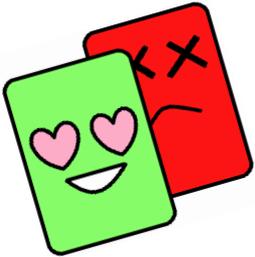


Methodensammlung

Diese Sammlung soll stetig erweitert werden. Wenn du in deinem Bezirk/Stamm Erfahrung mit anderen guten Methoden zu Kinder- und Jugendmitbestimmung gemacht hast schreib' doch gerne an i.mettin@dpsg-ac.de. Ich update dann sehr gerne das Dokument mit euren Methoden. Dies sind nicht die einzigen Methoden, die ihr verwenden könnt, lediglich Ideen.

Vorbereitung/Raumgestaltung/Gesprächsführung

Stimmungskarten



Mindestens zwei Karten, mit einem Symbol für Zustimmung und eines für Ablehnung, z.B. Daumen hoch und Daumen runter auf grünem bzw. rotem Grund. Die Stimmungskarten können beliebig erweitert werden oder mit anderen Symbolen kodiert werden, wie Emojis, Worten, Zahlen oder Taschenlampen mit farbigem Papier davor.

Farbige Stimmungskarten sind in großen Runden besser zu zählen als nur Handzeichen.

Der Sprechstein

Es spricht, wer den Sprechstein hat und diese Person darf nicht unterbrochen werden. Der Stein darf auch eine Puppe, ein Halstuch, eine Tüte Bonbons oder ein anderer Gegenstand sein. Geeignet für aufgeladene Themen, wo es schwerfällt ausreden zu lassen.

Moderationskarten

Zu Beginn der Konferenz werden den Teilnehmenden Rollen für die Konferenz verteilt. Z.B. Moderator*in, Gesprächsleitung, Wellnessmanager*in, zwei Wahlhelfer*innen und Protokollant*in. Die Karten helfen, die Themen/TOPs anzumoderieren.

- Die Moderation erhält Karteikarten mit den Tagesordnungspunkten und führt die Teilnehmer an die Themen heran.
- Die Gesprächsleitung nimmt Wortmeldungen an und bestimmt wer grade spricht.
- Das Wellnessmanagement trägt Sorge, dass es den Teilnehmenden gut geht und meldet z.B. Pausen an, wenn diese notwendig sind.
- Die Wahlhelfer*innen zählen die Stimmzettel, führen die Strichliste und fragen, ob die Wahl angenommen wird.
- Die Protokollführung hält alle wichtigen Dinge fest, die besprochen worden sind, sie bekommt auch eine Karte, auf der bereits die TOPs aufgeschrieben sind und eventuell hilfreiche Formulierungen.

Wenn die Moderationskarten gut vorbereitet sind, können die Jugendstufen ihre Konferenzen selbst leiten und durchführen. Die Arbeitskreismitglieder sind lediglich zur Beantwortung von Fragen notwendig. Das Wellnessmanagement ist optional, aber empfohlen für lange Konferenzen wie z.B. Bezirkskonferenz.

Wandzeitung

Eine Wandzeitung sind verschiedene „Zeitungsartikel“ an einer Pinwand.

Z.B. Infos zu vergangenen oder geplanten Bezirksaktionen, Stämme des Bezirks, Aufbau der Bezirksleitung, Gesprächsregeln, Ablauf der Konferenz, Reflexionszielscheibe oder jeder andere Input, den ihr wichtig für eure Konferenz findet. Das Design ist euch frei überlassen.

Diese Möglichkeit bietet sich für ältere Gruppen an, wenn Zeit eingeplant ist, die Wandzeitung zu betrachten und die Lesekompetenz vorhanden ist.

Ideen zur Vorstellungsrunde

Kennenlernbingo

Wie Bingo, allerdings stehen in den Feldern keine Zahlen, sondern Merkmale, Eigenschaften oder Interessen. Jede*r Mitspielende bekommt einen Zettel und Stift und versucht nun andere Mitspielende zu finden, auf die die Aussage in einem der Felder zutrifft und trägt den Namen der Person ein. Wenn eine Reihe senkrecht, waagrecht oder quer voll ist, wird laut Bingo gerufen und das Spiel ist vorbei. Je nach Größe des Bingofeldes, ist das Spiel in wenigen Minuten vorbei. Variationen können sein, dass alle Felder ausgefüllt werden müssen oder, dass die Delegierten aus einem Stamm sich einen Zettel teilen. Für jüngere Stufen geeignet und zur Namenswiederholung.

Fühlkisten-Vorstellung

Eine Kiste gefüllt mit unterschiedlichen Gegenständen, wie zum Beispiel Murmeln, Muscheln, Federn, Würfel, Schachfigur, Halstuchknoten, Taschentüchern. Die Teilnehmenden ziehen blind einen Gegenstand aus der Kiste und erzählen, woran dieser Gegenstand sie erinnert, vielleicht eine Anekdote, warum der Gegenstand zu ihr passt oder nicht und stellen sich anschließend vor.

Alternativ können die Gegenstände auch offen liegen und es darf sich frei ein Gegenstand zu einer vorher gestellten Frage ausgewählt werden. Der Gegenstand kann für den Rest der Konferenz behalten werden und für weitere Methoden verwendet werden. ⇨ Siehe weiter unten: **Wahlurne mit persönlichem Gegenstand**

Vorstellungsrunde mit Extrafrage

Zusätzlich zum Namen, Stamm, Alter, beantworten die Teilnehmenden auch eine ungewöhnliche Frage, z.B.:

- Was würdest du anbauen, wenn du 1m² Land hättest?
- Welches ist dein aktuelles Lieblingslied?
- Welches war dein größtes Abenteuer auf einem Lager?
- Welches Gericht darf auf einem Lager nicht fehlen?
- Welchen (ungewöhnlichen) Gegenstand darf auf Lager nicht fehlen?
- Wie stellst du dir dein Leben als Marsianer vor?
- Wenn du eine Person deiner Wahl treffen könntest, egal ob sie schon gestorben ist oder sie berühmt ist, eine andere Sprache spricht, welche Person wäre das.

Die Vorstellungsrunde bleibt kurz und knapp. Je nach Frage, können die Antworten später wieder aufgegriffen werden, in der Pause kann vielleicht eine Playlist mit den Lieblingsliedern spielen.

Ja-Nein-Stammesbericht

Es wird im Raum bestimmt welche Wand für die Antwort „Ja“ und welche für die Antwort „Nein“ steht. Dann werden Fragen gestellt, die nur mit Ja/Nein zu beantworten sind. Die Teilnehmenden stellen sich dann schnell zu ihrer Antwort.

„Mein Stamm hat an der Bezirksaktion 2023 teilgenommen.“

„Mein Stamm ist ins Sommerlager gefahren.“

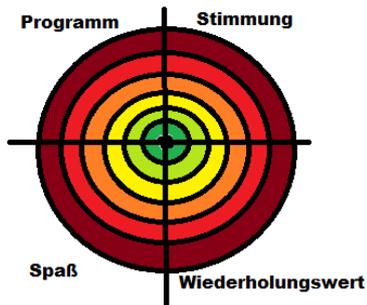
Alternativ kann man auch Zettel/Plakate aushängen, die komplexere Antwortmöglichkeiten bieten. z.B. Zahlenangaben „weniger als 10“/ „weniger als 20“/ „weniger als 30“ etc.

z.B. Urlaubsziele Strand, Berge, Wald

Die Methode lässt sich auch für anderen Zwecke, als nur den Bericht der Stämme verwenden. Besonders zu Beginn eine gute Methode, wenn sich noch nicht alle kennen und die Teilnehmenden noch nicht warm geworden sind, um frei zu sprechen und zu erzählen. Hinweis: sollte sich dabei herausstellen, dass manche Personen vermeiden an einer Antwortmöglichkeit allein zu stehen unabhängig von ihrer tatsächlichen Antwort/Meinung, sollte eine „geheime“ Reflexionsmethode gewählt werden.

Reflexionsmethoden

Reflexionszielscheibe



Eine Zielscheibe, wie eine Dartscheibe. Dabei ist die Mitte die „Punktlandung“ – also sehr gut und die äußeren Bereiche unterschiedliche Abstufungen „gut“, „okay“ oder „daneben“. Die Teilnehmenden können entweder mit Farben codiert zum Thema abstimmen. Rot für den Ablauf, Blau für die Stimmung, Gelb für „ich würde wiederkommen“. Die Treffer können mit farbigen Punkten geklebt oder mit Stiften gemalt werden. Alternativ könnt ihr die Scheibe auch vierteln und jedes Viertel steht für ein

Reflexionsthema. Die Zielscheibe ist für weniger komplexe Reflexionen geeignet, da sich eher ein Stimmungsbild abbilden lässt und die Punkte relativ anonym sind.

Schuhreflexion

Jeder Teilnehmende zieht den linken Schuh aus. Dieser wird verwendet, um die gestellten Reflexionsfragen zu beantworten. Vorher ist festgelegt, was welcher Ablageort bedeutet. Z.B. auf dem Tisch „Ich stimme zu/sehr gut“, auf dem Stuhl „Ich stimme etwas zu/gut“, unter dem Tisch „Ich stimme eher nicht zu/ nicht gut“, unter dem Teppich/Papier „Ich stimme gar nicht zu/ schlecht“. So lässt sich jeweils ein Stimmungsbild erkennen außerdem hüpfen alle lustig auf ihrem rechten Bein. Alternativ kann anstelle des Schuhs ein Namenschild oder ein persönlicher Gegenstand verwendet werden. Anstelle eines Tisches kann auch ein Baum mit unterschiedlich hohen Ästen als Bewertungsskala dienen.

Knallreflexion

Bereitet für alle Teilnehmenden je einen Luftballon mit Namenszettel drin vor. Der erste Ballon wird von der Moderation platzen gelassen. Der Name, der herausfällt startet mit der Reflexion/ der Beantwortung der Reflexionsfragen. Danach darf diese Person den nächsten Ballon platzen lassen.

Skala-Reflexion

Klebt einen Streifen oder legt einen Tampen auf den Boden. Ein Ende steht für Nein, das andere für Ja. Es werden Fragen zu verschiedenen Reflexionsthemen gestellt. Alle Teilnehmenden positionieren sich auf dem Streifen. Es können auch Abstufungen auf dem Streifen markiert werden oder eine Zahlenskala damit gestaltet werden.

Snack-Reflexion

Eine freie Erzähl-Reflexion, in der die Fragen beantwortet werden sollen: „Was war gut? Was war nicht so gut?“ Dabei hat man so lange Zeit wie die Person vor einem für einen Müsliriegel braucht. Der Snack sollte dabei nicht zu klein sein, die Fragen können variiert werden, können aber nicht zu detailliert sein. Im Sommer kommt auch das Lutschen eines Eiswürfels gut an.

Fünf-Finger-Reflexion

Eine detaillierte Reflexion, gut geeignet für ältere Stufen. Dabei wird zu jedem Finger etwas gesagt.

Der Daumen steht für „Das war super/Daumen hoch für: ...“

Der Zeigefinger steht für „Darauf möchte ich Hinweisen: ...“

Der Mittelfinger steht für „Das hat mir nicht gefallen. Dafür gibt's den Mittelfinger: ...“

Der Ringfinger steht für „Das nehme ich mit/Das verbinde ich...“

Der kleine Finger steht für „Eine Kleinigkeit“

Ideen für die Wahlen

Wahlurnen mit Fotos

Es kann anstelle von einer Wahlurne mehrere Wahlurnen aufgestellt werden. Auf diesen Wahlurnen können jeweils Foto oder die Namen der Personen, die zur Wahl stehen angebracht werden. Es wird eine zusätzliche Urne für „Enthaltung“ aufgestellt. Nun bekommt jede*r Stimmberechtigte*r zwei Zettel und kann diese einwerfen. Besonders gut, wenn Teilnehmenden nicht gut Schreiben können.

Wahlurne mit persönlichem Gegenstand

Wie „Wahlurne mit Fotos“.

Anstelle eines Fotos des zu Wählenden, ist ein persönlicher Gegenstand an der entsprechenden Wahlurne befestigt. Dies funktioniert nur, wenn im Voraus für die Teilnehmenden der Gegenstand mit der Person verknüpft worden ist, z.B. in der Vorstellungsrunde, während eines Stimmungsbildes, in dem die Gegenstände auf einer Skala oder einer Zielscheibe abgelegt wurden. ⇒ Siehe weiter oben:

Fühlkisten-Vorstellung

Bonbon-Wahl

Hier wird die Stimme nicht „abgegeben“ sondern es wird sich eine Süßigkeit genommen aus dem Haufen/der Urne welche/r für den jeweiligen Kandidaten steht. Dabei müssen die Süßigkeiten vorher abgezählt sein, sodass gleich viele Süßigkeiten auf jedem Haufen liegen und genug sind, dass theoretisch ein Kind alle Stimmen bekommen könnte. Alle Delegierten mit Stimme gehen nun um und nehmen sich so viele Süßigkeiten wie die Stimmen haben (z.B. zwei). Der Kandidat, der am wenigsten Süßigkeiten übrighat, hat gewonnen. Die übrigen Süßigkeiten auf dem Haufen gehen an die Kandidaten selbst. So sind auch die Verlierer nicht zu traurig, sie haben die meisten Süßigkeiten (Vorsicht nicht vorher verraten, sonst wird doch nicht für den besten Freund gestimmt, damit er den größten Süßigkeitenberg mit nach Hause nimmt). Geheim kann die Wahl sein, wenn die Haufen z.B. alle hinter einem Sichtschutz und ein einer undurchsichtigen Box sind und die Kinder einzeln gehen, oder die Wahl findet in einem separaten Raum statt.



Zauber-Wahl - für Motto-BeKos

Jedes Kind bekommt einen Zauberstab (Zahnstocher, gefundener Stock aus der Pause, auf Papier gedruckt...), den es in eine Wahlurne/oder magischen Hut steckt, welche für den jeweiligen Kandidaten steht. Alternativ können die Zauberstäbe könnten unterschiedliche Farben haben, die den Kandidaten entsprechen. Eine Farbtafel kann dazu vorbereitet sein (Orange=Helios, Lila=Lee und Blau=Judith). Nach der Wahl werden die Zauberstäbe gezählt, und die Person mit den meisten "Zauberstimmen" gewinnt die Wahl. Die Zauberstäbe können natürlich auch vollkommen andere Gegenstände sein. Vielleicht habt ihr das Thema Sport und die Zauberstäbe sind durch Ping-Pong Bälle ersetzt. Oder ihr nehmt nur farbige Zettel und eine Farbtafel zur Kodierung ohne Motto, weil lesen und schreiben einfach manchmal langweilig ist.