



Der kleine Entdecker

Mit Kindern
die Welt entdecken

Eine Handreichung
für Einrichtungen
der Kinder- und
Jugendarbeit





children

Mit Kindern. Für Kinder!

Impressum

Herausgeber

Children for a better World e.V.
Oberföhringer Straße 4
81679 München
Tel. 089 / 45 209 43 0
E-Mail info@children.de
Web www.children.de

 www.facebook.com/children.profilseite
 www.youtube.com/user/Jugendhilft
 [@CfabW](https://www.twitter.com/CfabW)
 www.instagram.com/childrenforabetterworld/

Verantwortlich

Kaija Landsberg

Redaktion

Pauline Bender, Mareike Vieth und Wiltrud de Haan

Layout

Annika Hallerberg
www.annikaworks.de

Fotos

Norbert Blank und
Archiv Children for a better World e. V.

Druck

Präbst Druck, Dorfen; gedruckt auf Plano Jet

Wir erwähnen hier ganz zufällig mal das eine, mal das andere Geschlecht, ganz so wie im echten Leben und ohne angehängte Geschlechtsendungen.

Alle Namen wurden zum Schutz der Kinder und Jugendlichen geändert.

VORWORT

„Ich wusste gar nicht, dass ich das kann!“ und „oh, wie cool!“ ruft die achtjährige Melinda begeistert in einem Kletterwald, als sie das letzte Hindernis auf dem Weg zur Aussichtsplattform in den Wipfeln der Bäume geschafft hat und einen atemberaubenden Blick von oben in die Natur genießt. Für jedes Kind ein tolles Erlebnis – ganz besonders aber für Kinder, die kaum ihren Stadtteil verlassen und nur wenig erleben, weil ihren Eltern das Geld fehlt.

Seit 2009 unterstützen wir mit dem CHILDREN Entdeckerfonds in Armut aufwachsende Kinder und Jugendliche, andere Orte und andere Lebenswelten kennen zu lernen. Bei über 1.000 Aktivitäten in mehr als fünfzig CHILDREN Partnereinrichtungen bundesweit haben Kinder und Jugendliche inzwischen die Welt entdeckt.

Höchste Zeit also, die guten Praxisbeispiele unserer Partnereinrichtungen aufzubereiten und mit weiteren Tipps zu ergänzen. Mit dem „kleinen Entdecker“ möchten wir Ihnen Anregungen und Ideen für eigene Entdeckerprojekte geben. Alle Kinder sind Entdecker! Es ist an uns Erwachsenen, den Rahmen dafür zu setzen.

Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren!

Pauline Bender *Mareike Vieth* *Wiltrud de Haan*
Pauline Bender Mareike Vieth Wiltrud de Haan

Alle Kinder
sind Entdecker!



6

Der CHILDREN
Entdeckerfonds



12

Die Welt entdecken



14

Neues Kennen



24

Neues Können



50

Danke

28

Beteiligung



34

Mobilität



44

Noch mehr
entdecken





DER CHILDREN ENTDECKERFONDS

Seit über zehn Jahren setzt sich der Programmbereich CHILDREN Entdecker für bessere Chancen von Kindern ein, deren Eltern wenig Geld haben. Mit unserem Netzwerk aus inzwischen bundesweit 55 Partnereinrichtungen kämpfen wir gegen die Folgen von sozialer Ungleichheit. Das Aufwachsen in Armut bedeutet für viele Kinder keinen Zugang zu gesundem Essen zu haben. Hier setzt der CHILDREN Mittagstisch an. Wir sorgen für ausgewogene Mahlzeiten und fördern weiterhin die Beteiligung der Kinder bei Planung, Einkauf und Zubereitung der Mahlzeiten.

Weitere Informationen zum Thema Kochen mit Kindern finden Sie in der CHILDREN Handreichung „Gesünder, leckerer, günstiger. Kochen mit Kindern“ unter <http://bit.ly/2adtfy0>

Armut führt zu Begrenzungen in allen Lebensbereichen der Kinder. Sie wissen weniger von der Welt, beherrschen weniger Alltagskompetenzen – der Armutskreislauf verfestigt sich. Gleichzeitig fehlen Einrichtungen oft die Mittel, um diese Einschränkungen durch Aktivitäten auszugleichen. Damit war die Idee des CHILDREN Entdeckerfonds geboren: Ein kleiner, flexibler Fördertopf für Aktivitäten, die gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen geplant werden und sie in Bewegung bringen.

Die Kinderarmutsforscherin Gerda Holz evaluierte die ersten Entdeckeraktivitäten der Pilotphase in 2009 und gab uns wichtige Anstöße zur konzeptionellen Weiterentwicklung. 2011 erfolgte ein Peer Review mit weiteren Experten, u.a. der PHINEO gAG.

Die wichtigsten Ergebnisse dieser Evaluationen sind:

- Kinder und Jugendliche eignen sich individuelle **Basiskompetenzen** (z. B. Mobilsein, lebenspraktisches Handeln, Alltagsbewältigung) an bis hin zu einem grundsätzlichen Zugang zu anderen als den eigenen engen **Erfahrungs- und Erlebniswelten**.
- Entdeckeraktivitäten verknüpfen unterschiedliche **Lern- und Bildungsprozesse**: Das Entdecken der Welt wird mit Basisfertigkeiten des Alltags verbunden.
- Die Aneignung neuen Wissens geschieht durch praktische Erprobung in der Gruppe mit anderen Kindern. Es werden Anregungen gegeben und die **Neugier geweckt**, damit sich die kindliche Vorstellungskraft erweitern kann und die **Experimentierfreude** und der **Mut** zum Wagnis in etwas Unbekanntes wachsen.
- Durch die Entdeckung eigener Fähigkeiten und eigener Kraft des Kindes wird die Grundlage für dessen **Entdeckung des** nahen und fernerer **Umfeldes** geschaffen.
- Das zentrale Element dabei ist das Herstellen **positiver Erlebnisse** für die Kinder, aus denen sie sowohl Selbstbestätigung und Grenzerfahrungen erlangen als auch Motivation und Mut für eine zunehmend **selbstbestimmte Lebensgestaltung** ziehen.
- Mit der **Verbindung von sozial- und erlebnispädagogischen Handlungsansätzen** erhalten die Mädchen und Jungen oft zum ersten Mal die Chance, den normalen Alltag eines Kindes zu erleben und an Alltäglichem in Deutschland teilzuhaben.

Die folgenden Kriterien haben sich für eine wirkungsvolle Planung und Umsetzung der Entdeckeraktivitäten besonders bewährt:

Neues Kennen. Kinder und Jugendlichen erschließen sich neue Erlebnishorizonte und können dadurch neue Perspektiven für ihr Leben entwickeln.

Neues Können. Kinder und Jugendlichen erwerben wichtige Alltagskompetenzen und konkrete Fähigkeiten, die ihr Handlungsspektrum und ihre Zukunftschancen erweitern.

Besonders wirkungsvoll sind Entdeckeraktivitäten, die **Neues Kennen lernen und Neues Können kombinieren**: Die Kinder lernen im Schwimmkurs schwimmen und fahren zum krönenden Abschluss ins Freizeitbad. Oder ein Besuch im Musical motiviert dazu, ein eigenes Musical einzustudieren und auf die Beine zu stellen. Beide Aspekte – Horizonsweiterung und Erwerb nachhaltiger Fähigkeiten – müssen nicht in jeder einzelnen Entdeckeraktivität verbunden sein, sollen sich aber insgesamt die Waage halten und eine gewisse Vielfalt ermöglichen.

Beteiligung. Kinder wachsen am Selber-tun-dürfen! Kinder entscheiden lassen, eigene Verantwortung abgeben und aushalten, wenn mal was nicht so läuft, wie man es selber gemacht hätte – eine gehörige Herausforderung für pädagogische Fachkräfte, die zu bewältigen sich lohnt!

Mobilität. Armutsbetroffene Kinder sind oft vom öffentlichen Leben ausgeschlossen und bewegen sich meist nur in einem kleinen Aktionsradius. Durch die Entdeckeraktivitäten erschließen sich die Kinder und Jugendlichen nach und nach neue Räume und bewegen sich in diesen sicherer.

Mit dem CHILDREN Entdeckerfonds haben wir ein Förderprogramm aufgebaut, das unseren Partner-einrichtungen ein effektives Engagement gegen die Folgen von Kinderarmut ermöglicht.

In unserem Programmbereich arbeiten wir langfristig mit unseren Partnereinrichtungen zusammen und unterstützen die Entdeckeraktivitäten für Kinder und Jugendliche über viele Jahre. Wir glauben, dass erst eine langfristige Förderung nachhaltige Veränderungen bewirkt.

Unsere Förderaktivitäten entwickeln wir gemeinsam mit unseren Partnereinrichtungen sowie mit Experten aus dem Feld.





Fördermöglichkeiten für Ihre Entdeckeraktivitäten

Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung.
<http://bit.ly/1oWEpUe>

Museum macht stark.
<http://bit.ly/1NTIQjp>

Künste öffnen Welten.
<http://bit.ly/29W4kiT>

„Ich kann was!“- Initiative der Deutschen Telekom.
<http://bit.ly/29VPZPB>

Themenfonds des Deutschen Kinderhilfswerks.
<http://bit.ly/2qLnQ7i>

Eine Unterkunft am Timmendorfer Strand – das bietet die **Georg-Koch-Stiftung** Kindern aus armen Familien. Für eine formlose Bewerbung können Sie sich direkt an Carola Monk wenden. <http://bit.ly/2aj4xvO>

DIJA fördert internationale Begegnungen und den internationalen Jugendaustausch. <http://bit.ly/2a2JYIK>

Die **Werkstatt Vielfalt** fördert Projekte, welche u.a. die aktive Teilhabe junger Menschen an ihrem Lebensumfeld unterstützen. <http://bit.ly/1hyexP4>

Hilfreich kann auch ein Blick in die **Stiftungsdatenbank des Bundesverbands Deutscher Stiftungen** sein, um lokale Förderstiftungen zu finden. <http://bit.ly/2rPOeKX>

Manchmal lohnt es sich auch **lokale Partner** wie die Sparkasse oder Firmen vor Ort als finanziellen Partner für Entdeckerprojekte zu gewinnen.

Aufbau von Kooperationen

Über Entdeckeraktivitäten kann das **Netzwerk** der Einrichtung gestärkt werden: Warum nach einem Theaterbesuch nicht überlegen, welches Projekt sich gemeinsam mit dem Theater realisieren ließe? Oder bei einem Restaurantbesuch fragen, ob die Kinder zusammen mit dem Koch in der Profiküche kochen können?

Mit der **lokalen Freiwilligenagentur** Kontakte knüpfen, um ehrenamtliche Unterstützer für Ausflüge zu finden.

Vereine (Sport, Musik, etc.) als Partner oder Orte für Entdeckeraktivitäten gewinnen.

Sachspenden von Gärtnern, Händlern, Läden, Firmen oder Sozialkaufhäusern anfragen.

Um **Verpflegung** bei einem Bäcker o.ä. für einen Ausflug bitten.

Freie Eintrittskarten für Theater, Kino, Museum, etc. anfragen.

Öffentlichkeitsarbeit

Über die Aktivitäten in der **Öffentlichkeit** berichten, um Spender zu überzeugen.

Die Kinder **selbst berichten lassen** (Zeitung, Facebook, etc.), um ihr Selbstwertgefühl zu stärken.

Spender, Geldgeberinnen, Eltern und andere Kinder zu **Präsentationen der Aktivitäten einladen**, um konkret und emotional berichten zu können.

DIE WELT ENTDECKEN

Das Leben im 21. Jahrhundert fordert von allen Menschen eine hohe Bereitschaft, mobil zu sein. Sich in der nahen und weiteren Welt bewegen zu können, ist eine Kompetenz, die für ein produktives und erfülltes Leben unverzichtbar ist. Mobilität muss gelernt werden, und zwar als Kind und Jugendlicher. In Kindheit und Jugend sind wir alle besonders neugierig, lernen besonders gut und mit Freude – Kinder sind Entdecker!

Und es gibt unzählige Aktionen, um mit Kindern gemeinsam die Welt zu entdecken! Mit unserem Förderprogramm haben wir bereits die folgenden Unternehmungen unterstützt:

Die Bücherreihe „Forschen, Bauen, Staunen von A bis Z“ vom Verlag Beltz & Gelberg steckt voller außergewöhnlicher Ideen zum Selbermachen und Experimentieren – von A wie Abenteuer bis Z wie Zaubern. Auch das Mitmach- und Mutmachbuch „Bäng! 60 gefährliche Dinge, die mutig machen“ von Anke M. Leitzgen (u.a.) beantwortet spannende Fragen des Alltags, z.B. wie macht man Feuer unter Wasser oder wie nimmt man eine Spinne in die Hand?

PAKA HOF APFELWIESE AUSBILDUNGSMESSER BESUCHEN
LATZ BERGWERK ERKUNDEN BMX-RAD FAHREN BOGEN-
GARTEN BOULDERN BOWLING BREAKDANCE BURG ERKUN-
D DEMOKRATIE-WORKSHOP DIALOG IM DUNKELN DOMBE-
UCHEN EINRADFAHREN EISHOCKEYSPIEL ANSCHAUEN EIS
LD EXPERIMENTE ZU UMWELTTHEMEN FAHRRADFREIZEIT
RKSTATT FANTASY-SPIELE FERIENFREIZEIT (IM AUSLAND)
ESTIVAL BESUCHEN FLUGHAFEN ERKUNDEN FORSCHERAUS-
TDECKERTOUR DURCH DEN EIGENEN STADTTEIL FREILICHT-
SSBALLTURNIER GARTENPROJEKT GEBÄRDENPOESIE GEO-
SHOP GRAFFITI HAFEN BESICHTIGUNG HANDWERKERKURSHEU
LZSCHIFFBAU HÖRSPIELPROJEKT INDOOR SKYDIVING INLINE
GEN JUGENDKULTURPROJEKTE KAMELREITEN KANUTOUR
USEUM KINDEROPER KINDERSPIELSTADT KINDERUNIKINOBE-
NGGARTEN KLASSISCHES KONZERT KLETTERHALLE KLET-
HEN KOCHBUCH ERSTELLEN KOCHDUELL KOCHOLYMPIADE
ARTEN KUNSTMUSEUM KUNSTPROJEKT KURZFILM DREHEN
SLABYRINTH MALWORKSHOP MEDIENARBEIT-FILMPRO-
ATER MOBILITÄTS UND SICHERHEITSTRAINING MOSAIKWOR-
MUSICALBESUCH MUSIKMESSE BESUCHEN MUSIKSPIELKREIS
S NÄHMASCHINENKURS NATURKUNDEMUSEUM OPERNPRO-
HEN PHILOSOPHIEREN MIT KINDERN PICKNICK PLANETARIUM
N THEATER RAFTINGTOUR REITERHOF RESTAURANTTRAINING
WORKSHOP SCHACH SCHIFFFAHRT SCHLITTSCHUH LAUFEN
EDE SCHNITZELJAGD SCHWIMMKURS SEA LIFE SEEHUNDAUF-
NBAU SELBSTVERTEIDIGUNG SINNESSCHULUNG SKI FAHREN
RENPROJEKT SKYWALK SLACKLINING SNOWBOARD SOMMER-
BESUCHEN SPIELZEUGMUSEUM STADTFÜHRUNG STÄDTER-
STADTTEILERKUNDUNGEN SPORTARTEN ENTDECKEN STADT-
AUSFLUG STREICHELZOO SURFEN TANZWORKSHOP TAST- UND
N THEATERAUFFÜHRUNG BESUCHEN THEMENWOCHE WASSER
ANZWORKSHOP TROMMELKURS WALDERKUNDUNGEN WAN-
KUNG WEIHNACHTSMARKT WELLENBAD WILDPARK WIKINGER-
GE YOGA ZECHER ERKUNDEN ZEITUNGSQUIZ ZELTEN ZIRKUS ZOO



NEUES KENNEN

Kinder lernen über Erfahrungen. Armutsbetroffenen Mädchen und Jungen fehlt es oft an allgemeinen und altersgemäßen Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten. Vieles, was in Deutschland zu einem gelungenen Aufwachen gehört, ist für sie unerreichbar: Dazu gehören zum Beispiel das Kennenlernen anderer Städte und Länder, ein Besuch in einem Theater, ein kompetenter Umgang mit Medien, die Mitgliedschaft in einem Sportverein oder das Erlernen eines Musikinstrumentes. So fehlen ihnen alltägliche Erfahrungen, um überhaupt Ideen und Wünsche entwickeln zu können.

In der Publikation „Armutfolgen für Kinder und Jugendliche“ der Bertelsmann Stiftung können interessierte Leserinnen mehr zum Thema Kinderarmut in Deutschland erfahren.

Mit Entdeckeraktivitäten erschließen sich Kinder und Jugendliche neue Erlebnishorizonte und können dadurch neue Perspektiven für ihr Leben entwickeln. Sie lernen neue Orte und Lebensweisen kennen und verlassen ihre gewohnte Umgebung. Dadurch wird nicht nur ihr Horizont erweitert, sondern sie erleben etwas Besonderes und sammeln Erfahrungswissen (Wie verhalte ich mich etwa in der Stadtbücherei, im Theater, im Bus).

Denn Kindheit in Deutschland heißt...

Zuwendung geben und nehmen können

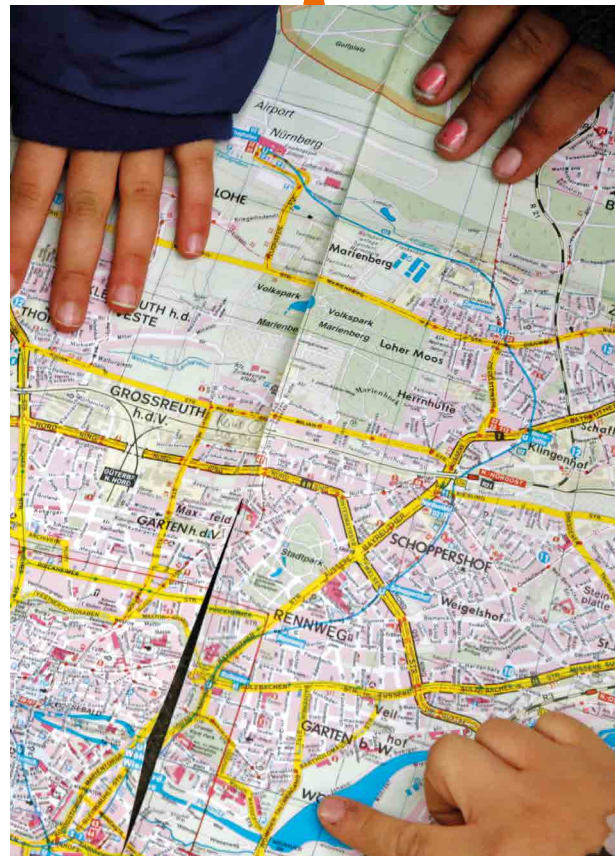
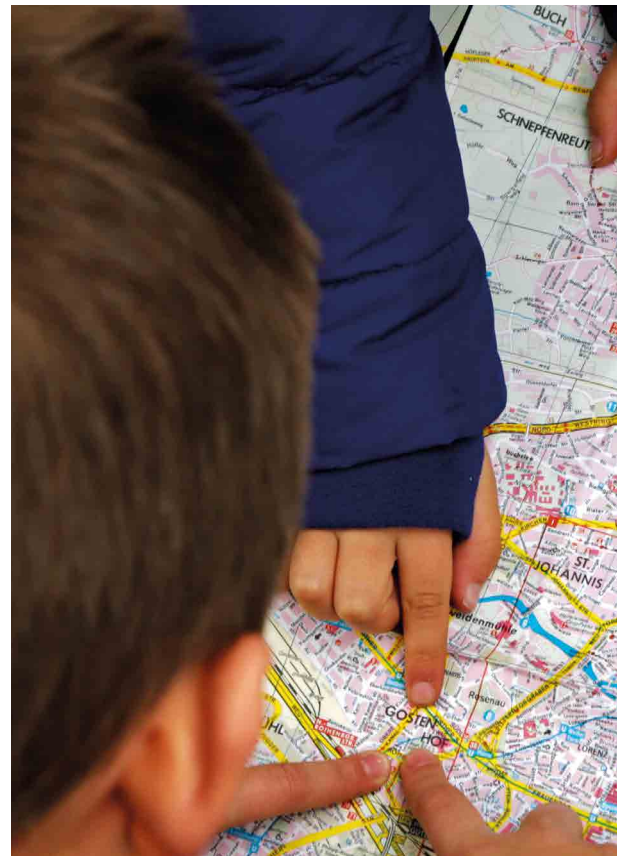
Sport treiben

Eine Förderung armutsbetroffener Kinder und Jugendlicher kann hier ansetzen, um sie zu stärken und ihnen eine gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen.



Zukunftsperspektiven entwickeln

Mit Medien umgehen (können)



Musik erleben

Zur Schule gehen können

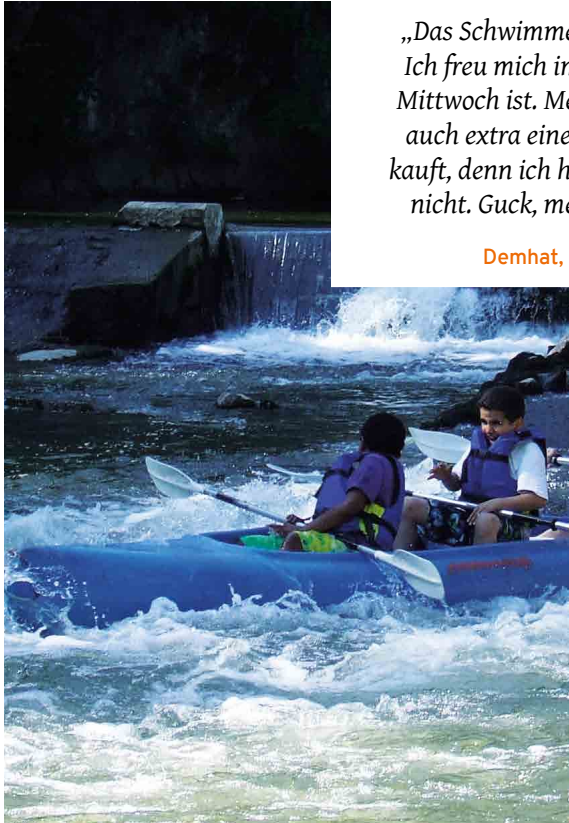
Mobilität erfahren

Gesunde Ernährung kennen und können

Verantwortungsbewussten Umgang mit Geld lernen

Demokratie verstehen und praktizieren

Mitglied in einem Verein sein



„Das Schwimmen ist voll cool. Ich freu mich immer, wenn es Mittwoch ist. Meine Mama hat auch extra eine Badehose gekauft, denn ich hatte so eine gar nicht. Guck, meine ist blau!“

Demhat, 6 Jahre



„Darf ich auch mal auf die Leiter am Baumhaus und mit dem Akkubohrer schrauben?“

Tanja, 10 Jahre

Auf einen Baum klettern, einen Stein übers Wasser hüpfen lassen, barfuß spazieren gehen, aus einer Raupe einen Schmetterling aufziehen. Das sind einige der 50 Aktivitäten, die der National Trust (<http://bit.ly/2aKLRUw>) für Kinder zusammengestellt hat. Wir finden die Liste der 50 Dinge, die du tun solltest, bevor du 11 ¾ bist, sehr inspirierend. Vielleicht eine Challenge für Ihre Kids, wer in den Ferien die meisten Dinge ausprobiert? Oder Sie stellen gemeinsam mit den Kindern ihre eigene Abenteuerliste zusammen!



„Am Anfang wäre ich da niemals drüber gegangen, aber jetzt habe ich gemerkt, was ich kann und dass das eigentlich gar nicht so schwer ist.“

Jonas, 12 Jahre, beim Slacklining über einen Fluss



Entdeckerfieber: Ein Modellprojekt der Katholischen jungen Gemeinde München und Freising

Das „Entdeckerfieber“ wird in Gruppen gespielt und läuft über einen längeren Zeitraum (z.B. ein halbes Jahr). Dabei stehen Erlebnisse in der Gruppe und ungewohnte Einblicke in verschiedene Bereiche gesellschaftlichen Lebens im Mittelpunkt.

Das Entdeckerfieber-Spiel gleicht einem einfachen Brettspiel: Auf einem großen Spielfeld hat jede Gruppe (mindestens zwei Kinder oder Jugendliche) eine Spielfigur. Punkte erspielen sich Teams, indem sie

Das Brettspiel und die Spielfiguren können von den Teilnehmenden selbst gebastelt werden! Oder wenn Gruppen aus verschiedenen Jugendeinrichtungen gegeneinander antreten sollen, bietet sich ein digitales Spielfeld an, sodass alle den Spielstand sehen können.

Aufgaben aus unterschiedlichen Bereichen lösen. Zur Auswahl stehen beispielsweise folgende Bereiche: aktiv, sozial, interkulturell, politisch, kulturell, religiös und ökologisch. Hat sich die Gruppe für einen Themenbereich entschieden, erhält sie drei Aufgaben zur Auswahl. Die Aufgaben sind an das Alter der Kinder und Jugendlichen anzupassen und sollten aus einer leichten, einer mittleren und einer schweren Aufgabe bestehen, die jeweils nach dem Schwierigkeitsgrad am Ende bewertet werden. Die Gruppe wählt eine Aufgabe aus und hat für die Bearbeitung keine Zeitbegrenzung. Wenn die Aufgabe abgeschlossen ist, wird die Dokumentation an eine zuvor festgelegte Projektleitung geschickt. Diese vergibt dann die Punkte, die Teamfigur wandert auf dem Spielfeld weiter und die Gruppe darf sich ein neues Themenfeld aussuchen. Wie viele Aufgaben die einzelnen Gruppen im Spielzeitraum lösen, ist ihnen völlig freigestellt und auch ein nachträglicher Einstieg in das Spiel ist jederzeit möglich.

Am Ende erfolgt die Prämierung der Gruppen nicht nur über die Anzahl gesammelter Punkte, sondern auch Kreativität und besonderer Einsatz sollten mit Preisen belohnt werden, z.B. mit Ausflügen für die Gewinnerteams.

- Erweitert den Horizont der Teilnehmenden
- Neue Interessen können geweckt werden
- Neue Freundschaften werden geknüpft
- Gemeinsame Erlebnisse fördern den Gruppenzusammenhalt
- Die Teilnehmenden setzen sich mit neuen Themen auseinander
- Teilnehmende lernen Betätigungsfelder für ein ehrenamtliches Engagement kennen
- Wettbewerbscharakter ist Ansporn, die Aufgaben kreativ und schnell zu lösen

Das Projekt „Entdeckerfieber“ wurde von der Katholischen jungen Gemeinde (KjG) München und Freising entwickelt und richtet sich an Kinder-, Jugend- und junge Erwachsenengruppen. Weitere Informationen und Ansprechpartner finden Sie unter <http://bit.ly/2dOW4iy>



Themenbereich Ökologisch (junge Erwachsene)

Leicht: Geht in den Supermarkt und sucht euch ein Produkt aus. Verfolgt das Produkt über Verpackung und Produktion zurück bis zum Ursprung.

Mittel: Ist Müll wirklich Müll oder lässt sich da noch was draus machen? Trefft euch zum Basteln und recycelt bzw. upcycelt Müll (z.B. Schokoladenpapier, Dosen, Plastikflaschen...). Fotografiert eure Kunstwerke!

Schwer: Besucht einen Biobauernhof. Informiert euch über Tierhaltung und Anbauverfahren. Haltet alles in Bildern fest.

Themenbereich Kulturell (Kinder)

Leicht: Spielt Kunstfälscher und malt ein berühmtes Gemälde ab. Zeigt der Entdeckerfieber-Jury eure Fotos vom Original und von euren Kopien.

Mittel: Geht gemeinsam auf ein Konzert. Entscheidet gemeinsam welche Musikrichtung und schickt der Entdeckerfieber-Jury ein Konzertsselfie und ein Foto vom Programm/Plakat.

Schwer: Gestaltet mit Alltagsmaterialien (Schneebesen, Gläser...) Instrumente für ein Orchester und nehmt damit gemeinsam ein Stück auf. Schickt der Entdeckerfieber-Jury die Tondatei.

Themenbereich Aktiv (Jugendliche)

Leicht: Erfindet ein eigenes Spiel und nutzt dazu Alltagsmaterial. Schickt eure Spielanleitung und Fotos davon an eure Entdeckerfieber-Jury.

Mittel: Organisiert ein Sportturnier/spiel gegen eure Eltern. Die Entdeckerfieber-Jury freut sich über Bilder und natürlich über das Spielergebnis.

Schwer: Dreht einen Film über euer Viertel. Wie genau der Film aussieht, ist ganz euch überlassen, aber natürlich will die Entdeckerfieber-Jury ihn dann sehen. :)

Themenbereich Interkulturell (Junge Erwachsene)

Leicht: Kocht zusammen ein Essen aus einer anderen Kultur, das keiner von euch je gegessen hat. In Form von Bildern und Rezepten nimmt eure Entdeckerfieber-Jury gerne daran teil.

Mittel: Beschäftigt euch mit den unterschiedlichen Kulturen in eurer Stadt und gestaltet eine Übersicht auf einem Plakat. In welcher Form trefft ihr auf diese in eurem Alltag? Schickt die Ergebnisse (gerne auch als Foto) an eure Entdeckerfieber-Jury!

Schwer: Organisiert einen Abend mit Jugendlichen/jungen Erwachsenen aus verschiedenen Kulturen und behandelt dort ein Thema, das alle Kulturen in irgendeiner Weise beschäftigt. Eure Entdeckerfieber-Jury ist gespannt auf die Ergebnisse.

Themenbereich Aktiv (Kinder)

Leicht: Schreibt ein Gedicht über eure Gruppe (mindestens 5 Strophen) und schickt es an eure Entdeckerfieber-Jury.

Mittel: Besucht eine Sportveranstaltung in eurem Ort und erstellt einen kurzen Spielbericht. Schickt diesen an eure Entdeckerfieber-Jury.

Schwer: Märchen sind meist ziemlich alt(modisch). Sucht euch ein Märchen aus und schreibt es in eine moderne Fassung um. Erstellt eine Fotostory dazu und schickt sie an eure Entdeckerfieber-Jury.

Themenbereich Religiös (Junge Erwachsene)

Leicht: Besucht eine religiöse Zeremonie einer anderen Religion als eurer eigenen. Haltet es fotografisch oder per Video fest, gerne auch mit Beschreibung des Ortes.

Mittel: Erstellt eine Foto(love)story zu einer wichtigen religiösen Geschichte eurer Wahl.

Schwer: Informiert euch über eine Religion eurer Wahl und führt ein Interview mit einem religiösen Vertreter. Haltet das Interview fotografisch oder per Video fest.

Themenbereich Aktiv (Junge Erwachsene)

Leicht: Erstellt eine Spielesammlung der Lieblingsspiele eurer Gruppenmitglieder. Probiert alle Spiele aus. Schickt eurer Entdeckerfieber-Jury das Inhaltsverzeichnis der Sammlung, sowie 5 Bilder, die euch beim Spielen zeigen.

Mittel: Gestaltet wahlweise T-Shirts, Taschen oder Beutel für eure ganze Gruppe. Es soll erkennbar sein, dass ihr zusammengehört. Schickt eurer Entdeckerfieber-Jury ein Foto vom Ergebnis.

Schwer: Besucht eine andere Stadt und erstellt einen Mini-Stadtführer, den ihr eurer Entdeckerfieber-Jury (falls er in digitaler Form existiert) zuschickt, sonst könnt ihr den Flyer auch einscannen oder abfotografieren.

Themenbereich Sozial (Jugendliche)

Leicht: Jeder von euch macht einem Menschen, der es nicht erwarten würde, ein kleines Geschenk. Dieses muss nichts Teures oder Besonderes sein, wichtig daran ist die Geste. Berichtet danach von euren Erfahrungen.

Mittel: Besucht einen Menschen, der sich mit viel Herz für andere engagiert, egal ob ehrenamtlich oder hauptberuflich. Interviewt ihn und fragt, wie er zu dieser Aufgabe gekommen ist und was ihn motiviert. Wie belastend oder auch bereichernd ist seine Tätigkeit? Dazu könnt ihr natürlich auch noch alles fragen, was euch interessiert. Schickt eurer Entdeckerfieber-Jury eine Zusammenfassung des Interviews, schriftlich oder per Video.

Schwer: Überlegt euch einen Flashmob, bei dem die Teilnehmer etwas für andere Menschen machen. Werbt für diesen Flashmob, damit er möglichst groß wird. Schickt eurer Entdeckerfieber-Jury (bewegte) Bilder von der Durchführung.

Beispiele für Aufgaben der KjG München und Freising aus verschiedenen Themengebieten und Altersstufen. Die Aufgaben können Sie für Ihre Kinder und Jugendlichen anpassen und sich weitere Aufgaben für die einzelnen Themengebiete ausdenken! Für die Lösung leichter Aufgaben erhält die Gruppe einen Punkt, für die Lösung mittelschwerer Aufgaben zwei und für die Lösung schwerer Aufgaben drei Punkte.



NEUES KÖNNEN

Kinder lernen durch Erfahrungen! Gerade das eigene Tun und Handeln sowie die Reflexion des Erlebten sind für die Entwicklung der Kinder am wertvollsten, insbesondere wenn sie dabei auch eine kontinuierliche Unterstützung von Erwachsenen oder gleichaltrigen Peers erfahren. Dabei ist zum Beispiel wichtig, dass Aktionen mit und innerhalb sozialer Interaktion durchgeführt werden.¹ Genau dies sollte bei Entdeckeraktivitäten berücksichtigt werden, um viele wichtige Lernerfahrungen für die Kinder und Jugendlichen zu ermöglichen.

Bei den Entdeckeraktivitäten können die Kinder und Jugendlichen wichtige Alltagskompetenzen und konkrete Fähigkeiten erwerben, die ihr Handlungsspektrum und ihre Zukunftschancen erweitern. Durch die Entdeckeraktivitäten lernen sie z.B.

- schwimmen, Rad fahren
- handwerken, basteln, bauen und reparieren
- experimentieren
- den öffentlichen Nahverkehr nutzen
- Karten lesen oder digitale Karten-Apps nutzen
- mit Geld umgehen
- Bewerbungen schreiben
- ...

Taschengeldwerkstatt: So haben wir es gemacht

Die Idee zur „Taschengeldwerkstatt“ wurde ins Leben gerufen, als wieder einmal kleinere Arbeiten im Kinder- und Jugendhaus EMMERS in Dresden-Pieschen anstanden. Warum sollten die Kinder und Jugendlichen nicht auch etwas Geld verdienen können? Für kleine Aufträge, wie z.B. kaputte Reifen flicken, erhalten die Kinder ein kleines Taschengeld. Dadurch lernen sie mit Geld umzugehen, durchzuhalten und übernehmen Verantwortung. Die Idee wurde ausgeweitet, als auch Bewohner und Einrichtungen aus der Nachbarschaft mit Aufträgen kamen – z.B. einem Vogelhäuschen, einem Regal oder einer Gartenbank. Die Taschengeldwerkstatt wird von einem engagierten Handwerker

Ihre Kinder sind noch zu klein? Dann üben Sie doch den Umgang ganz praktisch mit den Mädchen und Jungen mit Spielgeld. So macht es unsere Partner-einrichtung Kita Orionstraße in Bielefeld. Auch „MoKi – Money & Kids“ hat einen Materialkatalog entwickelt, um die Finanzkompetenz von Kindern zu stärken. <http://bit.ly/2ff54y1>

und Rentner ehrenamtlich begleitet. Dabei werden Materialspenden genutzt oder der Materialpreis mit dem Verkaufspreis mitverhandelt. Mittlerweile hat das Kinder- und Jugendhaus EMMERS gemeinsam mit den Kindern einen kleinen Angebotskatalog für interessierte Neu- und Altkunden erstellt. Die gute Arbeit hat sich bereits im Stadtteil herumgesprochen und so werden immer wieder neue Aufträge gewonnen (Kinder- und Jugendhaus EMMERS, Dresden).

CHILDREN praxiserprobt

- **Radfahren:** Fahrradausflüge gemeinsam planen und davor eine Radwerkstatt mit den Kindern durchführen, bei der sie z.B. Reifen flicken lernen. Im Vorfeld kann auch noch ein Fahrradsicherheitstraining für die Kinder und Jugendlichen organisiert werden. Hier lernen sie die Verkehrsregeln in der Theorie und auch in der Praxis kennen. Dabei werden dann auch Geschicklichkeits-, Brems- und Sichtbarkeitsübungen durchgeführt (Café Schülertreff, Augsburg).

- **Nähen:** Die Kinder lernen Einfädeln, Vorwärts- und Rückwärtsnähen, Geradstich, Zickzack und Zierstiche, Kurven und Ecken, Versäubern, Zugschnitt, Verstärken sowie weitere Fachbegriffe und Fertigkeiten rund um das Arbeiten mit der Nähmaschine und können einfache Produkte wie Turnbeutel selber herstellen. Für alle wichtigen Schritte rund um das Nähen erhalten die Kinder einen Eintrag in ihren Nähführerschein. Das spornt an und macht gleichzeitig stolz (Kreuzberger Musikalische Aktion e.V., Berlin).

- **Lesen:** Bei einem wöchentlichen Zeitungsquiz können die Kinder Fragen zu ausgelegten Tageszeitungen beantworten, die auch für die Kinder und Jugendlichen interessant sind. Jedes Kind bekommt einen Zettel mit den Fragen und kann die Zeitung durchforsten, um die richtige Antwort zu finden. Darüber hinaus finden die Kinder beim Durchblättern manchmal auch noch Fotos und Berichte, an denen sie hängenbleiben. Die Zettel mit den Antworten kommen in einen Hut und am Ende des Tages wird ein Zettel ausgelost. Dieses Kind ist dann Zeitungskönig oder Zeitungskönigin, bekommt eine Krone aus Zeitungspapier und gewinnt eine Kinokarte (Aktivspielplatz Gostenhof, Nürnberg).

- **„Können durch Beteiligung“:** Im Jugendzentrum Drachenflug haben die Jugendlichen eine Ferienfreizeit alleine geplant und dadurch vieles über Recherche und Preise vergleichen sowie die Organisation einer Gruppenreise gelernt (Jugendzentrum Drachenflug, Braunschweig).

Neues Können auch im Team anregen

- Auch Pädagogen brauchen für eine Weiterentwicklung im Team Tipps und Know-How. Es gibt viele gute Fortbildungen zu den Themen in diesem Heft, hören Sie sich einfach um!
- Vielleicht kann ein Jugendlicher als Peer-Experte mit zu einer Fortbildung kommen und die Sichtweise der Kinder einbringen?
- Nicht nur im Anschluss an eine Ferienfahrt werden die Mädchen und Jungen mit einem schriftlichen Fragebogen um Feedback gebeten, sondern auch noch einmal ein halbes Jahr später. Dies gibt

noch einmal einen wichtigen Impuls für die Planung der nächsten Fahrt. (Jugend- und Nachbarschaftshaus Bodestraße, Köln).

- Eine Aktivität mit einer Fortbildung für das Team verbinden. So kann ein Ausflug mit einem Erlebnispädagogen gleichzeitig eine Fortbildung für das Team sein, wie Kinder z.B. bei einem Stadtpaziergang ordentlich in Bewegung gebracht werden können (Kinderhaus Alter Teichweg, Hamburg).

Quellen

- 1 **Nagaoka, J. et al (2015):** Foundations for Young Adult Success: A Developmental Framework. Concept paper for research and practice. University of CHICAGO – Consortium on Chicago School Research. <http://bit.ly/2rPRLsQ>

Bei der Taschengeldwerkstatt erwerben die Kinder nicht nur handwerkliches Geschick, sondern gleichzeitig Souveränität beim Umgang mit Geld.





BETEILIGUNG

Kinder wachsen am Selber-tun-dürfen! Kinder entscheiden lassen, eigene Verantwortung abgeben und aushalten, wenn mal was nicht so läuft wie man es selber gemacht hätte – eine gehörige Herausforderung für pädagogische Fachkräfte, die zu bewältigen sich lohnt! Beteiligung meint die Mitsprache und Mitbestimmung von Kindern und Jugendlichen an Planungen und Entscheidungen, die deren Lebenswelt betreffen sowie an deren Verwirklichung. Dabei ist Partizipation immer freiwillig, das Recht zu partizipieren muss allerdings vorhanden sein.

Gerade die Haltung der Erwachsenen ist entscheidend für gelingende Beteiligungsprojekte. Erwachsene sollten respektvoll, zuhörend und zutrauend Beteiligungsprozesse anstoßen, damit sich die Mädchen und Jungen ernst genommen fühlen und die Motivation geweckt werden kann. Bei Beteiligungsprojekten ist auch immer auf geeignete Methoden zu achten. Diese sollten zielgruppengerecht sein und die Themen sollten die Kinder und Jugendlichen betreffen. Beteiligungsprozesse sind immer ergebnisoffen, dürfen scheitern (!) und sollen zeitnah sichtbare Ergebnisse liefern. Beteiligung erfordert immer die Abgabe von Macht zugunsten der Kinder.¹ Werden die Kinder beteiligt, nehmen sie eher an den Aktivitäten teil und haben mehr Spaß daran, weil ihre eigenen Ideen verwirklicht werden.

Eine (echte) Beteiligung hat viele positive Effekte für die Kinder und Jugendlichen, die eigene Einrichtung oder sogar für die Gesellschaft:²

Für Kinder und Jugendliche:

- Eigene Interessen vertreten
- Zutrauen in eigene Fähigkeit, sich tatsächlich einbringen zu können (Selbstwirksamkeitserfahrung und Resilienz)
- Kompetenzerwerb (persönlich, fachlich, methodisch)
- Prävention (Schutz und Vorsorge durch Fähigkeit, eigene Meinung und Kritik zu äußern)

Für Einrichtungen:

- Steigerung der Effizienz von Planungsvorhaben
- Bindung von Kindern und Jugendlichen
- Besseres Verständnis der Zielgruppe
- Einbindung vielfältiger Perspektiven

Für die Gesellschaft:

- Beitrag zur Integration, Generationengerechtigkeit und zu gesellschaftlichem Zusammenhalt
- Beitrag zum bürgerschaftlichen Engagement
- Stärkung der Demokratie

Kinder und Jugendliche können nicht nur (mit-)entscheiden, welche Aktivitäten stattfinden, sondern sie können sie auch unter pädagogischer Begleitung organisieren und umsetzen. Umfang und Intensität der Beteiligung wachsen dabei mit dem Alter und dem Erfahrungshorizont der Kinder.

Tipps und Tricks, damit Beteiligung gut funktioniert:

- **Beteiligung beginnt in den Köpfen der Erwachsenen:** Beteiligung wird als pädagogische Grundhaltung verinnerlicht. Der Prozess ist dabei oft wichtiger als das Ergebnis, der Weg ist das Ziel. Das heißt praktisch: Es geht nicht so sehr darum, dass alle Kinder im Museum waren, sondern darum, dass die Kinder gelernt haben,

Entscheidungen in der Gruppe zu treffen, die Anfahrt mit dem Bus zu planen und ein kleines Budget zu verwalten.

- **Beteiligung kann man lernen:** Damit alle im Team eine beteiligende Grundhaltung teilen, helfen regelmäßige Reflexionen. Eine Veröffentlichung der Bertelsmann Stiftung stellt viele Übungen vor, mit denen pädagogische Fachkräfte ihr eigenes Handeln reflektieren und üben können, die Interessen der Kinder und Jugendlichen noch stärker wahrzunehmen: Sturzenhecker, B., Schwerthelm, M. (2015): Gesellschaftliches Engagement von Benachteiligten fördern – Band 2. Verlag Bertelsmann Stiftung, Gütersloh.

- **Beteiligung kann man lernen, 2:** Auch Kinder sind anfangs schnell überfordert, wenn sie das erste Mal Beteiligung erleben. Hier gilt es, klein anzufangen, zum Beispiel mit einer Wünsche-Box, in der Kinder ihre Ideen anonym abgeben können. Dies ist gut geeignet, um auch schüchterne Kinder, die nicht gerne vor der Gruppe sprechen, mit einzubeziehen. Weiter kann ein erster Schritt sein, Ideen und Wünsche gezielt im persönlichen Gespräch zu erfragen. Auch da trauen sich die Kinder eher sich einzubringen.

- **Beteiligung braucht Zeit...:** Wenn Kinder und Jugendliche in der Gruppe Entscheidungen finden, Aktivitäten selber recherchieren, präsentieren und organisieren, dann braucht das mehr Zeit, als wenn ein Pädagoge das alles alleine macht. Es lohnt sich aber, diese Zeit zu investieren, weil die Kinder viel mehr davon haben.

- **...aber nicht zu viel Zeit:** Zwischen der Planung und der Umsetzung der Aktivitäten sollte nicht zuviel Zeit vergehen, damit die Kinder noch einen Zusammenhang zwischen ihren Ideen und Entscheidungen und den Aktivitäten erleben. Kurze, überschaubare Projekte mit einem klaren Ende sind besonders für den Einstieg geeignet.

- **Weniger ist Mehr:** Nicht jede Entdeckeraktivität muss von einer Vollversammlung aller Kinder entschieden und geplant werden. Oft ist es einfacher, wenn einige Kinder in kleinen Arbeitsgruppen planen und vorbereiten.

Warum wir Kinder und Jugendliche beteiligen

Neues Wissen erwerben

- Neue Erfahrungen sammeln
- Ausflüge eigenständig organisieren können
- Neue und unbekannte Orte entdecken

Soziale Fähigkeiten entwickeln

- Gemeinschaft erleben
- Ins Gespräch kommen
- Mitbestimmung lernen
- Zugang zur Gruppe finden
- Sich gegenseitig unterstützen

Kinder stärken

- Verantwortung und Selbstbewusstsein aufbauen
- Erleben, etwas selber zu können
- Ernst genommen werden
- Tipps an neue Kinder weitergeben können
- Gemeinschaftssinn und soziales Miteinander stärken

Alltagskompetenzen erweitern

- Umgang mit Geld lernen
- Rechnen lernen
- Sprache verbessern
- Berufliche Chancen erkennen
- Geschlechterrollen reflektieren

Oder: Die Kinder wählen alle zwei Monate drei bis vier „Entdeckerpioniere“, die Entdeckeraktivitäten planen, mit anderen Kindern absprechen und mit der Einrichtungsleitung besprechen.

- **Einen Rahmen geben:** Kinder schlagen oft nur Ausflugsziele vor, die sie schon kennen. Neue Ideen entstehen, wenn Kinder drei Wünsche nennen

sollen: 1. wo sie schon einmal waren, 2. etwas ganz Utopisches und 3. etwas Unbekanntes, das im finanziellen und zeitlichen Rahmen der Einrichtung möglich ist. Auch ein Motto kann dabei helfen: Alles, was mit Wasser zu tun hat, unsere Stadt entdecken,

CHILDREN praxiserprobt

- Bei der „I like-Woche“ können die Jugendlichen kleinere Aktivitäten und Tagesausflüge an einer Tafel vorschlagen, darüber abstimmen und dann mit wenig Vorbereitungszeit die Aktivitäten selbst umsetzen (Jugendhaus MAXI, Erfurt).

Auf der Website von Mini-München (<http://bit.ly/2arcrn7>) finden Sie viele Informationen rund um das Projekt, weitere Spielstädte, Anleitungen und Spielregeln!

- Eine Kinderspielstadt bietet den Kindern viele Möglichkeiten das politische, wirtschaftliche, soziale und kulturelle Leben kennenzulernen und spielerisch komplexe Zusammenhänge des Stadtlebens zu erfahren und selbst zu gestalten (Kindertreff Stadtmitte, Annaberg-Buchholz).
- Die Kinder und Jugendlichen erhalten ein eigenes Budget für die Planung, Organisation und Umsetzung von Ausflügen. So lernen sie den Umgang mit Geld (Jugendhaus MAXI, Erfurt).
- Als eine Methode der Nachbereitung halten die Kinder und Jugendlichen alle ihre Erlebnisse in kleinen Facebook-Beiträgen fest (KARUNA. Zukunft für Kinder und Jugendliche in Not Int. e.V., Berlin).
- In Kinderkonferenzen oder in einem Kinderparlament äußern sich die Kinder zu verschiedenen Themen, welche die Einrichtung betreffen, geben Feedback oder stimmen über Aktivitäten ab (Kindertagesstätte Orionstraße, Bielefeld).
- Kinder streifen alleine durch die Stadt und verabreden sich zu gemeinsamen Aktivitäten außerhalb der Einrichtungsöffnungszeiten. Anschließend können sie die Tickets und Belege mit der Einrichtung abrechnen (Spielgelände Gleiwitzer Bogen e.V., Hamburg).
- Holen Sie sich Beteiligungsexperten in die eigene Einrichtung und arbeiten Sie mit einem Kinder- und Jugendbeteiligungsbüro Ihrer Stadt zusammen, um gemeinsam Projekte zu initiieren.

Dadurch werden Synergieeffekte möglich (Kreuzberger Musikalische Aktion e.V., Berlin).

- Bei einem Stadtteilprojekt haben Jugendliche einen freien Platz gestaltet: Dazu haben sie umliegende Einrichtungen und die Anwohner befragt. Anschließend haben sie die gesammelten und eigenen Vorstellungen mit einem Architekten umgesetzt und auch Modelle gebastelt (Jugendhaus Tenever, Bremen).

Quellen

- 1 **Active Philanthropy (2013):** Wer, Wie, Was, Wieso, Weshalb, Warum? – Kinderbeiräte in Stiftungen.
Forum GanzGut (2008): Das Partizipationsdreieck: Haltung-Methode-Struktur.
Bertelsmann Stiftung (2008): Mitwirkung erleben.
- 2 **Bertelsmann Stiftung (2005):** Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland.

Weiterführende Literatur

- Sudbrock, Christine et al. (2016):** Kinderbeteiligung. Handbuch für Gruppenhelfer*innen. Online abrufbar unter <http://bit.ly/2anVQy6>
- Knauer, R.; Sturzenhecker, B. (2016):** Demokratische Partizipation von Kindern. Weinheim. Beltz-Juventa.

Stimmen aus den CHILDREN Partnereinrichtungen

„Für uns als Team war es spannend zu verfolgen, welche Potenziale unsere Jugendlichen entfalten konnten, wenn man ihnen nur den nötigen Spielraum und die nötige Verantwortung gibt. Teamintern wurde lebhaft über die feine Grenze zwischen fordern und überfordern debattiert. Es war durchaus ungewohnt und nicht immer leicht, Verantwortung und Entscheidungskompetenzen an die Jugendlichen abzutreten. Die Erfolge haben aber gezeigt, dass sich dieses vermeintliche Wagnis ausgezahlt hat und uns im Streben nach erhöhter Partizipation im Treffalltag vorwärts gebracht hat. Der Blick auf unsere Besucher hat sich weiter von vorhandenen Defiziten hin zu vorhandenen Stärken und Fähigkeiten verschoben.“
Jugendzentrum Drachenflug, Braunschweig

„Inzwischen haben sich die Mädchen- und Jungenentdecker bewährt. Die Mädchen und Jungen sind mittlerweile richtig „fit“ im Planen und Mitgestalten der Aktionen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass sich die Kinder immer mehr trauen, ihre Wünsche und Anregungen zu äußern. Insbesondere die stilleren Kinder melden sich immer häufiger zu Wort und bringen ihre Ideen ein. Wir bekommen als pädagogische Mitarbeiter die Möglichkeit, die Interessen der Kinder aufzugreifen und mit motivierten Kindern Aktionen durchzuführen. Aufgefallen ist uns auch, dass es bei den Entdeckeraktivitäten eine geringere Ausfallquote unserer Besucher gibt. Früher fehlten häufig einige Kinder, trotz Anmeldung, am Ausflugstag. Nach einer gelungenen Entdeckeraktion klopfen die Kinder sich häufig selbst auf die Schulter, es fallen dann Sätze wie „Siehst du, hab ich doch gleich gesagt, dass das Spaß macht.“ oder „Das war eine gute Idee, was?!“. Man spürt einfach, dass die Kinder Spaß haben an ihren Aktivitäten.“

Spielgelände Gleiwitzer Bogen e.V., Hamburg



„Man muss die Kinder fragen, was die Kinder wollen! Dann machen die auch mit.“

Robin, 6 Jahre



MOBILITÄT

Arme Kinder wachsen oft in einer allzu engen Welt auf: sie verlassen kaum ihren Stadtteil, machen nur selten Ausflüge und viele waren noch nie im Urlaub. So lernen sie oft nicht, wie man sich in der Welt bewegt. Es fehlen dann nicht nur Alltagsfähigkeiten wie eine Fahrkarten kaufen zu können oder einen Stadtplan lesen zu können. Es fehlt auch die Erfahrung, dass Neuland zu betreten mutig macht und dass man sich an unbekanntem Orten zurechtfinden kann.

Gestalten Sie mobile Abenteuer und interaktive Guides für Smartphones und Tablets mit der „Schnitzeljagd-App“
Actionbound: <http://bit.ly/2e7XOa9>

Die Entdeckeraktivitäten setzen hier an: sie bringen Kinder und Jugendliche in Bewegung und erweitern damit Schritt für Schritt ihren Aktionsradius. Kinder und Jugendliche entdecken neue Orte und Lebenswelten und entwickeln so den Mut, sich in der weiten Welt zu bewegen und sich auf Unbekanntes einzulassen.

CHILDREN praxiserprobt

- „**Bau-Kids on Tour**“: Die Kinder vom Bauspielplatz erweitern Schritt für Schritt ihren Aktionsradius: von der Stadtteilrallye, einer Fotoaktion im Stadtteil und einem eigenen Stadtteilplan über von Kindern geplanten Ausflügen in der Stadt und einem Ausflug gemeinsam mit Eltern über die Stadt hinaus bis hin zu einer mehrtägigen Fahrradfreizeit ins Umland. Besonders wichtig ist es, kostenfreie und kostengünstige Ausflugsziele kennen zu lernen. Für viele Kinder und Jugendlichen ist es eine ganz neue Erfahrung, ihre Freizeit selbst zu planen: Sie lernen online Informationen zu recherchieren, Anfragen per E-Mail zu stellen und sich in fremder Umgebung zu orientieren (Jugendcafé Chorweiler e.V., Köln).
- Mit dem **Schülerferienticket** das eigene Bundesland erkunden und Sehenswürdigkeiten, Seen und Museen in der Heimat entdecken. Am besten nach und nach den Radius erweitern. (Jugendhaus MAXI, Erfurt).
- Mit GPS-Geräten oder dem Smartphone kann man sich mit Kindern und Jugendlichen ganz leicht auf eine **elektronische Schatzsuche** begeben und die Abenteuerlust für die nähere Umgebung wecken. Beim Geocaching geht es darum, Schätze zu suchen, Abenteuer zu erleben, Aufgaben gemeinsam in der Gruppe zu lösen und eine neue Umgebung

Vielleicht erstellen Sie gemeinsam mit den Mädchen und Jungen Ihrer Einrichtung einen Kinderstadtplan? Kinder erforschen und entdecken ihr direktes Lebensumfeld neu, halten wichtige Orte, an denen sie sich gerne aufhalten und wo gute Spielmöglichkeiten zu finden sind, in einem selbstgestalteten Stadtplan fest. Eine Anleitung dazu finden Sie auf der Website der Bundeszentrale für politische Bildung: <http://bit.ly/2ahbrj9>

kennenzulernen. Die unterschiedlichen Caches (sog. Schätze) zu finden, motiviert Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen gleichermaßen und stärkt die sozialen Kompetenzen. Auf der Website von opencaching.de findet man viele

Caches, die mit Kindern und Jugendlichen durchgeführt werden können. Über die Suchoptionen (u.a. Entfernung, Schwierigkeitsgrad) lassen sich vielfältige Abenteuer meistern (Begegnungsstätte Westliche Unterstadt e. V., Mannheim).

Eine thematische Stadtteil-Rallye – z.B. eine Mädchenrallye zu frauenrelevanten Orten, eine Medienrallye oder auch eine sexualpädagogische Kiez-Rallye wie in Berlin Schöneberg, bei der sich die Jugendlichen mit verschiedenen Aspekten der Sexualität auseinandersetzen. In Gruppen laufen sie unterschiedliche Stationen ab, an denen sie Schätze finden, Workshops besuchen oder Rätsel lösen. Zu den Anlaufpunkten gehören sexualpädagogische Beratungsstellen sowie unterschiedliche Gedenkorte. Mehr Informationen finden Sie hier: <http://bit.ly/2dxTzSd>. Durch thematische Rallyes können die Kinder und Jugendlichen nicht nur ihr Wissen und ihren Horizont thematisch erweitern, sondern lernen ganz nebenbei sich in ihrer Stadt sicher zu bewegen!

- Einen **mobilen Schwimmkurs** für die Kinder anbieten. Mit den Kindern werden alle Schwimmbäder der Stadt erkundet. So lernen sie nicht nur schwimmen, sondern lernen ihre Stadt besser kennen und können sich sicherer im Stadtverkehr bewegen (Kinderhaus Alter Teichweg, Hamburg). Dies lässt sich natürlich auf Fußballplätze, Kletterhallen, Spielplätze beliebig erweitern!
- Richtig mobil werden die Kinder und Jugendlichen bei einer **Freizeit im Ausland**. So hat es das Jugendhaus Herzogenried gemacht und ein Deutsch-Französisches-Workcamp durchgeführt. Die Jugendlichen lernten ein unbekanntes Land kennen, campen, erkundeten die Umgebung, kochten und arbeiteten mit französischen Jugendlichen zusammen. Dadurch lernten die Jugendlichen eine neue Kultur und Sprache kennen (Jugendhaus Herzogenried, Mannheim).
- Im Projekt „**Heimat entdecken**“ wird räumliche sowie geistige Mobilität mit dem Erwerb von Medienkompetenzen verbunden: Alleine die Frage, was Heimat ist, ist nicht einfach zu beantworten, da jeder etwas anderes damit verbindet. Erwachsene haben häufig eine völlig andere Vorstellung davon als Kinder und Jugendliche. In dem Projekt haben

Warum wir Kinder mobil machen

Neue Orte entdecken

- Die eigene Stadt / den eigenen Stadtteil kennenlernen
- Öffentliche Verkehrsmittel nutzen können
- Sich sicher in der Stadt bewegen
- Verschiedene Verkehrsmittel und -wege erschließen
- Sich an fremden Orten zurechtfinden

Horizonte erweitern

- Unbekannte Lebenswelten kennen lernen
- Neues Denken
- Möglichkeiten kennen lernen
- Geistige Mobilität entwickeln
- Vielfalt der Welt entdecken

sich Mädchen und Jungen auf den Weg gemacht, Heimat mit den eigenen Augen und Ohren zu entdecken: Im Stadtteil, in der Stadt, in der Umgebung und bei angrenzenden Nachbarländern. Daneben entstand rund um das Projekt ein Entdecker-Blog, den die Kinder seither eigenständig gestalten (<http://emmers-entdecker.jimdo.com>) und ein Entdecker-Rap, der in einem Tonstudio produziert wurde. Sie führten Interviews mit un-

Den eigenen Mut entdecken

- Sich Neues und Unbekanntes zutrauen
- Ich kann das!
- Lust auf neue Erfahrungen haben
- Mal rauskommen aus dem Gewohnten
- Die persönliche Komfortzone erweitern

terschiedlichsten Menschen, denen sie in der Stadt begegneten zum Thema Heimat und besuchten einen Radiosender, wo sie ihr Projekt vorstellten. Neben dem Entdecken von neuen, unbekannteren Orten, lernten sie Texte selber zu schreiben, einen Blog zu erstellen, Interviews zu führen und dies mit Teamfähigkeit umzusetzen (Kinder- und Jugendhaus EMMERS, Dresden).

City Bound: Spielerisch die Stadt erkunden

Mit City Bound wird die Stadt für Kinder und Jugendliche zum Abenteuerspielplatz! City Bound setzt die Prinzipien und Aktivitäten der Erlebnispädagogik in der Natur (z.B. im Freien übernachten, klettern) auf das Lernfeld und den Erlebnisbereich Stadt um. In der Gruppe (gegenseinander oder miteinander) lösen die Kinder und Jugendlichen außergewöhnliche Aufgaben. City Bound bringt v.a. Spaß, Action, Grenzerfahrungen und intensive Reflexion und ermöglicht so neue Lernformen.

Beliebte City Bound-Methoden:

Apfel und Ei

Für die City bound-Methode „Apfel und Ei“ ist keine Vorbereitung nötig. Die teilnehmenden Mädchen und Jungen werden in Kleingruppen zu dritt mit jeweils einem Apfel und einem Ei ausgestattet. Die einzelnen Teams müssen jetzt in einer festgelegten Zeitspanne (mindestens 45 Minuten) den Apfel und das Ei in höherwertige Gegenstände eintauschen. Die eingetauschten Gegenstände werden bis zum Spielende immer wieder gegen andere Gegenstände eingetauscht. Damit soll sich der Wert der ursprünglichen Gegenstände immer weiter steigern. Nach Ablauf der Zeit treffen sich die einzelnen Gruppen für eine gemeinsame Auswertung und Reflexion: Welchem Team ist es gelungen, den wertvollsten Gegenstand gegen einen Apfel und ein Ei einzutauschen? Wie viele unterschiedliche Tauschaktionen wurden dafür getätigt? Hilfreich kann auch eine kleine Fotodokumentation der getauschten Gegenstände sein.¹

Mister X: Verfolgungsjagd im U-Bahn-Netz

Die City bound-Methode „Mister X“ basiert auf dem gleichnamigen Gesellschaftsspiel „Scotland Yard – Auf der Jagd nach Mr. X“. Mithilfe von einzelnen Tipps zum Aufenthaltsort des Unbekannten wird dieser von mehreren Teams verfolgt, also von sog. Agententeams in der realen Stadt gejagt. Die Agententeams bekommen ca. alle fünf bis zehn Minuten mitgeteilt, wo sich Mister X aufhält. Durch geschickte Verfolgung muss es den Agenten gelingen Mister X zu identifizieren und zu fangen. Das Spiel eignet sich besonders in Städten, in denen unterschiedliche Verkehrsmittel, wie z.B. Bus, U-Bahn oder Straßenbahn, zur Verfügung stehen. Am besten erhält jeder Spieler eine Tagesfahrkarte für den öffentlichen Nahverkehr.

Wichtig ist, dass das Spielfeld im Vorhinein klar abgegrenzt wird: Wo liegen z.B. die Grenzen des Spielfeldes? Darf sich der Gesuchte auch in Geschäften aufhalten? Zudem sollte die Komplexität des Spielfeldes an die Anzahl der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen und deren Fähigkeiten angepasst werden. Die Jagd nach Mister X kann in unterschiedlichen Varianten gespielt werden. Beispielsweise meldet sich Mister X per Whatsapp-Nachricht oder Anruf bei einer Zentrale, um seinen Standort durchzugeben. Genauso verfahren dann die einzelnen Agententeams, um den letzten Standort des Mister X zu erfahren. Es bietet sich auch an, eine spannende Geschichte um Mister X aufzubauen, um das Spiel vielseitiger zu gestalten und Informationen über das Erscheinungsbild von Mister X zu verbreiten.²

Gruppenfoto

Bei dieser City bound-Übung erstellt eine Kinder- oder Jugendgruppe in einer vorgegebenen Zeit (z.B. 2 Stunden) ein Gruppenfoto. Was auf diesem Foto zu sehen sein soll, wird von der pädagogischen Leitung festgelegt. Zum Beispiel: 30 Personen, davon ein Polizist, zwei Hunde, ein Kinderwagen, ein Mann mit Bart, zwei Frauen mit Zöpfen, ein Mann mit Anzug. Eine Bedingung ist, dass kein Geld eingesetzt werden darf, um Passanten für ihre Mitarbeit zu bezahlen.³

Nach dem Erlebten erfolgt das Erzählen:

Die gemeinsame Reflexion nicht vergessen

Dartscheibe, Gefühlsdiagramm, Blitzlicht, Feedbackgespräche oder Abstimmung auf einem Plakat mit Klebepunkten: Es gibt viele Möglichkeiten, um am Ende der unterschiedlichen City bound-Methoden die eigenen Erfahrungen zu reflektieren. Die Reflexion hilft den Kindern und Jugendlichen, sich die eigene Vorgehensweise sowie Erfolge und Hindernisse bewusst zu machen. Der Austausch im Tandem, im Team und mit den Pädagogen stärkt darüber hinaus die sozialen und kommunikativen Kompetenzen der Mädchen und Jungen.⁴ Geeignete Fragen für die Reflexion können sein:⁵

- Was ist passiert? Wie ist es passiert?
- Was hat es bei den einzelnen oder der Gruppe ausgelöst? Welche Gefühle sind damit verbunden?
- Was haben wir daraus gelernt?
- Was hat das Gelernte mit unserer Alltagssituation zu tun?
- Was war gut? Was soll das nächste Mal anders laufen? Was soll verändert werden?

Quellen

- 1 **Jugendleiter-Blog (2016):** Apfel & Ei.
Online abrufbar unter <http://bit.ly/2e0bKmL>
 - 2 **BUND (2000):** „Scotland Yard“ in Bussen und Bahnen.
Ein spannendes und unterhaltsames Spiel im ÖPNV.
Online abrufbar unter <http://bit.ly/2e03CgL>
 - 3 **Von Ameln, F. / Kramer, J. (2016):** Organisationen in Bewegung bringen. Handlungsorientierte Methoden für die Personal-, Team- und Organisationsentwicklung.
2. Auflage, Berlin (u.a.), Springer-Verlag.
 - 4 **Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (o.J.):**
Aufbereiten, präsentieren, reflektieren.
Online abrufbar unter <http://bit.ly/2ejJjiC>
 - 5 **JUGEND für Europa (2002):** Erlebnispädagogische Methoden für die internationale Jugendarbeit.
Online abrufbar unter <http://bit.ly/2ioerOE>
- Materialsammlung zum Weiterlesen:**
- Detaillierte Beschreibungen zu vielen Methoden findet ihr auf **YoungstersWiki** <http://bit.ly/2e8raF4>
- Leitzgen, A. (2010):** Entdecke Deine Stadt. Stadtsafari für Kinder. Mannheim, Beltz & Gelberg.
- Smith, K. (2011):** Wie man sich die Welt erlebt. Das Kunst-Alltagmuseum zum Mitnehmen. München, Verlag Antje Kunstmann.
- Klein/ Wustrau (2014):** Abenteuer City Bound: Spielideen für soziales Lernen in der Stadt. Velber, Klett-Kallmeyer.
- Portmann (2011):** Die 50 besten Spiele für mehr Umweltbewusstsein. Don Bosco Verlag.
- Deubzer, B. (2004):** Praxishandbuch City Bound: Erlebnisorientiertes soziales Lernen in der Stadt. ZIEL Verlag.



ENGAGEMENT FÖRDERN

Soziales Engagement hat für die Kinder und Jugendlichen viele positive Auswirkungen: Die persönlichen Kompetenzen werden gestärkt, v.a. die Selbstwirksamkeit, sie erwerben neue fachliche Kompetenzen, die für das Leben wichtig sind (Projektmanagement, wichtige Praxiserfahrungen, etc.) und sie erkennen zunehmend gesellschaftliche Probleme und entwickeln dafür in ihrem Rahmen Lösungen. Mehr noch, wissenschaftliche Studien belegen, dass der individuelle Grad des Engagements und die dadurch erworbenen Kompetenzen von Erwachsenen mit positiven und lehrreichen Engagement-Erfahrungen in der Kindheit zusammenhängen. Insofern ist es eine wichtige Investition in unsere Gesellschaft, Kinder und Jugendliche möglichst früh an Formen des Engagements heranzuführen und sie langfristig in ihrem Engagement zu unterstützen.¹

**Buch-Tipp: Sturzenhecker, B.:
Schwerthelm, M. (2015): Gesellschaftliches
Engagement von Benachteiligten fördern.
Band 1 + Band 2. Gütersloh,
Bertelsmann Stiftung.**

CHILDREN: praxiserprobt

In der **Sozialmeisterschaft** erhalten Kinder Punkte, wenn sie uneigennützig etwas für einen Einzelnen oder für die Gemeinschaft tun, wie z.B. aufräumen, Hilfe holen, aufeinander achten, jemand anderen etwas schenken oder den Mitarbeiterinnen helfen. Die Punkte werden dann jede Woche in der Kinderrunde vorgelesen und auch die Aktionen, die zu den Punkten geführt haben, benannt, um so allen Kindern Beispiele zu geben. Für die Sozialmeister gibt es am Ende des Jahres eine kleine Belohnung (Kinderzentrum SPIELI Zellerau, Würzburg).

Das Buch „Mach mit! 85 Tipps für eine bessere Welt“ herausgegeben von Wolfgang Hölker zeigt Kindern, wie sie mit kleinen Schritten die Welt verändern können!

Engagement für Geflüchtete: So haben wir es gemacht

Jugendliche der Kreuzberger Musikalischen Aktion e.V. engagieren sich am Landesamt für Gesundheit und Soziales (LAGeSo) für geflüchtete Menschen. Ein Erfahrungsbericht.

In Deutschland wurde das LAGeSo zum Sinnbild für die Probleme bei der Aufnahme und Betreuung von Flüchtlingen während der Flüchtlingskrise 2015 in Deutschland. Seit Sommer des Jahres standen vor dem LAGeSo täglich bei Hitze wie bei Regen mehr als tausend Flüchtlinge an. Dies wurde schnell auch zum Thema unter den Jugendlichen der Kreuzberger Musikalischen Aktion e.V. in Berlin. Nur wenige Kilometer entfernt, stellten sich den Jugendlichen direkt viele Fragen: Wer sind die Flüchtlinge? Woher kommen die? Was wollen die hier? Aus diesen Fragen und der starken öffentlichen Präsenz in Berlin entstand bei den Jugendlichen die Initiative, einmal selbst zum LAGeSo zu fahren, um sich ein Bild von der Lage und den Menschen vor Ort zu machen. Am Anfang war die Gruppe sehr schockiert, wurde aber von ehrenamtlichen Helfern vor Ort direkt aktiv mit einbezogen und merkte sehr schnell, dass ihre Hilfe hier dringend

notwendig ist. Die Jugendlichen sind dann ein- bis zweimal die Woche ins LAGeSo gefahren, um sich vor Ort zu engagieren. Sie halfen beispielsweise bei der Essensausgabe oder sie kochten zu Hause mit ihren Eltern für eine Verpflegung vor Ort, sie spielten mit den Kindern oder unterstützten als Übersetzer. Das Engagement der neun Jugendlichen hat insbesondere dazu geführt, in der Kreuzberger Musikalischen Aktion e.V. eine starke Willkommenskultur zu schaffen und die Integration von geflüchteten Kindern und Jugendlichen zu unterstützen. Aber auch für die Jugendlichen selbst, die sich oft fühlen, als würden sie am Rande der Gesellschaft stehen, hat es einen wichtigen Beitrag zu mehr Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten geleistet und ihr Selbstbewusstsein gestärkt.



der Onlineplattform jährlich von Oktober bis März einen Antrag stellen: <https://antrag.jugendhilft.de>. Mehr Informationen finden Sie auch unter: <http://bit.ly/1JTFmK9>.

CHILDREN JUGEND HILFT! Siegerprojekte aus den CHILDREN Partnereinrichtungen:

Pffiffig und aktiv machen sich die Jugendlichen in Köln gegen Kinderheirat stark: Um viel Geld einzunehmen, verkaufen sie selbstgemachte Marmeladen, Waffeln und Reibekuchen oder sammeln viele Kilo alte Schuhe. Die Erlöse fließen in ein Projekt in Bangladesch, über das die Kölner mit selbstgemalten Plakaten und einem eigenen Film berichten und informieren (Jugend- und Nachbarschaftshaus Bodestraße, Köln).

Zirkus Beppolino: Der AWO Kinder- und Jugendzirkus ist ein kostenloses pädagogisches Projekt im Rahmen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit des Bürgerzentrums Räucherei in Kiel Gaarden. Teilnehmen dürfen alle zirkusbegeisterten Kinder ab sechs Jahren. In Beppolinos Zirkus werden Kinder und Jugendliche zu Clowns, Akrobaten und anderen Zirkusartisten. Das Showprogramm, die Kostüme und Requisiten entwerfen die Kinder und Jugendlichen in Zusammenarbeit mit Honorarkräften und Pädagogen selbst. Der Zirkus Beppolino tritt alljährlich zum Kids-Festival an der Kiellinie auf, auf Stadtteilstellen in Kiel, auch in einer Flüchtlingsunterkunft waren die Kinder und Jugendlichen schon mit ihrem Zirkuszelt (AWO Bürgerzentrum Räucherei, Kiel. Weitere Informationen finden Sie auf www.Beppolino-Kiel.de).

Wettbewerb CHILDREN JUGEND HILFT! : Kinder können die Welt verändern

Sozial engagierte Kinder und Jugendliche von sechs bis 21 Jahren können sich jährlich mit ihren Hilfsprojekten bei CHILDREN für den JUGEND HILFT! Preis bewerben. Die vielversprechendsten Projekte werden ausgezeichnet. Gleichzeitig können die jungen Projektmacher eine finanzielle Förderung für ihre Projekte beantragen. Der CHILDREN JUGEND HILFT! Preis soll Kinder und junge Menschen zu sozialem Engagement motivieren und helfen, ihre Projekte weiterzuentwickeln. Interessenten können sich auf der Webseite von CHILDREN informieren und auf

Quellen

- 1 Dux, W. ; Sasse, E. et al. (2008): Kompetenzerwerb im freiwilligen Engagement. Eine empirische Studie zum informellen Lernen im Jugendalter. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften.

NOCH MEHR ENTDECKEN

Das letzte Kapitel des „kleinen Entdecker“ möchte den Leserinnen einen kurzen Überblick über weitere Entdeckerthemen geben. Die folgende Sammlung dient als Ideenbörse und soll ermuntern, die Welt so vielseitig wie möglich mit Kindern und Jugendlichen zu entdecken:

Religion, Weltanschauung und Anti-Rassismus

Schon sehr früh orientieren sich Kinder an Gruppenzugehörigkeiten wie Geschlecht oder Ethnie. Sie entwickeln ein vermeintliches Wissen um die Unterschiede zwischen sich und anderen und übernehmen dabei (Vor-)Urteile der Umwelt. Gerade deshalb ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche ein Bewusstsein für Vielfalt und gegen Vorurteile und Diskriminierung entwickeln können und Bildungsprozesse angestoßen werden.

- Eine umfassende Methodensammlung bietet die Website des „**Bildungsteam Berlin-Brandenburg**“ (<http://bit.ly/2eeqJUM>) oder die Website von **KOMPASS** (<http://bit.ly/2ees3He>)
- **Bildungsstätte Anne Frank (o.J.):** Mensch, du hast Recht(e)! - Ein Reader zum Mobilen Lernlabor. Dieser Reader liefert insbesondere Methodentipps für die Arbeit mit Jugendlichen: <http://bit.ly/2eVC7sy>
- Die Handreichung der **Amadeu Antonio Stiftung** bietet für Pädagogen wichtige theoretische Grundlagen, eine Vielzahl ausgesuchter Best Practice-Beispiele, konkrete Handlungsempfehlungen, erprobte Instrumente und Ansätze für die eigene Arbeit: <http://bit.ly/2fiCIXs>

Umwelt, Natur und Naturerleben

Die unmittelbare Umgebung zu erforschen, bietet für alle Kinder und Jugendlichen viele Möglichkeiten Neues zu entdecken. Das große Themenfeld Natur und Umwelt weckt die Lust auf Entdeckungen in der Natur, schärft die Sinne und sensibilisiert für einen achtsamen Umgang mit unserem Ökosystem!

- Sinneserfahrungen ermöglichen: Wie wäre es zum Beispiel mit einem **Barfußspaziergang** durch die Natur? Oder Experimente mit Pflanzenfarben und Düften?
- Eine Vielzahl von kleinen und einfach durchführbaren Experimenten finden Sie beispielsweise auf der Website von „**Kids and Science**“: <http://bit.ly/2arP8cA>
- Eine tolle kostenlose Inspirationsquelle ist „**forscher – Das Magazin für Neugierige**“: <http://bit.ly/2dNoOsj>

Sport-, Spiel und Bewegungsangebote

Durch Sport wird nicht nur die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen gefördert sondern auch eine bewusste Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper. In der Kinder- und Jugendarbeit kann Sport dazu dienen, das Selbstbewusstsein der Mädchen und Jungen zu stärken. Gerade der Sport in Gruppen fördert das soziale Lernen.

- **Abenteuer- und Trendsportarten** anbieten, wie z.B. Crossboccia, Parkour oder Slacklining.
- **Erlebnispädagogische Aktivitäten** in der Natur oder im Stadtteil durchführen.
- Einfach draußen spielen – auf der Website „**Praxis Jugendarbeit**“ lassen sich viele Anleitungen für Spiele im Freien finden (<http://bit.ly/2atEr6t>)!
- Regelmäßige **Bewegungsevents** anbieten: Fußballturnier, Tanzwettbewerbe...

Gender und sexuelle Vielfalt

Deutschlandweit gibt es nur 15 Jugendzentren, die sich gezielt an lesbische, schwule, bi- und transsexuelle (LSBT) Jugendliche richten, und diese werden meist überwiegend von Gymnasiasten besucht. Daher ist die gesamte Jugendarbeit gefragt, LSBT-Jugendliche stärker in den Blick zu nehmen.

- Die Arbeitshilfe „**JETZT! SELBST! WAS TUN! SEXUELLE VIELFALT & JUGENDHILFE**“ (abrufbar unter <http://bit.ly/2e0mexk>) bietet Praxistipps für den pädagogischen Alltag.
- Geschlechterrollen und Auswirkungen auf Lebenslagen thematisieren.
- Angebote nur für Mädchen oder Jungen anbieten, um sensible Themen zu besprechen.
- **Buchempfehlung:** Alshut, Marlene (2015): Gender im Mainstream?: Geschlechtergerechte Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Freiburg, Centaurus Verlag & Media.

Generationenvielfalt kennenlernen

Der Anteil der älteren Menschen an der Bevölkerung wird immer größer – auch in Deutschland: Derzeit sind rund 33 Millionen Menschen (mehr als 40% der Bevölkerung) älter als 50 Jahre. Die Altersstudie der Generali zeigt, dass die Älteren sich im Durchschnitt zehn Jahre jünger fühlen, zufrieden und engagiert sind. Dies deutet auf ein großes Potenzial hin, um Aktivitäten zwischen Jung und Alt zu gestalten und den Austausch unter den Generationen zu fördern.

- Lernen zwischen Jung und Alt ermöglichen.
- Erfahrungen und Erlebnisse austauschen.
- Wissen und Traditionen weitergeben und kennenlernen.
- Vielfältige **Generationenprojekte** sind möglich: Geschichten erzählen, gemeinsam kochen, gemeinsames Singen, gemeinsame Kunstausstellungen...
- Wichtig ist, das gemeinsame Interesse von Jung und Alt im Blick zu haben.
- Weiterführende Ideen bietet die Veröffentlichung „**IMPULSE FÜR GENERATIONENPROJEKTE**“ von Maja Graf und Jessica Schnelle. Download der Handreichung unter <http://bit.ly/2a0MshN>

Kulturelle Bildung und Künste erlebbar machen

Werken, Malen, Drucken, Basteln, Collagen gestalten oder plastische Gestaltung – vieles ist möglich, um Kindern und Jugendlichen unterschiedliche Mittel und Techniken der künstlerischen Gestaltung näher zu bringen und die Freude an Kreativität zu wecken. Eine künstlerische und kreative Entwicklung zu fördern, steht im Kontrast zu einer zunehmend digitalisierten Welt, die aber genauso wichtig ist und haptische Erfahrungen für Kinder und Jugendliche ermöglicht. So können neue Erfahrungsräume geschaffen werden, die über die Kunst Neues entdecken lassen.

- **Künstlerische Workshops** in der eigenen Einrichtung anbieten.
- **Künstler in die Einrichtung einladen** und gemeinsam Workshops durchführen.
- Eine **eigene Kunstausstellung** gemeinsam mit den Kindern organisieren.

Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen

3D-Drucker, Hammer, Apps und Co sind die Werkzeuge um Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen umzusetzen und neue, kreative Produkte gemeinsam herzustellen. Mittlerweile haben sich auch in Deutschland offene Mitmach-Werkstätten (<http://bit.ly/2ejWCzP>) etabliert, in denen gemeinsam gewerkelt werden kann. Viele haben bereits eigene Angebote für Kinder und Jugendliche. Bei einem Entdeckerausflug können sie dort in einer professionellen Metallwerkstatt arbeiten, in der Papierwerkstatt Bücher binden oder lernen, wie man polstert. Gerade in medienpädagogischen Kontexten können Making-Aktivitäten neue Impulse für die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen geben: Hier kann ein Trickfilm per Tablet entstehen, ein Roboter gebaut oder mit LEDs kreativ experimentiert werden. So kann gemeinsam mit den Kindern die Welt rund um Digitales und Technik neu entdeckt und kreativ gestaltet werden.

- **Schön, S.; Ebner, M. und Narr, K. (2016) (Hrsg.):** Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten.
- **Reimer, M.; Seitz, D. und Glaser, P. (2016):** Handbuch Jugend-Hackathons. Ein Leitfaden für die Praxis. <http://bit.ly/2d7C0F1>
- **ICT4Kids und Enactus Aachen e.V. (2016):** Informatik und Programmieren für Kinder. Modulhandbuch für die Verwendung in Informatikkursen der Klassen drei bis sechs. <http://bit.ly/2dRTJ8I>

Medienpädagogische Angebote

Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen wird durch digitale Medien geprägt und das Smartphone gehört zum Alltag dazu. Es scheint, als ob Kinder und Jugendliche digitale Medien bereits auf vielfältige Weise nutzen. Nichtsdestotrotz haben viele nur wenig oder einseitige Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien. Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit können Orte sein, an denen die Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen gezielt gestärkt wird. Wichtig ist, dass auch Pädagogen offen für die digitale Welt sind, um kompetent das Interesse der Kinder wecken zu können und diese mit Projekten zu begleiten.

- **JULEICA (2014):** Praxisbuch M. Medienkompetenz in der Jugendarbeit. <http://bit.ly/2dE20wf>
- **Medienpädagogik open-PRAXISBLOG.** Auf <http://bit.ly/1NOwAM2> findet man viele Praxisbeispiele in den Bereichen Audio, Foto, Games, Mobile
- **Storytelling mit Minecraft.** Mit dem Spiel eigene Welten bauen oder Geschichten erzählen: <http://bit.ly/2d7AZ0w>
- **Materialiensammlung „Medienpädagogik“ der Bundeszentrale politische Bildung** klärt über die Medienlandschaft auf und informiert über die Möglichkeiten, digitale Medien in die Bildungsarbeit einzubinden: <http://bit.ly/2dWBmN4>

CHILDREN PROFIL

Die Kinderhilfsorganisation Children for a better World e.V. wurde 1994 von Dr. Florian Langenscheidt und 30 engagierten Persönlichkeiten mit dem Leitgedanken „Mit Kindern. Für Kinder!“ gegründet. Getragen von engagierten Bürgern jeden Alters setzt sich der Verein für die Interessen und Rechte von Kindern und Jugendlichen ein. Hauptanliegen sind dabei Kinderarmut und Jugendengagement in Deutschland. Ein wichtiger Aspekt in allen Förderentscheidungen ist die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen.

Mit einem Jahresbudget von zwei Millionen Euro konzentriert CHILDREN seine operative und fördernde Tätigkeit auf zwei Programmbereiche: Bessere Chancen für armutsbetroffene Kinder in Kooperation mit mehr als 55 Partnereinrichtungen in Deutschlands sozialen Brennpunkten und die Förderung sozialer Projekte junger Engagierter für Kinder im In- und Ausland.

Ausführliche Informationen über die Finanzen sowie die Entscheidungs- und Governancestruktur von CHILDREN finden sich im Rahmen der Initiative Transparente Zivilgesellschaft sowie in unseren Publikationen: www.children.de/transparenz

Haben Sie Fragen oder Anregungen? Möchten Sie Partner oder Förderer werden? Dann wenden Sie sich an:

Kontakt

Children for a better World e.V.
Oberföhringer Straße 4 • 81679 München

Tel. 089 / 45 209 43 0 • Fax 089 / 45 209 43 43
E-Mail info@children.de • Web www.children.de

Pauline Bender, Programmmanagement: info@children.de
Mareike Vieth, Programmmanagement: vieth@children.de
Wiltrud de Haan, Programmleitung: dehaan@children.de
Verantwortlich: Kaija Landsberg, Geschäftsführung

© Children for a better World e.V 2017

Spendenkonto

Children for a better World e.V.
Deutsche Bank München
IBAN DE55 7007 0010 0808 0160 00
BIC DEUTDEMMXXX

Online unter: www.children.de/spenden






Danke

Wir bedanken uns bei unseren Partnereinrichtungen für ihren Input, ihr Feedback und vor allem ihre vielfältigen Ideen! Es ist beeindruckend, wie sehr ihr eure Kinder und Jugendlichen dabei unterstützt, die Welt zu entdecken.





Wir hoffen, dass wir bei Ihnen die Entdeckerfreude wecken konnten und freuen uns über Feedback und Anregungen. Jetzt heißt es nur noch: Viel Spaß beim gemeinsamen Entdecken!

Ihr CHILDREN Entdecker Team



Children for a better World e.V.
Oberföhringer Straße 4
81679 München

Tel. 089 / 45 209 43 0
Fax 089 / 45 209 43 43
E-Mail info@children.de
Web www.children.de

 www.facebook.com/children.profilseite
 www.youtube.com/user/Jugendhilft
 [@CfabW](http://www.twitter.com/CfabW)
 www.instagram.com/childrenforabetterworld/

Wenn Sie die Hilfe von CHILDREN mit Kindern und für Kinder unterstützen wollen, spenden Sie bitte an:

Deutsche Bank München
BLZ 700 700 10
Spendenkonto Nr. 80 80 160

BIC (SWIFT): DEUT DE MMXXX
IBAN: DE55 7007 0010 0808 0160 00
Account: Children for a better World e.V.