

vcp

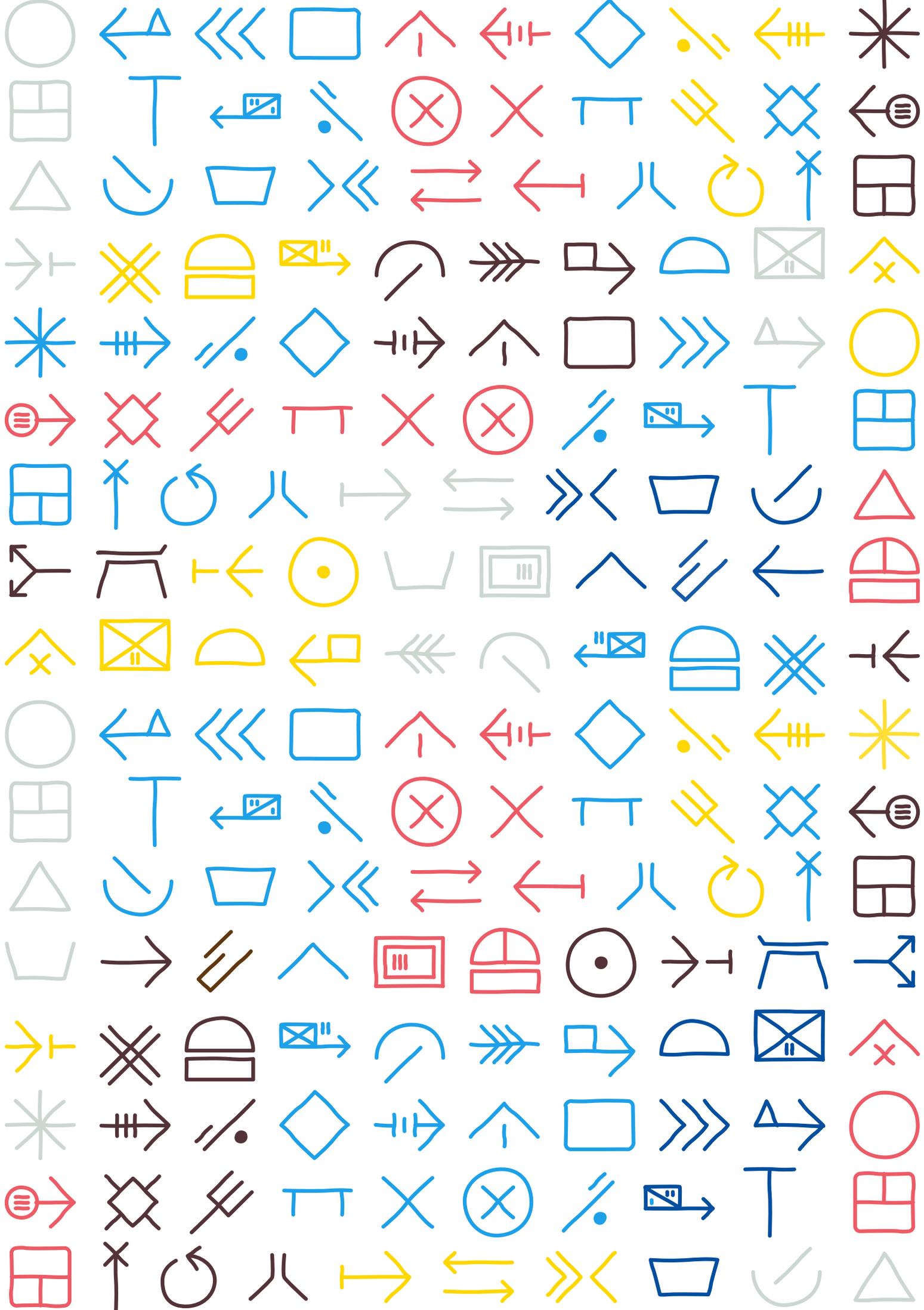


VERBAND CHRISTLICHER
PFADFINDERINNEN UND
PFADFINDER

Partizipation im VCP

Methoden für die Arbeit im Stamm/vor Ort





Inhaltsverzeichnis

1 Reflexion der Beteiligungsmöglichkeiten	5
2 Beteiligungen laut Satzung sicherstellen	13
2.1 Stammesversammlung	14
2.2 Versammlung der Kinderstufe	22
3 Beteiligung in der pädagogischen Praxis sicherstellen	27
3.1 Beteiligung in der Gruppe	28
3.2 Beteiligung im Stamm und in der Gemeinde	31
3.3 Beteiligung auf Freizeit, Fahrt und Lager	31
4 Methoden zur Gestaltung von Versammlungen	35
Impressum	50

Vorwort

Beteiligung ist das Grundprinzip unserer Praxis im VCP. Mitbestimmung der Mitglieder und die Beteiligungsformen sind in der Satzung des VCP e.V. festgeschrieben.

Alle Mitglieder ab sieben Jahren haben volle Mitgliedsrechte, die sie in ihrem Stamm wahrnehmen.

In der Praxis stellt sich dann aber oft die Frage, wie das konkret umgesetzt werden kann. Werden wir unserem Ideal überhaupt gerecht? Begrenzen wir vielleicht irgendwo Mitbestimmungsmöglichkeiten einzelner Mitglieder? Wie können an Stammesentscheidungen alle Mitglieder aller Stufen beteiligt werden? Wie können gerade Kinder einbezogen werden, so dass sie sich ernst genommen, aber nicht überfordert fühlen?

Das vorliegende Heft ist voll mit praktischen Ideen und Methoden, die helfen sollen, gelungene Partizipation im VCP umzusetzen.

Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Gestaltung von Stammesversammlungen/Stammesthings, da dies der Ort ist, wo Mitglieder ihre Mitgliedsrechte wahrnehmen.

Es werden Vorschläge gemacht, wie auch Kinder und (Jung-)Pfadfinderinnen und Pfadfinder an einer Versammlung teilnehmen können, so dass sie sich gewinnend für alle einbringen können – Vorschläge, die eine Sitzung auch für alle anderen verständlicher, interessanter und kurzweiliger machen.

Daneben gibt es aber auch Methoden, um vorhandene Beteiligungsmöglichkeiten im Stamm/Ort zu reflektieren. Wo wird Beteiligung schon gelingend umgesetzt? Wo lässt sich noch mehr Beteiligung verwirklichen?

Außerdem gibt es eine Reihe von Vorschlägen, wie Partizipation in den Gruppen geübt und praktiziert werden kann.

Die Beteiligung aller ist auch Gewinn für alle. Denn dadurch können viele Ideen entwickelt und

Impulse gewonnen, der höchste Mitwirkungsgrad und die beste Identifikation mit der Gruppe und dem VCP erreicht werden.

Deshalb traut euch, neue Beteiligungsformen zu entdecken und auszuprobieren.

Wir wünschen euch dabei gutes Gelingen.

Reflexion der Beteiligungsmöglichkeiten

Partizipation im VCP

1

1 Reflexion der Beteiligungsmöglichkeiten



Abb 1: Wie kann Mitbestimmung aussehen, dass alle Altersgruppen sich beteiligen können?

In Kapitel 4 der Handreichung »Partizipation im VCP – Hintergründe, Strukturen und Voraussetzungen für gute Beteiligung« wurde ausführlich dargelegt, dass für eine gute und ernsthafte Partizipation im Stamm eine kritische Auseinandersetzung und Bewertung der vorhandenen Beteiligungsmöglichkeiten notwendig ist.

Dabei dürfen alle Stammesmitglieder mitmachen. Das Gespräch über vorhandene Beteiligungsformen und Verbesserungsvorschläge sollte alters- und stufenübergreifend stattfinden. Denn jede und jeder bringt seine eigene Perspektive mit.

Ein sensibler Punkt bei der Reflexion könnte die Rollenverteilung zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Stamm sein. Wir verstehen uns als Jugendverband, der seine Hauptaufgabe darin sieht, Kindern und Jugendlichen Partizipation zu eröffnen und zu ermöglichen. Wir haben in unserem Verband viele Erwachsene, die sich zur Aufgabe machen, Kinder- und Jugendliche zu fördern und zu unterstützen – auch im Hinblick auf den Erwerb demokratischer Kompetenzen.

Die überwiegende Mehrheit der Stammesleitungen im VCP ist jünger als 27 Jahre. Es gibt aber

auch viele Erwachsene, die sich in diesem Amt engagieren. Bei der Thematisierung von Kinder- und Jugendmitbestimmung kann schnell die Forderung laut werden, dass die Erwachsenen ihren Platz für die Jugendlichen räumen müssten.

Aber wir dürfen nicht vergessen: Viele Erwachsene sind in diesem Verband groß geworden und haben ihn über Jahre mitgeprägt. An vielen Stellen sind wir als Jugendverband auf das vielfältige Engagement der Erwachsenen angewiesen. Und manche Stämme würden gar nicht mehr funktionieren, wenn nicht Erwachsene Ämter übernehmen würden.

Trotzdem sollte in dem Gespräch der Frage nachgegangen werden, wo sich Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene mehr Mitbestimmungsmöglichkeiten wünschen – und wie sich das realisieren lässt.

Der Austausch darüber muss fair und ehrlich sein. Diese Fragen könnten thematischer Schwerpunkt einer Stammesversammlung sein. Damit sich alle Altersstufen an dieser Auseinandersetzung beteiligen können, sind abwechslungsreiche und altersgemäße Methoden nötig.



Abb 2: Kindern und Jugendlichen Beteiligung ermöglichen.

Stufenleiter der Partizipation¹

Wie können sich Kinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover sowie Erwachsene darüber klar werden, wie in ihrer Umgebung die Beteiligung der einzelnen Stufen aussieht?

Ziel: Nachdenken darüber, welche Möglichkeiten der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen es im VCP gibt und wie diese Möglichkeiten einzuschätzen sind

Material: Stufenleiter nach Hart und Gernert (siehe Anhang Seite 49 und im Internet unter <http://go.vcp.de/stufenleiter>), neun Bögen bunter DIN A4-Pappkarton, Klebstoff, Klebeband, Klebetiketten (für Namen) und Klebepunkte – jeweils verschiedene Farben für die unterschiedlichen Stufen, Metaplankärtchen, dicke Filzstifte

Gruppe: max. 30 Personen

Vorbemerkung: Die Methode beruht auf den neun Stufen der Beteiligung von Roger Hart und Wolfgang Gernert². Sie haben eine Stufenleiter

entwickelt, die sich auch als Maßstab für die Beteiligung und Mitbestimmung von Kindern und Jugendlichen im VCP eignet³. Sie werten bestimmte Beteiligungsformen zunächst nach dem Grad der aktiven Beteiligung der Kinder und stellen eine Rangfolge her (Stufenleiter auf S. 49).

Durchführung: Die Kopiervorlage wird vergrößert kopiert und in die einzelnen Stufen auseinandergeschnitten. Jeweils eine Stufe wird auf einen Karton geklebt. Um die Bewertung der Teilnehmenden nicht vorab zu beeinflussen, hängt ihr die neun idealtypischen Beteiligungsformen zunächst durcheinander, aber in gleicher Höhe an der Wand auf und erklärt sie.

Die angestrebte Bestandsaufnahme nimmt ihr in vier Schritten nach folgenden Fragestellungen vor:

1. Welche Art der Partizipation findet jede und jeder selbst gut?
Jede und jeder klebt zwei Namensetiketten unter Text und Bild der Beteiligungsform, die sie oder er am besten findet.
2. Wie sieht Partizipation im VCP tatsächlich aus?
Hier darf jede und jeder Klebepunkte vergeben

¹ Deutsches Rotes Kreuz (1998)

² Gernert, Wolfgang (2009)

³ Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2015)

1 Reflexion der Beteiligungsmöglichkeiten

für die Beteiligungsformen, die am häufigsten sind. Diese können bei unterschiedlichen Aktivitäten verschieden sein.

3. Welche Formen der Partizipation werden zurzeit im VCP bei welchen Aktivitäten umgesetzt? Bei diesem Schritt sammelt ihr verschiedene Aktivitäten, an denen Kinder und Jugendliche in irgendeiner Form beteiligt sind und ordnet sie dann konkret zu. So entsteht eine gute Momentaufnahme der Beteiligung, die jedoch ergänzt werden sollte durch die Frage »Wer wird wo überhaupt nicht beteiligt?«. Kärtchen von solchen Aktivitäten des VCP werden außerhalb des Schemas aufgehängt.

4. In welche Reihenfolge bringt die Gruppe die verschiedenen Formen der Beteiligung? Was ist am schlechtesten und steht deshalb ganz unten? Was ist am besten und steht ganz oben? Diskutiert intensiv über eine Bewertung. Am Ende hängen die acht verschiedenen Formen als Stufenleiter an der Wand.

Die Ergebnisse dieser vier Schritte werden nun miteinander verglichen.

Stimmen die Wünsche – vor allem die der Kinder und Jugendlichen – mit der Wirklichkeit überein? Wo ist dies der Fall und wo nicht?

Sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für die Erwachsenen bietet die Stufenleiter ein sehr gutes Analyse-Raster:

- Für Kinder und Jugendliche: zur Einschätzung der eigenen Situation.
- Für (junge) Erwachsene und Ältere im Stamm: zur kritischen Betrachtung des eigenen Verhaltens und der von ihnen geschaffenen Arbeits- und Umgangsformen sowie der Strukturen im Verband.

Besonderer Hinweis:

Die Anordnung der Stufenleiter ist stets das einmalige Ergebnis eines konkreten Aushandlungsprozesses der Teilnehmenden untereinander.

Unterschiede zur idealtypischen Stufenleiter von Roger Hart und Wolfgang Gernert ergeben sich unter Umständen daraus, dass zusätzlich zu seinem wesentlichen Kriterium »Aktivität/Passivität der Kinder« von den Teilnehmenden die Beziehungsebene mit eingebracht und bewertet wird. Das heißt, das Verhältnis zueinander und der Umgang miteinander im VCP ist für die Bewertung wichtig.

Meist ist die Bewertung automatisch auch davon beeinflusst, ob ein Vertrauensverhältnis besteht oder nicht. Ihr könnt wertvolle Hinweise auf das Klima bei euch erhalten.

Planungssprint⁴

Wird mit der vorangegangenen Methode gearbeitet, ergeben sich eventuell neue Fragestellungen, beispielsweise wie neue Kandidatinnen und Kandidaten für Ämter gewonnen werden können. Wie kann eine Stammesversammlung aussehen, in der alle Stufen vertreten sind? Welche neuen Partizipationsmöglichkeiten sind denkbar? Kreative Lösungen lassen sich mit folgender Methode finden:

Eine Methode mit eher spielerischem Charakter. Gut geeignet für jüngere Teilnehmende.

Ziel: Möglichst viele kreative Lösungsmöglichkeiten werden gefunden, der Wettbewerbscharakter soll Spaß und Kreativität fördern

Material: Moderationskarten in zwei Farben, größere Karten für die Fragen, für jede/n einen Filzschreiber, Pinnwände oder große Wandzeitungen und Klebeband

Zeit: ca. 30 bis 60 Minuten, je nach Anzahl der Fragen

Gruppe: Mindestens zehn Personen in zwei gegeneinander antretende Teams. Bei großen Gruppen ist es möglich, mehrere Teams aufzustellen. Je nach Größe – und möglicherweise Anzahl – der Teams einen oder mehrere Moderierenden.

⁴ Aus: Deutsches Rotes Kreuz (1998)



Abb 3: Präsentation der Ideen.

Durchführung: Die Fragen werden auf Moderationskarten geschrieben. Es werden zwei (oder mehr) Kleingruppen gebildet, die jeweils in einem Stuhlkreis sitzen. Sie bekommen Moderationskarten – pro Gruppe eine Farbe – und pro Person einen Stift. Zu Beginn des Spiels werden die Spielregeln erklärt und die Jury vorgestellt – die kurz vor dem Spiel benannt und in die Spielregeln eingewiesen werden muss.

- Die erste Frage wird angepinnt und vorgelesen.
- Die Gruppenmitglieder schreiben ihre Ideen zur Frage auf die Karte. Hier gilt:
 - Eine Frage pro Karte
 - Keine Doppelnennungen
 - Keine völlig unsinnigen Ideen
- Um die Regeln einhalten zu können, müssen sich die Gruppenmitglieder verständigen.
- Bei Nichteinhaltung gibt es Punktabzug.
- Hat eine Kleingruppe mindestens zehn Karten gesammelt, kann sie diese Karten der Moderation geben. Die Gruppe, die als erste ihre Karten abgibt, bekommt dafür einen Sonderpunkt.
- Sobald eine Gruppe abgegeben hat, ist die Sammlung beendet. Nun erhält die Moderation auch die Karten der anderen Gruppe. Nachreichen ist nicht mehr möglich.
- Die Moderation pinnt die gesammelten Karten der ersten Kleingruppe unter der Fragestellung an die Pinnwand und liest die Ideen vor.
- Nun übernimmt die Jury die Punktevergabe. Dafür gilt:
 - 1 Punkt pro akzeptabler Idee
 - 0 Punkte für unsinnige Ideen
 - 1 Punkt Abzug, wenn eine Idee zweimal in der Kartensammlung der Kleingruppe vorkommt
 - 1 Sonderpunkt für die Gruppe, die als erste ihre Karten abgegeben hat – vorausgesetzt, zehn Karten sind anerkannt worden, ansonsten entfallen die Punkte.
- Bei Streitfragen zur Punkteverteilung gilt: Die Jury hat immer Recht!
- Die Punkte der ersten Kleingruppen werden zusammengezählt und neben ihre Kartensammlung geschrieben.
- Danach werden auch die Karten der zweiten Kleingruppe angepinnt, vorgelesen und die Punkte ermittelt.
- Dann beginnt die nächste Spielrunde mit der nächsten Frage.
- Nach der letzten Runde werden die Punkte der Kleingruppen aus den einzelnen Spielrunden zusammengezählt. Die Gruppe mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

1 Reflexion der Beteiligungsmöglichkeiten

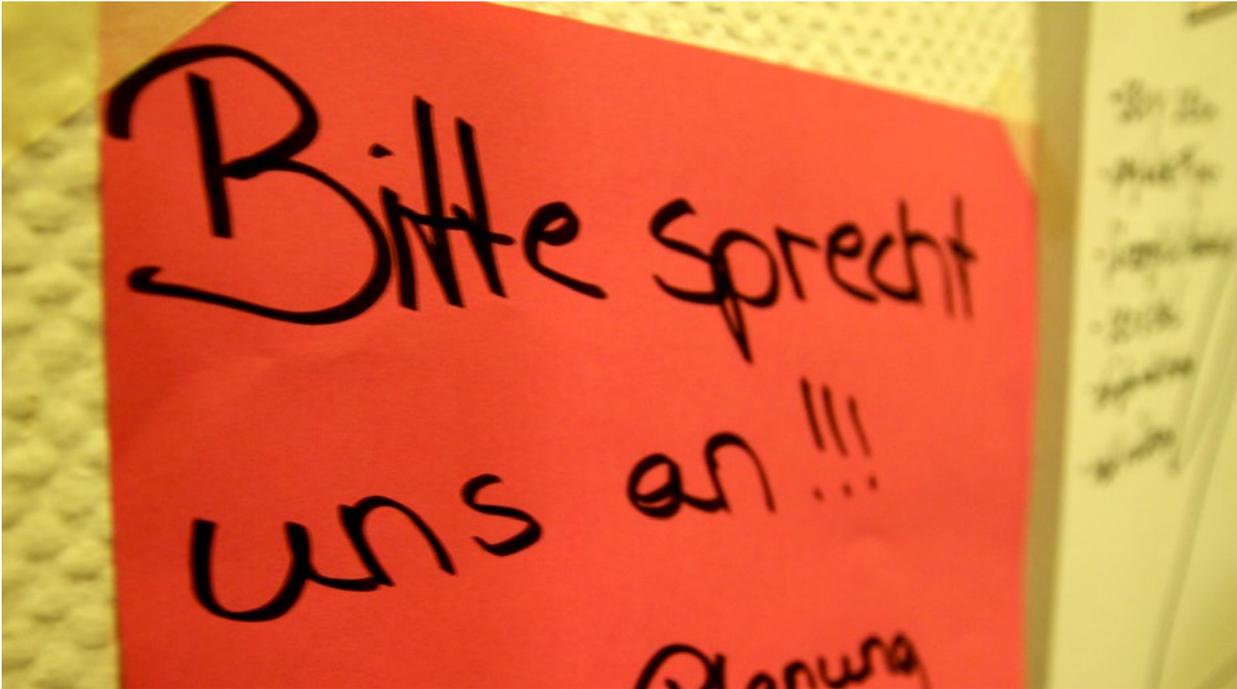


Abb 4: Partizipation bedeutet auch, Konflikte ansprechen zu können.

Die Gruppenleitung hat immer Recht⁵

Konfliktlösung zwischen Gruppenleitung, Pfadfinderinnen und Pfadfindern, Stammesleitung

Es ist nicht immer einfach, Konflikte und Unzufriedenheiten anzusprechen. Hier zeigen wir euch eine Methode, mit der das spielerisch geübt werden kann und die hilft, die eigene Perspektive zu wechseln.

Ziel: Pfadfinderinnen und Pfadfinder lernen, eigene Interessen zu benennen, zu Wort zu kommen, angemessen mit Leitungen umzugehen. Erwachsene, Pfadfinderinnen und Pfadfinder lernen sich in die Situation des jeweils anderen hineinzusetzen, um Argumente für mehr Partizipation richtig einzubringen und die Interessen der Kinder und Jugendlichen mit unterschiedlichen Rollen wirkungsvoll umsetzen zu können.

Material: Tische und Stühle

Durchführung: Folgende Rollen werden vorgestellt und verteilt. Dabei können die Rollen mehrfach verteilt werden, so dass alle mitspielen können.

Das Spiel in einer Gruppe senkt die Hemmschwelle beim Mitmachen. Die Rollen können aber auch an Einzelspieler verteilt werden. Die Pfadfinderinnen und Pfadfinder, die keine Rolle haben, beobachten das Spiel und bringen ihre Beobachtungen in die Auswertung mit ein. Anschließend wird ein Rollenspiel abgehalten.

Zeit: Circa 60 Minuten inklusive Vor- und Nachbereitung. Das Rollenspiel sollte nicht länger als 20 Minuten gespielt werden.

Gruppenleitung 1:

Die Gruppenleitung leitet seit zehn Jahren die Gruppe der Jungpfadfinderinnen und Jungpfadfinder. Sie hat ziemlich konkrete Vorstellungen von der Gruppenarbeit: Getränke ausschenken beim Gemeindefest, Mitwirkung beim Friedlichtgottesdienst, Abspülen beim Weihnachtsfest des Stammes und in den wöchentlichen Gruppenstunden nur Knoten knüpfen.

Was die Pfadfinderinnen und Pfadfinder der Gruppe möchten, interessiert die Gruppenleitung eigentlich nicht, denn die, die keinen Bock haben, sollen eben weg bleiben.

⁵ Deutsches Rotes Kreuz (1998)

Gruppenleitung 2:

Gruppenleitung 2 ist erst vor wenigen Monaten in die Gruppe mit eingestiegen und lernt die Abläufe und die Arbeit in der Pfadistufe kennen, indem sie »mitläuft«. Das Programm gestaltet maßgeblich Gruppenleitung 1. Sie möchte es sich mit Gruppenleitung 1, mit der sie sich persönlich gut versteht, nicht verderben; hat aber auf der anderen Seite lange mitbekommen, dass die Gruppe die Gruppenleitung 1 schon lange nicht mehr gut findet. Außerdem hat sie selber viele Ideen für die Gruppenstunde, die sie gerne umsetzen möchte. Sie versucht, in dem Gespräch zu vermitteln.

Pfadfinderinnen und Pfadfinder:

Da sie in der Gruppenstunde ihre Freunde treffen, kommen sie wöchentlich zu den Gruppenstunden. Ansonsten finden sie das, was im VCP läuft, ziemlich öde und einfallslos. Sie wollen nun mal endlich etwas anders machen: einen Ausflug mit der Gruppe, einen Hajk, ein Stadtspiel – und auf jeden Fall nicht jede Woche nur Knoten! Der Gruppenleitung haben sie das schon des Öfteren klar gemacht, doch diese interessiert das gar nicht. Nun haben sie für heute einen Termin vereinbart, bei dem sie der Stammesleitung und den Gruppenleitungen klar machen wollen, dass das so nicht weiter gehen kann.

Stammesleitung:

Die Stammesleitung ist froh, dass überhaupt jemand die Gruppenleitung für die Pfadistufe macht. Schließlich wird es immer schwieriger, überhaupt Leute zu finden, die eine Gruppe übernehmen. Auf Gruppenleitung 1 konnte man sich immer verlassen. Sie kümmert sich immer darum, dass sich die Pfadistufe auch an den Aktionen des Stammes beteiligt. Klar, dass es immer Leute gibt, denen irgendetwas nicht passt und Kinder kann man sowieso nicht so ernst nehmen. Außerdem

ist die Stammesleitung froh, wenn sie den anderen Aufgaben im Stamm gerecht wird. Es ist nicht einfach, neben dem Studium auch noch die Stammesleitung zu machen.

Fragen für die Auswertung:

- Wie erging es den einzelnen Mitspielenden?
- Wie fanden sie die einzelnen Positionen?
- Hat man eine Lösung gefunden?
- Sind die Mitspielenden und die Beobachtenden mit der Lösung des Problems einverstanden und wie hätten sie sich verhalten?
- Haben sie schon mal eine ähnliche Situation erlebt?

Hinweis:

Die Rollen des Spiels sind bewusst überzeichnet, damit (zunächst) der spielerische Charakter deutlich wird. Die Pfadfinderinnen und Pfadfinder finden so eher den Mut, ihre Meinung zu äußern, da es sich nicht um einen »echten« Konflikt handelt.

Auf der anderen Seite sollten die erwachsenen Mitspielenden auch deutlich machen, dass das Spiel einen ernsten Hintergrund hat. Natürlich können im Stamm mal Konflikte auftreten. Den Pfadfinderinnen und Pfadfinder sollte deutlich gemacht werden, dass es dann aber immer von Seiten der Gruppen- und der Stammesleitung die Bereitschaft gibt, darüber ins Gespräch zu kommen, indem genauso ehrlich miteinander umgegangen werden kann wie im Spiel. Das Interesse an einer gemeinsamen Konfliktlösung sollte deutlich gemacht werden.

Wenn Offenheit und das Vertrauen im Stamm da sind, können mit solchen und ähnlichen Rollenspielen vorhandene Konflikte bearbeitet werden.

Beteiligungen laut Satzung sicherstellen

Partizipation im VCP

2

2 Beteiligungen laut Satzung sicherstellen

Unsere Satzung sieht vor, dass alle Mitglieder, die das siebte Lebensjahr vollendet haben, an der Willensbildung des Verbandes beteiligt werden. Dabei hat die Satzung des Stammes/Ortes zu regeln, wie das Stimm- und Wahlrecht wahrgenommen wird.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Teilnahme an der gemeinsamen Willensbildung sicherzustellen: Vorstellbar ist die Durchführung einer Mitgliederversammlung auf Stammes-/Ortsebene als Vollversammlung aller Mitglieder oder die Anwendung eines Delegationsprinzips. In der Praxis gibt es verschiedene Modelle, wie das Delegationsprinzip aussehen kann. In jedem Fall ist bei der Anwendung darauf zu achten, dass alle Mitglieder im Stamm in irgendeiner Form ihr Stimmrecht wahrnehmen können.

Manche mögen eine Vollversammlung aller Mitglieder ab sieben Jahren kritisch sehen. Sie sehen eine Überforderung der Kinder bei einer solchen Veranstaltung. Die Inhalte wären zu abstrakt, die Form einer Versammlung zu langweilig und für die Dauer eines solchen Sitzungs-marathons hätten Kinder nicht die notwendige Konzentration.

Dass wir Kindern solche Situationen nicht zumuten wollen, spricht für verantwortliches Denken. Sie aber von wichtigen Entscheidungen auszuschließen wäre fatal. Demokratische Kompetenzen fallen nicht vom Himmel, Motivation entsteht nur aus echter Beteiligung und Verantwortlichkeit kann nur da wachsen, wo auch Verantwortung übertragen wird.

Es lohnt sich also darüber nachzudenken, wie eine Stammesversammlung aussehen kann, damit auch Kinder an ihr partizipieren können.

Aber nicht nur im Interesse der Kinder lohnt es sich, über Form und Rahmen der Versammlung nachzudenken, sondern auch im eigenen Interesse. Denn auch Jugendliche und Erwachsene kommen lieber zu einer Sitzung, wenn sie interessant und abwechslungsreich gestaltet ist.

Im Folgenden werden Methoden für eine gute, alle Altersstufen ansprechende und sicher gelingende Stammesversammlung vorgeschlagen. Die Vorschläge sind als Anregungen zu verstehen, die je nach Gegebenheiten und Bedürfnissen vor Ort angepasst und verändert werden können.

Die Vorschläge können auch für Stammesversammlungen nach dem Delegationsprinzip Anregungen geben, denn auch hier nehmen Mitglieder aller Altersstufen an der Versammlung teil.

2.1 Stammesversammlung

(Vollversammlung der VCP-Mitglieder ab sieben Jahren)

2.1.1 Rahmenbedingungen

Gute Vorbereitung

Alle sollten die Einladung und die notwendigen Unterlagen soweit im Vorfeld der Versammlung zugeschickt bekommen, damit sie mit ihren Gruppenleitungen die Gelegenheit haben, sich in ihrer Gruppe auf die Versammlung vorzubereiten. Dies erfordert von der Stammesleitung und dem Versammlungsvorstand, dass sie die Versammlung zeitig vorbereiten und von den Gruppenleitungen, dass sie in ihren Planungen die Vorbereitung der Versammlung mit aufnehmen.

Damit die jüngeren Stammesmitglieder mit den Unterlagen etwas anfangen können, ist die Beachtung folgender Punkte hilfreich:

- Kurze und einfache Sätze
- Keine Fachbegriffe und Fremdwörter
- Wichtige Dinge sollte man durch Hervorhebung (Fettdruck, unterstreichen, zentrieren) auf den ersten Blick wiederfinden können.
- Die Texte sollten so kurz wie möglich gehalten werden, aber wo nötig, sollten Dinge auch mit ein bis zwei Sätzen erläutert werden.
- Wo immer möglich Absätze einfügen.



Abb 5: Wie kann eine Stammesversammlung für alle Altersstufen aussehen?

- Mit Bildern oder Fotos werden Unterlagen ansprechender gestaltet.

Folgende Punkte sollten in der Vorbereitung in den Gruppen besprochen werden:

- Satzung und Regeln der Versammlung: Hier geht es um den grundsätzlichen Ablauf der Versammlung. Wie sind die Gesprächs- und Diskussionsregeln auf der Versammlung? Was ist das Stimmrecht? Worüber darf die Einzelne oder der Einzelne mit abstimmen? Welche Konsequenzen ergeben sich daraus? Was heißt es, wenn man bei einer Entlastung mit ja, nein oder Enthaltung stimmt? Gesprächs- und Diskussionsregeln sowie Abstimmungsverhalten können gut in einem Rollenspiel mit einem Spaßthema wie »Welche Farbe sollen die Gummibärchen haben, die wir zukünftig in unserer Gruppe essen werden?« geübt werden.
- Tagesordnung: Welche Punkte stehen auf der Tagesordnung? Gibt es Themen, die den Kindern und Jugendlichen unter den Nägeln brennen und um die sie die Tagesordnung erweitern möchten? Dazu kann die Tagesordnung für alle gut sichtbar auf Flipchartpapier/Plakatpapier geschrie-

ben werden. Gemeinsam gehen die Gruppe und die Leitung die einzelnen Punkte durch.

- Wahlen: Welche Ämter sind neu zu besetzen? Was macht man in diesen Ämtern? Welche Voraussetzungen muss eine Person erfüllen, um dieses Amt zu erfüllen? Was möchten wir die Kandidatinnen und Kandidaten gerne fragen? Wie können wir zukünftige Funktionsträgerinnen und Funktionsträger bei ihrer Arbeit unterstützen? Wenn eine Kandidatin oder ein Kandidat bereits vor der Stammesversammlung feststeht, kann sie oder er die Gruppe vorher besuchen und sich den Fragen der Kinder und Jugendlichen stellen.
- Anträge: Vor allem anstehende Anträge sollten mit den Kindern und Jugendlichen gut durchgesprochen werden. Gerade bei Anträgen mit abstrakteren Inhalten ist es für Kinder und Jugendliche nicht immer verständlich, worauf es bei dem Antrag eigentlich ankommt und was die Konsequenzen wären, wenn der Antrag angenommen wird. (Das geht übrigens nicht nur ihnen so.) Deshalb ist es wichtig, dass sie schon vor der Versammlung Gelegenheit haben, sich mit den Antragsinhalten auseinanderzusetzen. In der Gruppenstunde ist dies in einem kindgerechten und spielerischen Rahmen zu ermöglichen.

2 Beteiligungen laut Satzung sicherstellen



Abb 6: Die Unterlagen sollten für alle verständlich sein.

- Entlastung: Den Kindern muss erklärt werden, was Entlastung bedeutet. Jemand wird von seiner Verantwortung befreit, indem ihm gesagt wird, dass er seine Sache richtig gemacht hat.

Rahmen

Uhrzeit und Dauer

Die Stammesversammlung muss zu einer Uhrzeit stattfinden, die Kindern eine Teilnahme ermöglicht.

So kann die **Stammesversammlung an einem Nachmittag** stattfinden. Eine kurze Stammesversammlung ist für Kinder zeitlich überschaubar und kommt ihrer Konzentrations- und Aufnahmefähigkeit entgegen. Allerdings brauchen vor allem kindgerechte Präsentations- und Arbeitsmethoden Zeit, die man bei einer kurzen Stammesversammlung kaum hat. Dazu müsste man die Tagesordnung sehr kurz halten. Dies birgt die Gefahr, dass wichtige Entscheidungen in andere Gremien verschoben werden und die Stammesversammlung zu einer Alibiveranstaltung verkommt.

Bei einer **Stammesversammlung, die über einen ganzen Tag** geht, hat man mehr Zeit für eine intensive Arbeit und ausreichend Pausen zwischen

den einzelnen Themeneinheiten. Dies fordert von allen Teilnehmenden aber die verbindliche Teilnahme während der ganzen Zeit. Erfahrungsgemäß kommen viele Versammlungsmitglieder später oder gehen früher, sodass eine große Unruhe entsteht, die die Arbeitsatmosphäre beeinträchtigen kann.

Denkbar ist auch eine **Stammesversammlung über ein ganzes Wochenende**. Ein gemeinsames Wochenende bietet gute Möglichkeiten, sich gegenseitig kennen zu lernen und intensiv miteinander zu arbeiten. Auch kann eine gemeinsame Aktion integriert werden. Eine Versammlung in diesem Rahmen erfordert natürlich viele organisatorische Aufgaben. Das Haus muss gefunden und gebucht, die An- und Abreise organisiert und die Verpflegung sichergestellt werden.

Unterstützung für die Kinder

Eine Person, möglicherweise die Gruppenleitung, sollte bei den Kindern sitzen, falls etwas erklärt werden muss.

Raum

Der Raum sollte so geschaffen sein, dass sich alle wohlfühlen können. Es sollte genug Platz für eine nicht zu beengte Sitzordnung und für

alle Aktivitäten bieten. Visualisierungshilfen, wie Leinwand für den Beamer, Plakate oder Flipchart sollten für alle – gerade für die Kinder – gut sichtbar sein. Die Kinder sollten auch so sitzen können, dass sie den Raum verlassen können, ohne die anderen dabei zu stören. Damit fühlen sie sich nicht unter Druck gesetzt, der Veranstaltung von Anfang bis Ende folgen zu müssen und haben die Möglichkeit, für sie notwendige Pausen frei zu wählen. Hat man für die Stammesversammlung mehrere Räume zur Verfügung, erleichtert dies die Arbeit in Kleingruppen.

Sitzungsleitung

Die Sitzungsleitung sollte für einen klar strukturierten Sitzungsablauf sorgen. Die einzelnen Tagesordnungspunkte sollten mit einem klaren Zeitfenster versehen werden, auf deren Einhaltung die Sitzungsleitung achtet. Lange Redephase und ständige Wiederholungen ermüden nicht nur die Kinder.

Die Sitzungsleitung sollte die Bedürfnisse der Teilnehmenden im Blick haben. Gibt es vielleicht Unklarheiten? Müssen Verständnisfragen geklärt werden? Wie sieht es mit der Aufnahmefähigkeit der Teilnehmenden aus? Je nachdem, wie alt die Teilnehmenden sind, müssen Pausen geplant werden. (Jüngere) Kinder brauchen häufiger eine Unterbrechung. So kann in Auszählungspausen zum Beispiel gut (draußen) ein Spiel gespielt werden.

Gut ist es auch, wenn die Sitzungsleitung Bewegungselemente einbaut. Ein Warm-up Spiel lockert die ganze Versammlung auf und fördert die Konzentration.

Zwei einfache Warm-up Spiele sind »Luftballontanz« und »Schokolade« (siehe S. 36).

Den Wortmeldungen von gerade jüngeren Kindern sollte Vorrang gegeben werden, damit sie sich möglichst zeitnah und spontan äußern können. Wie alle anderen Erwachsenen auf der

Versammlung auch, sollte die Sitzungsleitung eine kindgerechte Sprache verwenden und auf Fremdwörter und lange Sätze verzichten. Kinder und Jugendliche können zu Redebeiträgen ermuntert werden, indem alle Rednerinnen und Redner am Ende eines Tagesordnungspunktes Gummibärchen oder ein kleines Präsent erhalten.

Arbeitsformen

Für eine gemeinsame Versammlung ist es gut, einen gemeinsamen Umgangsstil zu erarbeiten. Durch Regeln und klare Umgangsformen fällt es Kindern leichter, sich an einer Diskussion zu beteiligen, da sie ihnen Orientierung und Sicherheit bieten.

Eine gute Diskussionskultur bedeutet:

- Niemand wird unterbrochen.
- Wenn eine Person spricht, schweigen die anderen und hören zu.
- Alle beschränken sich auf Wichtiges.
- Alle versuchen so zu sprechen, dass es alle verstehen.
- Wenn wir anderer Meinung sind als der, der gerade spricht, können und sollen wir das im Anschluss sagen.

Die Sitzungsleitung achtet auf die Einhaltung der Regeln. Diese Aufgabe kann aber auch ein »Gesprächsgericht« übernehmen.

*»Gesprächsgericht«
(siehe S. 36)*

Zu den Gesprächsregeln gehört auch das Vereinbaren von Diskussionszeichen. Vorher ausgemachte Handzeichen sorgen für eine lebhaftere Diskussion und bereichern die Versammlung. Sie geben außerdem den Rednerinnen und Rednern eine unmittelbare Rückmeldung auf die Stimmung im Plenum.

Mögliche Zeichen sind:

- Hand heben: Ich will etwas dazu sagen!
- Grüner Zettel: Deine Meinung finde ich gut!
- Roter Zettel: Ich bin anderer Ansicht.

2 Beteiligungen laut Satzung sicherstellen



Abb 7: Spiele zwischendurch lockern die Sitzung auf.

- Fragezeichenkarte: Das verstehe ich nicht. Erklärung!
- Ausrufezeichenkarte: Kürzer reden!
- Daumen hoch: Super!
- Jokerkarte: Ich kann nicht mehr und brauche eine Pause.

Die Erklärungen der einzelnen Karten sollten gut sichtbar auf einem Plakat stehen, so dass man jederzeit nachsehen kann.

Abwechslungsreiche Arbeitsmethoden

Für eine lebhaft und interessante Stammesversammlung sind abwechslungsreiche Arbeitsmethoden nötig. Trotzdem ist es so, dass auf vielen Sitzungen (und da sind VCP-Stammesversammlungen noch eher die positive Ausnahme), die Inhalte überwiegend über das schriftliche und mündliche Wort vermittelt werden.

Werden auch andere Zugänge als nur über Worte geschaffen, ermöglicht dies neue Erkenntnisse und Erfahrungen.

Am Beispiel immer wiederkehrender Tagesordnungspunkte, werden im Folgenden beispielhaft andere Arbeitsformen aufgezeigt.

2.1.2 Ablauf

Beginn

Die Versammlung wird gemeinsam begonnen. Viele Stämme haben ein **Stammeslied**, das gemeinsam gesungen werden kann. Die Versammlung kann auch mit einer kurzen **Andacht** eröffnet werden.

Feststellung der Beschlussfähigkeit

Zu Beginn der Versammlung wird die Beschlussfähigkeit festgestellt. Welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit die Versammlung beschlussfähig ist, legt die Satzung/Ordnung des Stammes fest.

Ob ausreichend Mitglieder da sind, damit die Versammlung beschlussfähig ist, kann z. B. festgestellt werden, indem alle nacheinander aufstehen und dabei laut durchzählen.

Wahlen

In einer inszenierten **Talkshow**, stellen sich die Kandidatinnen und Kandidaten vor. Alle Anwesenden können die Bewerberinnen und Bewerber zu ihrer Person und ihren Vorstellungen befragen. Natürlich braucht es in einer Talkshow eine Moderatorin oder einen Moderator. Vielleicht



Abb 8: Für Arbeiten in Kleingruppen ruhig mal den Raum wechseln.

traut sich ein Kind, die Co-Moderation zu übernehmen? Die Anwesenden aus der Kinder- und der Pfadfinderinnen- und Pfadfinderstufe haben sich vielleicht in ihren jeweiligen Gruppen Gedanken zu ihren Vorstellungen und Erwartungen an die neue Stammesleitung (oder Materialwart, Kassiererin) gemacht. Ihre Fragen können sie nun stellen.

Eine ganz andere Vorstellung, wäre eine **Vorstellung ohne Worte**. Jede Kandidatin und jeder Kandidat stellt sich pantomimisch vor und versucht, ohne Worte Hobbies, Alter, Beruf und Interessen darzustellen. Danach zeigen sie, wo ihrer Meinung nach ihre besonderen Stärken liegen und was sie in ihrer Amtszeit tun wollen. Die Teilnehmenden der Versammlung versuchen zu erraten, was dargestellt wird und rufen ihre Fragen in den Raum. Kann die Kandidatin bzw. der Kandidat die Fragen auch pantomimisch beantworten? Zum Schluss darf sich die Kandidatin oder der Kandidat noch kurz mit Worten vorstellen.

Jahresbericht

Die einfachste Art einen Jahresbericht ansprechender zu gestalten, ist es die einzelnen Veranstaltungen und Aktionen des zurückliegenden Jahres in einer **Diashow** mit Bildern nochmals in

Erinnerung zu rufen. Mit roten und grünen Stimmungskarten können die Anwesenden ihre Meinung zum vergangenen Jahr äußern. Was hat ihnen gefallen? Was nicht?

Ein etwas aufwändigerer, aber umso bunterer Jahresbericht ist ein **Patchwork-Bericht** aller Gruppen. Jede Gruppe im Stamm stellt ihre Highlights, aber auch Flops des vergangenen Jahres vor. Für die Vorstellung sind kreative Ideen gefragt: Statt mit Fotos, können einzelne Aktion auch in Standbildern dargestellt werden. Oder es gibt ein kurzes Rollenspiel zu den wichtigsten Ereignissen des vergangenen Jahres. Vielleicht hat eine Gruppe ja auch ein Lied gedichtet?

Kassenbericht

Der Kassenbericht ist ein nicht sehr beliebter Tagesordnungspunkt, aber ein notwendiger. Denn die Verteilung des Geldes ist eines der wichtigsten Themen im Stamm. Deshalb sollten auch alle Mitglieder mit einbezogen werden. Der Bericht lässt sich durch den Einsatz von **Diagrammen**, aber auch durch **Münzstapel oder Kohlehaufen** veranschaulichen. Wie hoch sind die Einnahmen? Wo kommen diese her? Wofür wird das Geld ausgegeben? Während des Berichts können für alle Einnahmen- und Ausgabenposten die entspre-

2 Beteiligungen laut Satzung sicherstellen



Abb 9: Berichte können sehr ...

chenden Stapel verschoben werden. Ausgaben können auch mit konkreten Gegenständen oder Symbolen verknüpft werden.

Eine weitere Möglichkeit, Kindern finanzielle Angelegenheiten verständlich zu machen, ist es, ihnen im Jahr einen bestimmten Geldbetrag zur Verfügung zu stellen. Dafür tragen sie dann die Verantwortung und legen auf der Stammesversammlung einen kurzen Bericht über die Verwendung der Gelder ab. Der Wert der stammeseigenen Materialien wird so nochmals viel deutlicher und bewusster.

Jahresplanung

Bei der Erstellung der Jahresplanung des Stammes ist zu berücksichtigen, dass Kinder ein ganz anderes Zeitgefühl haben, als Erwachsene. Für Kinder ist ein Jahr unglaublich lang.

Für die Jahresplanung sollte ein **großer Jahreskalender** genutzt werden, der für alle gut sichtbar aufgehängt wird. So werden das Jahr und die Zeitabschnitte zwischen den Veranstaltungen sichtbar. Kindern kann es helfen, wenn der Kalender farblich in vier Abschnitte unterteilt wird: Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Ebenso sollten die Ferien und gesetzte Veranstaltungen



Abb 10: ... vielseitig ausfallen.

(Gemeindefest, Friedenslicht, Weihnachtsfeier) eingetragen werden. So wird den Kindern sichtbar gemacht, dass für eigene Veranstaltungsideen gar nicht mehr so viel Zeit ist, wie sie es sich vielleicht dachten.

Dies soll Kindern helfen, eine realistische Vorstellung von der Zeit zu bekommen, sie aber keineswegs entmutigen, eigene Ideen für die Jahresplanung zu entwickeln.

Zur Jahres- oder auch Programmplanung in der Gruppe eignet sich die Methode »Schritte durch das Jahr«.

**»Schritte durch das Jahr«
(siehe S. 36)**

Oft gibt es bereits im Vorfeld Überlegungen und Absprachen zur Jahresplanung, um diesem Tagesordnungspunkt nicht zu viel Zeit widmen zu müssen. Die konkreten Ideen werden in der Versammlung zusammengetragen und beraten. Ähnliche Vorschläge werden gebündelt. Eine Entscheidung kann durch Klebpunkte vorbereitet oder unterstützt werden. Jeder Teilnehmende erhält drei Klebpunkte, mit denen er seine favorisierten Ideen markieren kann.



Abb 11: Durch kreatives Arbeiten erschließen sich oft Lösungen.

Die Ideen mit den meisten Punkten kommen zur Abstimmung. Eine Trendabstimmung zu den abgegebenen Vorschlägen kann auch über die Ampelkarten erfolgen.

»Ampelspiel«
(siehe S. 37)

Inhaltliche Debatte

In einer Stammesversammlung werden nicht nur Formalia und Organisatorisches abgehandelt. Manchmal geht es auch um inhaltliche Themen und Fragestellungen: Welches Thema soll das diesjährige Stammeslager im Herbst haben? Wie lassen sich bestimmte Projekte finanzieren? Welchen Antrag wollen wir auf der Bezirks-/Gau-/Regions- oder Landesversammlung stellen?

Auch hier lässt sich der Informations- und Ideenaustausch methodisch vielfältig umsetzen.

Einen intensiven Wissens- und Erfahrungsaustausch erreicht man mit dem »World Café«, viele neue Ideen und kreative Lösungsmöglichkeiten findet man im »Planungssprint« und sowohl in der »Fish-Bowl« als auch in der »Schreibdiskussion« können Argumente ausgetauscht werden.

»World Café« (siehe S. 38),
»Planungssprint« (siehe Seite 8),
»Fish-Bowl« (siehe S. 38),
»Schreibdiskussion« (siehe S. 39)

Um Kindern die Mitsprache zu erleichtern, sollte der Informations- und Diskussionsteil in Kleingruppen verlagert werden. In Kleingruppen arbeitet es sich einfacher, auch können Einzelne besser einbezogen werden. In den jeweiligen Gruppen werden Beschlussvorlagen entwickelt, die später im Plenum nach einer gebündelten Diskussion zur Abstimmung gelangen. Unter Umständen ist es sinnvoll, bestimmte Tagesordnungspunkte oder Fragestellungen in getrennten Altersgruppen zu besprechen, da die Redebeiträge der Erwachsenen die Kinder evtl. einschüchtern oder beeinflussen könnten. Später wird dann gemeinsam entschieden.

Abstimmung

Die Abstimmung bietet noch einmal die Gelegenheit, ein bewegtes Element in die Versammlung zu bringen. Bei der offenen Abstimmung sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Zustimmung und Ablehnung kann nicht nur durch Handzeichen geäußert werden, sondern durch Aufstehen oder Sitzenbleiben. Man kann je nach Meinung durch verschiedene Türen oder Fenster aus dem Raum

2 Beteiligungen laut Satzung sicherstellen



Abb 12: Wie können Abstimmungen noch gestaltet werden?

gehen (sogenannter »Hammelsprung«). Man kann mit verschiedenen Arten von Kärtchen abstimmen. Wichtig ist, dass ihr euren persönlichen Stil findet und Abstimmungen mit der Zeit zu normalen und gewohnten Ritualen werden.

Bei geheimer Abstimmung ist man ein bisschen mehr eingeschränkt. Doch auch hier können witzig gestaltete Zettel für mehr Abwechslung sorgen. Ihr könnt auch Wahlkabinen einrichten, in denen in Wahlurnen für »Ja«, »Nein« und »Enthaltung« Steine oder Bälle gelegt werden können.

(Kurz)Reflexion

Am Ende der Versammlung sollte die Möglichkeit zu einer Reflexion bestehen. So erfährt die Stammesleitung und Versammlungsleitung, wie der Tag wahrgenommen wurde. Was war gut und an welchen Punkten könnte das nächste Mal noch etwas verändert werden? Ein kurzes Feedback können die Teilnehmenden auf zwei Flipcharts notieren, die mit ☺ und ☹ überschrieben sind. Hier können alle eintragen, was ihnen gut gefallen hat oder nicht. Das muss nicht geschrieben, sondern kann auch gemalt werden. Diese Feedbackbögen können auch während der ganzen Veranstaltung schon hängen und jede und jeder kann ihre bzw. seine Meinung den ganzen Tag eintragen.

Ein Stimmungsbild erhält die Stammesleitung auch durch das Daumen heben beziehungsweise Daumen senken der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

Andere Methoden der Reflexion sind die »Wassereimerreflexion« oder »Hemden waschen«.

»Wassereimerreflexion« (siehe S. 39);
»Hemden waschen« (siehe S. 40)

Abschluss

Eine gute Veranstaltung sollte gemeinsam beendet werden. Hier eignen sich ein gemeinsames Lied oder/und ein Abschlussegens.

2.2 Versammlung der Kinderstufe

(Vollversammlung der Mitglieder zwischen sieben und neun Jahren)

In manchen Stämmen wird die Stammesversammlung nach dem Delegiertenprinzip abgehalten. An der Versammlung nehmen die Funktionsträgerinnen und Funktionsträger des Stammes teil und, je nach Größe der Gruppe, eine bestimmte Anzahl von Delegierten jeder Gruppe. Die Delegierten werden von ihren jeweiligen Gruppen gewählt. Die Vorbereitung der Stammesversammlung und die Wahl der Delegierten finden in der Gruppe statt.

Für die Kinderstufe kann dafür aber auch eine »Kinderversammlung« abgehalten werden. An dieser nehmen die Kinder aller Kinderstufengruppen im Stamm teil. Auch die »Kinderversammlung« ist eine Methode, in der Kinder demokratische Entscheidungswege und Mitbestimmung erlernen können. Es ist dabei ein »Zwischenschritt« zwischen dem Gruppenrat (siehe Abschnitt 3.1 ab S. 28) und der Stammesversammlung.

Die »Kinderversammlung« bietet Kindern die Möglichkeit, die Gruppensituation und wie sie dort



Abb. 13: So sollte eine Wahl natürlich nicht aussehen.

ihre Ideen einbringen, ihre Kritik und Wünsche äußern, auf einen größeren Rahmen zu übertragen. Auch hier kann jedes Kind für sich sprechen, aber es gilt nun, seine Meinung nicht nur gegenüber der eigenen Gruppe zu vertreten, sondern auch gegenüber anderen Kindern. Die Kinder bereiten sich in der Gruppe auf die Themen der Stammesversammlung vor. In der Gruppe besprechen sie die Punkte der Tagesordnung, setzen sich mit Anträgen auseinander und formulieren eventuell eigene Vorschläge für Anträge in der Stammesversammlung.

In der »Kinderversammlung« führen sie die Stammesversammlung im »Kleinen« durch. Die einzelnen Gruppen bringen ihre Meinungen, Vorstellungen und Wünsche ein und versuchen nun, diese in Übereinstimmung mit denen der anderen Gruppen zu bringen, damit die Delegierten der Kinderstufe mit einem Votum in die Stammesversammlung gehen können. In aller Kürze sollen hier nochmals wesentliche Aspekte genannt werden:

Sitzungsleitung

Die Sitzungsleitung hat auch hier die Aufgabe, die Versammlung zu moderieren. Da in der »Kinderversammlung« die Tagesordnungspunkte der

Stammesversammlung Thema sind, die möglicherweise abstraktere Inhalte haben, sollte die Sitzungsleitung von einer älteren Person übernommen werden, wie z. B. dem gewählten Stammesversammlungsvorstand, der die »Übersetzungsarbeit« leisten kann und die Themen in einer kindgerechten Sprache vermittelt. Die Co-Moderation kann aber auch hier ein Kind übernehmen. Es bietet ein Übungsfeld, vor einer größeren Gruppe zu sprechen. Punkte wie Begrüßung, Aufrufen der Tagesordnungspunkte und Abfrage von Stimmungsbildern kann auch ein Kind übernehmen. Das Sitzungsleitungsteam sollte die Versammlung gemeinsam vorbereiten und die Tagesordnungspunkte untereinander aufteilen. Dem Kind soll in ernsthafter Weise Verantwortung übertragen werden und es soll in der Sitzungsleitung nicht nur eine »Alibifunktion« haben.

Wahl der Delegierten

In der »Kinderversammlung« werden die Delegierten für die Stammesversammlung gewählt. Wichtig ist, die Aufgaben einer bzw. eines Delegierten deutlich zu machen. Die Delegierten haben die Aufgabe, die Interessen und Meinungen der Kinder in der Stammesversammlung zu vertreten. Anschließend berichten sie den Kindern, was aus ihren Anliegen geworden ist.

Die Delegierten haben das Recht, auf der Stammesversammlung gleichberechtigt berücksichtigt zu werden und sowohl bei den Wahlen als auch bei den Abstimmungen mit gleichem Stimmrecht mit abstimmen zu dürfen. Bei der Stammesversammlung sollte die Versammlungsleitung die Delegierten der Kinderversammlung explizit ansprechen und ermuntern, Ergebnisse und Meinungen einzubringen. Die Wahl der Delegierten bietet den Kindern die Möglichkeit, eine echte Wahl mit Kandidatenaufstellung, Kandidatenvorstellung, geheimer Abstimmung, Auszählung der Stimmen und Annahme der Wahl durchzuführen. Der Ablauf der Wahl kann in der Gruppe mit der Methode »Prinzessin gesucht« spielerisch geprobt werden.

*Prinzessin gesucht
(siehe S. 40)*

2 Beteiligungen laut Satzung sicherstellen

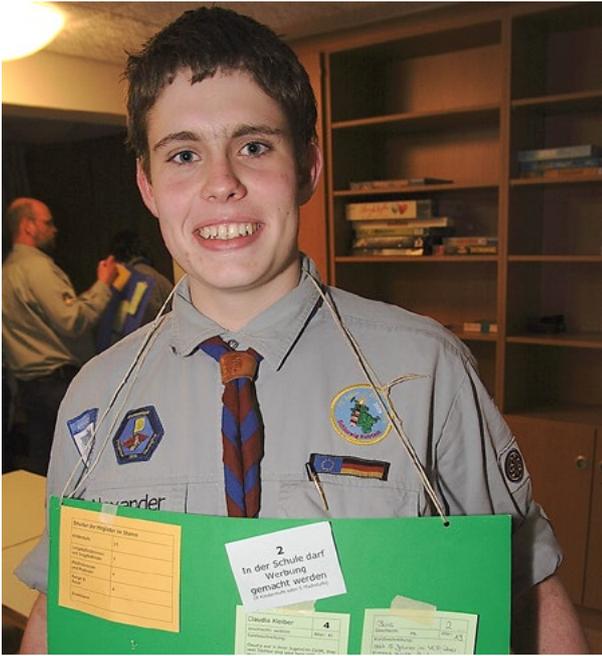


Abb. 14: Den Jahresbericht als wandelnde Litfaßsäule präsentieren.

Tagesordnung der Stammesversammlung

Hauptgegenstand der »Kinderversammlung« wird die Tagesordnung der Stammesversammlung sein. Wird in einem Stamm eine »Kinderversammlung« durchgeführt, darf die Tagesordnung nicht erst zur Kinderversammlung selbst vorliegen, sondern schon so zeitig, dass die Kinder sich bereits in ihren Gruppen damit auseinandersetzen können.

In der »Kinderversammlung« werden die einzelnen Punkte der Tagesordnung aufgerufen und die Kinder zu ihrem Standpunkt befragt. Dies erfolgt nach den Gesprächs- und Diskussionsregeln, wie sie auch in der Stammesversammlung üblich sind. Die Sitzungsleitung führt eine Redeliste und moderiert die Diskussion.

Wahlen: Stehen in der Stammesversammlung Wahlen an, gibt es die Möglichkeit, dass sich die Kandidatinnen und Kandidaten nicht in den einzelnen Gruppen, sondern in der »Kinderversammlung« vorstellen. In den jeweiligen Gruppen sollten sich die Kinder aber schon Gedanken dazu gemacht haben, was ihre Erwartungen und Fragen an die Kandidatinnen und Kandidaten sind. Die Fragen können die Kinder in der Versammlung stellen. Haben sich Kandidatin-

nen und Kandidaten verabschiedet, kann die Sitzungsleitung ein Stimmungsbild abfragen. Wer würde für die Bewerberinnen und Bewerber stimmen? Sollten mehrere Kandidatinnen und Kandidaten sich um ein Amt bewerben, kann über eine Kandidatin bzw. einen Kandidaten abgestimmt werden. Das Ergebnis des Stimmungsbildes bzw. des Meinungsbildes nehmen die Delegierten mit in die Stammesversammlung.

Anträge: Die Anträge der Stammesversammlung werden vorgestellt. Die »Kinderversammlung« äußert sich dazu. Kann sie dem Antrag zustimmen? Welche Fragen sind noch offen? Können diese in der »Kinderversammlung« geklärt werden? (Eventuell sind die Antragssteller zu diesem Tagesordnungspunkt eingeladen.) Welche Änderungsvorschläge hätten die Kinder, damit sie dem Antrag zustimmen können? Auch hier nehmen die Delegierten das Votum – Zustimmung oder Ablehnung – ebenso wie Änderungsanträge mit. Änderungsanträge sollten in der »Kinderversammlung« formuliert und protokolliert werden. In der »Kinderversammlung« werden aber nicht nur die Anträge der Stammesversammlung bearbeitet. Denkbar ist auch ein Antrag einer Kindergruppe an die »Kinderversammlung«, mit dem Ziel, diesen dann auch in der Stammesversammlung einzubringen. Dies wird von den Jüngeren nicht von selbst kommen, sie können aber ermutigt werden, darüber nachzudenken, was sie gerne im Stamm verändert haben möchten oder was sie gerne mit dem Stamm mal tun möchten. Dies kann zum Beispiel mit der Methode »Wunschballons« gemacht werden.

Wunschluftballons (siehe S. 46)

Die Antragsstellenden stellen ihren Antrag vor, begründen ihn und bitten um Zustimmung. Die anderen Kinder haben die Gelegenheit, Rückfragen zu stellen und Änderungsvorschläge einzubringen. Abschließend stimmt die Versammlung darüber ab, ob der Antrag durch die Delegierten in der Stammesversammlung eingebracht wird.

Jahresbericht: Jede Gruppe berichtet ein bis zwei ihrer Highlights (je nach Anzahl der Gruppen) aus dem vergangenen Jahr. So können sich auch hier die Kinder in der Präsentation vor einer größeren Gruppe üben. In welcher Form die Kinder ihren Berichtsteil halten wollen, ob als Diashow, Sketch, Collage oder selbstgeschriebenes Gedicht bleibt den Kindern überlassen.

Im Anschluss müssten die Delegierten und die Personen, die die Kinder bei der Stammesversammlung begleiten, überlegen, wie die Gesamtpäsentation der Berichte aussehen kann. Können die Delegierten die einzelnen Berichte so übernehmen und auf der Stammesversammlung vorstellen oder braucht es eine Zusammenfassung?

Jahresplanung: Die einzelnen Gruppen berichten ihre Ideen für die nächste Jahresplanung. Diese werden zunächst auf einem Flipchart gesammelt. Mit welchen Vorschlägen sollen die Delegierten in die Stammesversammlung gehen? Ähnlich wie in der Methode »Ich packe meinen Koffer«, werden die Anzahl der Vorschläge auf eine vorher festgelegte Zahl reduziert, so dass die Vorschläge eine realistische Chance haben, in der Jahresplanung

des Stammes auch eine Berücksichtigung zu finden.

*»Ich packe meinen Koffer«
(siehe S. 41)*

Die Kinder gehen in Kleingruppen und reduzieren zunächst in ihrer Gruppe die Anzahl der Vorschläge auf die festgelegte Zahl. Dann wird für jede Kleingruppe eine Delegierte bzw. ein Delegierter bestimmt. Die Delegierten treffen sich in einer Entscheidungsgruppe, die auf Grundlage der Listen der Kleingruppe eine endgültige Entscheidung über die Vorschläge treffen. Die anderen Kinder können bei dieser Diskussion zusehen – und hören, nicht aber mitdiskutieren und -entscheiden. Die endgültigen Vorschläge bringen die Delegierten der »Kinderversammlung« auf der Stammesversammlung mit ein.

Protokoll: Über die »Kinderversammlung« wird ein Ergebnisprotokoll erstellt. Die Protokollantin bzw. der Protokollant kann, ähnlich wie im Gruppenrat, zu Beginn der Sitzung gewählt werden. Eine Gruppenleitung sollte bei der Erstellung des Protokolls unterstützen.

Beteiligung in der pädagogischen Praxis sicherstellen

Partizipation im VCP

3

3 Beteiligung in der pädagogischen Praxis sicherstellen



Abb. 15: Die Sitzungsleitung übernimmt Verantwortung.

3.1 Beteiligung in der Gruppe

Am meisten bestimmen **Kinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover** in ihrer Gruppe mit. Viele finden es ganz selbstverständlich, dass sie selbst entscheiden, was sie dort machen.

Doch gilt es auch immer zu hinterfragen, ob das, was uns selbstverständlich ist, in der Praxis auch immer so umgesetzt wird. Wie oft kommt es vor, dass – gerade bei Kindern und (Jung-)Pfadfinderinnen und (Jung-)Pfadfindern, doch die Gruppenleitung entscheidet, weil es »einfacher« ist?

Vielleicht fehlt nur das Zutrauen, dass die Gruppenmitglieder die Entscheidung schon selbst treffen können?

Damit Mitbestimmung in der Gruppe wirklich gelebt wird, braucht es ein gutes Gruppenklima, ein partnerschaftliches Miteinander, klare Gesprächs- und Diskussionsregeln, Transparenz über Entscheidungswege und getroffene Entscheidungen sowie altersgerechte Arbeitsformen.

Im Gruppenrat können alle Belange der Gruppe gemeinsam besprochen, Regeln und Vereinbarungen getroffen, Ämter gewählt sowie über das Programm entschieden werden.

Der Gruppenrat ist eine Methode, die in allen drei Stufen gleichermaßen angewandt werden kann. In vielen Gruppen ist die Methode in ähnlicher Form schon etabliert, nur oft unter anderem Namen. In Gruppen der Kinderstufe, die mit der Spielidee Dschungelbuch arbeiten, trifft sich die Gruppe am Ratsfelsen⁶, in der Pfadstufe ist es der Sippenrat. Unterstützung durch die Gruppenleitung wird besonders in der Kinderstufe und bei den Jungpfadfinderinnen und Jungpfadfindern notwendig sein, während ältere Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover den Gruppenrat selbstständig organisieren und durchführen können.

Gruppenrat⁷

Durchführung

Der Gruppenrat sollte regelmäßig zur gleichen Zeit am gleichen Ort tagen, um Kontinuität zu sichern und die Ernst- und Regelmäßigkeit des Vorgehens zu bestärken.

Neben den Regeln, Aufgaben und Kompetenzen des Rates werden die Termine und die Länge der Sitzungen gemeinsam festgelegt und sind verbindlich. Es empfiehlt sich, diese Vereinbarungen schriftlich festzuhalten, damit bei Unsicherheiten und Missverständnissen jederzeit nachgelesen werden kann. Gesprächsregeln können auf ein großes Plakat geschrieben und aufgehängt werden, damit alle Beteiligten sie vor Augen haben.

Mögliche Gesprächs- und Diskussionsregeln finden sich auf S. 17 unter Arbeitsformen.

⁶ Der »Ratsfelsen« ist ebenfalls eine gute Methode, um mit Kindern Partizipation einzuüben. Mehr dazu in: Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder. Am Ratsfelsen. Teil 2 der Spielidee Dschungelbuch. Aus der Reihe: Kinderstufe im VCP. Kassel (2014).

⁷ Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (2008)



Abb. 16: Das Projekt lebt von der Beteiligung aller.

Weitere Regeln werden nach Bedarf vereinbart. Sie sind so lange verbindlich, bis der Gruppenrat neu darüber entscheidet.

Außerdem sollte festgelegt werden, mit welcher Mehrheit einzelne Beschlüsse angenommen werden und ab welcher Personenzahl der Gruppenrat beschlussfähig ist. Der Mehrheitsbeschluss des Gruppenrates ist von allen zu akzeptieren.

Alle Mitglieder des Gruppenrates, auch die Gruppenleitung sind gleichwertig zu behandeln. Jede und jeder hat eine Stimme.

Als günstig hat es sich erwiesen, zwei Kinder oder Pfadfinderinnen bzw. Pfadfinder in die Ämter der Diskussionsleitung und des Protokollanten zu wählen. Dabei ist darauf zu achten, dass das Amt den Fähigkeiten und dem Reifegrad der Kinder entspricht. Gleichzeitig sollten Kinder und (Jung-)Pfadfinderinnen und (Jung-)Pfadfinder auch nicht unterschätzt werden. Der Gruppenrat bietet einen geschützten Rahmen, sich auszuprobieren.

Die Wahl der beiden Ämter geschieht zu jeder Sitzung neu, um Rotation zu ermöglichen. Das Amt der Protokollantin/des Protokollanten wechselt ebenfalls von Sitzung zu Sitzung, das der Diskus-

sionsleitung sollte auch regelmäßig neu besetzt werden, damit alle aus der Gruppe Verantwortung übernehmen können und sich verantwortlich für den Rat fühlen. Auch stillere Gruppenmitglieder sollten zu dieser Aufgabe ermutigt (aber nicht gezwungen) werden.

Eine geeignete Form des Rates ist der Sitzkreis.

Die Themen des Gruppenrates (z. B. gemeinsame Vorhaben und Belange, allgemeine positive und negative Kritikpunkte, aktuelle Ereignisse, Konflikte, Projekte, Reflexion vergangener Aktivitäten usw.) sollten in einer für alle sichtbare Tagesordnung festgehalten und nacheinander bearbeitet werden.

Zum Sammeln von diesen Tagesordnungspunkten eignen sich beispielsweise die Methoden »Wandplakat« oder »Wunschkasten«.

»Wandplakat« (siehe S. 42),
 »Wunschkasten« (siehe S. 42),
 »Wunschluftballons« (siehe S. 46)

Welche Tagesordnungspunkte in der Sitzung behandelt werden, wird zu Beginn durch Abstimmung festgelegt.

3 Beteiligung in der pädagogischen Praxis sicherstellen



Abb. 17: Kinder übernehmen die Programmgestaltung.

Es werden nur solche Themen behandelt, die die Gruppe bzw. den Stamm/Ort betreffen, um nicht von dem engeren Anliegen der Mitbestimmung abzulenken.

Die Diskussionsleitung eröffnet die Sitzung und das Protokoll des letzten Gruppenrats wird verlesen.

Der einzelne TOP wird zunächst von dem Kind/Jugendlichen vorgelesen und erklärt, der ihn eingebracht hat. Nun kann sich reihum jeder der Teilnehmenden dazu äußern, bevor die Gruppe nach eingebrachten Vorschlägen mit Mehrheitsbeschluss darüber abstimmt. Die Abstimmung kann per Akklamation oder auf Wunsch bzw. bei brisanteren Themen auch in geheimer Abstimmung erfolgen. Weitere Abstimmungsmethoden sind das »Ampelspiel«, die »Murmelwaage« oder die »Gummibärchenplanung«.

- »Ampelspiel« (siehe S. 37),
- »Murmelwaage« (siehe S. 42),
- »Gummibärchenplanung« (siehe S. 46)

Der Gruppenrat soll vor allem die Entwicklung kreativer Aktivität in der Gruppengemeinschaft fördern. Die Ergebnisse der Gruppenratssitzun-

gen und die daraus resultierenden Ereignisse, Tätigkeiten, Veränderungen usw. sollten in einer späteren Sitzung kritisch bewertet und die entsprechenden Konsequenzen gezogen werden.

Reflexionsmethoden:

- »Echo-Reflexion« (siehe S. 46),
- »Smilies malen« (siehe S. 47),
- »Der Mensch« (siehe S. 47)

Aufgaben der Sitzungsleitung:

1. Von der Gruppe gewünschte Themen mitteilen,
2. Tagesordnung festlegen und bekannt geben,
3. nacheinander die Tagesordnungspunkte aufrufen,
4. die zur Verfügung stehende Zeit einhalten,
5. das Leitungsteam für die nächste Sitzung bekannt geben,
6. die Sitzung pünktlich beenden und

Der Protokollant erstellt ein Protokoll über die Sitzung.

Themen

Themen des Gruppenrats ergeben sich aus den Erfahrungen der Pfadfinderinnen und Pfadfinder, die sie in und außerhalb der Gruppe machen.

Beispiele:

- Beschluss des Gruppenprogramms,
- Gestaltung des Gruppenraums,
- Besprechung von alten und neu zu formulierenden sozialen Regeln,
- Besprechung von Projekten bzw. Gruppenvorhaben,
- Wahlen von Ämtern/Absprache von Zuständigkeiten und
- Klärung von Meinungsverschiedenheiten und Streitigkeiten in der Gruppe.

Wichtig ist, dass der Gruppenrat kontinuierlich durchgeführt wird. Nur so wird er zu einem ernsthaften und verbindlichen Element der Partizipation. Die Kinder bekommen mehr und mehr Selbstbewusstsein und Souveränität bei der Mitgestaltung und Mitbestimmung in »ihrem« VCP.

Projekte

Eine der wichtigsten Methoden in der **Ranger- und Roverarbeit** ist die Projektmethode. Ranger und Rover setzen sich hier intensiv und strukturiert mit einer Sache, einem Thema oder einem Problem auseinander.

Was Mitbestimmung angeht, ist die Projektmethode, die wichtigste und übergreifende pfadfinderische Methode. Hier geschieht Mitbestimmung in den verschiedenen Projektschritten, beginnend von der Ideenfindung über die Beratung, die Entscheidung bis hin zur gemeinsamen Umsetzung und Reflexion des Projektes. Ranger und Rover führen ein Projekt weitgehend selbstständig durch, wenden dabei ihre erworbenen Kompetenzen in den Bereichen Diskussions- und Gesprächskultur, Entscheidungsprozesse, Aufgabenübernahme und Reflexion an und festigen sie.

Zur Durchführung der Projektmethode sei auf das VCP-Themenheft »Die Projektmethode« aus der Reihe: Ranger-/Roverarbeit im VCP⁸ verwiesen.

3.2 Beteiligung im Stamm und in der Gemeinde

Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover bestimmen nicht nur in ihrer Gruppe mit. In der Stammesversammlung bestimmen sie persönlich oder über ihre Delegierten die Geschicke des gesamten Stammes mit.

Darüber hinaus gestalten Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover den Stamm mit, indem sie sich in Ämter wählen lassen bzw. bestimmte Aufgaben übernehmen. Denn Mitbestimmung ist nicht nur Mitsprache, sondern auch die verantwortungsvolle Übernahme von Aufgaben und Tätigkeiten. Sie treffen für den Stamm Entscheidungen, stehen dafür ein und lernen Leitungsaufgaben zu übernehmen.

Für die Übernahme von solchen Ämtern und Aufgaben ist eine gute Einarbeitung bzw. Einführung durch die Stammesleitung beziehungsweise die vorherigen Amtsinhabenden wichtig. Unterstützend könnte es außerdem sein, wenn es zum Beispiel Aufgabenbeschreibungen für die Ämter oder Gespräche zwischen der Stammesleitung und den Amtsinhabenden über Ziele und Aufgaben gibt.

Ranger und Rover können über den Stamm hinaus Verantwortung übernehmen, indem sie an der Kirchenvorstandswahl teilnehmen oder sich selbst in den Kirchenvorstand oder als Jugendvertreter in die Kirchenvertretung wählen lassen und dort die Interessen des Stammes und der Kirchengemeinde vertreten.

3.3 Beteiligung auf Freizeit, Fahrt und Lager

Auf Freizeiten, Fahrten und Lagern gibt es besondere Erfahrungen und Lernchancen der Beteiligung. Kinder und Jugendliche können hier Ideen für größere Vorhaben und Projekte entwickeln und deren Umsetzung anstoßen.

⁸ Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2011)

3 Beteiligung in der pädagogischen Praxis sicherstellen



Abb. 18: Ranger und Rover gehen auf Fahrt.

In der **Kinderstufe** bieten Freizeiten, an der nur die eigene Gruppe teilnimmt, einen eigenen geschützten Rahmen, um Mitgestaltungsmöglichkeiten auch in einem anderen Kontext umzusetzen.

Damit Kinder diese Chance auch wirklich erhalten, müssen Gruppenleitungen die Mitbestimmung von Kindern bewusst unterstützen und verstärken. Dazu gehören die Flexibilität und die Offenheit, sich auch spontan auf die Ideen und Einfälle der Kinder einzulassen, die Bereitschaft, Entscheidungen gemeinsam im Gespräch zu treffen und auch Regeln, die verbindlich vereinbart und eingehalten werden.

Kindermitbestimmung kann vor und auf einer Freizeit an vielen Punkten umgesetzt werden.

- **Programmgestaltung:** Die Kinder können vor der Freizeit gefragt werden, was sie gerne unternehmen wollen. Auch in die konkrete Vorbereitung können die Kinder mit einbezogen werden. So können sich die Kinder Spiele für den Spieleabend überlegen, die sie dann auch anleiten; oder es wird in der Gruppe die Deko für den Abschlussabend gebastelt. Kinder lernen so, dass es bei der Mitbestimmung nicht nur darum geht, mitzubestimmen, sondern

auch Verantwortung für die Umsetzung zu übernehmen.

- **Alltagsorganisation:** Die Kinder können in der Vorbereitung mit darüber entscheiden, wie der Speiseplan aussehen soll. Auch die Aufgaben wie Essensvorbereitung, Kochen, Putzen und Aufräumen werden auf die Kinder mit verteilt.
- **Materialverwaltung:** Zwei Kinder können jeweils für einen Tag die Verantwortung für das Sport- und Spielmaterial auf der Freizeit übernehmen.

Auf der Freizeit selbst gilt es natürlich auch, Instrumentarien der Mitbestimmung einzurichten. Hier kann ein **Freizeitrat** eingerichtet werden: In regelmäßigen Versammlungen aller Teilnehmenden und des Leitungsteams werden alle wichtigen Entscheidungen der Freizeit besprochen. In einer ersten Zusammenkunft sollten gemeinsame Regeln für die Dauer der Freizeit festgelegt werden.

Weitere mögliche Methoden der Kindermitbestimmung sind:

- **Meckerkasten:** An einem gut ausgewählten Platz steht ein Karton, in den die Kinder anonym Briefe mit ihrer Meinung werfen können. Was finden sie gut und was passt gar nicht?

Was möchten sie gern mit allen besprechen? Gemeinsam muss ein Verfahren vereinbart werden, wie die Meckerbriefe ausgewertet werden. Am besten besprechen alle zusammen die Briefe im Freizeitrat und erarbeiten Lösungen.

- **Meinungsbrett:** Während der ganzen Freizeit können alle ihre Meinung dort aufschreiben.

Die **Pfadfinderinnen- und Pfadfinderstufe** fährt auf Lager. Und dies nicht nur mit der eigenen Gruppe, sondern auch mit anderen Gruppen des Stammes/Ortes zusammen.

Im Stammeslager gilt es, eigene Wünsche und Vorstellungen nicht nur gegenüber der eigenen Gruppe zu vertreten, sondern auch gegenüber den anderen Gruppen.

Da Pfadfinderinnen- und Pfadfinderlager mit vielen Teilnehmenden stattfinden, können hier neben dem Freizeitrat **Kohtenparlamente** eingeführt werden. In diesen Parlamenten tauschen sich die Pfadfinderinnen und Pfadfinder eines oder meh-

rerer Kohten miteinander aus. Zwei Delegierte pro Kohtenparlament nehmen Wünsche, Vorschläge und Kritik mit in den Freizeitrat und vertreten dort ihre Gruppe.

In der Pfadfinderinnen- und Pfadfinderstufe können die Teilnehmenden noch verstärkt in die Programmgestaltung und Alltagsorganisation mit einbezogen werden.

Die **Ranger und Rover** gehen auf Fahrt. Als Runde oder Clan entscheiden sie selbst über ihr Fahrtenziel, organisieren sich, sichern die Finanzierung der Fahrt und führen diese durch. Eine erfolgreiche Durchführung ist – ähnlich wie beim Projekt – abhängig vom Mitmachen aller Beteiligten. Die Ideenfindung und Entscheidungsprozesse müssen gut strukturiert sein, an Absprachen müssen sich alle halten und Aufgaben müssen verbindlich erledigt werden. So kann die Fahrt die Gruppe enger zusammen bringen und Einzelne in ihrer individuellen Entwicklung fördern und die Fähigkeiten weiter stärken.

Methoden zur Gestaltung von Versammlungen

Partizipation im VCP

4

4 Methoden zur Gestaltung von Versammlungen

Luftballontanz

Ziel: Auflockerung, Spaß

Dauer: 5 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Material: 2 Luftballons

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Die Spielleitung wirft einen aufgeblasenen Luftballon in die Runde. Die Teilnehmenden haben nun die Aufgabe, den Ballon in der Luft zu halten, ohne die Hände loszulassen. Man kann den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem man noch einen zweiten Luftballon in die Runde wirft.

Schokolade

Ziel: Auflockerung, Spaß

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Material: keines

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Jede und jeder sucht sich eine Partnerin bzw. einen Partner. Alle Paare sprechen gemeinsam folgenden Sprechgesang:

SCHOKO SCHOKO
LA LA
SCHOKO SCHOKO
TE TE
SCHOKO LA
SCHOKO TE
SCHOKO LA TE

Die Partnerinnen bzw. Partner stehen sich gegenüber. Bei »Schoko« klatschen sie ihre Handflächen gegeneinander, bei »la« ihre Handrücken und bei »te« ihre Fäuste

Gesprächsgericht⁹

Ziel: Einhaltung der Gesprächsregeln während der Sitzung

Dauer: die gesamte Sitzung

Gruppengröße: beliebig

Material: Glocke, Hupe oder ähnliches

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Jeweils eine Person aus der Kinderstufe, Pfadfinderinnen- und Pfadfinderstufe sowie der Ranger- und Roverstufe bilden das Gesprächsgericht.

Das Gericht wacht über die Verständlichkeit und die Kürze der Redebeiträge. Dazu hat es eine Glocke. Bei Überschreitung der vorher aufgestellten Regeln schreitet das Gericht ein. (Mögliche Gesprächsregeln finden sich auf Seite 17.) Das Gericht kann dann mahnen und der/die Betreffende darf noch ausreden bzw. zusammenfassen, erhält aber einen Punkt. Bei drei Punkten muss die betreffende Person etwas Witziges machen, um die Anwesenden zu belustigen (z. B. Witz erzählen, Singen) oder aber das Gericht lässt sich eine Aufgabe für die/den Betreffende/n einfallen.

Schritte durch das Jahr¹⁰

Ziel: gemeinsam eine Jahresplanung erarbeiten

Dauer: je nach Größe der Gruppe 30 bis 60 Minuten

Gruppengröße: 10 bis 40 Teilnehmende

Material: Filzschreiber, viele rechte und linke Papierfüße

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Auf vorbereitete Papierfüße schreibt jede und jeder ihre oder seine Wünsche für das neue Jahr. Gemeinsam legt ihr sie dann auf den Boden und macht euren Weg daraus.

⁹ Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg (o. J.)

¹⁰ Deutsches Rotes Kreuz (1998)



Abb. 19: Vielseitige Methoden lockern die Stammesversammlung auf.

Ampelspiel

Ziel: Die Beteiligten sollen darüber nachdenken, wie sie einen bestimmten Sachverhalt oder eine Aussage bewerten.

Dauer: je nach Umfang des zur Diskussion stehenden Sachverhalts oder der Anzahl der vorformulierten Thesen.

Gruppengröße: beliebig

Material: entsprechend der Anzahl der anwesenden Personen jeweils ein rotes, gelbes und grünes Kärtchen aus stabilerem Karton, eventuell vorformulierte Fragestellungen, Thesen oder Zwischenergebnisse früherer Diskussionen

Zielgruppe: Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Es gibt beim Ampelspiel drei verschiedenen Möglichkeiten, im Rahmen von Diskussionen die eigene Meinung zu äußern:

- Die rote Karte heben heißt: »Ich stimme nicht zu.«
- Gelb bedeutet: »Ich weiß nicht so recht, bin mir (noch) nicht sicher.«
- Grün steht für: »Ja, ich stimme zu.«

Das Spiel kann unterschiedlich eingesetzt werden:

- Als Einstieg: um zu Impulsfragen oder Einstiegsthemen ein erstes Stimmungsbild herzustellen. Hier kann die Leitung die Diskussion anschieben, indem einzelne Teilnehmende nach den Gründen für ihr Abstimmungsverhalten befragt werden.
- Zwischendurch: um im Verlauf der Diskussion festzustellen, ob und wie sich Meinungen verändert haben (Zwischenbilanz).
- Am Ende einer Veranstaltung: um bestimmte Sachverhalte abhaken zu können, weil sie diskutiert wurden und Einvernehmen erzielt wurde (grünes Licht), oder um Klarheit darüber zu bekommen, wo es unvereinbare Meinungen gibt (rotes Licht) beziehungsweise, wo weiterer Diskussionsbedarf besteht (gelbes Licht).

Die einzelnen Sachverhalte werden jeweils mittels der Kärtchen abgestimmt. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden Zeit haben, den Grad der (Nicht-)Übereinstimmung festzustellen und auch Gelegenheit haben, die anderen nach den Gründen für ihre Entscheidung zu fragen.

4 Methoden zur Gestaltung von Versammlungen



Abb. 20: Mit unterschiedlichen Farben werden unterschiedliche Standpunkte deutlich gemacht.

World Café¹¹

Ziel: In einer entspannten Umgebung kommen die Teilnehmenden locker ins Gespräch, tauschen Wissen aus und erlangen neue Kenntnisse

Gruppengröße: Für größere Gruppen ab ca. 30 Personen geeignet

Dauer: ca. zwei Stunden

Materialien: Mehrere Tische, beschreibbare Tischdecken, Stifte, Glocke oder Gong

Zielgruppe: Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Am Anfang finden sich alle Teilnehmenden zusammen und die Moderation erklärt die World Café-Methode. An jedem Tisch wird ein spezifisches Thema oder ein Aspekt eines Themas diskutiert. Die Themen sind in der Regel als Frage oder als provokante Aussage formuliert. Für jeden Tisch braucht es eine Gastgeberin bzw. Gastgeber, die/der das Gespräch moderiert und die Ergebnisse festhält.

Alle Teilnehmenden suchen sich einen Tisch aus und die Diskussion beginnt. Wichtige Argumente und Erkenntnisse aus der Diskussion schreiben die Teilnehmenden auf die Tischdecken. Nach

einer festgelegten Frist (z. B. 20 Minuten) gibt die Moderation das Signal zum Wechsel und das Stühle rücken beginnt. Alle Teilnehmenden suchen sich einen neuen Tisch bis auf eine Gastgeberin bzw. einen Gastgeber pro Tisch. Diese Person ist dafür zuständig, die Ergebnisse der letzten Kleingruppendiskussion an die neuen Leute weiter zu geben.

Auf diese Weise kommt es zu einem intensiven Wissens- und Erfahrungsaustausch, aus dem sich ein immer dichteres Netz aus Ideen und Erkenntnissen entwickelt. Die besondere Struktur eines World Cafés fördert das aufmerksame Zuhören und eröffnet neue Perspektiven. Dabei entsteht Respekt für die Sichtweise andere und es eröffnen sich innovative Handlungsmöglichkeiten. Am Ende der Dialogphase kommen alle Teilnehmenden wieder zusammen und die Ergebnisse werden präsentiert.

Fish-Bowl

Ziel: Im Verlauf einer Diskussion eine von allen getragene Entscheidung erzielen.

Dauer: je nach Größe der Gruppe 15 bis 30 Minuten, wenn es länger dauert, lässt erfahrungsgemäß die Konzentration nach

¹¹ Deutscher Bundesjugendring (2011)

Material: kein Material erforderlich

Zielgruppe: Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Ein Mitglied pro Kleingruppe sitzt im (Stuhl-)Kreis in der Mitte und vertritt dort – als Fisch im Wasserglas, die Meinung der Gruppe. Die anderen beobachten die Fische und hören von »außen« zu. Am besten stehen sie hinter ihrer Sprecherin bzw. ihrem Sprecher, denn nach kurzen Diskussionseinheiten gibt es immer wieder die Gelegenheit, sich mit der Gruppe zu besprechen.

Besonderer Hinweis: Nicht allen fällt es leicht, sich schnell eine Meinung zu bilden und mitzudiskutieren. Manchmal kann Unterstützung und Ermutigung durch Gruppenleitungen in den Kleingruppen dazu beitragen, dass alle sich beteiligen.

Für das Plenum ist eine klare Moderation notwendig.

Varianten:

1. In der Mitte bleiben ein oder zwei Plätze für Gruppenmitglieder frei. Die diskutieren dann bei Bedarf mit.
2. Es werden zusätzliche Plätze für Außenstehende freigelassen, die bei Bedarf weitere Argumente und Anregungen einbringen.

Hinweis: Bei allen Konsensentscheidungen kommt es immer darauf an »alle im Boot zu haben«. Die Gruppe gehört zusammen und deshalb soll keine Entscheidung gegen Einzelne getroffen werden. Diese Haltung können Leitungen konsequent zeigen und möglicherweise konflikthafte Diskussionen entsprechend moderieren. Mädchen und Jungen sind aber durchaus auch selbst in der Lage, eigenverantwortlich solche Entscheidungsprozesse voranzubringen, wenn sie die Vorzüge kennengelernt haben. Wechselnde Moderation ist ein sehr gutes Lernfeld für alle. Pfadfinderinnen und Pfadfinder können – mit etwas Übung – auch lernen, solche Gespräche selbst zu leiten.

Schreibdiskussion¹²

Übereinstimmung in der Gruppe erzielen

Ziel: Argumente sammeln, sich eine Meinung bilden, sich mit anderen austauschen als Vorbereitung für ein anschließendes Gruppengespräch zur Entscheidungsfindung

Dauer: jeweils 10 bis 20 Minuten, je nachdem, wie geübt die Teilnehmenden sind, Argumente aufzuschreiben

Gruppengröße: 12 bis 40 Teilnehmende

Material: große Papierbögen, pro Person einen Filzstift, evtl. ruhige Musik

Zielgruppe: Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Etwa vier Personen setzen sich um ein Plakat herum, auf dem (von der Leitung vorbereitet), die Entscheidungsalternativen – Vorschläge und Projekte – stehen und schreiben Pro- und Contra-Argumente auf. Sie lassen sich gegenseitig anregen, ohne zu sprechen, führen eine Schreibdiskussion. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit teilen die Teilnehmenden ihre Erfahrungen mit. Ausgehend von den formulierten Argumenten und Ergebnissen strebt das Plenum nun eine Entscheidungsfindung an.

Wassereimerreflexion

Ziel: Reflexion der Veranstaltung

Dauer: je nach Gruppengröße 10 bis 15 Minuten

Gruppengröße: bis 50 Teilnehmende

Material: vier Eimer (drei leere und einer mit Wasser gefüllt), einige Gläser

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Die Teilnehmenden geben am Ende einer Veranstaltung ihr Feedback ab. Fanden sie die Sitzung gelungen, eher mittel oder schlecht? Dazu kann jede und jeder ein Glas Wasser in den entsprechend beschrifteten Eimer schütten. Bei kleineren Gruppen kann die jeweilige Bewertung noch kommentiert werden.

¹² Katholische Junge Gemeinde (1996)

4 Methoden zur Gestaltung von Versammlungen



Abb. 21: Gedanken schriftlich niederlegen.

Hemden waschen¹³

Ziel: Rückmeldung der Teilnehmenden erhalten, was an der Veranstaltung gestört hat sowie Verbesserungsvorschläge sammeln.

Dauer: je nach Gruppengröße 15 bis 45 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Material: Papierbögen (DIN A4 oder DIN A3), Filzschreiber, Scheren, Wäscheklammern und -leine

Zielgruppe: Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Alle Teilnehmenden falten aus einem Blatt Papier ein Schiffchen. Anschließend schneiden sie die beiden Ecken und ein Stück der Spitze ab, klappen das Schiff auf und es entsteht ein Hemd.

Auf das Hemd schreiben sie das, was sie bei der Veranstaltung störte. Alle Hemden werden mit einer Wäscheklammer an die Leine gehängt und laut vorgelesen. Gemeinsam sammelt ihr nun Verbesserungsvorschläge, die die Leitung notiert. Dann wird das Hemd umgedreht und »sauber und gewaschen« wieder auf die Leine gehängt.

In Gruppen, die sich regelmäßig treffen und wenn es keine Protokolle gibt, könnt ihr die Verbesse-

rungsvorschläge auf die Innenseite schreiben. Die Hemden werden dann aufbewahrt und alle können später noch mal nachschauen, ob die Verbesserungsvorschläge auch umgesetzt wurden.

Prinzessin gesucht¹⁴

Ziel: Kennenlernen eines Wahlablaufes

Dauer: 30 bis 45 Minuten

Gruppengröße: 8 bis 20 Teilnehmende

Material: evtl. Stifte, Papier

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Die Gruppe möchte gerne ein kurzes Theaterstück mit Prinzessin, Königin, Förster, Frosch und Hofnarr spielen. Die Gruppenleitung gibt vor, dass die Besetzung der Rollen durch Wahlen entschieden werden soll. Die Kinder müssen sich einigen: Wer für welche Rollen kandidiert, wie der Wahlkampf aussehen soll, wie gewählt werden soll (offen/geheim) und wie sie die Wahlen durchführen wollen und ob sie eine Wahlleitung einsetzen.

¹³ Deutsches Rotes Kreuz (1998)

¹⁴ Pfadfinderinnenschaft St. Georg (o. J.)



Abb. 22: Welche Themen werden weiter behandelt?

Koffer packen¹⁵

Ziele: Entscheidungen treffen – in Kleingruppen und per Delegationsprinzip, Kinder und Jugendliche werden sensibilisiert für Schwierigkeiten und Vorteile demokratischer Entscheidungsfindung, Kinder und Jugendliche erfahren wie es ist, eigene Bedürfnisse durchsetzen zu können bzw. einschränken zu müssen

Dauer: ca. 1,5 bis 2 Stunden

Gruppengröße: 8 bis 25 Teilnehmende

Material: Papier und Stifte, Flipchart oder Pinnwand

Zielgruppe: Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Jeder Teilnehmende bekommt ein Blatt Papier, auf dem sie/er zehn Gegenstände aufschreiben darf, die sie/er mitnehmen würde, wenn sie/er auf eine einsame Insel verbannt würde (max. 10 Min). Danach werden Vierergruppen gebildet. Deren Aufgabe ist es nun, sich gemeinsam auf zehn Gegenstände zu einigen, sie müssen also aus den Einzellisten eine gemeinsame Liste machen. Die Entscheidungen müssen ein-

stimmig getroffen werden (max. 20 Min). Nun schickt jede Gruppe eine Delegierte oder einen Delegierten in eine Entscheidungsgruppe, die auf Grundlage der Listen der Vierergruppen eine endgültige Entscheidung über zehn Gegenstände für alle treffen (max. 20 min). Bei dieser abschließenden Diskussion können alle anderen Teilnehmenden zusehen und -hören, nicht aber mitdiskutieren und -entscheiden.

Auswertung: Das Zustandekommen der Entscheidung wird in einer Diskussion reflektiert. Dabei sollten folgende Leitfragen gestellt werden:

- Wie habt ihr euch persönlich in den einzelnen Entscheidungsphasen gefühlt?
- Wie zufrieden seid ihr mit dem Ergebnis?
- Wie kamen die Entscheidungen in den Vierergruppen zustande?
- Was waren Vor-/Nachteile bei der Entscheidung in den Kleingruppen?
- Was waren Vor-/Nachteile bei der Entscheidung im Delegiertenprinzip?
- Welche Verantwortung hattest du persönlich für das Endergebnis?
- Welchen Einfluss hatte der Zeitdruck (siehe Zeitangaben) auf die Diskussionsergebnisse?

¹⁵ Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder Sachsen e.V. (2012)

4 Methoden zur Gestaltung von Versammlungen

Hinweise: Wenn möglich, sollte in der Diskussion auch die Übertragbarkeit der Erkenntnisse auf das alltägliche und gesellschaftliche Zusammenleben thematisiert werden.

Wandplakat

Ziel: Sammeln von Punkten, Ideen, Themen

Dauer: Gesamtdauer der Veranstaltung

Gruppengröße: beliebig

Material: Flipchartpapier, Klebeband, Moderationsstifte

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: An einer gut sichtbaren Stelle des Raumes wird ein Flipchartpapier aufgehängt. Das Papier wird mit der Fragestellung betitelt. Werden Lösungen für ein Problem gesucht? Vorschläge für die nächste Gruppenstunde? Rückmeldung zur Stammesversammlung? Während der gesamten Veranstaltung können Einfälle und Rückmeldungen notiert werden. Am Ende (bzw. zu dem Zeitpunkt, zu dem die Ideen gebraucht werden) können die gesammelten Punkte eingebracht und weiter bearbeitet werden.

Der »Wunschkasten«¹⁶

Ziel: Erlernen von Mitsprache- und Beteiligungsformen

Dauer: Dauer der Versammlung bzw. über mehrere Gruppenstunden hinweg

Gruppengröße: beliebig

Material: stabiler Kasten, Zettel, Stifte

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder

Durchführung: Die Kinder werden aufgefordert, ihre Wünsche anonym aufzuschreiben und in den »Wunschkasten« einzuwerfen. Die Wünsche können sich auf alle Bereiche der Gruppenarbeit beziehen.

Nach einer vorher definierten Zeit wird der Wunschkasten abgenommen, entleert und die Wünsche der Kinder vorgelesen. Die Kinder können nun besprechen, welcher ihrer Wünsche wann (möglichst durch sie selbst) umgesetzt werden soll.

Murmelwaage

Ziel: Abstimmungsergebnis zwischen Alternativen erzielen

Dauer: je nach Gruppengröße 10 bis 20 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Material: Apothekerwaage (Waage mit zwei Schalen), Murmeln (für jeden Teilnehmenden eine)

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Die Waage wird gut sichtbar und gut erreichbar für alle im Raum aufgestellt. Die Schalen der Waage werden mit jeweils einer der Abstimmungsoptionen beschriftet. (Zum Beispiel Ja/Nein oder Kandidatin A/Kandidat B). Jeder Teilnehmende erhält eine Murmel. Auf das Zeichen der Gruppen-/Sitzungsleitung hin laufen alle Teilnehmenden zur Waage und werfen ihre Murmel in die Schale, die ihrem Votum entspricht.

Alles an Bord?¹⁷

Ziel: Herausfinden und Diskussion von wichtigen Themen.

Die Dialogpartner erarbeiten einen Konsens oder Kompromiss über die wichtigsten Themen, die sie gemeinsam diskutieren wollen.

Gruppengröße: ab 10 Teilnehmenden

Zeitbedarf: ca. 3 bis 4 Stunden

Materialien: Papierwände, Stifte, Papierbögen, Karteikarten, Pinnwand

Zielgruppe: Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Alle Teilnehmenden schreiben zunächst die drei für sie wichtigsten Aspekte des

¹⁶ Sturzbecher, Dietmar, Großmann, Heidrun (Hrsg.) (2008)

¹⁷ Deutscher Bundesjugendring (2011)



Abb. 23: Wohin schlägt die Waage aus?

Themas auf je eine Karteikarte. Die Moderation sammelt die Inhalte auf einer Pinnwand und fasst gleichartige Inhalte unter einem Oberbegriff zusammen. Noch sind sie alle »in einem Boot«. Doch das Boot bekommt ein »Leck« und nicht alle Themen können mit ans rettende Ufer genommen werden. Welches Thema muss also über Bord geworfen werden? In Kleingruppen bestimmen die Teilnehmenden die fünf für sie wichtigsten Themen und bringen sie in eine Rangfolge.

Anschließend kommen je zwei Kleingruppen zusammen und einigen sich wieder auf fünf Themeninhalte, dann drei Kleingruppen usw. Ziel ist es, dass sich am Ende nur noch zwei Gruppen gegenüberstehen und die Gesamtgruppe aus zehn Themen die fünf auswählt, an denen sie weiter arbeiten möchte. Um den Prozess zu visualisieren, kann die Moderation die Diskussionsergebnisse nach jeder Runde anspinnen.

Problemlösen mit dem Erzählstab¹⁸

Ziel: Erkennen/Finden von akzeptablen Lösungen in Konfliktsituationen

Dauer: 10 bis 25 Minuten

Gruppengröße: 10 bis 15 Kinder

Material: Stab

Zielgruppe: Kinder

Durchführung: Die Kinder sitzen in einer lockeren Runde zusammen. Die Gruppenleitung beginnt, eine fiktive Geschichte mit einer sich anbahnenden Konfliktsituation zu erzählen. Dann reicht sie den Erzählstab an ein Kind weiter, das die Geschichte weiterspinnt. Hat ein Kind keine Idee, gibt es den Stab weiter.

Die Geschichte kann mehrfach neu erzählt werden.

Stimmungsbarometer¹⁹

Ziel: ständige Rückmeldung über die Stimmungslage bei einer längeren Veranstaltung

Dauer: lediglich zur gemeinsamen Auswertung am Schluss ca. 15 bis 20 Minuten (je nach Gruppengröße)

Gruppengröße: beliebig

Material: große Plakatwand, Klebepunkte (bei unterschiedlichen Zielgruppen, zum Beispiel Kinder und Erwachsene verschiedene Farben nehmen),

¹⁸ Sturzbecher, Dietmar, Großmann, Heidrun (Hrsg.) (2008)

¹⁹ Deutsches Rotes Kreuz. (1998)

4 Methoden zur Gestaltung von Versammlungen



Abb. 24: Gemeinsam Ideen entwickeln.

ein dickerer und mehrere dünne Filzstifte

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen- und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Auf ein großes Blatt Papier wird eine Tabelle gezeichnet. In die erste Zeile jeder Spalte werden fortlaufend die unterschiedlichen Uhrzeiten der Versammlung eingetragen. Zum Beispiel 10 Uhr in Spalte eins, 11 Uhr in Spalte zwei usw. Dieses Plakat wird an einer allen zugänglichen Stelle aufgehängt. Alle Beteiligten kleben jeweils zu einem vorgegebenen Zeitpunkt nach Beendigung eines bestimmten Programmpunktes oder bestimmter Aktivität jeweils einen Klebepunkt (in ihrer Farbe) Auf diese Klebepunkt malen sie einen Smiley, der ihrer Stimmung entspricht (☺; ☹; 😐).

Am Ende der Veranstaltung geht die Gruppe das Stimmungsbarometer gemeinsam durch, lässt alle Aktivitäten nochmals vor ihrem geistigen Auge ablaufen und wertet anhand der dokumentierten Stimmungslage die Veranstaltung aus.

Bei größeren Veranstaltungen wird das erstellte Stimmungsbarometer von der Leitung im Nachhinein ohne direkte Rücksprache mit den Teilneh-

menden ausgewertet, um Schlussfolgerungen für das nächste Mal zu ziehen.

Verdopplung²⁰¹²

Übereinstimmung in der Gruppe erzielen

Ziel: stufenweise erlernen, seine Meinung zu vertreten und andere Meinungen zu hören – bis zur gleichberechtigten Diskussion in der Gesamtgruppe

Dauer: je nach Gruppengröße und Thema

Gruppengröße: 12 bis 20 Teilnehmende

Material: keines

Zielgruppe: Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Die Teilnehmenden diskutieren einen Vorschlag oder ein Thema zunächst in Paaren, dann in dem sich jeweils zwei Paare zusammenschließen, in Vierergruppen, dann in Gruppen zu acht usw. bis die ganze Gruppe gemeinsam im Gespräch ist.

20 KJG-Mainz (Hrsg.) (1998)



Abb. 25: In Kleingruppen eine Übereinstimmung erzielen.

Wenn-Dann-Plakat²¹

Ziel: sich vor dem Fällen einer Entscheidung Konsequenzen bewusst machen; persönliche Bereitschaft, sich für etwas einzusetzen, deutlich machen; Übereinstimmung in der Gruppe erzielen

Dauer: 10 bis 20 Minuten, je nachdem, wie geübt die Teilnehmenden sind, Argumente aufzuschreiben

Gruppengröße: 10 bis maximal 20 Teilnehmende

Material: große Papierbögen, pro Person ein Filzstift

Zielgruppe: Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Jedes Thema, jede Projektidee wird auf ein Plakat geschrieben. Die gemeinsame Frage lautet: »Wenn dieses Thema/Projekt genommen wird, dann...«

Jede und jeder schreibt nun Konsequenzen auf: Welche Aufgabe wird sie übernehmen? Was ändert sich? Was tut er für das andere Thema? Wieviel Zeit bin ich bereit für dieses Projekt zu investieren?

21 KJG Mainz (Hrsg.) (1998)

Anschließend stellen alle ihr Plakate im Plenum vor und wägen gemeinsam ab, wie sie sich entscheiden. Welches Thema findet die größte Zustimmung? Welches Projekt hat eine langfristige Wirkung? Wo liegen die meisten Kompetenzen? Welche Sache hat die größte Aussicht auf Erfolg? Bei Bedarf kann eine Abstimmung erfolgen.

Planungsschritte »Unser Weg«²²

Wie können wir mehr Partizipation umsetzen?

Ziel: Ideen und konkrete Planungen für mehr (Kinder-)Mitbestimmung entwickeln

Dauer: 60 bis 90 Minuten

Gruppengröße: 6 bis 16 Personen

Material: Moderationsmaterial (Karten, Nadeln oder Klebeband, Wandzeitung oder Pinnwände) DIN A4-Papierbögen, farbige Stifte

Zielgruppe: Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung:

1. Schritt: Sammeln von Empfehlungen

Ihr bereitet eine große Wandzeitung vor auf der ihr die Frage: »Wie können wir mehr Partizipa-

22 Deutsches Rotes Kreuz (1998)

4 Methoden zur Gestaltung von Versammlungen

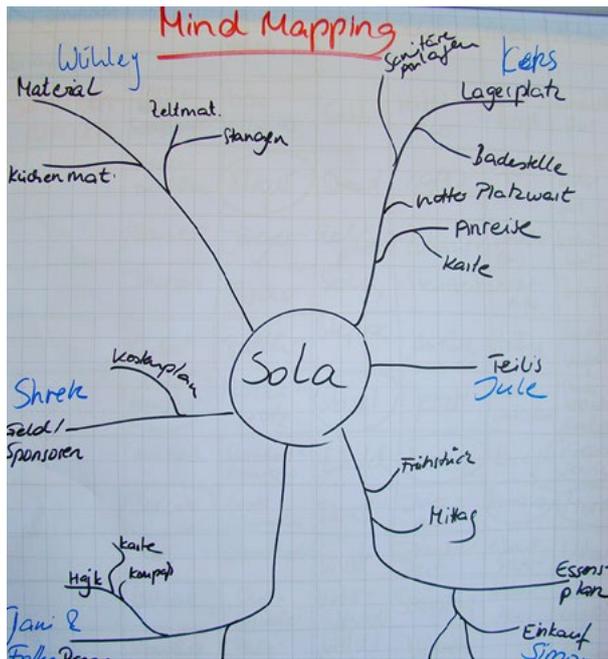


Abb. 26: Gemeinsam einen Weg entwickeln.

tion umsetzen?» aufschreibt. Ihr bildet kleine »Murmelgruppen« mit zwei bis vier Teilnehmenden – je nach Größe der Gesamtgruppe. Sie überlegen sich Antworten auf die Frage und notieren sie in Stichworten auf jeweils eine Karte.

2. Schritt: Zusammentragen der Empfehlungen. Im Plenum lesen nun die Kleingruppen ihre Empfehlungen vor und heften sie an die Pinnwand. Im gemeinsamen Gespräch versucht ihr nun zu sortieren, Gruppen zu bilden und Überschriften zu finden.

3. Schritt: Umsetzen in praktische Schritte und Festlegen einer Reihenfolge. Für diesen Schritt bereitet ihr eine große Wandzeitung vor mit Fußstapfen von unten nach oben. Nun überlegt ihr gemeinsam, wie ihr die Empfehlungen umsetzen könnt. Vielleicht muss das eine oder andere neu formuliert werden. Die Schritte werden in eine sinnvolle Reihenfolge gebracht.

Wunschluftballons

Ziel: Ideen finden

Dauer: 20 Minuten

Gruppengröße: bis 15 Teilnehmende

Material: Luftballons, kleine Zettel, Stifte

Zielgruppe: Kinderstufe

Durchführung: Die Teilnehmenden schreiben ihre Wünsche auf Papier, rollen dieses zusammen und stecken es in einen Luftballon. Die Luftballons werden aufgeblasen und die Teilnehmenden spielen damit. Die Zettel der Luftballons, die bei Spielen zerplatzen, werden in der Gruppe mit allen besprochen.

Gummibärchenplanung²³

Ziel: Entscheidungsfindung

Dauer: 10 bis 20 Minuten, je nach Gruppengröße

Gruppengröße: bis 20 Teilnehmende

Material: Gummibärchen, Teller, Stifte, Papier

Zielgruppe: Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Die vorgeschlagenen Ideen und Entscheidungsmöglichkeiten werden auf einzelne Zettel geschrieben. Diese werden jeweils mit einem Teller voller Gummibärchen (so viele Gummibärchen wie Anwesende) im Raum verteilt. Alle dürfen jetzt von den Tellern mit ihrer favorisierten Entscheidung jeweils ein Gummibärchen essen. Die Entscheidung ist für die Idee mit den wenigsten übriggebliebenen Gummibärchen gefallen.

Echo-Reflexion

Ziel: Reflexion

Dauer: 15 Minuten

Gruppengröße: 15 bis 20 Minuten

Material: keins

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder

Durchführung: Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Eine/einer fängt an und sagt in einem Satz, was an der Gruppenstunde oder Veranstaltung gut oder schlecht war und macht eine passende Geste oder Körperbewegung dazu.

Alle, die der gleichen Meinung sind, wiederholen laut den Satz und die Bewegung. Über die ver-

²³ Katholische Junge Gemeinde (2002)



Abb. 27: Eine süße Entscheidungsfindung.

schiedenen »Echos« kann im Anschluss kurz geredet werden.

Smilies malen

Ziel: Reflexion

Dauer: 30 Minuten

Gruppengröße: 15 bis 20 Teilnehmende

Material: ein großes Plakat, Stifte oder Klebepunkte mit Smileys

Zielgruppe: Kinder, Jungpfadfinderinnen und -pfadfinder, Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Zuerst sammelt die Gruppe, was in letzter Zeit alles erlebt und gemacht wurde. Vielleicht wurde auch etwas geplant, was nicht durchgeführt wurde? Anschließend erhält jede und jeder einen Stift und die Aufgabe, die Aktionen der Gruppe mit Smileys zu bewerten: Es wird das Gesicht, das der Meinung der Teilnehmenden nach passt, hinter jede Aktion, die aufgeschrieben wurde, gemalt.

☺ = Das war toll, hat mir gefallen

☹ = Das find ich nicht schlecht, aber auch nicht super.

⊗ = Das fand ich doof, das möchte ich nicht noch einmal machen oder erleben.

Was hat die meisten »Lächeln« erhalten, was die meisten »Schmollgesichter«? Was soll beibehalten werden oder noch mal gemacht werden? Was soll sich verändern?

Der Mensch

Ziel: Reflexion

Dauer: 30 Minuten

Gruppengröße: 12 bis 15 Teilnehmende

Material: große Plakate oder Tapetenrollen, Stifte, Scheren

Zielgruppe: Pfadfinderinnen und Pfadfinder, Ranger und Rover, Erwachsene

Durchführung: Auf große Papierbahnen oder Pappe werden Menschen aufgemalt mit Kopf, Körper, Armen, Händen, Beinen und Füßen. Die Teilnehmenden können nun an die entsprechende Stelle des aufgezeichneten Menschen aufmalen oder schreiben, was ihnen gutgetan und gefallen hat und was nicht so schön war (Welches Gefühl hatte ich im Bauch, im Kopf, im Herzen? Was habe ich mit den Händen, mit den Füßen, ... gemacht?) Anschließend werden die aufgemalten Menschen gemeinsam angeschaut und eventuell noch ergänzt und besprochen.

Quellenverzeichnis

Deutscher Bundesjugendring (2011). Dialog hat Wirkung – Praxisbuch zum Strukturierten Dialog zwischen Jugend und Politik. Berlin.

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (2008). Methodensammlung – Lernorte der Demokratie im Vor- und Grundschulalter. Dresden.

Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg (o. J.) Ideensammlung. Mitbestimmung.
<http://dpsg.de/fileadmin/daten/dokumente/dpsg-ist-mitbestimmung-web.pdf>

Deutsches Rotes Kreuz (1998). Neue Wege gehen. Mitreden – mitentscheiden – mithandeln. Bonn. 1998

Gernert, Wolfgang (2009). Jugendhilfe – Einführung in die sozialpädagogische Praxis. München und Basel. 1993 in Landesjugendring Hamburg. Punktum. Wie geht eigentlich Partizipation? Hamburg.

Katholische Junge Gemeinde (2002). Kinder mischen mit. Neuss.

Katholische Junge Gemeinde (1996). Wir mischen mit! Tipps, Methoden und Ideen für Gruppenleitungen. Essen.

KJG – Mainz (Hrsg.) (1998). Zeitsprung – neue Zeiten für Kinder. 1994 in Deutsches Rotes Kreuz. Neue Wege gehen. Mitreden – mitentscheiden – mithandeln. Bonn.

Pfadfinderinnenschaft St. Georg (o. J.). Mädchen mischen mit. Leverkusen.

Sturzbecher, Dietmar, Großmann, Heidrun (Hrsg.) (2008). In Deutsche Kinder- und Jugendstiftung. Methodensammlung – Lernorte der Demokratie im Vor- und Grundschulalter. Dresden.

Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2011). Die Projektmethode. Aus der Reihe: Ranger/ Roverarbeit im VCP. Kassel.

Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2015). Partizipation im VCP – Hintergründe, Struktur und Voraussetzungen für gute Beteiligung. Kassel.

Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder Sachsen e.V. (2012). Pfade finden. Methoden für Vielfalt und demokratisches Miteinander in Jugendkulturen. Dresden.

Kinder und Erwachsene entscheiden gemeinsam über Planung, Organisation und Durchführung von Aktionen und Projekten.

Projekt von Kindern selbst gemacht, d. h. entworfen, geleitet und durchgeführt.

Idee ist von Erwachsenen entworfen, alle weiteren Entscheidungen werden demokratisch von Kindern und Erwachsenen getroffen.

Befragung Kinder werden zu einer Sache befragt und darüber informiert, aber bei der Umsetzung nicht beteiligt.

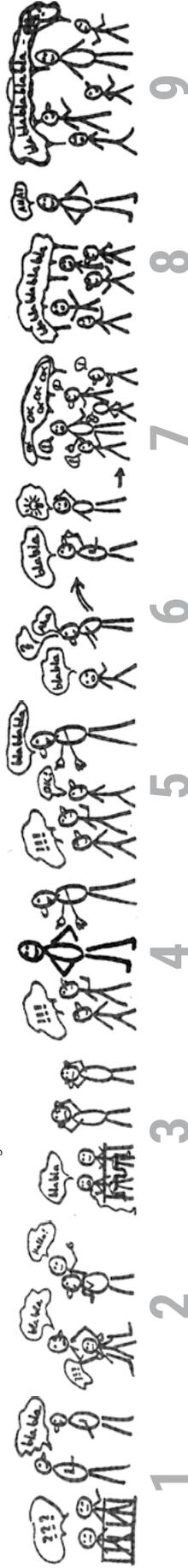
Zuweisung von sinnvollen Tätigkeiten im Rahmen von Aktionen die Erwachsene planen. Kinder werden zwar gut informiert, haben aber wenig bis gar keinen Einfluss auf den Ablauf.

Teilhabe Kinder und Jugendliche können ein gewisses Engagement aufzeigen, das über die bloße Teilnahme hinausgeht.

Alibi Wenn sie wollen, dürfen Kinder zwar mitreden (auf dem Podium, bei Sitzungen usw.), aber ohne vorherige Information, ohne Vorbereitung und ohne oherige Beratung mit Gleichaltrigen – und ohne Folgen.

Dekoration Kinder dürfen zwar mitmachen, aber nicht mitreden und werden über den Zweck ihrer Beteiligung nicht über den Sinn und Zweck ihrer Beteiligung informiert.

Manipulation Kinder dürfen bei Veranstaltungen dabei sein, erfahren aber nichts über den Sinn und Zweck ihrer Beteiligung und sollen nur dem Ansehen als »Kinderfreundlicher Verband« dienen.



Kontakt

VCP e.V.
Wichernweg 3
34121 Kassel
Tel.: 0561/78437-0
E-Mail: info@vcp.de
www.vcp.de

Bildnachweise

Bei den folgenden Personen liegen die Rechte für die in dieser Publikation verwendeten Fotos. Ihnen sei für die freundliche Überlassung herzlich gedankt.

Titelbild: Roman Heimhuber
Abbildung 1: Andreas Kläger
Abbildung 2: Andreas Kläger
Abbildung 3: Andreas Kläger
Abbildung 4: Andreas Kläger
Abbildung 5: Andreas Kläger
Abbildung 6: Andreas Kläger
Abbildung 7: Roman Heimhuber
Abbildung 8: Andreas Kläger
Abbildung 9: Roman Heimhuber
Abbildung 10: Barbara Mestel
Abbildung 11: Roman Heimhuber
Abbildung 12: Andreas Kläger
Abbildung 13: Lupo/pixelio.de
Abbildung 14: Andreas Kläger
Abbildung 15: Roman Heimhuber
Abbildung 16: VCP
Abbildung 17: Andreas Kläger
Abbildung 18: Lars Dohse
Abbildung 19: Jule Lumma
Abbildung 20: Roman Heimhuber
Abbildung 21: Andreas Kläger
Abbildung 22: Andreas Kläger
Abbildung 23: Dieter Schütz/pixelio.de
Abbildung 24: Andreas Kläger
Abbildung 25: Andreas Kläger
Abbildung 26: Andreas Kläger
Abbildung 27: Tim Reckmann/pixelio.de
Abbildung 28: Angelika Müller/Ralf Tempel

Impressum

Herausgegeben im Auftrag der Bundesleitung des Verbandes Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP) e.V.

Verantwortliches Mitglied der Bundesleitung:
Jule Lumma

Autorin: Esther Koch

Redaktion: Jule Lumma, Diane Tempel-Bornett, Antje Zelmer, Tim Gelhaar, Dirk Rumpff

Layout: FOLIANT-Editionen, Ralf Tempel, info@foliant-editionen.de

Stand: Februar 2016

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung, Verbreitung und Übersetzung vorbehalten. Kopien für den individuellen Gebrauch in der pädagogischen Arbeit sind erwünscht. Die Nutzung ist nur unter Angabe folgender Quelle gestattet:

Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (2016). Partizipation im VCP – Methoden für die Arbeit im Stamm/vor Ort. Kassel.

Der VCP ist Mitglied im Ring Deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP) und im Ring deutscher Pfadfinderverbände (RdP) und über diese im Weltbund der Pfadfinderinnen (WAGGGS) und in der Weltorganisation der Pfadfinderbewegung (WOSM). Darüber hinaus ist der VCP Mitglied im Deutschen Bundesjugendring (DBJR) und in der Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V. (aej).

Wir danken für die freundliche Unterstützung und Förderung unserer Arbeit.



