



BEYOND TOKENISM:
YOUTH LEADING
INCLUSION
BETYLI



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Kampf Symbolpolitik



WERKZEUGKASTEN

PROJEKT

Mehr als Symbolpolitik: Jugend führt Inklusion (BETYLI)
2024-2-HR01-KA220-YOU-000288789

PROJEKTPARTNER

Association Zazeli (Kroatien)
Caribbean Education and Culture Foundation (St. Maarten)
Youth Power Germany e.V. (Deutschland)
PILCROW (Spanien)

HERAUSGEBER

Jugendpower Deutschland e.V.

FÜR DEN VERLAG

Jugendpower Deutschland e.V.

AUTOREN

Franjo Brkan
Daniel J.M. Almeida
Gilberto Martinez
Montserrat Llinares
Vita Tarasika
Mesut Bayezit
Lea Verdel
Iwa Dugač

GRAFIKDESIGN

Helio Lima

EDITOR

Franjo Brkan

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autors/Autorinnen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider.

Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Ansichten und Meinungen verantwortlich gemacht werden.



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
01 Was ist Tokenismus?	8
02 Beispiele für Tokenismus	11
03 Symbolpolitik vs. echte Beteiligung	15
04 Auf dem Weg zu echter Inklusion	21
05 5-tägiges informelles Trainingsprogramm	25
Tag 1: Kennenlernen und Einführung in den Tokenismus	26
Sitzung 1: Kennenlernen, Teambildung	26
Sitzung 2: Einführung in den Tokenismus	29
Tag 2: Symbolpolitik in der Jugendarbeit, Macht, Privilegien und Repräsentation	33
Sitzung 3: Wie manifestiert sich Symbolpolitik in der Jugendarbeit?	33
Sitzung 4: Macht, Privilegien und Repräsentation	37
Tag 3: Leiter der Teilnahme und Vermeidung von Symbolpolitik	41
Sitzung 5: Teilnahmleiter und Co-Creation	41
Sitzung 6: Praktische Strategien zur Vermeidung von Symbolpolitik	46
Tag 4: Sicherstellung einer inklusiven Teilnahme an unseren Projekten und Aktivitäten	50
Sitzung 7: Inklusives Jugendprojektlabor	50
Sitzung 8: Peer-Feedback und bewährte Verfahren	53
Tag 5: Persönliche und organisatorische Nachbereitung und Abschluss des Trainingsprogramms	56
Sitzung 9: Persönliche und organisatorische Aktionspläne	56
Sitzung 10: Bewertung und Planung lokaler Aktivitäten	59
Verweise	60

Einführung

Jugendbeteiligung ist zu einem weit verbreiteten Konzept in Projektvorschlägen, Strategiepapieren und Leitbildern geworden – doch ihre weite Verbreitung bedeutet nicht immer, dass sie auch sinnvoll umgesetzt wird. Oft werden junge Menschen eingeladen, an Aktivitäten oder Diskussionen teilzunehmen, doch ihre Anwesenheit dient eher als Symbol denn als Quelle echten Einflusses. Diese oft subtile und unbeabsichtigte Praxis wird als Tokenismus bezeichnet und ist in der Jugendarbeit weiter verbreitet, als viele zugeben möchten.

Dieses Toolkit wurde entwickelt, um Jugendarbeiter, Pädagogen, Projektleiter und Organisationen zu unterstützen, die bereit sind, über die oberflächliche Beteiligung hinauszugehen. Es richtet sich an diejenigen, die junge Menschen nicht nur einbeziehen, sondern sie wirklich als Mitgestalter, Führungspersönlichkeiten und Veränderer in ihre Gemeinschaften einbeziehen möchten.

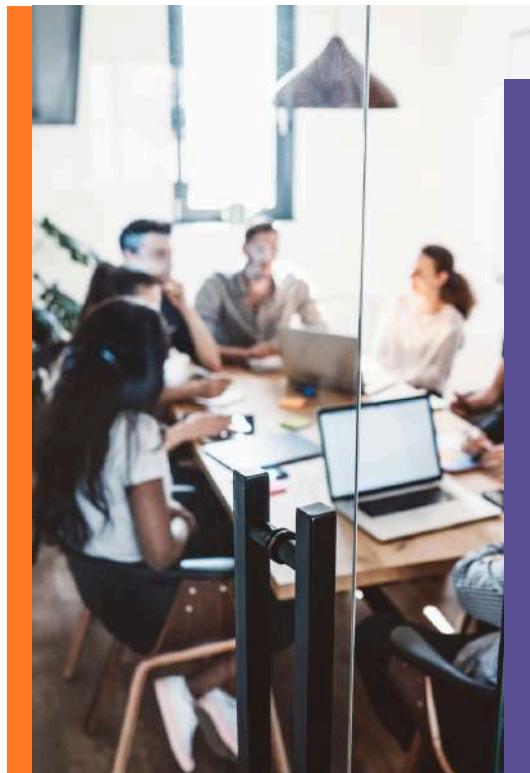


Dieses Lehrmaterial kombiniert theoretische Grundlagen mit praktischen Werkzeugen. Es umfasst:

- ◆ Vier theoretische Einführungskapitel, die untersuchen, was Symbolpolitik ist, wie sie sich zeigt und wie man darüber hinaus zu echter Inklusion gelangt.
- ◆ Eine strukturierte Reihe interaktiver Workshops in Form eines fünftägigen informellen Trainingsprogramms, das den Teilnehmern dabei helfen soll, Symbolpolitik zu entlarven, Macht und Privilegien zu erkunden und integrative, von Jugendlichen geleitete Initiativen zu entwickeln.
- ◆ Reflexionsaktivitäten, Selbstbewertungstools, Fallstudien und partizipative Methoden, die außerhalb der Workshops in der täglichen Arbeit von Jugendarbeitern und Jugendorganisationen eingesetzt werden können.

Dieses Toolkit ist für:

- ◆ Jugendarbeiter und Pädagogen, die partizipative Praktiken verbessern möchten
- ◆ NGOs und Organisationen, die integrativere und von Jugendlichen geleitete Projekte aufbauen möchten
- ◆ Trainer, die Gruppenlernprozesse zu Inklusion, Macht und Jugendbeteiligung moderieren
- ◆ Junge Menschen, die ihre eigene Partizipation besser verstehen und symbolische Praktiken hinterfragen möchten



Sie können dieses Material auf verschiedene Weise nutzen. Sie können das komplette Workshop-Programm für ein mehrtägiges Trainingserlebnis absolvieren. Sie können auch einzelne Sitzungen oder Kapitel entsprechend den Bedürfnissen Ihrer Gruppe auswählen. Wenn Sie eine kleine Organisation sind, können Sie auch die Selbstbewertungstools und Diskussionsanstoße nutzen, um über Ihre eigenen Organisationspraktiken nachzudenken.

Bei echter Jugendbeteiligung geht es nicht darum, Platz am Tisch zu schaffen – es geht darum, den Tisch gemeinsam aufzubauen und wieder aufzubauen. Das bedeutet, schwierige Fragen zu stellen, Macht neu zu verteilen und Raum für unterschiedliche Stimmen zu schaffen, um die Zukunft zu gestalten.

Wir hoffen, dass dieses Toolkit Ihnen dabei hilft.



Wie der Studienbesuch auf St. Maarten zur Entwicklung des Toolkits „Jenseits des Tokenismus“ beigetragen hat

Der viertägige Besuch vor Ort in St. Maarten im Mai 2025 war als Live-Stresstest für unsere Ideen geplant: Bevor auch nur eine einzige Seite des Toolkits entworfen wurde, tauchten die Partner in Klassenzimmer, Gemeinschaftsküchen, Kunsträume der Basisbewegung und soziale Unternehmen ein, in denen täglich über „Inklusion“ verhandelt wird. Als ich den jungen Inselbewohnern zuhörte, wie sie in der einen Woche zu Fototerminen eingeladen wurden und in der nächsten Woche von Entscheidungen ausgeschlossen wurden, wurde mir die Grauzone zwischen symbolischer und echter Teilnahme bewusst. Diese offenen Gespräche und die darauf folgenden täglichen Reflexionskreise waren der intellektuelle Anstoß für die Publikation, die Sie heute in Händen halten.

Wieder zu Hause hat das Team das Inhaltsverzeichnis anhand der während des Besuchs beobachteten Dilemmata neu strukturiert. Ein theoretisches Rückgrat – „Was ist Symbolpolitik?“, „Symbolpolitik vs. echte Beteiligung?“ und „Auf dem Weg zur Inklusion“ – spiegelt die Fragen wider, die bei jedem Besuch vor Ort aufkamen. Das praktische Herzstück des Leitfadens ist ein fünftägiges Schulungsprogramm, das den Rhythmus unserer Karibikwoche widerspiegelt: Vertrauen aufbauen, Macht freisetzen, gemeinsam Lösungen entwickeln, Inklusion praktizieren und Folgeverpflichtungen festlegen. Eine immer wiederkehrende Provokation in den Campus-Dialogen war, dass „Repräsentation ohne Ressourcen immer noch Alibipolitik ist“. Dieses Beharren auf Intersektionalität und struktureller Unterstützung prägte Kapitel 4, in dem die Leser überlappende Identitäten und verborgene Machtebenen abbilden, anstatt Geschlecht, Behinderung oder Rasse isoliert zu betrachten. Es führte auch dazu, dass in die Selbstbewertungstools einfache Budget-Check-Fragen wie „Wer wird bezahlt, wer erhält eine Kostenerstattung, wer engagiert sich ehrenamtlich?“ aufgenommen wurden, damit Praktiker lernen, die Gerechtigkeit ihrer eigenen Projekte in Echtzeit zu überprüfen.

Toolkit zur Bekämpfung von Symbolpolitik

Der Studienbesuch verlief ebenso methodisch. Jeder Gastgeber setzte auf emphatisches Lernen, ehrenamtliche Mitarbeit, Dialogkreise und von Gleichgesinnten geleitete digitale Labore, um zu verhindern, dass die Beteiligung bereits auf der Beratungsebene ins Stocken geriet. Dieselben Techniken prägen nun das Workshop-Design: ein Galerierundgang mit Fallstudien, ein Rollenspiel zum Thema „Symbolpolitik oder nicht?“ und eine Inclusion Canvas-Übung, bei der die Teilnehmer physisch durch den Raum geführt werden, bevor sie einen Aktionsplan entwerfen. Sogar der Zeitplan (zwei dreistündige Sitzungen pro Tag) und die Abfolge von Energizern, Geschichtenaustausch und praktischem Prototyping spiegeln den Ablauf wider, der sich auf der Insel als am spannendsten erwiesen hat. Die Realität vor Ort hat uns auch davor gewarnt, dass Sichtbarkeit schaden kann, wenn Schutzmaßnahmen schwach sind. Ein Heim für Jugendliche ohne Aufenthaltspapiere erklärte, warum es Medienfotos ablehnt; ein Basiskollektiv bat uns, die Begünstigten in Berichten zu anonymisieren. Diese Erinnerungen spiegeln sich in der Checkliste zum Schutz der Jugendlichen und dem Abschlussversprechen in Sitzung 9 wider, in dem sich jeder Teilnehmer zu einer konkreten Organisationsreform verpflichtet, die die Würde schützt, anstatt der Öffentlichkeit hinterherzujagen.



Um ein eurozentrisches Handbuch zu vermeiden, werden in jedem Kapitel karibische Beispiele verwendet – nicht als exotische Anekdoten, sondern als analytische Anker. Ein Lebensmittelgutscheinsystem mit geringer Zuzahlung veranschaulicht in Kapitel 2 eine menschenwürdige Hilfe; ein von Studenten organisiertes Renovierungsfestival wird in Kapitel 5 zu einer Fallstudie über jugend geführte Regierungsführung. Indem der Leitfaden abstrakte Konzepte in der gelebten Praxis verankert, ermutigt er die Leser, Erkenntnisse in ihren eigenen Kontext zu übertragen, anstatt möglicherweise nicht passende Aktivitäten zu kopieren und einzufügen.

Der Studienbesuch war mehr als eine vorbereitende Übung; er diente als Schmelziegel, in dem die Konzepte, Methoden und der Ton des Toolkits geformt wurden. Die Publikation spricht mit, nicht über, den Gemeinschaften, die erstmals zeigten, wie „jenseits von Alibipolitik“ in der Praxis aussehen muss, und stellt sicher, dass jede Seite den Erfahrungen Rechnung trägt, die sie inspiriert haben.

01

Was ist Tokenismus?

1. Was ist Tokenismus?

Wenn wir über Jugendarbeit sprechen, sind wir als Jugendorganisationen verpflichtet, sicherzustellen, dass unsere Aktionen und Organisationen die Vielfalt junger Menschen repräsentieren, unabhängig von oder aufgrund ihrer Lebensumstände. Dieses wachsende Bewusstsein führt jedoch nicht immer zu echten Praktiken, die alle jungen Menschen gleichermaßen stärken. Eine der häufigsten Herausforderungen in diesem Bereich ist der Symbolismus, eine Form oberflächlicher Inklusion, die zwar auf den ersten Blick inklusiv erscheinen mag, in Wirklichkeit aber bestehende Machtstrukturen verstärkt. Tokenismus ist ein symbolischer Akt, um Mitglieder unterrepräsentierter Gruppen einzubeziehen und so den Anschein von Gleichheit oder Inklusivität zu erwecken. In der Jugendarbeit manifestiert sich dies oft durch die selektive Einbeziehung junger Menschen aus unterrepräsentierten Gruppen. Diese jungen Menschen werden nicht in die gemeinsame Macht oder Entscheidungsfindung einbezogen, sondern nur, um den Anschein von Vielfalt zu erwecken.

In der Jugendarbeit ist Alibipolitik oft unbeabsichtigt. Jugendarbeiter und Fachkräfte in der Jugendarbeit glauben oft, sie seien inklusiv, wenn sie „einen jungen Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund“ in ein Treffen, ein Projekt oder eine Kampagne einbeziehen. Inklusion wird jedoch zu Alibipolitik, wenn sie auf der Identität einer Person und nicht auf ihrer Fähigkeit, einen sinnvollen Beitrag zu leisten, beruht und wenn keine Anstrengungen unternommen werden, ihre volle Teilnahme zu unterstützen oder ihren Beitrag zu integrieren. Der Begriff Tokenismus entstand in den 1960er und 1970er Jahren, insbesondere im Kontext von Rassendiskriminierung und Geschlechterdiskriminierung. Er wurde zunächst verwendet, um die oberflächliche Inklusion Schwarzer Amerikaner in Politik und Wirtschaft zu kritisieren, fand aber bald auch Eingang in den feministischen Diskurs und den Diskurs über Behindertenrechte (Eyben, 2004). Heute wird Tokenismus als eine Form performativer Inklusion verstanden, die Maßnahmen umfasst, um den Anschein von Inklusivität zu erwecken, ohne strukturelle Veränderungen vorzunehmen.



Warum ist Symbolpolitik schädlich?

Auf den ersten Blick mag Symbolpolitik harmlos und sogar besser erscheinen als gar keine Inklusion. Doch in Wirklichkeit kann sie insbesondere bei jungen Menschen aus marginalisierten Verhältnissen nachhaltigen Schaden anrichten, da die Einladung in einen Raum, in dem die eigene Stimme ignoriert oder unterbewertet wird, Gefühle der Machtlosigkeit und des Misstrauens verstärken kann.

Zudem setzt Alibipolitik Einzelne oft unter unangemessenen Druck, für ihre gesamte Gruppe zu sprechen. Dies kann zur Verstärkung von Stereotypen führen und die Anerkennung der Vielfalt innerhalb von Gemeinschaften einschränken. Es kann auch zu Burnout oder Desinteresse führen, wenn junge Menschen das Gefühl haben, ihr Engagement sei oberflächlich oder instrumentalisiert. SALTO Inclusion & Diversity (2022) weist darauf hin, dass echte Inklusion Zeit und die Bereitschaft zur Machtteilung erfordert. Wenn die Beteiligung junger Menschen auf eine symbolische Geste reduziert wird, wird sie eher zu einem Hindernis als zu einer Brücke zur Selbstbestimmung.

Symbolpolitik untergräbt die Grundprinzipien der Jugendarbeit, die auf Respekt, Gleichberechtigung, Selbstbestimmung und der Stärkung der Jugend beruhen.



Wie erkennt man Alibipolitik in der Jugendarbeit?

Symbolpolitik kann subtil und schwer zu erkennen sein. Als Jugendarbeiter und Jugendarbeiterinnen sollten wir uns immer fragen:

- ◆ Beziehen wir junge Menschen in Entscheidungsprozesse ein oder holen wir erst nach deren Entscheidung ihre Zustimmung ein?
- ◆ Wählen wir die Teilnehmer aus, um die Diversitätsquoten zu erfüllen, oder weil sie einzigartige Perspektiven und Fähigkeiten mitbringen?
- ◆ Wird von den marginalisierten oder benachteiligten jungen Menschen, mit denen wir zusammenarbeiten, erwartet, dass sie ihre gesamte Gemeinschaft vertreten?
- ◆ Bieten wir ausreichende Unterstützung (in Form von Übersetzung, Zugänglichkeit, Mentoring usw.), um ihre gleichberechtigte Teilnahme zu gewährleisten?

Wie das Kompass-Handbuch für Menschenrechtsbildung betont, geht es bei echter Partizipation nicht darum, anwesend zu sein, sondern darum, gehört zu werden und Einfluss zu haben (Europarat, 2020, S. 148). Diese Aussage unterstreicht die Grundlagen einer sinnvollen Inklusion: Es reicht nicht aus, junge Menschen einfach in den Raum einzuladen, sondern entscheidend ist, ob sie das Geschehen dort aktiv mitgestalten.

Die Teilnahme wird bedeutungslos, wenn junge Menschen nur dem Namen nach anwesend sind und nicht die Möglichkeit haben, Entscheidungen zu beeinflussen oder Lösungen mitzugestalten.

02

Beispiele für Tokenismus

2. Beispiele für Tokenismus

Wir beobachten Alibipolitik in der Jugendarbeit, wenn junge Menschen primär zum Schein in Aktivitäten oder Entscheidungsprozesse einbezogen werden, statt sich wirklich einzubringen. Dies zeigt sich beispielsweise in einer Form oberflächlichen Engagements, bei dem junge Menschen zwar zu Veranstaltungen oder Treffen eingeladen werden, aber keinen Einfluss oder keine Möglichkeit haben, diese Veranstaltungen sinnvoll zu beeinflussen oder Entscheidungen zu treffen. Alibipolitik muss nicht immer als Ausgrenzung erscheinen. Manchmal verbirgt sie sich hinter dem Schein von Partizipation. In der Jugendarbeit kann sich dies auf vielfältige Weise manifestieren – von der Einladung junger Menschen, sichtbar zu werden, bis hin zur Einräumung eines Platzes am Tisch, ohne ihnen wirklichen Einfluss zu geben. Im Folgenden finden Sie gängige Beispiele, die viele Jugendarbeiter, Leiter oder junge Menschen selbst erlebt haben, selbst in gut gemeinten Situationen.

Wo lassen sich am ehesten Beispiele für Symbolpolitik in der Jugendarbeit erkennen?

Wir präsentieren Ihnen einige Beispiele, an die sich die meisten Leser unserer Meinung nach problemlos erinnern werden, wenn sie bei ihren Projekten oder Aktivitäten, an denen sie teilgenommen haben, etwas Ähnliches gesehen haben.

01

Oberflächliche Darstellung



Man kann sagen, dass die Repräsentation junger Menschen nur oberflächlich erfolgt, wenn sie zu einem Treffen oder einer Veranstaltung eingeladen werden. Sie haben jedoch keine Chance, dass ihre Stimme wirklich gehört oder wertgeschätzt wird. Entscheidungen werden ohne die Beteiligung junger Menschen getroffen, und selbst wenn sie beteiligt sind, wird dies im Entscheidungsprozess nicht berücksichtigt oder integriert.

02

Diversitätsquoten



Dieses Beispiel lässt sich vielleicht am besten in Unternehmen beobachten, ist aber in der Jugendarbeit weit verbreitet. Menschen beteiligen sich hauptsächlich deshalb an den Aktivitäten, um den Diversitätsanforderungen gerecht zu werden, doch ihre Stimme wird nicht gehört und sie haben keine Möglichkeit, an Entscheidungen mitzuwirken. Diese Form der Alibipolitik zeigt sich insbesondere bei internationalen Veranstaltungen, bei denen junge Menschen unterschiedlicher Herkunft an den Aktivitäten teilnehmen – ohne jedoch Mitspracherecht bei den Entscheidungen zu haben.

03



Fotomöglichkeiten

Kennen Sie die schönen Fotos von jungen Menschen unterschiedlicher Herkunft, die für eine Projektidee oder ein Projektergebnis werben? Manchmal sind diese jungen Menschen auf den Fotos zu sehen, ohne sich über den Zweck des Fotos im Klaren zu sein. Sie wurden auch nicht in die Planungs- und Entscheidungsprozesse einbezogen, die zu diesem Foto geführt haben.

04



Einmalige Dinge

Die Organisation setzt Jugendvertreter nur ein, um sie einzubeziehen und sagen zu können, dass junge Menschen am Prozess beteiligt waren. Ob Sie es glauben oder nicht – auch das ist eine Form von Alibipolitik; auch wenn es den Anschein hat, als ob die Stimme eines jungen Menschen tatsächlich gehört wurde. Wenn es jedoch nur für ein einmaliges Ereignis ist und nur dem Bedürfnis dient, junge Menschen als Entscheidungsträger darzustellen, ist es immer noch Alibipolitik.

05



Vetternwirtschaft und Günstlingswirtschaft

Selbst wenn tatsächlich junge Menschen an den Entscheidungsprozessen und der Durchführung der Aktivitäten beteiligt sind, kann es zu Alibiaktionen kommen. Wenn junge Menschen für die Teilnahme an Jugendinitiativen nur ausgewählt werden, weil sie persönliche Verbindungen zu den ausgewählten Personen oder Gruppen haben, und nicht aufgrund ihrer Erfahrungen, Kenntnisse oder Fähigkeiten, handelt es sich leider immer noch um Alibiaktionen.

06



Mangelnde Unterstützung

Wir sehen dieses Beispiel von Alibipolitik, wenn junge Menschen tatsächlich in den Entscheidungsprozess eingebunden sind und ihnen das volle Recht und die Verantwortung übertragen werden, Entscheidungen zu treffen. Werden diese jungen Menschen jedoch während des gesamten Prozesses nicht ausreichend unterstützt (durch Schulungen, Ausbildung, Zugang zu den notwendigen Informationen usw.), handelt es sich immer noch um Alibipolitik. Junge Menschen zum ersten Mal in diese Rollen zu versetzen und sie nicht ausreichend zu unterstützen, ist immer noch eine Form von Alibipolitik.

07

Mangelnde Umsetzung



Wenn wir junge Menschen aktiv in die Aktivitäten einer Jugendorganisation einbinden, um ein bestimmtes Projekt umzusetzen, ihnen aber nach Abschluss des Projekts keine weiterführende Betreuung bieten, fühlen sie sich ausgenutzt. Und das aus gutem Grund. Es bleibt Alibipolitik, auch wenn es den Anschein macht, als seien junge Menschen einbezogen worden – doch in diesem Fall fehlt echte Inklusion.

08

Konsultation ohne Rechenschaftspflicht



Viele Organisationen führen Jugendkonsultationen durch, um Feedback und Erkenntnisse zu sammeln. Doch wenn es keinen Mechanismus gibt, um auf dieses Feedback zu reagieren, oder keine Verpflichtung besteht, den jungen Menschen über die daraus resultierenden Veränderungen zu berichten, wird dies zu einer reinen Inszenierung. Konsultationen reichen nicht aus, wenn sie von tatsächlichem Einfluss und Verantwortungsbewusstsein getrennt sind.

09

Wiederholte Jugendrollen ohne Wachstum



In manchen Projekten wird dieselbe kleine Gruppe junger Menschen wiederholt gebeten, die „Stimme der Jugend“ zu vertreten, ohne dass andere die Möglichkeit haben, sich einzubringen, zu wachsen oder angeleitet zu werden. Wenn immer wieder dieselben Gesichter verwendet werden, kann dies einen geschlossenen Kreis schaffen, der Alibipolitik verstärkt – selbst wenn diese Jugendlichen aktiv teilnehmen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese Beispiele nicht bedeuten, dass die Beteiligung junger Menschen nur symbolisch ist – sie erinnern uns aber daran, wie leicht sie auch mit guten Absichten erfolgen kann. Das Erkennen dieser Muster ist der erste Schritt hin zu authentischeren, gemeinschaftlicheren und stärkeren Modellen des Jugendengagements.

03

Symbolpolitik vs. echte Beteiligung

3. Symbolpolitik vs. echte Beteiligung

In der Jugendarbeit sprechen wir oft von Jugendbeteiligung als Ziel unserer Tätigkeit. Dabei müssen wir bedenken, dass nicht jede Beteiligung gleich ist. Während manche Formen der Jugendbeteiligung jungen Menschen eine echte Einflussmöglichkeit bieten, vermitteln andere nur die Illusion ihrer Beteiligung. Für Jugendarbeiter und Fachkräfte in der Jugendarbeit ist es daher wichtig, den Unterschied zwischen Alibipolitik und echter Beteiligung zu verstehen, wenn wir Räume schaffen wollen, in denen junge Menschen nicht nur präsent, sondern auch einflussreich und gehört werden.

Harts Leiter der Teilnahme

1992 entwickelte der Kinderrechtsforscher Roger Hart ein visuelles Modell, das hilft, die verschiedenen Ebenen und Grade der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an Entscheidungsprozessen zu beschreiben. Das Modell besteht aus acht Stufen (Sprossen), die von Formen der Nichtbeteiligung bis hin zu echtem Engagement junger Menschen reichen. Dieses Modell ist seitdem zu einem grundlegenden Instrument in der Jugendarbeit und politischen Bildung geworden, da es uns hilft zu untersuchen, ob Beteiligung sinnvoll oder lediglich symbolisch ist. Jede Sprosse der Leiter steht für einen Schritt hin zu mehr Selbstbestimmung und geteilter Verantwortung. Obwohl die Leiter keine strenge Hierarchie darstellt, bietet sie einen wertvollen Rahmen für die Reflexion darüber, wie viel Einfluss junge Menschen tatsächlich auf unsere Projekte und Prozesse haben.



Stufen 1-3: Nichtteilnahme

Die unteren drei Stufen veranschaulichen Aktivitäten, die zwar nur partizipativ wirken, in Wirklichkeit aber entmächtigend wirken. Sie benutzen junge Menschen als Requisiten oder Alibi, statt sie sinnvoll einzubinden.

01 Manipulation

Partizipation als Manipulation liegt vor, wenn Kinder und Jugendliche die Hintergründe eines partizipativen Prozesses oder ihre Rolle darin nicht verstehen. Ihre Anwesenheit wird meist gezielt inszeniert, um den Interessen von Erwachsenen zu dienen.

Ein Beispiel hierfür sind Vorschulkinder, die politische Plakate über die Auswirkungen sozialpolitischer Maßnahmen auf Kinder hochhalten, obwohl sie weder die Hintergründe noch ihre Rolle im politischen Prozess verstehen.

02 Dekoration

Partizipation als Dekoration liegt vor, wenn Kinder und Jugendliche bei einer Veranstaltung, Aufführung oder anderen Aktivität, die zu einem bestimmten Zweck organisiert wird, öffentlich zur Schau gestellt werden, ohne dass sie Sinn und Zweck ihrer Teilnahme verstehen. Ihre Anwesenheit soll lediglich dazu dienen, der Veranstaltung einen inklusiven Anschein zu verleihen. Ein Beispiel hierfür ist eine Jugendgruppe, die gebeten wird, bei einer Klimaveranstaltung einen Tanz aufzuführen. Ihr wird nicht erklärt, worum es bei der Veranstaltung geht oder warum ihre Darbietung wichtig ist, sondern sie dient lediglich der Show.

03 Symbolpolitik

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei der Beteiligung um Alibipolitik, wenn jungen Menschen zwar scheinbar eine Stimme gegeben wird, sie aber in Wirklichkeit kaum oder gar keine Wahl haben, was das Thema oder den Kommunikationsstil betrifft, und kaum oder gar keine Möglichkeit, ihre eigene Meinung zu äußern. Ein Beispiel hierfür ist ein junger Roma, der zu einem Diversity-Panel eingeladen wird, aber nicht nach seiner Meinung gefragt wird, keine Unterstützung bei der Vorbereitung erhält und das Gefühl hat, nur dort zu sein, um seine ethnische Zugehörigkeit zu vertreten.



Stufen 4–6: Von Erwachsenen initiierte Teilnahme mit Beteiligung von Jugendlichen

Diese mittleren Stufen beschreiben authentischere Formen der Beteiligung, bei denen junge Menschen beteiligt sind, die Führung und Verantwortung jedoch bei Erwachsenen bleibt.

04 Zugewiesen, aber informiert

Zugewiesen, aber informiert liegt vor, wenn Erwachsene das Projekt initiieren, die Jugendlichen aber den Zweck verstehen, ihre Rolle kennen und bereit sind, daran teilzunehmen. Ein Beispiel hierfür ist ein Jugendbetreuer, der junge Menschen einlädt, bei der Durchführung eines Workshops mitzuhelfen. Die Erwachsenen haben ihn konzipiert, die Jugendlichen wissen jedoch, was von ihnen erwartet wird, verstehen die Ziele und nehmen bereitwillig daran teil.

05 Konsultiert und informiert

Konsultiert und informiert bedeutet, dass junge Menschen nach ihrer Meinung gefragt werden und wissen, dass ihre Beiträge ernst genommen werden. Die endgültigen Entscheidungen liegen jedoch weiterhin bei Erwachsenen. Ein Beispiel, das Hart beschreibt, ist eine von Erwachsenen geleitete Umfrage zur Wahrnehmung von Jugendlichen. Dabei werden die Jugendlichen über den Zweck der Umfrage informiert, vor der Entwicklung zu geeigneten Fragen konsultiert und erhalten die Möglichkeit, vor der Durchführung Feedback zur endgültigen Umfrage zu geben.

06 Von Erwachsenen initiierte, gemeinsame Entscheidungen mit Jugendlichen

Von Erwachsenen initiierte und gemeinsam mit Jugendlichen getroffene Entscheidungen finden statt, wenn Erwachsene partizipative Projekte initiieren, sich aber die Entscheidungsbefugnis oder Leitung mit den Jugendlichen teilen. Ein Beispiel, das Hart beschreibt, ist eine Jugendzeitung. In diesem Fall mag die Zeitung ein von Erwachsenen initiiertes Projekt sein, doch Kinder können jeden Aspekt des Betriebs – von der Berichterstattung, dem Schreiben und Redigieren bis hin zu Werbung, Druck und Vertrieb – mit der einzigen Anleitung und technischen Unterstützung von Erwachsenen verwalten.



Stufen 7-8: Von Jugendlichen initiierte Beteiligung

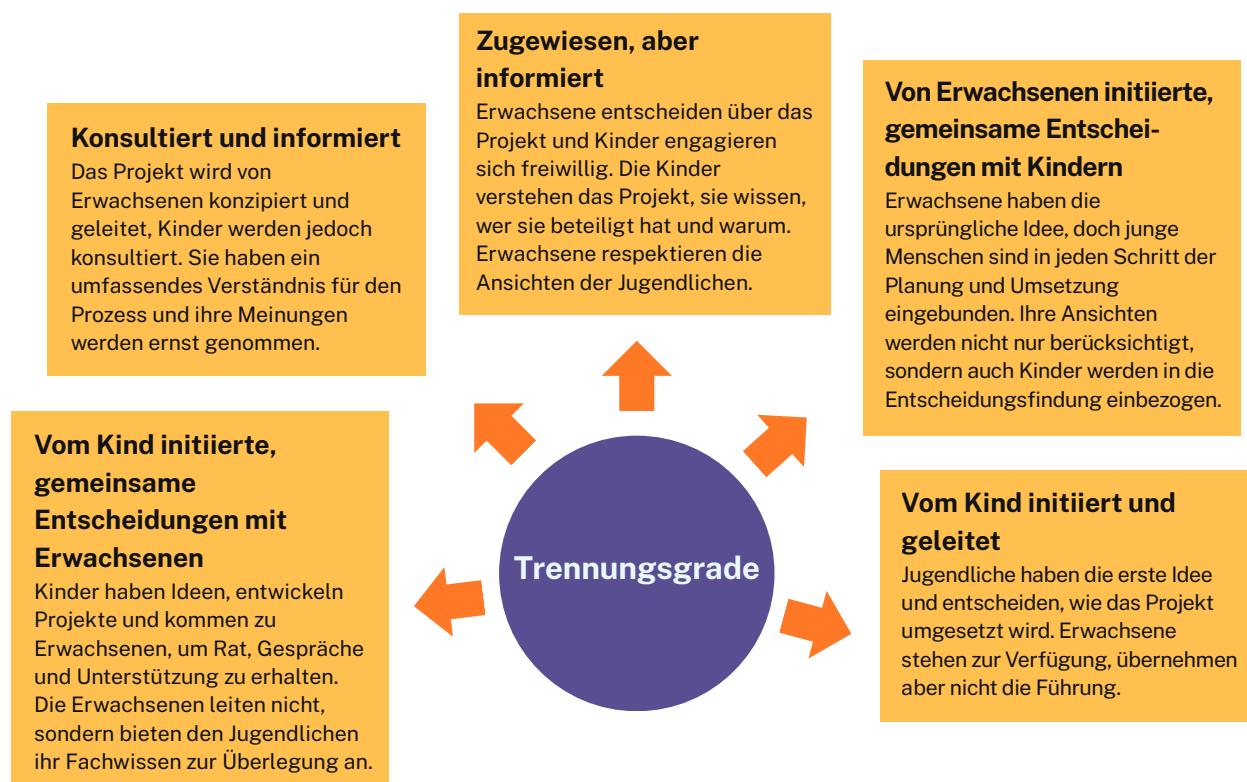
Diese obersten Stufen stellen die wirkungsvollsten Formen der Beteiligung dar, bei denen junge Menschen die Führung übernehmen und Erwachsene als Vermittler oder Verbündete fungieren.

07 Von Jugendlichen initiiert und geleitet

Von Jugendlichen initiierte und geleitete Projekte liegen vor, wenn junge Menschen ein Projekt oder eine Initiative selbstständig konzipieren und leiten. Erwachsene können auf Wunsch Unterstützung leisten, die Jugendlichen behalten jedoch die volle Kontrolle. Erwachsene beobachten und unterstützen die Jugendlichen zwar, greifen aber weder in den Prozess ein noch übernehmen sie eine richtungsweisende oder leitende Rolle. Hart weist jedoch darauf hin, dass es schwierig ist, Beispiele für von Kindern initiierte Gemeinschaftsprojekte zu finden. Ein Hauptgrund dafür ist, dass Erwachsene in der Regel nicht gut auf die Eigeninitiative junger Menschen reagieren. Selbst wenn Erwachsene Kinder allein lassen, um ein Wandgemälde oder ihren eigenen Freizeitraum zu gestalten und zu bemalen, fällt es ihnen schwer, keine richtungsweisende Rolle zu übernehmen.

08 Von Jugendlichen initiierte, gemeinsame Entscheidungen mit Erwachsenen

Von Jugendlichen initiierte und gemeinsam mit Erwachsenen getroffene Entscheidungen entstehen, wenn junge Menschen und Erwachsene gleichberechtigt zusammenarbeiten, um ein Projekt zu entwerfen und zu leiten. Dies ist das ideale Modell für die Zusammenarbeit zwischen den Generationen, bei der die Macht wirklich geteilt wird und gegenseitiger Respekt den Prozess prägt. Beispiele hierfür sind Schüler, die gemeinsam mit Erwachsenen Geld sammeln, ein Schulprogramm entwickeln und durchführen oder eine Gemeindekampagne leiten. Ein großer Vorteil dieser Form der Jugendbeteiligung besteht darin, dass sie jungen Menschen die Möglichkeit gibt, maßgeblichen Einfluss auf Richtlinien, Entscheidungen oder Ergebnisse zu nehmen, die traditionell ausschließlich der Kontrolle und Leitung von Erwachsenen unterlagen, wie etwa Gesetzgebungs- oder politische Prozesse. Auf diesen Ebenen wird Partizipation zu einem transformativen Prozess. Junge Menschen gestalten nicht nur ihr Umfeld, sondern entwickeln auch Führungsqualitäten, Verantwortungsbewusstsein und eine bürgerliche Identität. Diese Formen der Partizipation stehen im Einklang mit demokratischen Werten und den Zielen der Jugendförderung (Hart, 1992).



(Roger Harts „Leiter der Partizipation“, die die acht Ebenen der Jugendbeteiligung beschreibt, von der Manipulation bis hin zu von Jugendlichen initiierten gemeinsamen Entscheidungen (Hart, 1992).)



Stärkung der Jugend und Aufstieg auf der Karriereleiter

Um jungen Menschen den Aufstieg auf verschiedenen Stufen der Karriereleiter zu ermöglichen, reicht es nicht aus, sie einfach in unsere Entscheidungsprozesse einzubeziehen. Es bedarf vielmehr der Arbeit an ihrer Ermächtigung. Ermächtigung bezeichnet den Prozess, durch den Menschen das Selbstvertrauen, die Fähigkeiten und die Möglichkeiten erlangen, Entscheidungen zu treffen und ihr Leben zu gestalten.

Im Kontext der Jugendarbeit bedeutet Jugendförderung, Bedingungen zu schaffen, in denen junge Menschen gesehen, gehört und ihnen vertraut wird. Dies beginnt mit der Schaffung sicherer Umgebungen, in denen sie sich frei und ohne Angst vor Verurteilung ausdrücken können. Dazu gehört auch die Anerkennung gelebter Erfahrung als eine Form von Expertise.

Zu oft wird von jungen Menschen erwartet, sich an von Erwachsenen vorgegebene Strukturen anzupassen, statt für ihr Wissen aus der Bewältigung realer Herausforderungen respektiert zu werden. Nicht-formale und erfahrungsbasierte Lernmethoden können wichtig sein, denn Empowerment entsteht nicht dadurch, dass man ihnen sagt, was sie tun sollen, sondern durch die Freiheit, es in einem sicheren Umfeld zu versuchen, zu scheitern und es erneut zu versuchen. Jugendarbeiter und Fachkräfte der Jugendarbeit spielen hier eine Schlüsselrolle, indem sie als Mentoren und Verbündete junger Menschen fungieren, nicht als Lehrer oder Ausbilder.

Das Handbuch „Haben Sie Ihre Meinung!“ (Europarat, 2022) kommt zu diesem Punkt zu folgendem Schluss: „Partizipation ohne Empowerment ist begrenzt; echter Einfluss entsteht nur, wenn junge Menschen glauben, dass ihre Stimme zählt, und dabei unterstützt werden, danach zu handeln.“ Mit anderen Worten: Sinnvolle Partizipation ist untrennbar mit Empowerment verbunden. Es reicht nicht aus, junge Menschen nach ihrer Meinung zu fragen, wir müssen sie auch dabei unterstützen, nach ihren Überzeugungen zu handeln.

04

Auf dem Weg zu echter Inklusion

4. Auf dem Weg zu echter Inklusion

Echte Inklusion in der Jugendarbeit erfordert, über oberflächliche Gesten hinauszugehen und Prozesse zu schaffen, in denen junge Menschen – insbesondere aus marginalisierten Verhältnissen – Initiativen aktiv gestalten und leiten können. Es reicht nicht aus, Jugendliche einfach an den Tisch zu holen; vielmehr müssen Jugendorganisationen diesen Tisch gemeinsam mit ihnen gestalten und sicherstellen, dass jede Stimme Einfluss, Verantwortung und Anerkennung erhält. Dieses Kapitel untersucht die Prinzipien der gemeinsamen Gestaltung, Strategien zum Aufbau inklusiver Kulturen und praktische Instrumente zur Festlegung und Verfolgung von Inklusionszielen.

Prinzipien der gemeinsamen Gestaltung und des von Jugendlichen geleiteten Designs

Co-Creation bedeutet, mit jungen Menschen als gleichberechtigte Partner zusammenzuarbeiten und in jeder Phase der Projektplanung, -umsetzung und -evaluierung die Verantwortung zu teilen (Europarat, 2021). Sie stellt traditionelle Top-down-Strukturen in Frage und ersetzt sie durch kollaborative Ansätze, die auf den Lebenserfahrungen und der Kreativität junger Menschen aufbauen.



Zu den wichtigsten Grundsätzen der Co-Creation gehören:

- ◆ Gemeinsame Entscheidungsfindung: Junge Menschen und Erwachsene treffen Entscheidungen gemeinsam und erkennen dabei an, dass junge Menschen einzigartige Perspektiven einbringen, während Erwachsene Fachwissen und strukturelle Unterstützung beisteuern.
- ◆ Transparenz: Alle Prozesse, Rollen und Erwartungen werden offen besprochen und vereinbart.
- ◆ Iterative Zusammenarbeit: Die gemeinsame Entwicklung ist ein fortlaufender Prozess – Ideen werden getestet, überprüft und mit kontinuierlichem Input der teilnehmenden Jugendlichen angepasst (SALTO Inclusion, 2022).
- ◆ Empowerment: Junge Menschen werden ermutigt, Führungsrollen zu übernehmen und erhalten dabei Unterstützung durch Mentoring, Kompetenzentwicklung und Ressourcen.

Ein hilfreicher Rahmen ist das Modell „Pathways to Participation“, das betont, dass authentische Partizipation sowohl einflussreich als auch freiwillig sein muss (Youth Participation Strategy, CoE, 2021).

Jugendgeführte Gestaltungsprozesse sollten daher damit beginnen, den Bedürfnissen und Wünschen junger Menschen Gehör zu schenken und sie nicht nur in vordefinierte Pläne einzubeziehen.



Aufbau einer integrativen Kultur innerhalb von Jugendorganisationen

Eine inklusive Kultur ist mehr als nur eine Reihe von Richtlinien – sie ist eine Denkweise und tägliche Praxis, die Vielfalt, Gleichberechtigung und Zugehörigkeit wertschätzt (Youth Partnership, 2020). Um diese Kultur zu schaffen, müssen Jugendorganisationen:

- ◆ Marginalisierte Stimmen in den Mittelpunkt stellen: Aktivitäten sollten bewusst so gestaltet werden, dass auch diejenigen einbezogen werden, die oft übersehen werden – beispielsweise Jugendliche aus ländlichen Gebieten, junge Menschen mit Behinderungen oder Angehörige ethnischer Minderheitengruppen.
- ◆ Moderationstechniken anpassen: Methoden wie Kreisdiskussionen, World Cafés oder Storytelling ermöglichen es allen Teilnehmern, sich auf eine Weise einzubringen, die sich sicher und sinnvoll anfühlt (SALTO Inclusion, 2022).
- ◆ Machtdynamiken in Frage stellen: Moderatoren und Mitarbeiter sollten regelmäßig über ihre eigenen Vorurteile nachdenken und sicherstellen, dass sich die Jugendlichen ermutigt fühlen, Entscheidungen in Frage zu stellen oder Alternativen vorzuschlagen.
- ◆ Strukturelle Unterstützung bieten: Inklusion erfordert oft Ressourcen – wie Transport, Übersetzung oder Hilfsmittel zur Barrierefreiheit – um sicherzustellen, dass jeder junge Mensch uneingeschränkt teilnehmen kann.

Die Förderung einer integrativen Kultur bedeutet, von einer „Repräsentationsmentalität“ (bei der ein oder zwei Jugendliche anwesend sind) zu einer partnerschaftlichen Mentalität überzugehen, bei der die Jugendlichen sowohl am Prozess als auch an den Ergebnissen beteiligt sind.

Festlegen und Verfolgen von Inklusionszielen

Der Weg hin zu echter Inklusion bedeutet auch, klare, messbare Ziele zu setzen und den Fortschritt zu überwachen. Inklusion darf nicht dem Zufall überlassen werden – sie muss geplant, evaluiert und verbessert werden.



So setzen Sie Inklusionsziele:

1. Barrieren identifizieren: Nutzen Sie Feedback-Tools und Konsultationen mit jungen Menschen, um bestehende Hindernisse zu erfassen.
2. Prioritäten festlegen: Entscheiden Sie, welche Bereiche (z. B. Teilnehmervielfalt, Entscheidungsbefugnis, Zugänglichkeit) verbessert werden müssen.
3. Erstellen Sie messbare Indikatoren: Beispiele hierfür sind die Anzahl der von Jugendlichen getroffenen Entscheidungen während eines Projekts oder die Vielfalt der Jugendvertreter in Führungspositionen.

Fortschritt verfolgen:

- Checklisten zur Selbsteinschätzung (z. B. die Inklusions-Scorecards von SALTO) können Jugendarbeitern dabei helfen, darüber nachzudenken, ob ihre Aktivitäten wirklich partizipativ oder immer noch symbolisch sind.
- Es sollten Feedbackschleifen eingerichtet werden, um nach jeder Aktivität die Perspektive der Jugendlichen einzuholen und sichtbare Anpassungen vorzunehmen.

Bei diesem Prozess geht es nicht darum, Kästchen anzukreuzen, sondern darum, eine kontinuierliche Verbesserungskultur zu schaffen, die mit den Grundsätzen der Gleichberechtigung und Ermächtigung im Einklang steht.

05

5-tägiges informelles Trainingsprogramm

5. 5-tägiges informelles Trainingsprogramm

In diesem Teil des Toolkits stellen wir Ihnen 10 Schulungseinheiten zur Verfügung, mit denen Sie ein 5-tägiges informelles Trainingsprogramm organisieren können. Die meisten Einheiten können auch als eigenständige Aktivitäten genutzt werden. Jede Einheit dauert 180 Minuten, wobei täglich zwei Einheiten geplant sind – das ergibt 6 Unterrichtsstunden pro Tag und insgesamt 30 Unterrichtsstunden.



📅 Tag 1: Kennenlernen und Einführung in den Tokenismus

💡 Sitzung 1 Kennenlernen, Teambuilding

Dauer: ➔ 180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Um ein Gefühl des Vertrauens unter den Teilnehmern aufzubauen
- Einen sicheren und inklusiven Lernraum für die Teilnehmer schaffen
- Einführung in die Trainingsziele und -methodik

Sitzungsablauf: ➔ **Energizer – Menschen-Bingo (30 Minuten)**

(Schritt-für-Schritt-Beschreibung)

Der Moderator bereitet im Voraus Bingokarten vor, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften oder Erfahrungen enthalten (z. B. „Hat ein Haustier“, „Kann Fahrrad fahren“, „Spricht mehr als zwei Sprachen“). Die Teilnehmer bewegen sich im Raum, interagieren miteinander, um Personen zu finden, die zu jedem Kästchen passen, und sammeln Unterschriften. Die ersten Teilnehmer, die eine Reihe („Bingo“) vervollständigen, erzählen interessante Fakten, die sie gelernt haben. Basierend auf der Anzahl der Teilnehmer stellt der Trainer Regeln vor, wie viele Bingoreihen benötigt werden, um eine Karte zu vervollständigen, sowie die Regel, wie oft jemand den Namen anderer Teilnehmer als Antwort auf eine bestimmte Frage auf den Bogen schreiben kann.

➔ **Namensspiele und Eisbrecher (30 Minuten)**

Für die Namensspiele schlagen wir den Teilnehmern zwei Aktivitäten vor.

Die erste Möglichkeit ist Speed-Dating: Die Teilnehmer bilden zwei Kreise, einen ineinander und sitzen sich gegenüber. Der innere Kreis rotiert nach jeder Frage. Auf jede Frage folgen kurze Diskussionen in den Zweiergruppen (z. B. „Auf welche Fähigkeit sind Sie stolz?“ oder „Was möchten Sie heute lernen?“). Das zweite Spiel ist ein Netz aus Verbindungen: Die Teilnehmer stehen im Kreis, wobei eine Person einen Wollknäuel hält. Diese Person nennt ihren Namen und eine Trainingserwartung und wirft den Wollknäuel dann jemandem auf der anderen Seite des Kreises zu, während sie das Ende festhält. Der Vorgang wiederholt sich, bis alle mit dem Netz verbunden sind.

► **Wie unsere ideale Lernumgebung aussehen sollte (45 Minuten)**

Der Trainer teilt die Teilnehmer in kleine Gruppen ein. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, mit Flipchart-Papier und Stiften eine visuelle Karte ihrer idealen Lernumgebung zu erstellen. Der Trainer bittet die Gruppen, bei der Definition der idealen Lernumgebung, die sie in dieser Schulung sehen möchten, Folgendes zu berücksichtigen: physische Einrichtung, emotionale Atmosphäre, Interaktionsstile, unterstützende Ressourcen usw. Die Gruppen haben bis zu 30 Minuten Zeit, um ihre Lernumgebung zu diskutieren und zu zeichnen. Anschließend präsentieren sie ihre Karten dem Plenum. Der Trainer hebt gemeinsame Werte und Ziele der Gruppen hervor und schließt diesen Schritt mit einer gemeinsamen Vereinbarung darüber ab, wie die ideale Lernumgebung während dieser Bildungsveranstaltung sichergestellt werden kann.

► **Erwartungen und Beiträge (45 Minuten)**

An den Wänden werden zwei Flipcharts mit den Aufschriften „**Unsere Erwartungen**“ und „**Unsere Beiträge**“ angebracht. Die Teilnehmer nutzen Haftnotizen, um Folgendes zu notieren:

- Was sie von der Schulung erwarten (z. B. „Ich erwarte, praktische Werkzeuge zu erlernen“)
- Was sie bereit sind beizutragen (z. B. „Ich werde aktiv teilnehmen“)

Der Moderator leitet eine Reflexion, in der beide Seiten verglichen werden, und schließt diesen Schritt mit einem Überblick über das ab, was auf beiden Blättern geschrieben steht.

► **Gruppenvereinbarung (30 Minuten)**

Aufbauend auf den vorherigen Aktivitäten unterstützt der Moderator die Gruppe bei der Ausarbeitung einer gemeinsamen Vereinbarung, in der dargelegt wird, wie die Gruppe zusammenarbeiten möchte.

Zu den vorgeschlagenen Themen gehören:

- Respektvolle Kommunikation
- Zeitmessung
- Vertraulichkeit
- Offenheit und Feedback
- Grundsätze für sichere Räume

Die Vereinbarung wird auf ein großes Flipchart geschrieben und von allen Teilnehmern als Nachweis der Zustimmung unterschrieben. Der Moderator schließt die erste Sitzung mit der Präsentation der wichtigsten Schulungsziele und -methoden ab.

Materialien:

- Bingokarten für das Bingospiel (müssen vor der Sitzung vorbereitet werden)
 - Wollknäuel
 - Flipchartpapier, Marker
 - Post-it-Notizen, Stifte
 - Projektor (optional)
-

Tipps für mehr Inklusion:

◆ Energizer – Menschen-Bingo:

- Passen Sie die Sprache auf den Karten so an, dass sie für Menschen mit unterschiedlichen Sprachniveaus oder kognitiver Vielfalt verständlich ist. Verwenden Sie klare und anschauliche Formulierungen.
- Vermeiden Sie sehr persönliche Kategorien (wie etwa „war in einer Langzeitbeziehung“), die Unbehagen oder sozialen Druck hervorrufen könnten.
- Ermöglichen Sie das Spielen zu zweit oder in Dreiergruppen für diejenigen, die sich beim Alleinspielen unwohl fühlen.

◆ So sollte unsere ideale Lernumgebung aussehen:

- Stellen Sie ausgeschnittene Bilder, Aufkleber oder Zeitschriften zur Verfügung, damit sich die Leute ausdrücken können, ohne zeichnen zu müssen.

◆ Erwartungen und Beiträge:

- Übersetzen Sie die Flipchart-Überschriften in mehrere Sprachen, wenn die Gruppe mehrsprachig ist.
- Erfassen Sie die Erwartungen auch mündlich oder anonym für diejenigen, die nicht öffentlich schreiben möchten.

◆ Gruppenvereinbarung:

- Zeigen Sie visuelle Beispiele für inklusive Gruppenvereinbarungen (Piktogramme, klare Sätze, Emojis).
 - Überprüfen Sie die Vereinbarung im Laufe der Woche und öffnen Sie ein „Überprüfungsfenster“, um neue Vorschläge oder Anpassungen einzubeziehen.
-

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer bauen vertrauensvolle Beziehungen innerhalb der Gruppe auf.
 - Die Teilnehmer können zur Schaffung einer sicheren und integrativen Lernumgebung beitragen.
 - Die Teilnehmer können ihre individuellen Erwartungen und Beiträge für das Training äußern.
 - Die Teilnehmer erstellen gemeinsam eine Gruppenvereinbarung, die respektvolles und kollaboratives Lernen unterstützt.
 - Die Teilnehmer verstehen die Schulungsziele und -methodik.
-



Sitzung 2

Einführung in den Tokenismus

Dauer:

180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Definition von Tokenismus und seinen Formen
- Entwicklung der Fähigkeiten der Teilnehmer zur Unterscheidung zwischen symbolischer und echter Inklusion
- Die Auswirkungen von Tokenismus auf Einzelpersonen und Gruppen verstehen

**Sitzungsablauf:
(Schritt-für-Schritt-Beschreibung)**

◆ Energizer – Wahr oder Falsch (20 Minuten)

Der Moderator liest Aussagen zur Beteiligung und Inklusion von Jugendlichen vor. Die Teilnehmer gehen zu beiden Seiten des Raums, je nachdem, ob sie die Aussage für richtig oder falsch halten (eine Seite des Raums ist falsch, die andere ist richtig). Nach jeder Aussage eröffnet der Moderator eine kurze Diskussion oder Klarstellung.

Beispiele für Aussagen, die in diesem Schritt verwendet werden können (der Moderator kann je nach Hintergrund der Gruppe andere Aussagen als die unten vorgeschlagenen vorbereiten):

- „Jugendbeteiligung führt immer zu echten Veränderungen.“ (Falsch)
- „Ein junger Mensch im Vorstand garantiert, dass die Stimme der Jugend gehört wird.“ (Falsch)
- „Beim Tokenismus geht es nur um Zahlen.“ (Falsch)
- „Jugendarbeiter sind sich immer bewusst, wenn sie Alibipolitik betreiben.“ (Falsch)

◆ Input-Präsentation zum Thema Tokenismus (30 Minuten)

Moderatoren halten eine dynamische und interaktive Präsentation mit Folien und visuellen Hinweisen. Umfragetools (z. B. Mentimeter) können zur Einbindung der Teilnehmer eingesetzt werden.

Die während der Input-Präsentation präsentierten Inhalte sollten mindestens Folgendes umfassen:

- **Was ist Tokenismus? Wichtige Definitionen und Merkmale**
Einige der möglichen Ressourcen, die für dieses Thema verwendet werden können:

Wikipedia – Tokenismus

<https://en.wikipedia.org/wiki/Tokenism>

Europarat – Auf der Leiter: Handbuch zur Menschenrechtsbildung mit jungen Menschen

<https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder> StFX Employment Innovation – YEF Tokenism <https://www.stfxemploymentinnovation.ca/yef-tokenism/> Historische Entstehung des Tokenismus (kurzer Überblick)
Einige der möglichen Ressourcen, die zu diesem Thema verwendet werden können: Hart, R. (1992) – Children's Participation: From Tokenism to Citizenship <https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/05/Hart-R.-1992-Children-Participation-from-Tokenism-to-Citizenship.pdf> Wikipedia – Tokenismus
[https://en.wikipedia.org/wiki TokenName](https://en.wikipedia.org/wiki	TokenName)
Antigua Observer – YouthZone: Symbolpolitik
<https://antiguaobserver.com/youthzone-tokenism/>

- **Wie Symbolpolitik in der Jugendarbeit auftritt**

Einige der möglichen Ressourcen, die für dieses Thema verwendet werden können:
YPDE – Bericht zum Studienbesuch: Mehr als nur Symbolpolitik – Jugendliche führen Inklusion
<https://yp-de.org/news/studienbesuchsbericht-jenseits-von-symbolismus-jugend-fuert-inklusion/>
ESDN Policy Brief – Jugendbeteiligung in Europa (2022)
https://www.esdn.eu/fileadmin/Publications/ESDN_Policy_Briefs/2022/ES_DN_9_Policy_brief_Youth_Involvement_in_Europe_FINAL.pdf
Fletcher, A. – Machen Sie die Jugend zu einer Alibifigur?
<https://adamfletcher.net/2012/10/31/are-you-tokenizing-youth/>

- **Formen des Tokenismus (numerisch, symbolisch, performativ)**

Einige der möglichen Ressourcen, die für dieses Thema verwendet werden können:
Europarat – Auf der Leiter: Handbuch zur Menschenrechtsbildung mit jungen Menschen
<https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder>
ESDN Policy Brief – Jugendbeteiligung in Europa (2022)
https://www.esdn.eu/fileadmin/Publications/ESDN_Policy_Briefs/2022/ES_DN_9_Policy_brief_Youth_Involvement_in_Europe_FINAL.pdf
CultureAlly – Was ist Symbolpolitik?
<https://www.cultureally.com/blog/what-is-tokenism>

- **Auswirkungen auf junge Menschen und Organisationen**

Einige der möglichen Ressourcen, die für dieses Thema verwendet werden können:
EDYN – Symbolpolitik im Jugendaktivismus: Werden junge Stimmen wirklich gehört?
<https://edyn.eu/tokenism-in-youth-activism-are-young-voices-really-being-heard/>
LinkedIn-Artikel – Nicht nur ein Platz am Tisch: Warum die Alibipolitik der Jugend uns alle im Stich lässt
<https://www.linkedin.com/pulse/just-seat-table-why-youth-tokenism-fails-us-all-gevorg-ghazaryan-ir7sf>
PeertAC – Umgang mit Symbolpolitik in der Jugend-Peer-Advocacy
<https://peertac.org/2024/09/05/navigating-tokenism-in-family-and-youth-peer-advocacy-a-guide-for-genuine-inclusion/>

Die Teilnehmer werden ermutigt, in den Pausen der Präsentation Fragen zu stellen, über Umfragen zu reagieren oder sich kurz zu zweit auszutauschen. Zur Vorbereitung dieser Sitzung müssen Trainer/Moderatoren Zeit für die Vorbereitung der visuellen interaktiven Präsentation aufwenden. Mögliche Ressourcenlinks sind unter jedem der oben genannten Themen aufgeführt.

► **Analysieren wir die tatsächlichen Fälle von Tokenismus (40 Minuten)**

Der Trainer teilt die Teilnehmer in drei kleine Gruppen ein und gibt jeder Gruppe ein kurzes, realistisches Szenario, das eine andere Form des Tokenismus veranschaulicht:

- Sitz am Tisch – ein Jugendvertreter wird erst zu einer Sitzung des Gemeinderats eingeladen, wenn alle Entscheidungen getroffen wurden.
- Fototermin-Beratung – junge Menschen werden für ein schnelles Foto zusammengerufen, um ihre „Teilnahme“ zu demonstrieren, doch der angekündigte Workshop wird plötzlich abgesagt.
- Übersetzungsverlust: Eine Online-Sitzung des Lenkungsausschusses wird vollständig im englischen Jargon abgehalten, sodass ein Jugendarbeiter im ländlichen Raum keinen Beitrag leisten kann.

Jede Gruppe erhält Flipchart-Papier und Stifte sowie eine Reihe von Leitfragen: Welche Details deuten auf Alibipolitik hin? Welche Auswirkungen könnte dies auf den jungen Menschen haben? Welche Änderungen würden zu echter Inklusion führen? Was könnten Jugendarbeiter anders machen?

Die Gruppen haben 15 Minuten Zeit, ihre Erkenntnisse zu analysieren und aufzuzeichnen. Anschließend kehren sie ins Plenum zurück. Jede Gruppe präsentiert die wichtigsten Ergebnisse in drei Minuten und nutzt dabei ihr Flipchart als visuelles Hilfsmittel. Der Trainer fasst gemeinsame Ergebnisse zusammen, beleuchtet unterschiedliche Formen von Alibipolitik (symbolischer Sitz, performative Konsultation, struktureller Ausschluss) und leitet eine kurze Reflexion über Strategien für eine authentische Jugendbeteiligung an. Abschließend werden Grundsätze für eine inklusive Praxis während des gesamten Trainings vereinbart.

► **Zeitleiste der Beispiele für Symbolpolitik, die wir erlebt haben (40 Minuten)**

Die Moderatoren erstellen mit Klebeband oder großem Papier eine lange horizontale Zeitleiste an der Wand. Die Teilnehmer erhalten Haftnotizen und werden gebeten, sich an reale oder beobachtete Beispiele für Tokenismus (aus Medien, Schule, Arbeit, Jugendinitiativen usw.) zu erinnern. Jedes Beispiel wird auf einen Haftnotizzettel geschrieben und entsprechend dem Zeitpunkt des Auftretens auf der Zeitleiste platziert. Die Moderatoren/Trainer bitten um mindestens zwei Beiträge pro Teilnehmer.

Nachdem alle Notizen platziert sind, gehen die Teilnehmer die Zeitleiste entlang und lesen Beispiele. Anschließend leiten die Moderatoren eine Gruppenreflexion an:

- Gibt es Muster oder Themen?
- Haben sich die Arten des Symbolismus im Laufe der Zeit verändert?
- Wie haben sich unser Bewusstsein und Verständnis von Tokenismus entwickelt?

► **Wie wir die Themen Tokenismus und Inklusion verstehen und bearbeiten können (40 Minuten)**

Die Teilnehmer kehren aus den vorherigen Schritten in kleinere Gruppen zurück. Jede Gruppe erstellt zwei Arbeitsdefinitionen: eine für „Symbolpolitik“ und eine für „echte Inklusion“. Sie werden ermutigt, ihre Definitionen auf den Erkenntnissen aus der Sitzung aufzubauen.

Die Moderatoren geben für diesen Schritt die folgenden Anweisungen:

- Verwenden Sie Ihre eigene Sprache und Reflexionen
- Schreiben Sie Definitionen auf Flipchart-Papier
- Seien Sie bereit, die Definitionen Ihrer Gruppe im Plenum vorzustellen

Jede Gruppe präsentiert. Moderatoren leiten eine Diskussion, um Schlüsselemente aus verschiedenen Definitionen zu vergleichen und hervorzuheben. Es wird keine einheitliche Definition vorgegeben – die Vielfalt der Perspektiven wird gefördert; die Moderatoren achten darauf, dass die Definitionen auf den Inputs basieren, die zu Beginn der Sitzung bereitgestellt wurden.

Materialien:

- Vorgefertigte „Richtig oder Falsch“-Aussagen
 - Beamer, Leinwand, Laptop und Präsentationsfolien
 - Optional: Interaktive Umfragetools für den Schritt der Eingabepräsentation (z. B. Mentimeter, Slido)
 - Szenarien für kleinere Gruppen vorbereitet und ausgedruckt
 - Flipchartpapier, Haftnotizen, Marker
-

Tipps für mehr Inklusion:

◆ **Energizer – Richtig oder Falsch:**

- Passen Sie diese Aktivität mit zugänglichen visuellen Materialien (Karten, Piktogrammen, leicht lesbarem Text) und kulturell vielfältigen Beispielen an, um junge Menschen mit funktionaler Vielfalt oder Migrationserfahrungen vollständig einzubeziehen.

◆ **Analysieren wir die tatsächlichen Fälle von Tokenismus:**

- Lesen Sie die Szenarien vor der Aufteilung in Gruppen laut vor oder stellen Sie Versionen in mehreren Sprachen bereit, wenn die Gruppe dies erfordert.
- Erlauben Sie den Teilnehmern, ihre Ergebnisse schriftlich statt mündlich mitzuteilen, wenn sie dies bevorzugen.

◆ **Zeitleiste der Beispiele für Symbolpolitik, die wir erlebt haben:**

- Machen Sie deutlich, dass sie anonyme Quellen oder Medienquellen nutzen können, wenn sie keine persönlichen Erfahrungen teilen möchten.
-

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer werden in der Lage sein, Tokenismus zu definieren und den Unterschied zwischen Tokenismus und echter Inklusion zu erkennen.
 - Die Teilnehmer werden in der Lage sein, verschiedene Formen des Tokenismus in der Jugendarbeit und darüber hinaus zu identifizieren
 - Die Teilnehmer werden in der Lage sein, die historischen und strukturellen Wurzeln des Tokenismus in der Partizipation zu verstehen
 - Die Teilnehmer können die persönlichen und kollektiven Auswirkungen symbolischer Praktiken analysieren
 - Die Teilnehmer werden in der Lage sein, reale Szenarien kritisch zu bewerten und alternative inklusive Ansätze vorzuschlagen
 - Die Teilnehmer werden in der Lage sein, Arbeitsdefinitionen für Tokenismus und sinnvolle Jugendintegration zu entwickeln und zu artikulieren.
-



Tag 2: Symbolpolitik in der Jugendarbeit, Macht, Privilegien und Repräsentation

Sitzung 3 Wie manifestiert sich Symbolpolitik in der Jugendarbeit?

Dauer:  180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Identifizierung der Manifestationen von Tokenismus in der Jugendarbeit
 - Analyse und Reflexion realer und simulierter Beispiele für Symbolpolitik im Vergleich zu sinnvollem Jugendengagement
 - Um Warnsignale und Risikopunkte zu erkennen, an denen im Kontext der Teilnehmer am wahrscheinlichsten Symbolpolitik auftritt
 - Entwicklung eines gemeinsamen Satzes praktischer Indikatoren zur Unterscheidung echter Inklusion von symbolischer Teilnahme
-

Sitzungsablauf: (Schritt-für-Schritt-Beschreibung)

Energizer – „Gib den Stein weiter“ (15 Minuten)

Die Teilnehmer werden in zwei Reihen mit jeweils gleich vielen Personen aufgeteilt. Jede Reihe erhält einen kleinen Stein, der mit den Händen nach vorne weitergereicht wird. Beide Reihen gehen gleichzeitig weiter. Die Teilnehmer beobachten das andere Team und müssen erraten, wo der Stein landet. Sobald der Stein das Ende erreicht hat, drängen sich die Teams zusammen und wählen aus, wer ihrer Meinung nach den Stein im anderen Team hat. Für eine richtige Vermutung gibt es einen Punkt. Nach dem Raten kehren die Teams in ihre Reihen zurück. Die vorderste Person geht ans Ende, und der Vorgang wiederholt sich, sodass jeder die Führung übernimmt. Bei großen Gruppen können mehrere Reihen verwendet werden, und nach jeder Runde wechseln die Reihen.

Galerierundgang zu Fallstudien – Alibipolitik und Jugendarbeit (40 Minuten)

Moderatoren bereiten im Vorfeld fünf bis sechs kurze Fallstudien vor. Jeder Fall sollte ein Szenario der Jugendbeteiligung beschreiben, das aus realen oder fiktiven Projekten, Jugendräten, Beratungsfunktionen oder Kampagneninitiativen stammt. Einige Fälle sollten eindeutig symbolisch sein, während andere echte Inklusion zeigen oder eine Grauzone darstellen, die Interpretationsspielraum lässt. Jede Fallstudie wird auf einem Flipchart dargestellt oder ausgedruckt und an einer Station im Raum ausgehängt. Die Moderatoren teilen die Teilnehmer in kleine Gruppen von drei bis vier Personen auf und weisen jeder Gruppe einen anderen Startpunkt in der Galerie zu. Die Gruppen wechseln von Station zu Station und verbringen jeweils etwa 6–7 Minuten an jeder Station.

In jedem Fall diskutieren sie drei Leitfragen, die neben dem Szenario stehen:

- Ist das Symbolpolitik?
- Welche Zeichen sagen Ihnen das?
- Welche Auswirkungen könnte dies auf die betroffenen jungen Menschen haben?

Nachdem alle Gruppen die einzelnen Stationen besucht haben, versammeln die Moderatoren die Teilnehmer zu einer kurzen Nachbesprechung im Plenum.

Sie bitten die Gruppen, ein Beispiel zu nennen, das eine intensive Diskussion ausgelöst hat, und regen zum Nachdenken über gemeinsame Anzeichen oder Muster an, die sich in den einzelnen Fällen heraustraktallisiert haben.

► **Erkennen Sie den Symbolismus in unserer eigenen (Jugend-)Arbeit (30 Minuten)**

Nach dem Galerierundgang bitten die Moderatoren die Teilnehmer, in ihre ursprünglichen Kleingruppen zurückzukehren. Sie leiten sie an, über ihre eigenen Erfahrungen und Situationen nachzudenken. Jede Gruppe wird gebeten, Folgendes zu bedenken:

- Wo haben wir in unseren eigenen Projekten oder Organisationen Symbolpolitik erlebt?
- Gab es Warnsignale, die wir ignoriert oder übersehen haben?
- Was verbirgt sich oft hinter Begriffen wie „Jugendengagement“ oder „Partizipation“?

Die Gruppen werden ermutigt, zwei konkrete Ergebnisse auf Flipchart-Papier zu schreiben:

- Eine Liste von mindestens drei realen oder potenziellen Risikopunkten, in deren Kontext Symbolpolitik auftreten könnte
- Eine Liste mit Warnsignalen oder Zeichen, die auf eine Beteiligung von Jugendlichen hindeuten, ist möglicherweise eher symbolisch als bedeutungsvoll.

Moderatoren gehen durch den Raum, um die Gruppen zu unterstützen, Fragen zu beantworten und zu ehrlicher Reflexion anzuregen. Anschließend hängen die Gruppen ihre Flipcharts auf, damit andere sie sehen können.

► **Symbolpolitik oder nicht? (40 Minuten)**

Anschließend führen die Moderatoren eine interaktive Aktivität mit Rollenspielen ein, um zu untersuchen, wie sich Alibipolitik in realen Situationen auswirkt. Im Vorfeld bereiten sie drei oder vier kurze Rollenspielszenarien vor, die verschiedene Formen des Jugendengagements darstellen.

Zum Beispiel eine Sitzung des Jugendbeirats, ein Planungsausschuss oder eine Konferenz, bei der junge Menschen zu Wort kommen. Jede Gruppe wählt ein Szenario aus oder erhält eins zugewiesen. Die Moderatoren geben ihnen etwa 10 Minuten Zeit, um es durchzulesen und eine kurze Aufführung (3–5 Minuten) vorzubereiten. Anschließend präsentiert jede Gruppe ihr Rollenspiel den übrigen Teilnehmern.

Nach jeder Aufführung werden die anderen Gruppen aufgefordert, anhand der folgenden Fragen zu reflektieren:

- War dies ein Beispiel für Symbolpolitik?
- Wie kommen Sie darauf?
- Wie könnte diese Situation verbessert werden?

Moderatoren leiten die Reflexion nach jedem Rollenspiel, fassen die Erkenntnisse der Gruppe zusammen und verknüpfen sie mit früheren Beobachtungen aus dem Galerierundgang und den Diskussionen in kleinen Gruppen.

◆ **Indikatoren und Risikopunkte (30 Minuten)**

Die Moderatoren bitten die Teilnehmer nun, sich in neue Gruppen aufzuteilen.

Jede neu gebildete Gruppe erhält die Aufgabe, das während der Sitzung Gelernte zusammenzufassen.

Die Gruppen werden gebeten, drei kurze Listen zu erstellen:

- Indikatoren für Symbolpolitik in der Jugendarbeit
- Risikopunkte, an denen Tokenismus am wahrscheinlichsten auftritt
- Einfache Gebote und Verbote zur Gewährleistung einer sinnvollen Beteiligung junger Menschen

Die Moderatoren stellen Papier und Stifte oder auf Wunsch digitale Hilfsmittel zur Verfügung. Nach 20 Minuten Gruppenarbeit präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse der gesamten Gruppe.

Materialien:

- Haftnotizen, Marker, Flipcharts
- Vorgefertigte Fallstudien für den Galerierundgang
- Vorgefertigte Rollenspielszenarien

Tipps für mehr Inklusion:

◆ **Energizer – „Gib den Stein weiter“:**

- Erlauben Sie Alternativen zur körperlichen Teilnahme, wie etwa Beobachten und Raten ohne Bewegung der Arme oder die Verwendung deutlich sichtbarer farbiger Objekte.

◆ **Galerierundgang durch Fallstudien – Symbolpolitik und Jugendarbeit:**

- Verwenden Sie inklusive Bilder (Rasse, Geschlecht, Behinderung); Untertitel und Beschreibungen für sensorische Zugänglichkeit; Erzählungen für Sehbehinderungen.

◆ **Erkennen Sie den Symbolismus in unserer eigenen (Jugend-)Arbeit:**

- Schaffen Sie ein Klima der Vorurteilsfreiheit und Vertraulichkeit und denken Sie daran, dass das Ziel darin besteht, zu lernen und nicht darin, auf Fehler hinzuweisen.
- Geben Sie fiktive oder anonyme Beispiele als Auslöser für diejenigen an, die ihre eigenen Fälle nicht teilen möchten.

► **Symbolpolitik oder nicht?**

- Geben Sie den Teilnehmern die Möglichkeit, das Szenario als Audioaufnahme, dramatisierte Lesung oder visuelle Collage zu präsentieren, wenn sie es nicht aufführen möchten.
- Erklären Sie im Vorfeld, dass nicht die Leistung im Vordergrund steht, sondern die anschließende Reflexion.

► **Reflexion im Plenum und Abschluss der Sitzung:**

- Erlauben Sie anonyme oder stille Antworten (kleben Sie sie einfach an die Wand).

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer können konkrete Beispiele für Tokenismus in der Jugendarbeit erkennen.
 - Die Teilnehmer können zwischen symbolischer und sinnvoller Beteiligung unterscheiden, indem sie Verhaltensweisen, Strukturen und Entscheidungsprozesse analysieren.
 - Die Teilnehmer werden in der Lage sein, Risikopunkte und Warnsignale zu identifizieren, die zu symbolischen Praktiken in ihrem eigenen Jugendarbeitsumfeld führen können.
 - Die Teilnehmer werden in der Lage sein, praktische Indikatoren und Prinzipien zu formulieren, um eine echte und inklusive Jugendbeteiligung zu unterstützen.
-



Sitzung 4

Macht, Privilegien und Repräsentation

Dauer:

 180 Minuten

**Ziele der
Sitzung:**

- Die Teilnehmer sollen dazu ermutigt werden, kritisch darüber nachzudenken, wie Macht und Privilegien in der Jugendarbeit funktionieren.
 - Das Konzept der Intersektionalität und den Einfluss überlappender Identitäten auf Repräsentation und Partizipation erforschen
 - Um den Teilnehmern zu helfen, Ungleichgewichte in Bezug auf Zugang, Mitsprache und Einfluss innerhalb ihrer eigenen Projekte oder Organisationen zu erkennen
 - Förderung von Empathie, Bewusstsein und Strategien für ein integrativeres und gerechteres Engagement junger Menschen.
-

**Sitzungsablauf:
(Schritt-für-
Schritt-
Beschreibung)**

Energiespender – „Woher kommt meine Kraft“ (15 Minuten)

Die Moderatoren erinnern die Teilnehmer kurz daran, dass dies auf früheren Arbeiten zu Tokenismus und Inklusion aufbaut und die Perspektive vertieft, durch die sie die Beteiligung analysieren. Anschließend fordern die Moderatoren die Teilnehmer auf, still über Folgendes nachzudenken: „Woher kommt meine Kraft in den Räumen, in denen ich arbeite?“ Sie schreiben oder skizzieren ihre Antworten 3–5 Minuten lang einzeln und tauschen sie dann kurz in Paaren aus.

Aktivität „Privilegienleiter“ (35 Minuten)

Die Moderatoren führen die Aktivität als körperliche und visuelle Übung ein, um darüber nachzudenken, wie sich Privilegien manifestieren. Sie bereiten eine Linie oder Leiter auf dem Boden vor (kann aus Klebeband oder Seil bestehen), mit „weniger Privilegien“ an einem Ende und „mehr Privilegien“ am anderen.

Anschließend lesen die Moderatoren eine Reihe von Aussagen vor, und die Teilnehmer treten entsprechend vor, zurück oder bleiben an Ort und Stelle. Die Teilnehmer werden ermutigt, sich entsprechend ihrem aktuellen Kontext in der Jugendarbeit zu bewegen, nicht nur entsprechend ihrer persönlichen Identität.

Folgende Anweisungen können verwendet werden:

- Ich fühle mich sicher, in Besprechungen oder Gruppendiskussionen bei der Arbeit das Wort zu ergreifen

- Menschen in Führungspositionen in meiner Organisation oder meinem Netzwerk haben oft denselben Hintergrund oder dieselbe Identität wie ich.
- Ich habe Zugang zu Entscheidungsräumen in der Jugendarbeit, ohne dass ich eine besondere Einladung brauche.
- Ich kann an meinem Arbeitsplatz Widerspruch oder Kritik äußern, ohne negative Konsequenzen befürchten zu müssen
- Ich mache mir keine Sorgen darüber, dass ich nur als Alibi betrachtet werde oder nur aufgenommen werde, um Diversitätsquoten zu erfüllen.
- Ich wurde nie aufgrund meines Aussehens, Akzents oder Namens beurteilt oder unterschätzt
- Ich kann auf Veranstaltungen und Schulungen der Jugendarbeit zugreifen, ohne mir Gedanken über Kosten oder Zugänglichkeit machen zu müssen
- Meine Meinung wird von den Mächtigen normalerweise gehört und ernst genommen
- Ich habe Vorbilder in der Jugendarbeit, die meine Lebenserfahrungen und meine Identität widerspiegeln
- Ich habe nicht das Bedürfnis, Teile meiner Identität im beruflichen Umfeld zu verbergen

Nach der Bewegungsphase leiten die Moderatoren einen kurzen Moment der Stille ein, um die Verteilung zu beobachten, gefolgt von einer Nachbesprechung:

- Was ist Ihnen aufgefallen?
- Welchen Zusammenhang gibt es mit der Beteiligung junger Menschen?
- Inwiefern könnte diese Leiter in Ihrer Organisation oder Ihren Projekten vorhanden sein?

► **Meine persönlichen Schichten (30 Minuten)**

Die Moderatoren geben jedem Teilnehmer ein ausgedrucktes „Ziel“ oder ein konzentrisches Kreisdiagramm (oder lassen sie eines mit 3–4 Ebenen zeichnen):

- Innerer Kreis: Kernidentität (Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit, Religion, Sprache ...)
- Mittlerer Kreis: soziale Rollen (Jugendarbeiter, Eltern, Migranten, Aktivisten...)
- Äußerer Kreis: Kontextfaktoren (Bildungsniveau, wirtschaftlicher Status, Staatsbürgerschaft ...)

Die Teilnehmer füllen die Kreise mit Identitäten oder Bezeichnungen aus, die ihre Rolle in der Jugendarbeit und ihre Wahrnehmung und Behandlung beeinflussen. Anschließend diskutiert die gesamte Gruppe die folgenden Fragen:

- Welche Identitäten geben Ihnen in Ihrer Arbeit Kraft?
- Welche fühlen sich unsichtbar oder missverstanden?
- Wie wirken sich unterschiedliche Schichten auf Ihren Umgang mit jungen Menschen aus?

► **Vorkommnisse und Beispiele aus unserer Jugendarbeitspraxis (35 Minuten)**

Die Moderatoren bitten die Teilnehmer, an einen kritischen Vorfall in ihrer Arbeit zu denken, bei dem Macht oder Privilegien die Teilnahme (positiv oder negativ) beeinflusst haben.

Dabei kann es sich um das Gefühl der Ausgrenzung handeln, um die Dominanz bestimmter Stimmen oder um unsichtbare Zugangsbarrieren. Die Teilnehmer bilden Dreiergruppen und erzählen abwechselnd ihren Vorfall (ca. 5 Minuten pro Person), während die anderen beiden reflektierende Fragen stellen und dabei ein Protokoll wie dieses verwenden:

- Welche Machtdynamiken waren vorhanden?
- Wer hat profitiert oder wurde geschädigt?
- Welche Alternativen wären möglich gewesen?

Moderatoren geben Anleitungen zum aktiven Zuhören und zur Vertraulichkeit.

Anschließend schreiben die Triaden zwei bis drei wichtige Erkenntnisse auf Post-its, um sie anonym zur Gruppenreflexion weiterzugeben.

◆ **Powermapping (40 Minuten)**

Die Moderatoren wechseln nun zu einem gruppenbasierten Analysetool. Die Teilnehmer werden in nationale Gruppen eingeteilt (oder kommen aus denselben Jugendorganisationen) und gebeten, eines ihrer aktuellen Jugendprojekte, Organisationen oder Bereiche auszuwählen, in denen sie sich gerade engagieren.

Jede Gruppe erstellt mithilfe von A3-Blättern eine Leistungskarte, die Folgendes zeigt:

- Wer besitzt sichtbare Macht?
- Wer beeinflusst Entscheidungen hinter den Kulissen?
- Wer ist von den Entscheidungen betroffen, hat aber wenig Einfluss?
- Welchen Platz nehmen die Jugendlichen in dieser Struktur ein?

Moderatoren gehen umher, um tieferes Denken zu unterstützen und anzuregen.

Am Ende stellt jede Gruppe ihre Karte den anderen kurz vor, gefolgt von einer kurzen offenen Diskussion.

◆ **Reflexion im Plenum und Abschluss der Sitzung (25 Minuten)**

Im Kreis sagt jeder Teilnehmer ein Wort, das zusammenfasst, was er aus der Sitzung mitnimmt (z. B. „Bewusstsein“, „Hinterfragen“, „Neuausrichtung“).

Während er es sagt, begleitet er es mit einer einfachen Geste (z. B. eine Hand heben, die Arme verschränken, die Handflächen öffnen).

Die Gruppe wiederholt sowohl das Wort als auch die Geste gemeinsam und geht im Kreis herum.

Materialien:

- Haftnotizen, Marker, Flipcharts
- A3-Papiere
- Klebeband oder Seil für die Übung „Privilegienleiter“

Tipps für mehr Inklusion:

- ◆ **Berechtigungsleiteraktivität:**
- Bieten Sie eine sitzende Version an: Heben Sie farbige Karten oder Zahlen hoch, anstatt sich zu bewegen.
 - Erklären Sie vorab, dass nicht die Positionen den Wert einer Person definieren, sondern beobachtbare gesellschaftliche Strukturen.

- ◆ **Vorkommnisse und Beispiele aus unserer Jugendarbeitspraxis:**
- Erlauben Sie den Teilnehmern, beobachtete oder erfundene Fälle mitzuteilen, wenn sie sich nicht wohl dabei fühlen, persönliche Erfahrungen mitzuteilen.
 - Verstärken Sie die Regeln für aktives Zuhören, Respekt und Vertraulichkeit.
-

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer werden in der Lage sein zu erkennen, wie Machtdynamiken Beziehungen und Entscheidungen in der Jugendarbeit prägen
 - Die Teilnehmer können erkennen, wie Privilegien und Ausgrenzung in der alltäglichen Praxis zum Ausdruck kommen, auch innerhalb ihrer eigenen Teams oder Programme.
 - Die Teilnehmer können über ihre eigene Position nachdenken und darüber, wie diese ihre Perspektive und Herangehensweise an die Jugendbeteiligung beeinflusst.
 - Die Teilnehmer können Machtstrukturen mithilfe von Mapping-Tools visualisieren, um Barrieren und Möglichkeiten der Repräsentation besser zu verstehen.
 - Die Teilnehmer können Aktionspunkte oder Strategien entwickeln, um den Symbolismus zu reduzieren und eine sinnvolle Inklusion in ihrem Kontext zu fördern.
-



📅 Tag 3: Leiter der Teilnahme und Vermeidung von Symbolpolitik

💡 Sitzung 5 Beteiligungsleiter und Co-Creation

Dauer: ➔ 180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Einführung von Harts Partizipationsleiter als Rahmen für die Analyse des Engagements junger Menschen
- Die Prinzipien und Vorteile der Co-Creation in der Jugendarbeit erforschen
- Die Prinzipien der Partizipationsleiter und der gemeinsamen Gestaltung auf reale Szenarien anwenden

Sitzungsablauf: (Schritt-für-Schritt-Beschreibung)

➔ Energizer – Baue eine Brücke (15 Minuten)

Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen von 4–5 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält identische Sets mit begrenzten Materialien: Papier, Klebeband, Strohhalme. Ihre Aufgabe besteht darin, die höchste freistehende Struktur zu bauen, die einen kleinen Gegenstand (z. B. einen Marker oder eine Münze) mindestens 10 Sekunden lang tragen kann. Für den Brückenbau sind 10 Minuten vorgesehen, die letzten 5 Minuten sind der Präsentation gewidmet. Die Moderatoren führen eine Nachbesprechung durch, indem sie Verbindungen zu Teamarbeit, begrenzten Ressourcen und Kreativität unter Einschränkungen herstellen – Themen, die alle mit der Beteiligung von Jugendlichen in der Praxis verbunden sind.

➔ Einführung in Harts Partizipationsleiter (30 Minuten)

Der Moderator stellt Roger Harts Partizipationsleiter vor, ein Modell zum Verständnis verschiedener Grade der Jugendbeteiligung – von Nichtbeteiligung bis hin zur vollständigen Partnerschaft. Für weitere Informationen zum Thema wird den Moderatoren empfohlen, den theoretischen Einführungsteil dieses Materials zu lesen.

Die 8 Beteiligungsstufen werden (per Projektor oder Flipchart-Papier) mit kurzen Beispielen präsentiert. Wenn der Arbeitsraum groß genug ist, kann die Leiter auf dem Boden des Arbeitsraums aufgestellt und während dieser Sitzung, aber auch in den folgenden Sitzungen des gesamten Bildungsprogramms verwendet werden.

1. Manipulation – Jugendliche werden dazu benutzt, von Erwachsenen geleitete Anliegen zu unterstützen, ohne es zu verstehen
2. Dekoration – Jugendliche sind für den Auftritt anwesend (z. B. Gesang, Fotos), kein Einfluss

3. Symbolpolitik – Jugendliche werden um Input gebeten, aber bei der eigentlichen Entscheidungsfindung ignoriert
4. Zugewiesen, aber informiert – Jugendliche erhalten Rollen und werden umfassend eingewiesen, aber Erwachsene führen
5. Konsultiert und informiert – Jugendliche werden konsultiert, ihre Beiträge werden wertgeschätzt, Entscheidungen werden von Erwachsenen getroffen
6. Von Erwachsenen initiierte, gemeinsame Entscheidungen – Erwachsene initiieren, aber Jugendliche sind Partner
7. Von Jugendlichen initiiert und geleitet – Jugendliche gestalten und leiten, Erwachsene bieten Unterstützung
8. Von Jugendlichen initiierte, gemeinsam mit Erwachsenen getroffene Entscheidungen – Gemeinsame Initiativen und Machtteilung

Nach den Inputs stellt der Moderator folgende Fragen:

- Auf welcher Ebene liegen die meisten Ihrer Projekte?
- Wie fühlt es sich an, auf der unteren Ebene im Vergleich zur oberen Ebene zu sein?
- Gibt es dazwischen Grauzonen?

 **Analyse von Beispielen aus dem wirklichen Leben und deren Position auf der Leiter (45 Minuten)**

Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen aufgeteilt.

Jede Gruppe erhält einen ausgedruckten Satz mit sechs realen Szenarien und kann die Leiter auf dem Flipchartpapier oder die auf dem Boden verwenden, sofern diese im vorherigen Schritt erstellt wurde.

Szenarien:

- **Jugendbeirat**

Ein Jugendzentrum setzt einen Vorstand aus zehn jungen Menschen ein, der sich monatlich trifft, um Feedback zu den Programmen zu geben. Die Mitarbeiter danken ihnen für ihre Beiträge, aber alle Entscheidungen liegen bei Erwachsenen.

- **Schulratswahlen**

Die Schüler wählen Mitschüler, die sie bei wöchentlichen Treffen mit der Schulleitung vertreten. Die Ideen der Schüler werden diskutiert, aber der Schulleiter entscheidet, welche umgesetzt werden.

- **Klimaschutzkampagne**

Schüler planen eine lokale Protest- und Aufklärungskampagne. Sie bitten einen Lehrer um Unterstützung, übernehmen aber die Führung bei Planung und Entscheidungen.

- **Planungsausschuss der Jugendkonferenz**

Eine NGO bezieht Jugendliche in ein nationales Konferenzplanungsteam ein. Erwachsene und Jugendliche teilen sich die Verantwortung und treffen Entscheidungen im Konsens.

- **Fotowettbewerb zum Jugendtag**

Die Gemeinde startet einen Fotowettbewerb für Jugendliche. Jugendliche reichen Beiträge ein, doch erwachsene Mitarbeiter wählen die Gewinner aus und kuratieren die Ausstellung ohne Beteiligung der Jugendlichen.

- **Jugendstimmenpanel**

Ein 16-Jähriger wird eingeladen, seine Geschichte vor einem nationalen Gremium zu erzählen, wird jedoch nicht zum Ablauf der Sitzung oder zu den politischen Diskussionen befragt.

Seine Rolle ist symbolisch.

Den Gruppen werden von den Moderatoren folgende Aufgaben zugewiesen:

1. Besprechen Sie jedes Szenario in Ihrer Gruppe
2. Platzieren Sie jeden auf der entsprechenden Sprosse der Leiter
3. Seien Sie bereit, Ihre Entscheidungen im Plenum zu begründen

Der Moderator bespricht die Ergebnisse mit den kleineren Gruppen im Plenum und stellt fest, wo und warum Meinungsverschiedenheiten auftreten.

 **Co-Creation-Prinzipien und Co-Creation-Canvas (45 Minuten)**

Der Moderator führt die Teilnehmer zunächst in das Konzept der gemeinsamen Gestaltung ein, das über die bloße Teilnahme hinausgeht.

Schlüsselprinzipien der Co-Creation:

- Geteilte Eigentümerschaft – Alle Beteiligten fühlen sich von Anfang an verantwortlich
- Gegenseitiger Respekt – Alle Stimmen werden geschätzt, unabhängig von der Erfahrung
- Iterativer Prozess – Kontinuierliche Weiterentwicklung statt einmaliger Beratung
- Vielfältige Perspektiven – Bewusste Einbeziehung marginalisierter oder fehlender Stimmen
- Transparenz – Klarheit über Ziele, Zeitpläne und Entscheidungen
- Kapazitätsaufbau – Sicherstellen, dass alle Mitwirkenden in die Lage versetzt werden, sich voll zu engagieren
- Machtteilung – Entscheidungen werden gemeinsam getroffen, nicht durch Standardhierarchien

Der Moderator stellt ein visuelles Planungstool vor: das Co-Creation Canvas. Ein Beispiel finden Sie hier:

<https://www.citiesoftomorrow.eu/sites/default/files/documents/04%20Co-creation%20canvas.pdf>

Der Moderator sollte die Leinwand für die Sitzung vorbereiten und sie an die lokale(n) Sprache(n) und die Bedürfnisse der jeweiligen Gruppe anpassen, mit der er arbeitet.

Zu den enthaltenen grundlegenden Canvas-Elementen gehören (für fortgeschrittenere Gruppen können Moderatoren das präsentierte und verwendete Modell anpassen):

- Problem/Chance: Was versuchen wir zu lösen oder zu schaffen?
- Wichtige Interessengruppen: Wer muss einbezogen werden? (Jugendliche, Gemeinschaft usw.)
- Gemeinsames Ziel: Was verbindet uns in diesem Prozess?
- Benötigte Ressourcen: Zeit, Raum, Finanzierung, Fachwissen
- Rollen und Verantwortlichkeiten: Wie ist die Macht verteilt und wer macht was?

- Prozess/Aktivitäten: Schritte der gemeinsamen Gestaltung und des Engagements
- Gewünschte Ergebnisse: Welche Auswirkungen streben wir an – kurz- und langfristig?

Der Moderator schließt diesen Schritt mit einer kurzen Diskussion darüber ab, wie die Teilnehmer dieses Tool in zukünftigen Projekten verwenden könnten.

Reflexion und Neugestaltung in kleinen Gruppen (45 Minuten)

Die Teilnehmer werden in drei kleinere Gruppen aufgeteilt, und jede Gruppe erhält ein symbolisches Teilnahmeszenario.

Ihre Aufgabe besteht darin, das Szenario kritisch zu analysieren und es im Rahmen eines Co-Creation-Prozesses mithilfe des im vorherigen Schritt der Sitzung vorgestellten Co-Creation-Canvas neu zu gestalten.

Symbolische Beteiligungsszenarien:

- **Jugendsichtbarkeit bei einem Stadtforum**

Zwei junge Menschen werden eingeladen, eine Sitzung der Stadtkonsultation mit einer zweiminütigen Rede zu eröffnen. Sie sitzen für Fotos vorne, haben aber keine Mitwirkungs- oder Nachbereitungsfunktion.

- **Schul-Sensibilisierungswand**

Die Lehrkräfte wählen das Thema und das Design einer Wand zur Sensibilisierung für psychische Gesundheit aus. Die Schüler werden aufgefordert, vorab genehmigte Poster auszumalen, haben jedoch kein Mitspracherecht bei Konzept oder Botschaft.

- **Jugendnewsletter**

Dem Gemeindebrief wird eine „Jugendecke“ hinzugefügt. Jugendliche sind eingeladen, Inhalte einzureichen, Erwachsene bearbeiten oder verwerfen die Beiträge jedoch, ohne sie an der redaktionellen Auswahl zu beteiligen.

Den Gruppen werden folgende Aufgaben gestellt:

1. Identifizieren Sie, was das Szenario symbolisch oder symbolisch macht
2. Gestalten Sie es mithilfe der Co-Creation-Leinwand neu
3. Bereiten Sie eine kurze (3–4 Minuten) Präsentation zu Ihrem neuen Design vor

Der Moderator unterstützt jede Gruppe und moderiert einen gemeinsamen Austausch.

Andere Teilnehmer können Fragen stellen oder Ergänzungen einbringen.

Die Sitzung wird mit einer kurzen Nachbesprechung im Plenum abgeschlossen, bei der die folgenden Fragen verwendet werden:

- Welcher Mentalitätswandel ist erforderlich, um vom Tokenismus zur gemeinsamen Gestaltung überzugehen?
- Welche praktischen Hindernisse begegnen Ihnen bei der Umsetzung dieser Umstellung in Ihrem eigenen Kontext?
- Was können wir tun?

Materialien:

- Papier, Klebeband, Strohhalme
 - Projektor und Dias
 - Lochstreifen
 - Gedruckte Szenarien
 - Symbolische Teilnahme-Szenariokarten (3–4 Beispiele)
 - Gedruckte oder digitale Vorlagen für Co-Creation-Canvas (*Moderatoren müssen diese entwickeln, sie können das im Dokument verlinkte Beispiel verwenden)
 - Flipchartpapier, Haftnotizen, Marker
-

Tipps für mehr Inklusion:**◆ Einführung in Harts Partizipationsleiter:**

- Stellen Sie die Leiter mit einfachen Bildern und alltäglichen Beispielen (Schulumgebung, Nachbarschaftsumgebung usw.) vor.
- Verwenden Sie für jeden Schritt visuelle Hilfsmittel (Karten, Piktogramme, physikalische Beispiele auf der Bodenleiter).

◆ Analysieren Sie Beispiele aus dem echten Leben und wo sie auf der Leiter stehen:

- Bieten Sie vereinfachte oder visuelle Versionen von Szenarien an (Zeichnungen, Piktogramme, Rollenspiele).
- Lassen Sie jemanden die Fälle zum besseren Verständnis vorlesen oder nachspielen.

◆ Co-Creation-Prinzipien und Co-Creation-Canvas:

- Übersetzen Sie die Grundsätze in eine klare, alltägliche Sprache und verwenden Sie dabei reale Beispiele aus Jugendprojekten.
 - Stellen Sie eine visuelle Vorlage der Leinwand mit Symbolen und kurzen Sätzen für Personen mit Sprach-oder kognitiven Barrieren bereit.
-

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer können mithilfe von Harts Partizipationsleiter unterschiedliche Ebenen der Jugendbeteiligung identifizieren.
 - Die Teilnehmenden sind in der Lage, symbolische Praktiken in der Jugendarbeit zu erkennen und kritisch zu reflektieren.
 - Die Teilnehmer können die Kernprinzipien der Co-Creation beschreiben und anwenden
 - Die Teilnehmer können die Co-Creation-Leinwand nutzen, um symbolische Praktiken in sinnvolle Zusammenarbeit umzugestalten
 - Die Teilnehmer können integrative und gemeinsame Ansätze zur Beteiligung an ihren eigenen Projekten vorschlagen
-



Sitzung 6

Praktische Strategien zur Vermeidung von Symbolpolitik

Dauer:

180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Konkrete Strategien für inklusive Moderation und Planung in der Jugendarbeit erforschen
- Entwicklung kritischer Selbstreflexionsfähigkeiten, um symbolische Praktiken zu erkennen und zu mildern
- Gemeinsam einen praktischen Leitfaden zur Gewährleistung einer sinnvollen Jugendbeteiligung erstellen

Sitzungsablauf:
(Schritt-für-Schritt-Beschreibung)

◆ Schritt nach vorne (15 Minuten)

Die Teilnehmer stehen in einer Reihe in der Mitte des Raumes. Der Moderator liest eine Reihe von Aussagen vor und die Teilnehmer treten vor, wenn die Aussage auf sie zutrifft.

Aussagen:

- Melden Sie sich, wenn Sie einen Workshop für junge Menschen geleitet haben.
- Melden Sie sich, wenn Sie mit unterschiedlichen Jugendgruppen gearbeitet haben.
- Melden Sie sich, wenn Sie sich sicher sind, Inklusion in Ihrer Arbeit zu fördern.
- Treten Sie vor, wenn Sie jemals das Gefühl hatten, dass Ihre Stimme in einer Gruppe nicht gehört wurde.
- Treten Sie vor, wenn Sie aktiv Feedback von jungen Menschen einholen.
- Treten Sie vor, wenn Sie glauben, dass alle jungen Menschen in Ihrer Gemeinde die gleichen Chancen haben.

Nach jeder Aussage nehmen sich die Teilnehmer einen Moment Zeit, um die Zeile zu beobachten.

Der Moderator schließt diesen Schritt der Sitzung mit den folgenden Reflexionsfragen ab:

1. Was ist Ihnen an der Verteilung in der Gruppe aufgefallen?
2. Wie fühlte es sich an, einen Schritt nach vorne zu machen – oder an Ort und Stelle zu bleiben?
3. Was sagen uns diese Momente über Inklusion in der Praxis?

◆ Rotierende Tische (75 Minuten)

Der Moderator stellt vier thematische Tische im Raum auf. Jeder Tisch enthält Materialien und Erklärungen zu den konkreten Methoden oder Ansätzen.

Idealerweise sind die Tische mit digitalen Geräten ausgestattet, die die spezifischen Materialien für jeden Tisch enthalten. Die Teilnehmer wechseln in kleinen Gruppen zwischen den Tischen.

Es gibt folgende thematische Tabellen:

◆ **Partizipative Methoden und Eisbrecher**

Beinhaltet: World Café, Fishbowl, Open Space, diverse Icebreaker

Leitfragen:

1. Wie stellen diese Methoden sicher, dass alle Stimmen gehört werden?
2. Wie können wir verhindern, dass dominante Stimmen die Oberhand gewinnen?

◆ **Kommunikation und Sprache**

Enthält: Richtlinien zur inklusiven Sprache, Zusammenfassungen in einfacher Sprache, Tipps zum aktiven Zuhören

Leitfragen:

1. Wie kann Sprache einschließen oder ausschließen?
2. Welche praktischen Möglichkeiten gibt es, die Barrierefreiheit in der Kommunikation zu verbessern?

◆ **Machtteilung und Entscheidungsfindung**

Beinhaltet: Co-Design-Vorlagen, Jugend-Erachsenen-Partnerschaftsmodelle, Fallstudien

Leitfragen:

1. Wie sieht eine echte Machtteilung aus?
2. Was macht Mitentscheidung möglich?

◆ **Zugänglichkeit und Gerechtigkeit**

Beinhaltet: digitale Zugänglichkeitstools, Checklisten für den physischen Zugang, Gerechtigkeitsstrategien

Leitfragen:

- Mit welchen Barrieren sind manche junge Menschen konfrontiert?
- Wie können wir Projekte gestalten, die proaktiv inklusiv sind?

Die Gruppen werden angewiesen, an jedem Tisch etwa 10 Minuten zu verbringen. Alle 10 Minuten kündigt der Moderator eine neue Rotation an und die Gruppen bewegen sich. Die Gruppen müssen die Werkzeuge auf jedem der Tische erkunden und die Leitfragen diskutieren. Die Antworten auf die Fragen werden auf Zettel geschrieben, die an jedem Tisch ausliegen.

Am Ende dieses Schritts kehren die Gruppen zu ihren Ausgangspositionen zurück, analysieren alle Eingaben auf den an den Tischen hinterlassenen Papieren und halten die Kurzpräsentationen.

Der Moderator schließt den Schritt mit einer Diskussion im Plenum ab.

► Reflexionsrunden – was werde ich beginnen, beenden, fortsetzen (25 Minuten)

Nachdem sie die Möglichkeit hatten, verschiedene Ansätze und Instrumente für inklusivere und weniger symbolische Ansätze zur Einbindung junger Menschen zu analysieren, erhalten die Teilnehmer drei Haftnotizen in unterschiedlichen Farben und folgende Anweisungen:

- Schreiben Sie eine Sache auf, die Sie tun werden, um Inklusion zu unterstützen.
- Schreiben Sie eine Sache auf, die Sie NICHT mehr tun werden und die zum Symbolismus beitragen könnte
- Schreiben Sie eine Sache auf, die Sie WEITER tun werden und die gut funktioniert

Den Teilnehmern stehen einige Minuten zum Nachdenken und Aufschreiben auf Haftnotizen zur Verfügung. Anschließend wird in kleinen Gruppen darüber diskutiert.

Einige Freiwillige werden eingeladen, ihre Überlegungen im Plenum mitzuteilen.

Der Moderator hält die wichtigsten Themen auf einem Flipchart mit dem Titel „Unsere Verpflichtungen für eine inklusive Praxis“ fest.

► Dos and Don'ts Mapping – unser kleiner Guide (50 Minuten)

In neuen Kleingruppen (4–5 Personen) erstellen die Teilnehmer gemeinsam einen Leitfaden mit den Geboten und Verboten, um Symbolpolitik zu vermeiden. Jede Gruppe erhält ein Flipchartblatt, das in zwei Spalten unterteilt ist.

Den Gruppen werden folgende Anweisungen gegeben:

1. Reflektieren Sie, was Sie in dieser Sitzung und im gesamten Training gelernt haben.
2. Schreiben Sie konkrete, praktische „DOs“ und „DON'Ts“ für die Jugendbeteiligung auf
3. Verwenden Sie eine klare, direkte und handlungsorientierte Sprache

Die Gruppen haben 30 Minuten Zeit, um ihre Leitfäden fertigzustellen. Anschließend stellt jede Gruppe ihren Leitfaden dem Plenum vor.

Beispiele für praktische DOs:

- Beziehen Sie junge Menschen von Anfang an mit ein
- Seien Sie transparent über ihren Einfluss
- Entschädigen Sie Jugendliche gegebenenfalls für ihre Zeit
- Schaffen Sie Raum für Meinungsverschiedenheiten und kritisches Feedback

Beispiele für „Nichts“:

- Laden Sie junge Leute NICHT nur zum Schein ein
- Bitten Sie NICHT um Input, ohne zu planen, ihn zu verwenden
- Gehen Sie NICHT davon aus, dass alle Jugendlichen die gleichen Erfahrungen machen
- Schaffen Sie KEINE Jugendräte ohne Budget oder Entscheidungsbefugnis

Reflexion im Plenum (15 Minuten)

Der Moderator schließt die Sitzung mit einer angeleiteten Reflexion im Plenum ab und verwendet dabei die folgenden Fragen:

- Was kannten Sie schon vorher und was war neu?
 - Was möchten Sie weiter erforschen?
 - Wie können wir die Ergebnisse dieser Sitzungen praktisch in unseren täglichen Aktivitäten umsetzen?
-

Materialien:

- Post-it-Notizen (verschiedene Farben), Stifte
 - Flipchartpapier, Marker
 - Toolkit-Station-Ressourcen (können ausgedruckt oder am besten in digitalem Format vorliegen)
 - Projektor (optional)
-

Tipps für mehr

Inklusion:

Schritt vorwärts:

- Bieten Sie eine Alternative zum Sitzen an, beispielsweise das Anheben farbiger Karten oder das Reagieren mit Fingern oder Spielmarken.
- Vermeiden Sie persönliche Urteile oder Analysen in der Gruppe nach jedem Schritt; konzentrieren Sie sich auf Strukturen, nicht auf Einzelpersonen.

Drehtische:

- Stellen Sie sicher, dass an allen Stationen zugängliche und visuelle Materialien verfügbar sind (z. B. Piktogramme, klare Sprache, Diagramme).
 - Fügen Sie Audio oder aufgezeichneten Text für diejenigen hinzu, die nicht lesen können oder Schwierigkeiten beim Lesen haben.
-

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer werden in der Lage sein, inklusive Planungs- und Moderationsstrategien in ihrer Jugendarbeit anzuwenden
 - Die Teilnehmer werden in der Lage sein, Inklusionspraktiken in realen Projekten selbst zu bewerten und zu verbessern
 - Die Teilnehmer können konkrete Schritte identifizieren, um den Alibi-Aspekt zu reduzieren und eine sinnvolle Beteiligung zu fördern.
 - Die Teilnehmer erstellen gemeinsam einen Gruppenleitfaden mit praktischen DOs und DON'Ts, um sich gegenseitig beim Lernen und Üben zu unterstützen.
-



Tag 4: Sicherstellung einer inklusiven Teilnahme an unseren Projekten und Aktivitäten

Sitzung 7 Inklusives Jugendprojektlabor

Dauer: 180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Die Teilnehmer dazu ermutigen, Konzepte der Inklusion, Partizipation und Repräsentation bei der Planung von Jugendprojekten anzuwenden
 - Einführung des Inclusion Canvas als praktisches Instrument zur Gestaltung inklusiver Jugendarbeit
 - Zur Unterstützung des reflektierenden Lernens mithilfe des erfahrungsbasierten Lernzyklus von Kolb
 - Förderung der gemeinsamen Projektentwicklung und des kritischen Feedback-Austauschs zwischen den Teilnehmern
-

Sitzungsablauf: (Schritt-für-Schritt-Beschreibung)

Energizer – „Bewegen Sie sich zur Stelle“ (10 Minuten)

Bitten Sie alle, sich einen bestimmten Platz im Raum zu suchen. Sie beginnen das Spiel, indem sie sich auf ihren Platz stellen. Weisen Sie die Teilnehmer an, im Raum herumzulaufen und eine bestimmte Aktion auszuführen, z. B. hüpfen, alle in blauer Kleidung begrüßen oder rückwärts gehen. Wenn der Spielleiter „Stopp“ sagt, müssen alle zu ihrem ursprünglichen Platz zurücklaufen. Die Person, die zuerst ihren Platz erreicht, ist der nächste Spielleiter und kann der Gruppe Anweisungen geben.

Kolbs Zyklus des Erfahrungslebens (25 Minuten)

Moderatoren stellen das Modell kurz vor:

- Konkretes Erlebnis: Was ist passiert?
- Reflektierende Beobachtung: Was habe ich bemerkt oder gefühlt?
- Abstrakte Konzeptualisierung: Was kann ich daraus lernen?
- Aktives Experimentieren: Wie werde ich das beim nächsten Mal anwenden?

Anschließend erinnern sich die Teilnehmenden individuell an ein reales Erlebnis aus der Jugendarbeit, das mit Inklusion/Exklusion in Verbindung steht. Sie beantworten Fragen nach dem Kolb-Modell:

- Erfahrung: Wie war die Situation? Wer war beteiligt?
- Beobachtung: Wie haben Sie oder andere sich gefühlt? Welche Dynamik war im Spiel?
- Konzeptualisierung: Was sagt dies über Inklusion, Macht oder Teilnahme aus?
- Experimentieren: Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen? Welches Prinzip wird Sie leiten?

Am Ende tauschen die Teilnehmer ihre Überlegungen in Paaren oder kleinen Gruppen aus und versuchen, ein Muster oder gemeinsames Lernen sowie eine Erkenntnis zu identifizieren, die sie in die Projektplanung einbeziehen werden.

► **Einführung in das Modell „Inclusion Canvas“ (20 Minuten)**

Moderatoren präsentieren das „Inclusion Canvas“ – eine Vorlage, die als Leitfaden für die Planung inklusiver Projekte dient:

- Wer ist beteiligt (und wie)?
- Wer könnte ausgeschlossen werden?
- Machthaber/Entscheidungsträger?
- Strategien zur Partizipation
- Barrieren und Ermöglichungen
- Aktivitäten
- Überlegungen zur Barrierefreiheit
- Bewertung: Woher wissen wir, dass Inklusion real ist?

► **Inklusive Projektplanung (70 Minuten)**

Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen von drei bis fünf Personen aufgeteilt. Idealerweise werden dabei unterschiedliche Hintergründe und Erfahrungen berücksichtigt, um unterschiedliche Perspektiven zu fördern. Jede Gruppe hat die Aufgabe, eine lokale Aktivität oder ein kleines Jugendprojekt zu entwickeln, das die in den vorherigen Sitzungen erörterten Prinzipien der Inklusion, Partizipation und Repräsentation sinnvoll umsetzt.

Anschließend beginnen die Teilnehmenden mit der Arbeit in ihren Gruppen und nutzen die Leinwand als Leitfaden zur Strukturierung ihrer Ideen. Moderatoren wechseln zwischen den Gruppen, bieten Unterstützung an, stellen kritische Fragen und ermutigen die Teilnehmenden, Erkenntnisse aus früheren Sitzungen zu Symbolpolitik, Macht und Intersektionalität anzuwenden. Die Gruppen werden ermutigt, realistisch zu planen und gleichzeitig Kreativität und sinnvolles Engagement anzustreben. Sie können im Laufe der Zeit Zeitpläne, Stakeholder-Rollen oder Outreach-Pläne skizzieren, solange sie den Inklusionsprinzipien treu bleiben.

► **Präsentationen und Feedback (35 Minuten)**

Sobald die Gruppen ihre Projektideen entworfen haben, werden sie eingeladen, ihre Pläne der größeren Gruppe vorzustellen. Jede Gruppe wählt ein oder zwei Mitglieder aus, die ihr Konzept in einer kurzen Präsentation von 3–5 Minuten vorstellen. Ziel ist nicht die Präsentation eines ausgefeilten Endprodukts, sondern die Erläuterung, wie Inklusion im Projektdesign berücksichtigt und verankert wurde.

Nach jeder Präsentation leiten die Moderatoren eine kurze Runde strukturierten Peer-Feedbacks mit der Methode „Zwei Sterne und eine Frage“. Bei diesem Ansatz werden die Zuhörer gebeten, Folgendes zu sagen:

- Ein Aspekt des Projekts, der Inklusion deutlich unterstützt
- Ein weiterer Aspekt, der eine starke oder durchdachte Beteiligung widerspiegelt
- Und eine Frage oder ein konstruktiver Verbesserungsvorschlag.

► **Abschließende Reflexion – Was bleibt bei mir? (20 Minuten)**

Zum Abschluss des Workshops leiten die Moderatoren eine Reflexionsübung an, die den Teilnehmern hilft, ihr Gelerntes zu festigen und es auch außerhalb des Trainings anzuwenden.

Jeder Teilnehmer wird gebeten, individuell auf drei Reflexionsthemen zu reagieren:

- Eine Sache werde ich in meiner zukünftigen Arbeit anwenden
- Eine Herausforderung oder Frage, die ich noch untersuchen muss
- Eine Erkenntnis, die ich heute mitnehme

Diese Überlegungen können schriftlich festgehalten oder in Paaren oder Kleingruppen vorgetragen werden. Wenn die Zeit es erlaubt, können die Moderatoren einige Freiwillige einladen, die wichtigsten Erkenntnisse mit der gesamten Gruppe zu teilen. In einer optionalen Abschlussrunde werden die Teilnehmenden gebeten, in einem Kreis zu stehen oder zu sitzen und ein Wort zu nennen, das ihre aktuelle Meinung zur inklusiven Jugendarbeit oder ihre Rolle bei der Förderung dieser Arbeit zusammenfasst.

Materialien:

- Haftnotizen, Marker, Flipcharts
 - Projektor und Präsentationsfolien
 - Inklusion Leinwandausdrucke oder digitale Vorlagen
-

Tipps für mehr Inklusion:

◆ Energizer – „Zur Stelle bewegen“:

- Bieten Sie sanfte Alternativen zur Bewegung an, wie etwa „langsam gehen“, „mit einer Hand winken“ oder erlauben Sie die Teilnahme von der Seitenlinie aus.
- Verwenden Sie Musik oder einen gleichmäßigen Rhythmus, um die Zeit zu markieren, was es Menschen mit ADHS oder Autismus leichter macht, zu verstehen

◆ Kolbs Zyklus des Erfahrungslerbens:

- Geben Sie eine visuelle Übersicht über Kolbs Modell mit Symbolen oder einfachen Beispielen.
- Bieten Sie neutrale und optionale Beispiele für diejenigen, die keine persönlichen Erfahrungen teilen möchten.

◆ Inklusive Projektplanung:

- Moderatoren sollten die Machtdynamik innerhalb der Gruppen überwachen und diejenigen unterstützen, die sich weniger beteiligen.
 - Erlauben Sie den Teilnehmern, in Gruppen ihre bevorzugte Sprache zu verwenden und am Ende gegebenenfalls zu übersetzen.
-

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer können das Inclusion Canvas nutzen, um inklusive Jugendarbeitsinitiativen zu gestalten
 - Die Teilnehmer sind in der Lage, die wichtigsten Grundsätze der Beteiligung und Repräsentation in der Projektplanung anzuwenden.
 - Die Teilnehmer können über frühere Inklusions-oder Exklusionserfahrungen mithilfe von Kolbs Erfahrungslerzyklus nachdenken.
 - Die Teilnehmer können mit Kollegen zusammenarbeiten, um inklusive und zugängliche Projektideen gemeinsam zu entwickeln.
 - Die Teilnehmer können konstruktives Feedback geben und erhalten, das sich auf die Stärkung der Inklusion in der Projektgestaltung konzentriert.
-



Sitzung 8

Peer-Feedback und bewährte Verfahren

Dauer:

➤ 180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Projektideen durch konstruktives Peer-Learning teilen und verbessern
- Identifizierung und Analyse von Good-Practice-Beispielen aus der Jugendarbeit
- Förderung einer Kultur der kontinuierlichen Reflexion und inklusiven Projektentwicklung

Sitzungsablauf:
(Schritt-für-Schritt-Beschreibung)

► **Rotierendes Peer-Feedback – Präsentationen von Projektideen (120 Minuten)**

Jeder Teilnehmer bringt einen Ideenentwurf für eine inklusive Jugendinitiative mit, der in Sitzung 7 mithilfe des Inclusion Canvas entwickelt wurde. Dies können völlig neue Ideen oder Erweiterungen bestehender Projekte sein. Die Teilnehmer teilen sich in kleine Feedbackkreise auf (4–5 Personen pro Gruppe). Jeder Teilnehmer präsentiert und erhält abwechselnd Feedback.



Anleitung für Gruppen:

Jeder Vortragende hat insgesamt 15–20 Minuten Zeit

- 5–7 Minuten, um ihre Projektidee zu erklären: Welches Problem oder welche Chance sprechen Sie an? Wer ist beteiligt und wie?

Welche Inklusionsstrategien sind in Ihren Plan integriert?

Welche Ergebnisse streben Sie an?

- 8–13 Minuten, um Peer-Feedback mit der Methode „Zwei Sterne und ein Wunsch“ zu erhalten:
 - **Star:** Eine Sache, die Inklusion klar unterstützt
 - **Stern:** Eine Sache, die eine nachdenkliche Beteiligung oder Repräsentation von Jugendlichen zeigt
 - **Wunsch:** Ein Verbesserungsvorschlag oder eine konstruktive Frage

Moderatoren gehen umher, um die Gruppen pünktlich zu halten, Klarheit und konstruktiven Dialog zu unterstützen und zum Zuhören und respektvollen Hinterfragen anzuregen.

Good-Practice-Beispiele aus der Praxis (45 Minuten)

Die Moderatoren stellen drei Fallstudien zur inklusiven Jugendarbeit aus unterschiedlichen Kontexten vor, die anhand von kurzen Videos, Folien oder gedruckten Handouts präsentiert werden. Nachfolgend finden Sie Beispiele für Fallstudien. Zur Vorbereitung der Sitzung müssen die Moderatoren jedoch Fallstudien aus der örtlichen Gemeinschaft oder den Ländern finden, aus denen die Teilnehmer kommen. Die Teilnehmer werden in kleinere Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe muss die Fallstudie durchgehen, die spezifischen Fragen diskutieren und beantworten und sich auf Präsentationen vorbereiten. Nach 30 Minuten haben die Gruppen jeweils 5 Minuten Zeit, um die Schlussfolgerungen im Plenum vorzustellen.

Fallstudie 1: Von Jugendlichen geführter Gemeinschaftsgarten

Eine Gruppe junger Leute verwandelte in ihrem ärmeren Viertel ein verlassenes Grundstück in einen Gemüsegarten.

Sie waren die Initiatoren der Idee, suchten nach Finanzierungsmöglichkeiten, schlossen sich mit Erwachsenen zusammen, um Unterstützung zu erhalten, und leiten nun die laufende Instandhaltung und Öffentlichkeitsarbeit.

Diskussionsfragen:

- Was ermöglichte den Erfolg dieses von Jugendlichen geleiteten Prozesses?
- Wie haben Erwachsene unterstützt, ohne zu kontrollieren?
- Welche Co-Creation-Elemente sind sichtbar?

Fallstudie 2: Inklusive Mitgestaltung der Jugendpolitik

Ein Ministerium und eine Jugendorganisation haben gemeinsam eine nationale Jugendpolitik entwickelt. Ein vielfältiges Team junger Menschen hat gemeinsam mit den politischen Entscheidungsträgern die Inhalte entworfen, überarbeitet und ausgehandelt.

Diskussionsfragen:

- Wie wurde die Macht aufgeteilt?
- Wie wurden marginalisierte Stimmen einbezogen?
- Welche Strukturen halfen, Symbolpolitik zu vermeiden?

Fallstudie 3: Digitales Storytelling für sozialen Wandel

Eine NGO schulte jugendliche Flüchtlinge im Filmemachen und Geschichtenerzählen. Die Jugendlichen drehten Kurzfilme über ihre Erlebnisse, die später in Kampagnen, der Interessenvertretung und im Bildungsbereich eingesetzt wurden.

Diskussionspunkte:

- Was machte diesen Prozess so ermächtigend?
- Wie hat das Geschichtenerzählen die Sichtbarkeit und Eigenverantwortung gefördert?
- Inwiefern ist dies mehr als nur symbolische Inklusion?

Nachbesprechung im Plenum (15 Minuten)

Die Teilnehmer treffen sich in einem Abschlusskreis. Jeder Teilnehmer teilt mit: Eine wichtige Erkenntnis von heute ODER eine Aktion, zu der sie sich als Ergebnis dieser Sitzung verpflichten.

Materialien:

- Flipchart
 - Stifte, Papier, Haftnotizen
 - Beamer/Leinwand (oder Handouts) für Fallstudien
-

Tipps für mehr Inklusion:

Rotierendes Peer-Feedback – Präsentationen von Projektideen:

- Erlauben Sie verschiedene Formate: mündlich, Zeichnungen, kurze Videos, Collagen, digitale Präsentationen usw.
- Verwenden Sie einfache Karten oder Rubriken, um schriftliches und mündliches Feedback zu geben.
- Legen Sie zwischen den Runden sensorische Pausen oder Mikropausen ein, um kognitive Ermüdung zu vermeiden.

Good-Practice-Beispiele aus der Praxis:

- Wählen Sie Fälle in zugänglichen Sprachen oder mit Untertiteln in der Sprache der Gruppe aus.
 - Erlauben Sie den Teilnehmern, Fälle nach Affinität auszuwählen, sodass jede Gruppe mit dem Beispiel arbeitet, das sie am meisten anspricht.
 - Geben Sie mithilfe von Symbolen oder Piktogrammen Richtlinien für Analysefragen an.
-

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer entwickeln ihre Fähigkeiten weiter, konstruktives, inklusives Feedback zu geben und zu erhalten.
 - Die Teilnehmer können Beispiele aus der Praxis inklusiver Jugendarbeit analysieren.
 - Die Teilnehmer können ihre eigenen Projektdesigns auf der Grundlage von Peer-Input und Erkenntnissen aus bewährten Verfahren verbessern.
-



Tag 5: Persönliche und organisatorische Nachbereitung und Abschluss des Trainingsprogramms



Sitzung 9

Persönliche und organisatorische Aktionspläne

Dauer:

 180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Die Teilnehmer sollen ermutigt werden, ihre eigenen Praktiken und Annahmen im Zusammenhang mit Inklusion und Partizipation kritisch zu reflektieren.
 - Unterstützung der Teilnehmer bei der Identifizierung persönlicher und organisatorischer Wachstumsbereiche
 - Die Teilnehmer bei der Formulierung konkreter Schritte hin zu einer inklusiveren Jugendarbeit anleiten.
 - Die Teilnehmer sollen durch schriftliche Selbstversprechen dazu befähigt werden, sich zu nachhaltigen Veränderungen zu verpflichten.
-

**Sitzungsablauf:
(Schritt-für-Schritt-Beschreibung)**

 **Energizer – „Roboter“ (15 Minuten)**

Teilen Sie die Teilnehmer in Dreiergruppen auf. Eine Person in jeder Gruppe ist der Roboter-Controller, die anderen beiden sind die Roboter. Jeder Controller muss die Bewegungen seiner beiden Roboter steuern. Der Controller berührt einen Roboter an der rechten Schulter, um ihn nach rechts zu bewegen, und berührt ihn an der linken Schulter, um ihn nach links zu bewegen. Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er den Robotern sagt, sie sollen in eine bestimmte Richtung laufen. Der Controller muss versuchen, zu verhindern, dass die Roboter gegen Hindernisse wie Stühle und Tische prallen. Bitten Sie die Teilnehmer, die Rollen zu tauschen, damit jeder die Chance hat, Controller und Roboter zu sein.

 **Geleitete Einzelreflexion (40 Minuten)**

Die Moderatoren stellen den Teilnehmern ein Arbeitsblatt zur Selbstreflexion oder eine Reihe von Tagebuchanregungen zur Verfügung, in denen die folgenden Themen behandelt werden:

- Was habe ich über Symbolpolitik, Inklusion, Macht und Repräsentation gelernt?
- In welchen Situationen habe ich andere unabsichtlich ausgeschlossen?
- Wo habe ich in meiner Rolle Einfluss oder Macht?
- Was mache ich bereits gut – und was kann ich anders machen?

Moderatoren können beruhigende Musik und eine ruhige Atmosphäre bieten, sodass die Teilnehmer ihre Gedanken privat aufschreiben, zeichnen oder in einem Mindmap darstellen können.

Bei einer eher verbalen Gruppe können Paare oder Dreiergruppen nach dem Schreiben kurz ihre wichtigsten Gedanken austauschen.

► **Entwicklung eines Aktionsplans (70 Minuten)**

Die Moderatoren stellen eine Vorlage zur Aktionsplanung vor und erklären, dass jeder Teilnehmer Folgendes skizzieren wird:

- Individuelle Maßnahmen, die sie ergreifen werden, um die Inklusion in ihrer eigenen Arbeit zu verbessern
- Organisatorische Empfehlungen oder Änderungen, die sie befürworten oder umsetzen könnten

Die Teilnehmer arbeiten zunächst selbstständig und identifizieren realistische und sinnvolle Schritte (z. B. „Einen zugänglicheren Rekrutierungsprozess schaffen“, „Überprüfung der Entscheidungsfindung in unserem Jugendrat“). Anschließend teilen und diskutieren sie in Kleingruppen ihre Pläne und geben unterstützendes Feedback und Vorschläge.

Moderatoren gehen herum und geben mit Fragen wie diesen tiefere Einblicke:

- Woher wissen Sie, dass Ihre Handlungen einen Unterschied machen?
- Wer muss sonst noch an dieser Änderung beteiligt werden?
- Was könnte im Weg stehen – und wie werden Sie damit umgehen?

► **Brief an mich selbst (35 Minuten)**

Die Moderatoren stellen die letzte Aktivität vor: das Schreiben eines „Briefes an mich selbst“ als Form der persönlichen Verantwortung und Inspiration. Die Teilnehmer werden ermutigt, einen Brief von ihrem aktuellen Ich an ihr zukünftiges Ich in sechs Monaten zu schreiben. Der Brief sollte Folgendes enthalten:

- Was sie gelernt haben und warum es wichtig ist
- Eine Vision, wie sie inklusiver arbeiten können
- Konkrete Maßnahmen, die sie hoffentlich ergriffen haben.
- Ermutigung, auch bei Herausforderungen engagiert zu bleiben.

Briefe können in Umschlägen verschlossen und später an die Teilnehmer zurückgeschickt werden (per E-Mail oder Post in 3–6 Monaten), oder die Teilnehmer können sie privat aufbewahren.

► **Reflexion im Plenum und Abschluss der Sitzung (20 Minuten)**

Die Moderatoren laden die Teilnehmer zu einem Abschlusskreis ein. Jeder Teilnehmer ist eingeladen, Folgendes mitzuteilen:

- Eine Verpflichtung, die sie mitnehmen
- Ein Wort, das ihre Absicht für die Zukunft beschreibt.

Materialien:

- Haftnotizen, Marker, Flipcharts
- A3- und A4-Papier
- Umschläge (einer pro Teilnehmer)
- Aufkleber oder Briefmarken (optional, zum Verschließen oder Verzieren von Umschlägen)

Tipps für mehr Inklusion:

◆ **Energizer – „Roboter“:**

- Vermeiden Sie Hindernisse, die Unfälle oder körperliche Schäden verursachen könnten.

◆ **Geleitete Einzelreflexion:**

- Bieten Sie verschiedene Ausdrucksformate an: Schreiben, Zeichnen, Mindmapping, visuelle Collage.
- Fügen Sie visuelle Hilfsmittel oder Piktogramme für Schlüsselfragen ein, wenn es Personen mit Lese- oder Verständnisschwierigkeiten gibt.

◆ **Entwicklung eines Aktionsplans:**

- Geben Sie visuelle Beispiele für inklusive Maßnahmen auf verschiedenen Verantwortungsebenen.
- Ermöglichen Sie denjenigen, die Schreibbarrieren haben, den mündlichen Austausch.
- Verwenden Sie anstelle von langem Text ein benutzerfreundliches visuelles Format (Leinwand, Raster, Karten).

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer werden in der Lage sein, kritisch über ihre Rolle bei der Förderung oder Behinderung inklusiver Praktiken nachzudenken.
- Die Teilnehmer können persönliche Vorurteile, Machtdynamiken und Bereiche für Wachstum in ihrer eigenen Jugendarbeit identifizieren.
- Die Teilnehmer sind in der Lage, einen klaren Aktionsplan für die Umsetzung inklusiver Praktiken in ihrem beruflichen Kontext zu entwerfen.
- Die Teilnehmer können ihre persönlichen Verpflichtungen zur Veränderung durch schriftliche Selbstreflexion formulieren.



Sitzung 10

Evaluierung und Planung lokaler Aktivitäten

Dauer:

 180 Minuten

Ziele der Sitzung:

- Den Lernprozess während der Veranstaltung zu reflektieren und die individuellen und gruppenbezogenen Lernergebnisse zu bewerten
 - Abschluss des Lernzyklus durch die offizielle Youthpass-Zertifikatszeremonie
 - Den Teilnehmern Raum und Unterstützung zu bieten, um auf den Ergebnissen der Veranstaltung aufzubauen, indem sie Ideen für neue Projekte und die Zusammenarbeit zwischen den teilnehmenden Organisationen austauschen.
-

**Sitzungsablauf:
(Schritt-für-Schritt-Beschreibung)**

Gehen Sie das Programm durch (15 Minuten)

Die Sitzung beginnt mit einem interaktiven Rundgang der Teilnehmer gemeinsam mit dem Trainerteam durch den Raum. Dabei besichtigt die Gruppe alle im Rahmen der Sitzungen entwickelten Flipcharts – vom ersten bis zum letzten Tag. Im Rahmen des Rundgangs erinnert sich jeder an den Ablauf der Aktivitäten – von der Ankunft am Veranstaltungsort und dem Kennenlernen am ersten Tag bis zur aktuellen Sitzung. Außerdem werden Ängste, Erwartungen und Beiträge, die am zweiten Tag des Trainings in kleineren Gruppen besprochen wurden, analysiert und die Teilnehmer beantworten die Frage: „Hat sich etwas davon bewahrheitet? Wie?“. Am Ende der Aktivität bitten die Trainer die Teilnehmer, wieder im Kreis Platz zu nehmen.

Dixit-Karten-Übung – Wie fühle ich mich bei der Teilnahme an dieser Veranstaltung (30 Minuten)

Nachdem die Teilnehmer die Möglichkeit hatten, sich an das Programm und den Ablauf des Trainings zu erinnern, spielen die Trainer entspannende Musik im Hintergrund. Sie nehmen Dixit-Karten und legen sie auf den Boden. Die Teilnehmer werden gebeten, still aufzustehen und im Raum umherzugehen, während sie die verschiedenen Dixit-Karten auf dem Boden betrachten.

Der Trainer bittet die Teilnehmer, jeweils eine Karte auszuwählen, die ihre persönliche Erfahrung mit dem Training widerspiegelt. Nachdem jeder Teilnehmer eine Karte in der Hand hat, werden sie gebeten, wieder im Kreis Platz zu nehmen.

Anschließend bitten die Trainer die Teilnehmer, freiwillig aufzustehen und der Gruppe die von ihnen gewählte Karte zu zeigen und zu erzählen, wie diese Karte ihre Erfahrung mit diesem Ereignis widerspiegelt. Die Aktivität ist beendet, sobald jeder Teilnehmer die Möglichkeit hatte, seine Karte zu zeigen.

◆ **Schriftliche Auswertung in Google-Formularen (30 Minuten)**

Die Teilnehmer werden aufgefordert, mithilfe ihrer Endgeräte einen Evaluationsbogen auszufüllen. Ihnen wird Raum und Zeit gegeben, individuell über den Trainingskurs nachzudenken und den Online-Evaluationsbogen auszufüllen.

◆ **Nachrichten über sinkende Schiffe (30 Minuten)**

Der Schulungskurs wurde mit einer Metapher eröffnet, die die Veranstaltung als Reise darstellt, bei der das Boot unsere Erwartungen, die Segel unsere Beiträge und das Meer unsere Ängste repräsentiert. Das offizielle Programm endet mit der Übung „Sinkendes Schiff“. Zur Vorbereitung auf die Sitzung werden die Namen aller Teilnehmer und Mitglieder des Organisationsteams auf ein Flipchart-Papier geschrieben. Jeder ist eingeladen, sich gegenseitig Abschiedsgrüße zu schreiben. Am Ende der Übung schneiden die Teilnehmer Teile des Flipchart-Papiers mit den für sie hinterlassenen Grußbotschaften aus, um sie nach der Veranstaltung mit nach Hause zu nehmen.

◆ **Youthpass-Zeremonie (30 Minuten)**

Die letzte Gruppenaktivität ist die Youthpass-Zeremonie. Die Zeremonie läuft so ab, dass ein Freiwilliger die Zeremonie beginnt, indem er ein Zertifikat eines anderen Teilnehmers entgegennimmt (ausgehändigt vom Trainer). Anschließend muss der Freiwillige den Teilnehmer beschreiben, indem er alle Informationen preisgibt, die er während des Trainingskurses über die Person gelernt hat – ohne den Namen des Teilnehmers zu nennen; während die Gruppe versucht zu erraten, wessen Zertifikat das ist. Hat die Gruppe richtig geraten, erhält der Einzelne das Zertifikat vom Freiwilligen. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder sein Zertifikat erhalten hat. Jede Übergabe des Zertifikats von einem Teilnehmer an einen anderen wird fotografiert.

◆ **Ideenmarkt für neue Projekte und Kooperationen der beteiligten Organisationen (40 Minuten)**

Die letzten 40 Minuten stehen den Teilnehmern zur Diskussion von Ideen für zukünftige Projekte und Kooperationen zur Verfügung. In diesen 40 Minuten haben die Teilnehmer die Möglichkeit, sich anhand der in den Vortagen besprochenen Ideen zu gruppieren und basierend auf ihren Interessen und denen ihrer Organisationen mögliche zukünftige Kooperationen zu diskutieren. Der Ideenmarktplatz wird von den Trainern unterstützt, die den Teilnehmern bei Bedarf Ratschläge und Informationen geben – innerhalb der kleineren, themen-/ideenorientierten Gruppen.

Materialien:

- Haftnotizen, Marker, Flipcharts
 - A3- und A4-Papier
 - Flipchart-Papiere
 - Dixit-Karten
-

Tipps für mehr Inklusion:

- ◆ **Gehen Sie das Programm durch:**
 - Ermöglichen Sie den Besuchern, die Tour im Sitzen oder auf einer visuellen Zeitleiste durchzuführen, die von einem festen Standort aus zugänglich ist.
- ◆ **Dixit-Karten-Übung – Wie fühle ich mich bei der Teilnahme an dieser Veranstaltung:**
 - Betonen Sie, dass das Teilen zu 100 % freiwillig ist.
 - Lassen Sie die Leute die Karte auswählen und einfach ein Wort sagen oder eine Geste machen, ohne eine Erklärung abzugeben, wenn sie das bevorzugen.
- ◆ **Schriftliche Bewertung in Google-Formularen:**
 - Stellen Sie sicher, dass das Formular in klarer Sprache verfasst und an die Sprache der Gruppe angepasst ist.
- ◆ **Nachrichten zum Sinken des Schiffes:**
 - Erlauben Sie anonyme oder dekorative Beiträge (Zeichnungen, Symbole, Aufkleber).
- ◆ **Ideenmarkt für neue Projekte und Kooperationen der beteiligten Organisationen:**
 - Erlauben Sie Beiträge in visueller oder schriftlicher Form, wenn die Leute nicht sprechen möchten.

Ergebnisse:

- Die Teilnehmer reflektieren und bewerten ihre persönlichen und gruppenbezogenen Lernerfahrungen während des gesamten Trainingskurses.
- Die Teilnehmer werden identifizieren und artikulieren, wie sich ihre Erwartungen, Beiträge und Ängste im Laufe der Veranstaltung entwickelt haben.
- Die Teilnehmer geben im Rahmen eines strukturierten schriftlichen Bewertungsprozesses konstruktives Feedback zum Schulungskurs.
- Die Teilnehmer werden Möglichkeiten zur Weiterverfolgung erkunden, indem sie zu Diskussionen über zukünftige Projekte und die Zusammenarbeit zwischen den teilnehmenden Organisationen beitragen und sich daran beteiligen.

Verweise

- 01** Council of Europe. (2020). Compass: Manual for human rights education with young people (2020 ed.). Council of Europe Publishing. <https://www.coe.int/en/web/compass>
- 02** Council of Europe. (2021). Youth participation strategy: Pathways to participation. Council of Europe Publishing.
- 03** Council of Europe. (2022). Have your say!: Manual on the revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life. Council of Europe Publishing.
- 04** Eyben, R. (2004). Tokenism revisited: Reflections on representation and power. IDS Bulletin, 35(2), 88–92. <https://doi.org/10.1111/j.1759-5436.2004.tb00153.x>
- 05** Hart, R. (1992). Children's participation: From tokenism to citizenship (Innocenti Essays No. 4). UNICEF International Child Development Centre.
- 06** SALTO Inclusion. (2022). Step-by-step guide to creating inclusive projects. <https://www.salto-youth.net/>
- 07** SALTO Inclusion & Diversity. (2022). Inclusion and diversity in youth work. SALTO-YOUTH Resource Centre. <https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/inclusionfor-all/>
- 08** Youth Partnership. (2020). Youth work essentials. Council of Europe & European Commission.



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

