen, die ihr in der vorangegangenen Aktivität aufgeschrieben habt, und über die Diskussion nachzudenken, die ihr gerade geführt habt. Dann bitte sie eine Gemeinschaft zu wählen, zu der sie gehören (z. B. ihre Klasse in der Schule) und sie auf dem Papier zu notieren. Wenn alle dies gemacht haben, bitte sie, sich einige Minuten Zeit zu nehmen um Arten aufzuschreiben, auf die sie positiv wie negativ in dieser Gemeinschaft involviert gewesen sind. Welchen Einfluss haben sie dort auf andere gehabt? Gib ihnen etwa 5 Minuten um nachzudenken und aufzuschreiben, was sie meinen, dass sie persönlich zu dieser Gemeinschaft in der Vergangenheit beigetragen haben.

Bitte sie dann, unten auf dem Blatt Papier mindestens eine oder zwei Arten zu notieren, auf die sie persönlich in der Zukunft zu einem positiven Einfluss in dieser Gemeinschaft werden möchten. Ermutige sie, konkret zu sein und konkrete Handlungen aufzuschreiben, die sie umsetzen werden. Gib jedem der Gruppenmitglieder etwa 3 Minuten um darüber nachzudenken und sie aufzuschreiben. Dann schließe die Aktivität mit einem kurzen "Pep Talk" ab, in dem du sie ermutigst, nach Hause zu gehen und diese Verpflichtung ernst zu nehmen, damit ihr in der nächsten Woche weiter über ihr Engagement sprechen könnt.

7. Abschluss (5 Minuten)

Fülle die Teilnahmeliste aus, kläre alle technischen Fragen und kündige an, wann und wo das nächste Treffen stattfinden wird. Du kannst dich entschließen, vor dem nächsten Treffen eine persönliche E-Mail an die Teilnehmer zu schicken oder sie anzurufen, wenn dies gewünscht wird, oder es einfach ihnen überlassen, sich daran zu erinnern und zu kommen. Danke den Teilnehmern dafür, dass sie bei diesem Treffen waren und verabschiede dich herzlich von jedem einzelnen Mitglied, wenn alle gehen.

Bibliographie

- [1] Kennenlernspiele übernommen von: <http://www.icebreakers.ws/category/get-to-know-you>
- [2] Die "Steinsuppengeschichte" ist übernommen von: <http://www.extremelinux.info/stonesoup/stonesoup.html>
- [3] Das Spiel "Der fliegende Teller" ist übernommen von: *IMPACT Curriculum: Active Citizenship*. New Horizons Foundation, 2011.