



FLATRATE



FLATRATE:

Umsetzung einzelner Etappen
der Jugendbegegnung

FLATRATE: UMSETZUNG EINZELNER ETAPPEN DER JUGENDBEGEGNUNG

Deutsch-polnische Datenübertragung: Jugendbegegnung Schritt für Schritt	04
Beispielprogramm einer deutsch-polnischen Jugendbegegnung	05
„Hallo, ich heiße ... Cześć, nazywam się ...“: Wie gelingt das Kennenlernen?	08
Ich weiß, was ich will: Gemeinsame Ziele und Regeln der Begegnung formulieren	15
Ziele der Jugendbegegnung	15
Erwartungen und Befürchtungen	16
Gruppenregeln – Vertrag	18
Wie heißt das auf Polnisch? Sprachanimation in der Praxis	23
Erste Phase der Sprachanimation: Abbau von Sprachbarrieren, erster Kontakt mit der Fremdsprache	24
Zweite Phase der Sprachanimation: Sprachunterricht	25
Dritte Phase der Sprachanimation: Systematisierung des Wortschatzes	27
Ich + Du = Wir! Über den Prozess der Gruppenbildung	30
Vergiss den Reiseführer: Die Vorteile von Stadtrallyes	36
Keine Zitrone gleicht der anderen: Interkulturelle Kompetenzen entwickeln	41
Zum Aufwärmen: Eisbrecher, Energizer und Warm-ups	50
Wie war's? Evaluation und Feedback während des Projekts	58
Evaluation in verschiedenen Etappen des Projekts	59
Evaluation im Leitungsteam	65
Feedback während des Projekts	66

DEUTSCH-POLNISCHE DATENÜBERTRAGUNG:

Jugendbegegnung Schritt für Schritt

Anna Huminiak

Du freust Dich ungeduldig auf die deutsch-polnische Jugendbegegnung – ebenso wie die Teilnehmenden, deren Vielfalt den Austausch außergewöhnlich und einzigartig macht. Ein gut durchdachtes Programm und sorgfältig ausgewählte Methoden geben Dir und den Jugendlichen Sicherheit und bieten Orientierung für das gemeinsame

Handeln. Denke jedoch daran, dass unvorhersehbare Situationen regelmäßiger Bestandteil des Programms sind. Bleibe ruhig und mache Dir keine Sorgen, dass etwas nicht nach Deinem Plan läuft. Sei offen für Änderungen und die Vorschläge der übrigen Teilnehmenden. Und nutze die unten stehenden Erfahrungen.

Behalte folgende Punkte im Kopf, wenn Du das Programm für die Begegnung erstellst:

- ① **Ausgeglichenheit:** Ein ausgeglichenes Programm bedeutet, dass Zeit für Arbeit, Erholung, Spaß und Lernen vorgesehen ist.
- ② **Beteiligung der Jugendlichen:** Das Programm sollte MIT den Jugendlichen gestaltet werden, nicht nur FÜR sie, und ihre aktive Teilnahme an allen Phasen der Begegnung vorsehen. Selbst wenn die Jugendlichen noch keine Erfahrung mit der Durchführung von Projekten haben, so können sie doch mit Sicherheit sagen, worin sie sich gut fühlen, was sie nicht verstehen und was von dem abweicht, was sie erwartet haben.
- ③ **Anwenden von Methoden der non-formalen Bildung:** Hierbei geht es um interaktive Lernmethoden, die in Anlehnung an die Bedürfnisse und die Interessen der Teilnehmenden entwickelt werden und die eher die Möglichkeit dazu geben zu handeln und über etwas nachzudenken, als sich lediglich eine Theorie anzueignen. Sie gehen von einem partnerschaftlichen Verhältnis zwischen der Leitung und den Teilnehmenden aus.
- ④ **Methodenvielfalt:** Es ist wichtig, darauf zu achten, Methoden anzuwenden, die verschiedene Sinne ansprechen. Dadurch finden Personen, die auf verschiedene Art und Weise lernen und unterschiedliche Formen von Aktivitäten bevorzugen, immer etwas, das sie anspricht.
- ⑤ **Partnerschaftlichkeit:** Die Gastgeber sollten die Gäste so viel wie möglich in das geplante Programm einbeziehen, z. B. ihnen einen Teil der Programmpunkte überlassen.
- ⑥ **Interkulturelles Lernen:** Das Programm sollte Elemente enthalten, die den Teilnehmenden ermöglichen, die bei der Begegnung repräsentierten Kulturen kennenzulernen.
- ⑦ **Atmosphäre:** Es zahlt sich aus, wenn man in jeder Phase des Programms eine Atmosphäre schafft und pflegt, in der mit Spaß gelernt wird, denn Lachen und eine gute Stimmung helfen dabei, sich etwas zu merken (z. B. neue Informationen, Wörter in der Fremdsprache) sowie zu lernen (z. B. neue Fähigkeiten in einer internationalen Gruppe).

BEISPIELPROGRAMM einer deutsch-polnischen Jugendbegegnung



	1. TAG	2. TAG	3. TAG	4. TAG	5. TAG	6. TAG
Frühstück						
	Ankunft der Teilnehmenden	Warm-up	Warm-up	Warm-up	Warm-up	Warm-up
		Ziele, Erwartungen, Programm, Vertrag	Sprach- animation	Sprach- animation	Sprach- animation	Evaluation der Begegnung
Pause						
		Team-Building	Thematische Workshops	Thematischer Ausflug	Thematische Workshops – Abschluss der Projektarbeit	Ideensammlung für ein künftiges gemeinsames Projekt
Mittagessen						
	Belegen der Zimmer, Begrüßung, Organisatorisches	Energizer	Energizer	Energizer	Energizer	Abreise ! Wie Du die einzelnen Programmpunkte durchführen kannst, findest Du in diesem Heft.
		Stadtrallye	Thematische Kunst-/ Outdoor- Workshops	Thematische Projektarbeit	Freizeit	
Pause						
	Kennenlernen, Integration der Gruppe		Thematische Kunst-/ Outdoor- Workshops	Thematische Projektarbeit		
	Abendliche Evaluation	Abendliche Evaluation	Abendliche Evaluation	Abendliche Evaluation		
Abendessen						
	Abendlicher Spaziergang in der Umgebung	Auswertung der Stadtrallye	Interkultureller Abend	Filmabend	Abschieds- abend	



Versuche, in das Programm solche Elemente einzubauen wie:

UM ...

INTEGRATION DER GRUPPE

das Eis zu brechen,
 die Atmosphäre aufzulockern,
 die anderen Teilnehmenden besser kennenzulernen,
 sich sicher zu fühlen,
 Gemeinsamkeiten zu entdecken,
 Vertrauen und Offenheit innerhalb der Gruppe zu fördern,
 ein Zusammengehörigkeitsgefühl in der Gruppe zu schaffen,
 zu gemeinsamer Arbeit zu animieren.

VERTRAG

Regeln aufzustellen, die für die Zeit des Austausches innerhalb der Gruppe gelten,
 Vertrauen zu schaffen,
 ein Gefühl von Sicherheit zu erzeugen,
 den Teilnehmenden Verantwortung zu übergeben,
 ein Instrument zur Hand zu haben, mit dem man bei schwierigen Situationen eingreifen kann.

SPRACHANIMATION

Sprachbarrieren zu überwinden,
 die Kommunikation zu verbessern,
 sich für eine andere Sprache und Kultur zu öffnen,
 die Gruppendynamik zu verbessern,
 neue Wörter und Wendungen kennenzulernen,
 Stereotype hinterfragen zu können,
 Lust auf Sprachenlernen zu wecken.

TEAM-BUILDING

die Gruppe zu integrieren,
 den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, die anderen und sich selbst kennenzulernen,
 die Kommunikation zu verbessern,
 ein positives Verhältnis zwischen den Gruppenmitgliedern aufzubauen und zu stärken,
 Vertrauen innerhalb der Gruppe entstehen zu lassen,
 Bedingungen für eine effektive Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe zu schaffen.

UM ...

ENERGIZER (AUFWÄRMÜBUNGEN)

Schwung in die Gruppe zu bringen,
 bei Müdigkeit die Konzentration anzuregen,
 etwas gemeinsam zu tun,
 die Gruppe zu integrieren,
 die Gruppe aufzulockern,
 gute Laune zu verbreiten und eine gute Atmosphäre zu schaffen,
 ein neues Thema einzuführen.

INTERKULTURELLES LERNEN

eine andere Kultur kennen und verstehen zu lernen,
 die eigene Kultur kennen und verstehen zu lernen,
 Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Kulturen wahrzunehmen,
 die Kommunikation zu erleichtern,
 Dialog zu beginnen,
 Verständnis für kulturelle Verschiedenheiten herauszubilden,
 die Bereitschaft dafür zu erhöhen, interkulturelle Beziehungen
 aufzubauen,
 Stereotype zu hinterfragen,
 zu zeigen, wie man mit Uneindeutigkeiten umgehen kann,
 gegen Rassismus und Fremdenfeindlichkeit vorzugehen.

FREIZEIT

sich zu erholen,
 sich vom Thema der Jugendbegegnung zu lösen,
 Kraft für die weitere Arbeit zu sammeln,
 eigene Dinge zu erledigen.

EVALUATION

kontinuierlich zu überprüfen, wie zufrieden die Teilnehmenden mit
 verschiedenen Aspekten der Begegnung sind (Programm, Beziehungen
 innerhalb der Gruppe, Organisation etc.),
 notwendige Änderungen vorzunehmen,
 Feedback zu geben/zu erhalten,
 Unterstützung zu bekommen,
 zu schauen, worin die guten Seiten des Projekts bestanden haben und
 was verbessert werden muss,
 zu überprüfen, ob das Projekt die Erwartungen der Teilnehmenden erfüllt hat,
 mit etwas zeitlichem Abstand zu schauen, was man während des
 Austausches gelernt hat.

„HALLO, ICH HEIßE ... CZEŚĆ, NAZYWAM SIĘ ...“:

Wie gelingt das Kennenlernen?

Anna Huminiak

Wird es nicht langweilig werden? Warum soll ich da mitmachen? Werde ich vor der gesamten Gruppe etwas sagen müssen? Werden nette Leute dabei sein? Werden sie mich ablehnen oder akzeptieren? Wie werden sie mich bewerten? Werden wir miteinander klarkommen? Werde ich es schaffen, mich in einer Fremdsprache verständlich zu machen?

Die erste Phase einer Begegnung ist schwierig, weil man sich in der neuen Situation noch nicht zurechtfindet, noch keinen Draht zu den Personen hat, die man kennengelernt hat, weil man sich angesichts der Auseinandersetzung mit einer neuen Kultur und Sprache unwohl fühlt und Angst hat, etwas über sich mitzuteilen und von einer neuen Gruppe bewertet zu werden.

An diesem Punkt ist es notwendig, die jungen Menschen zu Aktivitäten einzuladen, damit:

- sich jede/-r vorstellen kann und selbst entscheidet, was sie/er sagen und von sich preisgeben will (z. B. *Ich möchte, dass ich hier auf eine bestimmte Art genannt werde; drei Dinge, die ich mag/nicht mag*),

- der gesellschaftliche Status und die Nationalität keine Rolle spielen
 - jede/-r kann auf originelle Art über sich sprechen (z. B. *drei Wünsche, die mir ein Zauberer erfüllen könnte; ein Wort, das für mich charakteristisch ist und das mit demselben Buchstaben anfängt wie mein Vorname*),
- sie die Möglichkeit haben, sich über ihre Interessen und Charaktereigenschaften kennenzulernen, um gleich zu Beginn Gemeinsamkeiten und Geistesverwandte zu entdecken (z. B. *jemand teilt mein größtes Hobby, obwohl er/sie aus einem anderen Land kommt*).

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Denke daran, Methoden zu wählen, die zu den Bedürfnissen der Teilnehmenden und der Gruppendynamik passen (z. B. Tiere nachzuahmen oder den ungewöhnlichsten Traum zu erzählen, kann man den Teilnehmenden vorschlagen, die sich schon etwas besser kennen). Achte darauf, ob jede/-r Teilnehmende bei der jeweiligen Methode mitmachen kann (z. B. aufgrund des Gesundheitszustands und der Fähigkeiten). Respektiere, wenn jemand nicht mitmachen möchte. Ist die Sprache ein Hindernis für die Jugendlichen, versuche solche Methoden zu wählen, die sich auf nonverbale Kommunikation stützen.



Spielt meinen Namen!

ZIEL	Kennenlernen, Vornamen einprägen, Kreativität anregen
DAUER	20 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	–

Die Gruppe steht im Kreis. Der Reihe nach nennt jede/-r ihren/seinen Namen, wobei sie/er eine für sich charakteristische Geste macht. Alle wiederholen laut den Namen und die Geste – gemeinsam, im Rhythmus und energisch.

In der zweiten Runde nennt jede/-r ihren/seinen Namen und macht die Geste. Die gesamte Gruppe wiederholt dies dreimal, wobei sie die Geste und das Geräusch jedes Mal ausdrucksvoller und überzeichneter ausführt bzw. von sich gibt.

In der dritten Runde wiederholt die gesamte Gruppe der Reihe nach die Namen und die Gesten aller Teilnehmenden, wobei sie nicht abwartet, dass die dargestellte Person diese vorsagt.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Beginne die Übung selbst, indem Du eine untypische, witzige Bewegung machst, um die Richtung vorzugeben und zu zeigen, dass Du über Dich selbst lachen kannst (z. B. einen Elefantenrüssel, lange Nase).

VARIANTE

Manchmal ist es einfacher, diese Methode als Dehnungsübung einzuführen. Jede Person streckt sich und überprüft, welcher Teil ihres Körpers gedehnt werden muss und schlägt diese Übung vor, indem sie ihren Namen laut ausspricht.

VARIANTE

Jede/-r zeigt der Reihe nach die Geste einer anderen Person und die Gruppe rät, um wen es geht und nennt laut den jeweiligen Namen.



Wahrheit und Lüge

ZIEL	Kennenlernen, Integration der Teilnehmenden
DAUER	30 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	DIN-A4-Blatt für jede/-n Teilnehmende/-n, Scheren, Filzstifte, Malerkrepp

Teile die Teilnehmenden in kleine, drei- bis fünfköpfige Gruppen ein. Jede/-r in der Gruppe überlegt sich im Stillen drei Geschichten aus ihrem/seinen Leben – zwei wahre und eine erfundene. Anschließend erzählt sie/er diese den anderen oder zeichnet sie auf. Die anderen in der Gruppe müssen erraten, welche Geschichte erfunden ist. Dabei dürfen sie höchstens drei Fragen stellen. Bei der Abschlussrunde mit der gesamten Gruppe wählen die Teilnehmenden die Geschichte aus, die am unglaublichsten klingt und einer/einem von ihnen passiert ist, und tragen diese vor.

VARIANTE

Jede/-r schneidet sich aus Papier eine Krawatte, auf die sie/er zwei Dinge schreibt, die wahr sind und eines, das nicht stimmt. Jede/-r heftet sich die Krawatte mit Klebeband an. Anschließend gehen alle im Raum umher, wobei das Ziel ist, so vielen Personen wie möglich zu begegnen und im Gespräch mit ihnen herauszufinden, was wahr ist und was nicht.





Bingo

ZIEL	Kennenlernen, Integration der Teilnehmenden
DAUER	15 – 30 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	ein Zettel mit ausgedruckten Fragen und ein Stift für jede/-n Teilnehmende/-n

Bevor Du die Zettel mit Fragen und Stifte verteilst, erkläre, worum es bei dieser Übung geht. Ziel ist es, die Unterschriften von allen anderen Teilnehmenden unter allen Fragen auf dem Blatt einzusammeln. Die Teilnehmenden gehen durch den Raum und stellen sich gegenseitig die Fragen von ihrem Blatt. Jeder Person darf nur eine Frage gestellt werden – unabhängig davon, ob die Antwort positiv oder negativ ist. Wenn die/der Befragte mit Ja antwortet, wird eine Unterschrift unter die jeweilige Frage gesetzt. Wenn die Antwort negativ ist, geht der/die Fragesteller/-in zur/zum nächsten Teilnehmenden weiter. Wer als Erste/-r die Unterschriften unter allen Fragen gesammelt hat, ruft laut: „Bingo!“ und gewinnt damit. Das Spiel geht jedoch so lange weiter, bis jede/-r seine Karten mit den Namen der Gruppenmitglieder ausfüllt.

Wenn alle wieder an ihren Platz zurückkehren, kann die Gruppe die Siegerin bzw. den Sieger mit Jubel belohnen. Lies dann alle Fragen nacheinander durch und bitte die Teilnehmenden aufzustehen, wenn sie die Frage bejahen können. Auf diese Weise können alle Teilnehmenden sehen, welche Eigenschaften sie verbinden und welche sie unterscheiden.

VARIANTE

Die Übung kann fortgesetzt werden, indem man den Jugendlichen nach folgendem Schema ihre eigenen Fragen stellt: „Wer, wie ich ...?“. Die Gruppe setzt sich in den Kreis, eine Person hat keinen Platz. Sie steht in der Mitte und stellt dann die Frage: „Wer, wie ich ...?“. Alle, die der Aussage zustimmen, stehen auf und wechseln die Plätze. Die Person in der Mitte versucht auch, einen freien Platz zu ergattern. Auf diese Weise hat eine neue Person keinen Platz und stellt ihre Frage.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Das Stühlewechseln ist sehr dynamisch. Achte darauf, dass die Gruppe dabei vorsichtig ist und die Sicherheitsregeln berücksichtigt.



Überraschungsgruppen

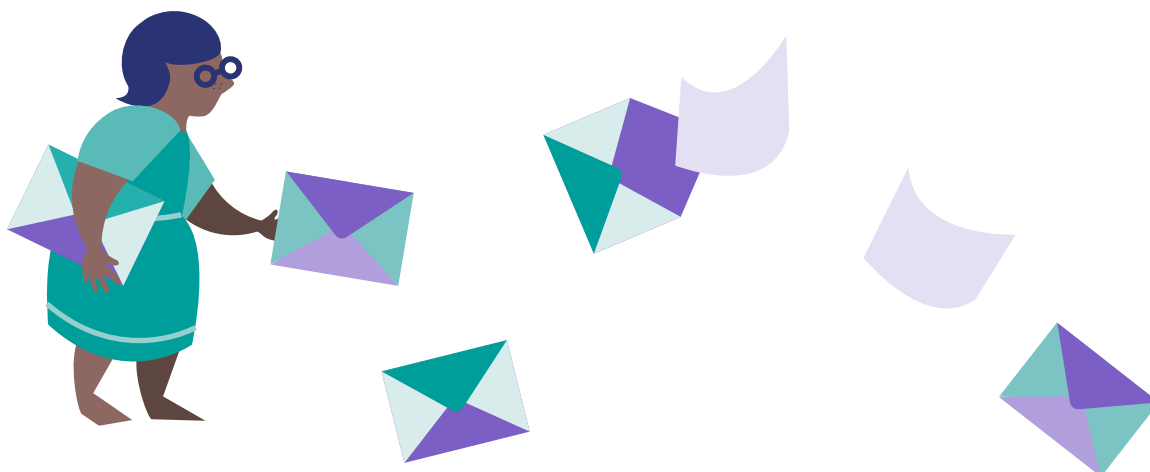
ZIEL	Kennenlernen, Integration der Teilnehmenden
DAUER	30 - 60 Min. (die Dauer ist abhängig von der Zahl der Aufgaben und Kleingruppen)
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	Briefumschläge mit Anweisungen

Teile die Teilnehmenden in fünf- bis sechsköpfige Gruppen ein. Jede von ihnen soll innerhalb von 15 – 30 Minuten mehrere Aufgaben erledigen. Die dazugehörigen Anweisungen sind in Briefumschlägen im Raum versteckt.

Beispiele für Aufgaben:

- Zählt, wie viele Buchstaben eure Vornamen zusammen haben und stellt euch auf kreative Art vor.
- Verfasst über unsere Begegnung einen Satz, der Wörter aus allen Sprachen enthält, die ihr kennt.
- Erstellt eine Sammlung aus allen Talenten, über die ihr in der Gruppe verfügt.
- Bereitet eine Überraschung für die anderen Teilnehmenden vor.

Ist die Zeit abgelaufen, treffen sich die Gruppen im Kreis und zeigen der Reihe nach, wie sie die einzelnen Aufgaben gelöst haben (erst Ergebnisse der ersten Aufgabe, dann der zweiten usw.).





Sag mir, wer du bist

ZIEL	Kennenlernen, Fremdsprachenlernen (Teile des Gesichts), Hemmungen überwinden
DAUER	30 - 60 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	Filzstifte, bunte DIN-A4-Blätter, DIN-A3-Blätter, Kleber, aufgemalte Teile des Gesichts, bunte Zeitschriften (Magazine)

Zeichne sechs Teile des Gesichts auf separate Zettel: den Umriss des Gesichts, Augen, Ohren, Nase, Mund, Haare und schreibe die jeweiligen deutschen und polnischen Bezeichnungen dazu. Die Teilnehmenden sitzen im Kreis. Jede/-r erhält einen bunten Zettel, auf den sie/er oben seinen Vornamen schreibt. Anschließend legen alle ihre Zettel so in die Mitte, dass der Name nicht zu sehen ist.

Befestige die Zeichnung mit dem Umriss des Gesichts an der Tafel und sage laut „Kopf – głowa“. Die Teilnehmenden wiederholen das Wort auf Deutsch und Polnisch. Anschließend zieht jede/-r einen Zettel aus der Mitte des Kreises und malt den Umriss des Gesichts derjenigen Person, deren Name auf dem Zettel steht. Danach wird der Zettel zurück in die Mitte gelegt. Entsprechend gehst Du mit allen weiteren Teilen des Gesichts vor, wodurch die Teilnehmenden solche Begriffe lernen wie „Augen – oczy“, „Ohren – uszy“, „Nase – nos“ und „Mund – usta“. Auf diese Art entsteht von jeder/jedem Teilnehmenden ein Porträt, das von vielen Künstlern angefertigt wurde.

Danach bekommt jede/-r ein großes Blatt Papier, teilt es mit Linien in vier Felder ein und klebt ihr/sein Porträt in die Mitte. Stelle der Gruppe vier Fragen, zu denen sie die Antworten in die einzelnen Felder schreiben (basteln) soll, z. B. als Zeichnung oder Collage.



Beispielfragen:



- Was möchtest du der Gruppe über dich erzählen?
- Welche nützlichen Fähigkeiten hast du?
- Was machst du in deiner Freizeit am liebsten?
- Was erwartest du von unserer Begegnung?


Nachdem die Teilnehmenden ihre Antworten aufgeschrieben haben (am besten in beiden Sprachen), hängen sie die Plakate im Gruppenraum auf und stellen sie der Reihe nach kurz vor.



Erfahre mehr!


👉 > Bałajewska-Miglus, Ewa; Ewers, Sandra; Grzybkowska, Agnieszka: *Versuch's auf Polnisch! Sprachführer für den deutsch-polnischen Jugendaustausch*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2017.


Die Publikation ist auch als mobile App im Google Play Store erhältlich.  






👉 > Bojanowska, Joanna: *Sprachanimation/Animacja językowa*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2008  



👉 > Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: *Kooperative Abenteuerspiele 1, Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*, Kallmeyer, Klett, 2007 (Fortsetzung: Bänder 2 und 3) 

👉 > Hauff, Steffen; Szaflik-Homann, Joanna; Waiditschka, Klaus: *Was für eine Begegnung! Aspekte des deutsch-polnischen Jugendaustauschs*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2018  




👉 > Pogda, Łukasz M.: *Ball im Spiel. Sprachkartenspiel*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2016  


👉 > Reiners, Annette: *Praktische Erlebnispädagogik. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele, Band 1*, ZIEL Verlag, 2014 


👉 > Ritter-Jasińska, Antje; Hryciuk, Remigiusz; Bondar, Andrij: *Drei Équipes z boiska. Ein kleiner deutsch-polnisch-französischer Sprachführer für Sport- und andere Begegnungen*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2016     

👉 > Schmidt, Małgorzata; Wieczorkowska, Ewa; Ewers, Sandra: *Alibi. Bingo. Chaos. ABC-Buch der deutsch-polnischen Sprachanimation*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2017; als PDF-Datei abrufbar unter: www.dpjw.org → Publikationen → Sprache  

👉 > *Das hat Methode! Praxis-Handbuch für den deutsch-polnischen Jugendaustausch*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2014, 2. Auflage  

👉 > EuroGames. *100 Spiele und Übungen für internationale Begegnungen*, Aktion West-Ost, Düsseldorf 2004   

👉 > *Wymiana młodzieży – pomysły, metody, działania – Energizery*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu Erasmus+; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl 

👉 > www.bpb.de → Lernen → Formate → Methoden → Methodenkoffer 

👉 > www.dija.de → Toolboxes 

ICH WEIß, WAS ICH WILL:

Gemeinsame Ziele und Regeln der Begegnung formulieren

Anna Huminiak, Ewa Wieczorkowska

Ziele zu benennen, Erwartungen zu definieren sowie einen Vertrag mit der Gruppe zu schließen sind die Hauptbestandteile der ersten Phase einer internationalen Jugendbegegnung. Sie ermöglichen ein Sicherheitsgefühl zu entwickeln, legen die Richtung der Arbeit fest, erleichtern es den Teilnehmenden sich kennenzulernen und helfen dabei, die Angst vor Bewertung zu überwinden.



Das Vorstellen der Ziele der Begegnung dient dazu aufzuzeigen, in welche Richtung die geplanten Aktivitäten gehen und den Rahmen für Erwartungen und Ängste abzustecken. Wenn die Teilnehmenden die Ziele des Austausches kennen, können sie gezielter lernen und sich bei den Aufgaben engagieren.

Denke beim Festlegen der Ziele daran, dass diese

- mit dem Programm übereinstimmen,
- klar formuliert sind,
- sich umsetzen lassen,
- die Perspektive der Teilnehmenden wiedergeben.

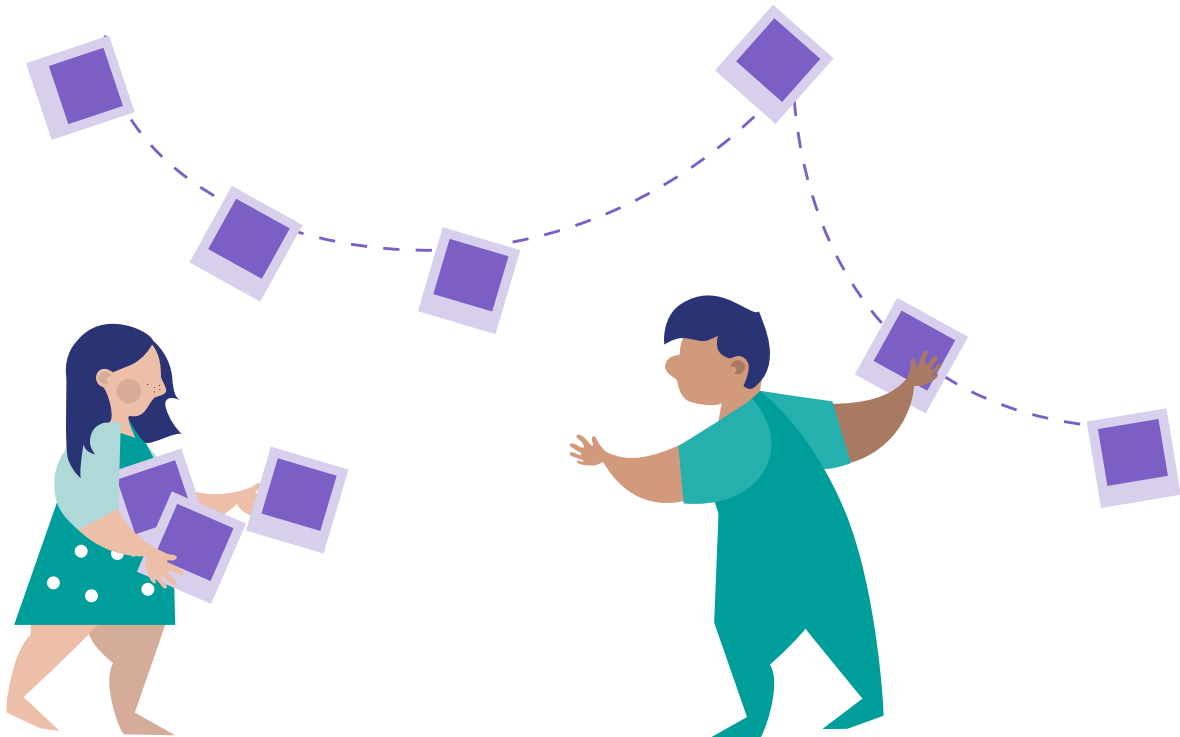
Wie geht das? Besprich mit den Teilnehmenden die Ziele der Jugendbegegnung, die ihr an die Tafel schreibt, und plane Zeit für eventuelle Fragen ein.

Jede/-r Teilnehmende bringt ihre/seine Erwartungen und Ängste mit zur Begegnung, die Einfluss auf ihren Verlauf haben werden. Indem die Jugendlichen in der Gruppe hierüber reden, fassen sie ihre Bedürfnisse in Worte, gleichzeitig teilen sie Verantwortung und Einfluss untereinander. Die Erwartungen offen anzusprechen bedeutet besser abschätzen zu können, was die Gruppe bei der Arbeit behindern kann. Das gemeinsame Reflektieren von Ängsten (*andere fühlen so wie ich*) dient u. A. dem Aufbau von Beziehungen in der Gruppe.

Wie geht das? Die Teilnehmenden beschreiben (jede/-r für sich oder in Kleingruppen) ihre Erwartungen, anschließend werden diese in der großen Runde an der Tafel gesammelt. Versuche dabei, den Jugendlichen den Bezug zu ihren Erwartungen, zu Zielen und dem Programm des Austausches zu zeigen.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Wenn die Teilnehmenden über ihre Erwartungen sprechen, erkläre, frage nach, fasse sie in Kategorien zusammen, aber bewerte nicht. Besprich sie und vergleiche sie mit den Zielen des Programms (was wird stattfinden, was nicht), lege dar, welche Möglichkeiten bestehen, die Erwartungen während des Austausches zu erfüllen. Rede niemandem ein, dass ihre/seine Sorgen grundlos sind, nimm sie einfach zur Kenntnis. Gestehe jeder/jedem das Recht zu, ihre/seine Zweifel zu äußern, unterstütze jede Wortmeldung.





Der Austauschzug

ZIEL	Erwartungen und Befürchtungen der Teilnehmenden kennenlernen
DAUER	25 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	auf DIN-A3-Blätter gemalte Eisenbahnwagen, Beschriftungen für die Wagen, Stifte, Klebezettel

Bitte die Teilnehmenden, sich Gedanken über ihre Erwartungen an die Jugendbegegnung zu machen: *Erinnert euch noch einmal daran, wie es war, als ihr von dieser Begegnung erfahren habt, als ihr euch auf den Austausch vorbereitet habt und hierher gefahren seid – was habt ihr gefühlt, was habt ihr gedacht, was habt ihr erwartet? Jede/-r ist mit eigenen Erwartungen hierhergekommen, und diese würden wir jetzt gerne hören. Eure Erwartungen sind wie ein Zug, der uns alle ans Ziel bringt. Dieser Zug hat verschiedene Wagen:*

Die **Lokomotive**, also: Was zieht mich? – Was hilft uns dabei, unsere Energie zu behalten und unsere Ziele zu erreichen?

Der **Speisewagen**, also: Was brauche ich? – Was braucht ihr für die Organisation der Begegnung, für die Logistik und für technische Belange?

Der **Großraumwagen**, in dem alle zusammensitzen, also: Was ist für mich in den Beziehungen zu anderen Teilnehmenden wichtig? – Was möchtet ihr durch die Begegnung mit anderen Menschen erreichen?

Der **Gepäckwagen**, also: Was möchte ich lernen, erfahren, verstehen? – Was würdet ihr gerne für euch von der Begegnung mitnehmen?

Der **Wagen auf dem Abstellgleis**, also: Was befürchte ich? – Was möchtet ihr bei dieser Begegnung nicht?

Die Teilnehmenden tauschen sich in Kleingruppen über ihre Erwartungen aus, jede geäußerte Erwartung wird auf einen eigenen Klebezettel geschrieben. Anschließend lesen die Gruppen die Erwartungen laut vor und kleben sie zu den aufgemalten Wagen.

VARIANTE

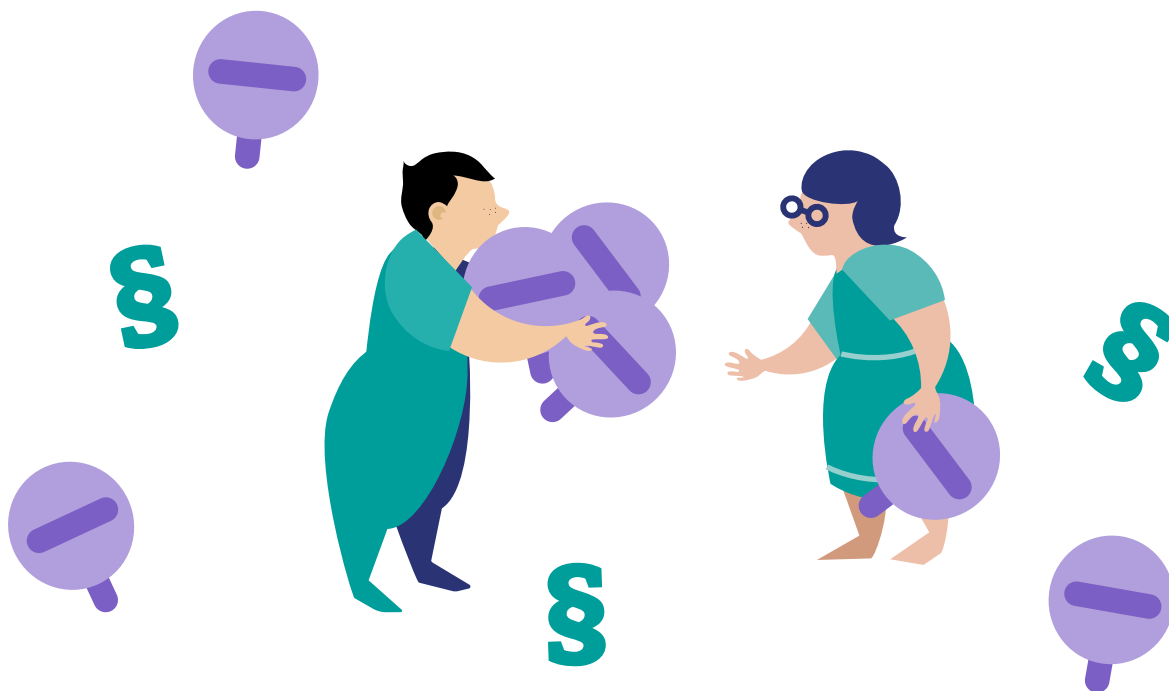
Du kannst auch mit der Metapher eines aufsteigenden Ballons arbeiten. Zum Beispiel: der mit Luft gefüllte Ballon bedeutet das, was uns bewegt (Entwicklung), der Korb, in dem alle zusammen fliegen bedeutet zwischenmenschliche Beziehungen, die mit Sand gefüllten Säcke lassen uns nicht emporsteigen (Ballast).

GRUPPENREGELN – Vertrag



Dass Regeln mit der Gruppe und für sie aufgestellt werden, ist kennzeichnend für eine Arbeitsweise, die vorsieht, dass sich die Jugendlichen an der Gestaltung und an der Durchführung des Programms beteiligen. Diese Methode motiviert die Teilnehmenden dazu, Verantwortung für ihren eigenen Lernprozess zu übernehmen und Regeln einzuhalten, sie hilft, Schwierigkeiten zu vermeiden und stellt ein Instrument dar, mit dem man in Konfliktsituationen intervenieren kann. Auch gibt sie der Gruppe das Gefühl, über ihre Anliegen entscheiden zu können.

Gruppenregeln greifen nicht sofort und müssen oftmals neu verhandelt werden. Daher ist es wichtig, sie gleich am ersten Tag einer Jugendbegegnung aufzustellen. Wenn es Grundsätze gibt, an denen nicht gerüttelt werden kann, weil sie z. B. mit der Hausordnung am Unterkunftsort zusammenhängen, mit der Sicherheit, mit Genussmitteln oder mit der Pünktlichkeit – führe sie gesondert auf als solche, die nicht verhandelbar sind.





Der kleine Ball

ZIEL	gemeinsames Festlegen von Grundsätzen zur Zusammenarbeit und von Gruppenregeln
DAUER	45 Min.
TEILNEHMERZAHL	bis zu 30 Personen
MATERIAL	Tennisball, Tafel, Marker, Zettel, Kugelschreiber, Stoppuhr

Die Gruppe bekommt die Aufgabe, sich einen Ball so zuzuspielen, dass jede/-r ihn nur einmal berührt. Die Teilnehmenden sollen sich merken, wem sie den Ball zuwerfen und von wem sie ihn bekommen. Ist die Aufgabe erledigt, d. h. ist der Ball wieder bei der ersten Person angekommen, schlage vor, die Aufgabe in leicht veränderter Form zu wiederholen: Der Ball soll in derselben Reihenfolge zugespielt werden, aber in möglichst kurzer Zeit. Die Gruppe entscheidet selbst, wie sie das Ziel erreichen will. Stoppe die Zeit und schreibe das Ergebnis auf eine Tafel. Du kannst die Gruppe dazu motivieren, in weiteren Runden ein besseres Ergebnis zu erzielen. Schlage jedoch keine Lösungen hierfür vor und mische Dich nicht darin ein, welche Strategie die Gruppe wählt (z. B. Aufstellen der Teilnehmenden im Kreis in der Reihenfolge, wie sie den Ball erhalten haben, Aufstellen in einer Reihe) – solange die wichtigste Regel eingehalten wird: Jede/-r soll den Ball entsprechend der ursprünglichen Reihenfolge einmal berühren. Besprich anschließend die Aufgabe mit der gesamten Gruppe.

Beispielfragen:

- Wie ist die Aufgabe abgelaufen?
- Was hat dabei geholfen, das Ziel zu erreichen?
- Was hat gestört?
- Wie hat jede/-r von euch die Aufgabe empfunden?
- Was braucht ihr von den anderen (auch von den Betreuenden), um sich hier wohl zu fühlen, effektiv zusammenzuarbeiten und sich über die Teilnahme an dem Treffen zu freuen?
- Welche Regeln können hierbei behilflich sein?

Gib den Teilnehmenden einen Moment zum Nachdenken und um ihre Überlegungen aufzuschreiben. Sammle anschließend bei einer Diskussion mit der gesamten Gruppe Vorschläge für Regeln. Alternativ kannst Du die Teilnehmenden in Dreiergruppen

einteilen, die jeweils untereinander ihre Vorschläge besprechen und anschließend eine/-n auswählen, die/der vor der gesamten Gruppe vorgestellt wird. Beginne mit einer Diskussion, um sicherzustellen, dass alle sie/ihn auf die gleiche Art verstehen. Es ist wichtig, dass die schriftlich festgehaltenen Regeln gemeinsam erarbeitet werden und alle ihnen zustimmen. Je mehr Regeln die Jugendlichen selbstständig festlegen und aushandeln, desto größer ist die Chance, dass sie diese einhalten.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Plane Zeit zum Diskutieren ein, frage nach, ob alle die jeweilige Regel auf die gleiche Weise verstehen. Formuliere die Regeln positiv und nicht als Befehl, am besten in der ersten Person Singular (statt „Wir unterbrechen uns nicht“ – „Ich höre zu, wenn jemand spricht“). Weise darauf hin, dass die Normen für die Zusammenarbeit nicht in Stein gemeißelt sind, dass man auf sie zurückkommen und sie neu verhandeln kann. Wichtig ist, dass es auch Deine Prinzipien sind, die Du akzeptierst und die auch Du in der Lage bist einzuhalten.

Beispiele für Gruppenregeln:

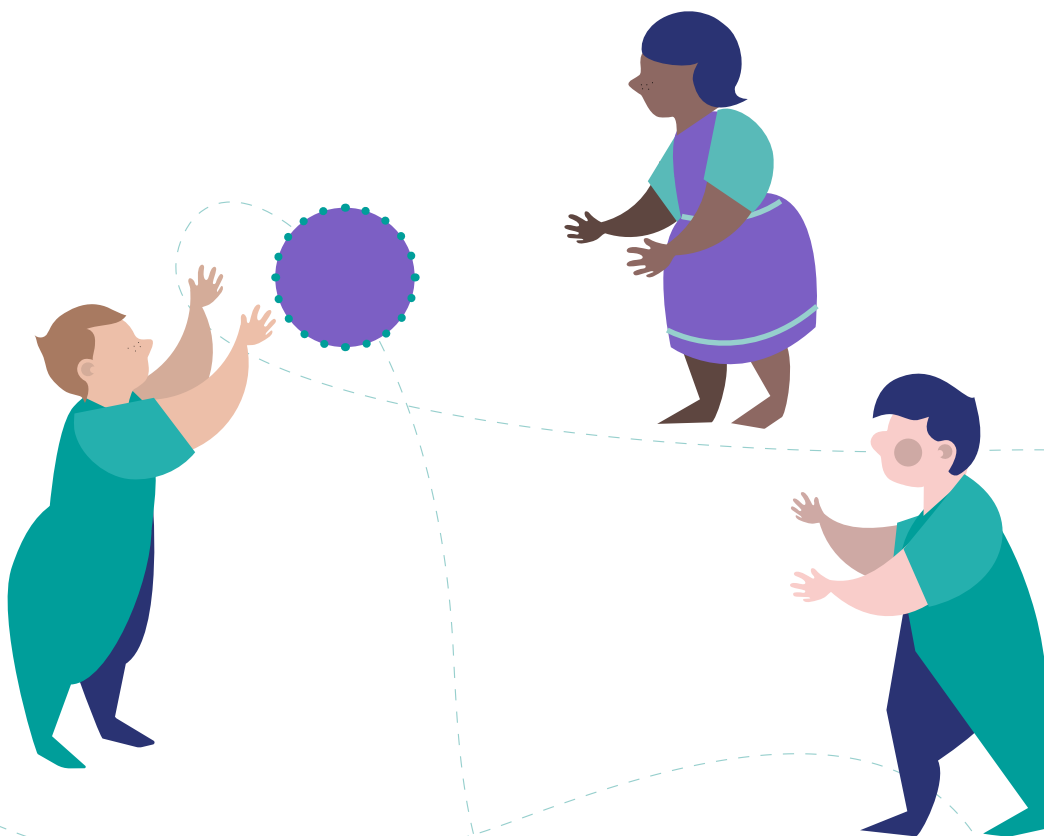
- ① Um festzulegen, wie in der Gruppe kommuniziert wird
 - *Ich höre zu, wenn jemand spricht.*
 - *Ich spreche nur in meinem eigenen Namen.*
 - *Ich warte bei meiner Reaktion erst die Übersetzung für den anderen Teil der Gruppe ab.*
- ② Um das Lösen von Konflikten zu ermöglichen
 - *Ich spreche offen an, was mich stört.*
 - *Ich spreche andere direkt an, nicht über sie/ihn.*
- ③ Um das Zusammensein innerhalb der Gruppe zu regeln
 - *Für die Dauer der inhaltlichen Programmpunkte schalte ich mein Telefon aus.*
 - *Rauchen darf nur, wer über 18 ist.*
 - *Geraucht werden darf nur an bestimmten Orten, um anderen nicht zu schaden.*
 - *Ich halte die Nachtruhe ein und lasse andere schlafen.*

... dafür wird eine Nachtwanderung, ein Lagerfeuer oder eine Unternehmung organisiert, die die gesamte Nacht dauert (z. B. eine Jamsession oder eine Filmnacht).


- Mit Rücksicht auf das in Polen geltende Recht (Alkohol erst ab 18 Jahren) trinke ich keinen Alkohol, da es in der Gruppe Minderjährige gibt.


... dafür organisieren wir, dass wir abends in die Stadt oder zu einer Fete gehen, wo die Volljährigen (wie auch die Deutschen über 16 Jahre) Bier trinken können.


Das Aufsetzen eines Vertrages mit der Gruppe muss darin münden, dass Konsequenzen für das Nicht-Einhalten von Regeln vereinbart werden (wobei es nicht darum geht, Strafen festzulegen). Trägt die gesamte Gruppe die Konsequenzen oder nur diejenigen, die gegen die Regeln verstoßen haben? Wer ist dafür zuständig zu schauen, ob die Regeln eingehalten werden: Du als Betreuende/-r oder die Gruppe, indem sie Einfluss auf diejenige Person nimmt, die gegen eine Regel verstoßen hat?



Erfahre mehr!

👉 > Branka, Maja; Cieślukowska, Dominika: *Rola i funkcje kontraktu w prowadzeniu zajęć antydyskryminacyjnych*, [in:] *Edukacja antydyskryminacyjna. Podręcznik trenerski*, Stowarzyszenie Willa Decjusza, Krakau 2010; als PDF-Datei abrufbar unter: www.idealziany.pl → Publikacje 

👉 > Czarnecka, Małgorzata: *Dobre spotkanie: jak to zrobić?*, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, Warschau 2012; als PDF-Datei abrufbar unter: www.biblioteki.org → Poradniki 

👉 > *Akcja 1. Ryzyko w projektach*, Hrsg. Agnieszka Szczepanik, Marta Piszczek, Zespół Akcji 1, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl 

👉 > *Das hat Methode! Praxis-Handbuch für den deutsch-polnischen Jugendaustausch*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2014, 2. Auflage  

👉 > www.dija.de → Toolboxes 

zasady

WIE HEIßT DAS AUF POLNISCH?

Sprachanimation in der Praxis

Joanna Bojanowska



Das DPJW veranstaltet regelmäßig Zip-Zap-Workshops zu deutsch-polnischer Sprachanimation. Aktuelle Informationen findest Du unter www.dpjw.org → Aktuelles & Projekte.

Sprachanimation ist eine Methode, die die Kommunikation und Integration in einer internationalen Gruppe unterstützt. Sie ermöglicht es, Sprachbarrieren zu überwinden und weckt Interesse für fremde Sprachen. Dank dieser Methode hast Du die Möglichkeit, in eine Jugendbegegnung in gleichem Maß Deutsch und Polnisch einzubeziehen, wobei Du gleichzeitig die Kreativität der Teilnehmenden anregst

sowie interkulturelle Kompetenzen und Gruppendynamik förderst. Die Übungen beruhen auf Spielen zur Kommunikation, die den Teilnehmenden dabei helfen, sich der fremden Sprache gegenüber zu öffnen. Die Methode kannst Du sowohl während eines Austausches anwenden als auch bereits im Vorfeld, wenn sich mononationale Gruppen auf ein gemeinsames Projekt vorbereiten.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Berücksichtige bei der Auswahl der Übungen zur Sprachanimation Faktoren wie das Alter der Teilnehmenden und ihre Interessen, aber auch Prozesse, die gerade innerhalb der Gruppe ablaufen. Passe die Auswahl des Wortschatzes den Inhalten der Begegnung an – die neuen fremdsprachlichen Begriffe sollten die Integration der Gruppe unterstützen und sofort im Alltag der Teilnehmenden Anwendung finden.



ERSTE PHASE DER SPRACHANIMATION:

Abbau von Sprachbarrieren,
erster Kontakt mit der Fremdsprache



Autogramme sammeln

ZIEL	Gegenseitiges Kennenlernen, Sprachunterricht, eine vertrauensvolle Atmosphäre innerhalb der Gruppe schaffen
DAUER	15 Min.
TEILNEHMERZAHL	20 - 30 Personen
MATERIAL	DIN-A4-Blätter, Stifte

Übe zu Beginn gemeinsam mit den Teilnehmenden, wie man den Satz „Hallo, ich bin ... Und du?“ / „Cześć, jestem ... A ty?“ ausspricht. Der Satz kann auf verschiedene Weise wiederholt werden:

- sehr laut (stellt euch vor, dass die Person, die ihr begrüßt, sehr weit von euch entfernt steht),
- flüsternd (stellt euch vor, dass in eurer Nähe ein Baby schläft),
- fröhlich (stellt euch vor, dass ihr jemanden trifft, die oder den ihr schon lange einmal kennenlernen wolltet).

Anschließend malen die Teilnehmenden ein Schachbrett mit neun Feldern auf ihren Zettel und machen sich auf Autogramm jagd. Sie stellen sich einer Person vor, die sie nicht kennen („Hallo, ich bin ... Und du?“ / „Cześć, jestem ... A ty?“) und bitten sie, in einem der Felder des Schachbretts zu unterschreiben. Auf diese Art lernen sie die Namen von mindestens neun Personen kennen.

Lies in der letzten Runde der Übung die Vornamen in beliebiger Reihenfolge vor. Steht dieser Vorname (d. h. dieses Autogramm) bei jemandem auf dem Zettel, streicht sie/ihn durch. Die/der Teilnehmende, die/der als Erste/-r drei richtige Vornamen durchgestrichen hat – senkrecht, waagrecht oder quer – ruft laut „Hurra!“ und gewinnt. Das Spiel lässt sich fortführen, bis z. B. sechs Teilnehmende „Hurra!“ gerufen haben.

ZWEITE PHASE DER SPRACHANIMATION: Sprachunterricht



Wörtersalat

ZIEL	Sprachunterricht, Bewegungsspiel
DAUER	10 Min.
TEILNEHMERZAHL	20 - 30 Personen
MATERIAL	Stühle (einer weniger als die Zahl der Teilnehmenden), Zettel mit den Wörtern, die bei der Übung verwendet werden

Die Gruppe sitzt auf Stühlen im Kreis. Eine/-r der Teilnehmenden steht in der Mitte. Sie/er darf sich erst dann setzen, wenn sie/er sich den Platz einer anderen Person erobert hat. Hierfür muss sie/er alle in der Gruppe dazu bringen, ihre Plätze zu tauschen, indem sie/er den Mitspielenden bestimmte Signalwörter zurnft.

Suche Dir Sprachassistentinnen und -assistenten (jeweils aus Deutschland und Polen) und stellt gemeinsam die Wörter vor. Diese lassen sich auf verschiedene Art wiederholen:

- „Hallo – cześć“: herzlich (stellt euch vor, ihr begrüßt eine Freundin/einen Freund, die/den ihr lange nicht gesehen habt)
- „Bitte – proszę“: aufgeregt (stellt euch vor, euch hat ein vorbeifahrendes Auto nass gespritzt)
- „Danke – dziękuję“: leise, ins Ohr der Nachbarin/des Nachbarn (wie bei Stille Post)
- „Guten Appetit – smacznego“: jubelnd (stellt euch vor, ihr habt eine Million im Lotto gewonnen!)

Als Nächstes zieht jede/-r Teilnehmende eine Karte mit einem Wort. Auf diese Weise bekommt jede/-r Teilnehmende einen Ausdruck zugeteilt. Die/der in der Mitte stehende Teilnehmende ruft die einzelnen Wörter. Diejenigen, auf deren Zettel das genannte Wort steht, tauschen ihre Plätze, d. h. sie setzen sich auf einen anderen Stuhl, der gerade frei geworden ist. Wird „Hallo – cześć“ gerufen, wechseln alle Teilnehmenden ihre Plätze. Die Person in der Mitte des Kreises versucht dabei, einen Platz für sich zu bekommen. Wer keinen Stuhl im Kreis bekommen hat, muss als Nächste/-r die Wörter rufen.

VARIANTE

Zurufen von Fragen.

Die/der Teilnehmende in der Mitte fragt in der Fremdsprache: „Wie geht' s?“ / „Jak się masz?“. Wenn die gefragte Person antwortet (immer in der Sprache, in der gefragt wurde):

- „Danke, gut!“ / „Dziękuję, dobrze!“ – stehen die direkten Nachbarn auf der linken und auf der rechten Seite auf und tauschen die Plätze.
- „Es geht so.“ / „Tak sobie.“ – es passiert gar nichts.
- „Schlecht.“ / „Źle.“ – alle tauschen ihre Plätze. Weise die Teilnehmenden darauf hin, dass man sich nicht auf den Nachbarplatz setzen darf.

Währenddessen versucht die Person in der Mitte einen freien Platz einzunehmen. Wer keinen Stuhl mehr bekommen hat, übernimmt die Spielleitung.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Um Bewegung und den Spaßfaktor zu erhöhen, kannst Du auch vorschlagen, zwei Wörter gleichzeitig zu rufen, z. B. „Hallo“ und „Guten Appetit“. Du kannst auch Wörter aussuchen, die zum Thema der Begegnung passen, damit sie während des Projekts gleich angewendet werden können. Bei einem Kunstprojekt kannst Du z. B. Ausdrücke zu den dazugehörigen Tätigkeiten vorschlagen oder die Verwendung ökologischer Begriffe, wenn sich die Begegnung beispielsweise mit Umweltschutz befasst.



DRITTE PHASE DER SPRACHANIMATION: Systematisierung des Wortschatzes



Weiterreichen eines Gegenstands

ZIEL	Kooperation, Aufbau von Vertrauen innerhalb der Gruppe, Kommunikation, Systematisierung neu gelernter Wörter
DAUER	15 Min.
TEILNEHMERZAHL	20 - 30 Personen
MATERIAL	Gegenstände mit einer interessanten Oberfläche (z. B. eine Bürste, Wasserflasche, Eiswürfel, ein nasser Schwamm, Tannenzapfen, ein Stein, eine Mohrrübe, Sand), Tücher zum Verbinden der Augen, ein Sack

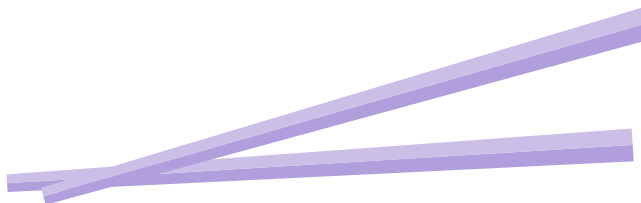
Die Teilnehmenden stellen sich in Reihen auf (ca. 10 Personen) und verbinden sich die Augen.

In der ersten Runde geben die Teilnehmenden ihren Nachbarn links und rechts von sich die Hand und stellen sich vor („Hallo, ich bin ... Und du?“ / „Cześć, jestem ... A ty?“).

In der zweiten Runde gibst Du der jeweils ersten Person in einer Reihe nacheinander Gegenstände, welche diese weiterreicht. Beim Weiterreichen des Gegenstands benutzen die Teilnehmenden Wörter aus der Fremdsprache wie „proszę – bitte“ und „dziękuję – danke“. Die Gegenstände dürfen nicht auf den Boden fallen. Die/der letzte Teilnehmende in einer Reihe sammelt alle Gegenstände in einem Sack.



Das Spiel macht viel Spaß. Je überraschender sich die Gegenstände anfühlen, desto größer ist die Motivation der Teilnehmenden mitzuspielen.



In der letzten Runde nehmen die Teilnehmenden die Tücher von den Augen und werten gemeinsam das Spiel aus.

Beispielfragen:

- Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?
- Welche Gegenstände habt ihr erkannt?
- Wie heißt dieser Gegenstand auf Deutsch und Polnisch? (Die/der jeweils letzte Teilnehmende aus einer Reihe nimmt die erratenen Gegenstände aus dem Sack und zeigt sie. Die Teilnehmenden aus dem jeweiligen Land bringen der Gruppe das neue Wort bei. Man kann es auch auf einen großen Zettel schreiben.)
- Welche Wörter habt ihr benutzt?
- Welche Wörter haben euch gefehlt?
- Welche Gegenstände befinden sich noch im Sack?
- Welche Gegenstände habt ihr vergessen oder nicht erkannt? (Alle Gegenstände, die noch im Sack sind, werden der Gruppe gezeigt. Die Teilnehmenden bringen sich gegenseitig die Ausdrücke bei, die sie in der anderen Sprache interessieren.)

VARIANTE

Nachdem das Spiel erklärt wurde, überlegen die Teilnehmenden, welche zusätzlichen Wörter sie in beiden Sprachen benötigen, um die Aufgabe auszuführen (z. B. „Gib!“, „Jetzt!“, „Von rechts!“, „Von links!“, „Vorsicht!“). Das gemeinsame Überlegen, wie die Aufgabe gelöst werden kann, stärkt die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe.



Erfahre mehr!

-  > Bałtajewska-Miglus, Ewa; Ewers, Sandra; Grzybkowska, Agnieszka: *Versuch's auf Polnisch!* Sprachführer für den deutsch-polnischen Jugendaustausch, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2017. Die Publikation ist auch als mobile App im Google Play Store erhältlich.


-  > Bojanowska, Joanna: *Sprachanimation/Animacja językowa*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2008 
-  > Hauff, Steffen; Szaflik-Homann, Joanna; Waiditschka, Klaus: *Was für eine Begegnung!* Aspekte des deutsch-polnischen Jugendaustauschs, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2018 
-  > Pogda Łukasz M.: *Ball im Spiel. Sprachkartenspiel*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2016 
-  > Ritter-Jasińska, Antje; Hryciuk, Remigiusz; Bondar, Andrij: *Drei Équipes z boiska. Ein kleiner deutsch-polnisch-französischer Sprachführer für Sport- und andere Begegnungen*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2016 
-  > Schmidt, Małgorzata; Wieczorkowska, Ewa; Ewers, Sandra: *Alibi. Bingo. Chaos. ABC-Buch der deutsch-polnischen Sprachanimation*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2017; als PDF-Datei abrufbar unter: www.dpjw.org → Publikationen → Sprache 
-  > Werner, Ulrike; Herrmann, Christian: *Sprachanimation – inklusiv gedacht*, Innovationsforum Jugend global, Qualifizierung und Weiterentwicklung der Internationalen Jugendarbeit, IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. 
-  > *Memogra. Deutsch-polnisches Sprachspiel*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau. Auch als Memogra 2 erhältlich.
-  > *Sag was! Dis Moi! Powiedz coś! Ein Leitfaden zur Sprachanimation in trinationalen Begegnungen*, Bund Deutscher PfadfinderInnen, Gwennili, Międzynarodowe Centrum Spotkań Młodzieży Klub Środowiskowy AZS, Frankfurt–Quimper–Wrocław 2009; als PDF-Datei abrufbar unter: www.dpjw.org → Publikationen → Sprache 
-  > www.trilinguale.eu 

ICH + DU = WIR!

Über den Prozess der Gruppenbildung

Anna Huminiak

Der Gruppenbildungsprozess läuft während der gesamten Jugendbegegnung ab – vom Kennenlernen und dem Präzisieren von Erwartungen über Spannungen, die dadurch auftreten, dass Gruppenregeln festgelegt und in der Praxis überprüft werden, bis hin zu einem Gefühl des Zusammengehörens und der Homogenität innerhalb der Gruppe.

Den Übergang von der Einzelkämpferphase zur Phase der Zusammenarbeit kannst Du erleichtern, indem Du:

- Übungen zu Motivation, Problemlösung und dem Umgang mit Schwierigkeiten einführst. Aufgaben, mit denen die Gruppe kreatives Denken trainiert, bieten die Chance, das Potenzial unterschiedlicher Personen zu Tage zu fördern;
- den Umfang der Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe schrittweise ausweitest (Paare, Kleingruppen, alle);
- dafür sorgst, dass in kleineren Gruppen gearbeitet werden kann, deren Teilnehmende sich voneinander möglichst viel unterscheiden

(hinsichtlich ihres Herkunftslandes, Geschlechts und Temperaments);

- Regeln aufstellst, die eine kreative Herangehensweise an Aufgaben erleichtern (wenn Du kritisierst, dann tue es konstruktiv, verschiebe Bewertungen auf später, unterstütze überraschende und originelle Ideen);
- Aufgaben vorschlägst, bei denen es um Zusammenarbeit geht, nicht um Rivalität;
- Methoden nutzt, die sich auf multiple Intelligenzen stützen (z. B. Bewegung, Outdoor-Aktivitäten, Kreativität, Musik, Schauspiel). Das Einbeziehen verschiedener Sinne, Fähigkeiten und der Arbeit mit dem Körper gibt jeder/jedem die Möglichkeit, ihren/seinen Platz innerhalb der Gruppe zu finden;
- dich auf „Stürme“ einstellst, zu denen es in dieser Phase bei der Zusammenarbeit und der Kommunikation kommen kann. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Vorgang, während dessen sich Gruppenregeln herauskristallisieren, und Deine Aufgabe ist es, der Gruppe dabei zu helfen, hiermit zurechtzukommen.



Wenn verschiedene Gruppen dieselbe Aufgabe bearbeiten, mache bei der Auswertung aufmerksam auf die Vielfalt der Lösungen, betone, dass jede/-r anders ist und ein anderes Potenzial in die Gruppenarbeit einbringt, konzentriere Dich auf die internen Kommunikationsprozesse in jeder Gruppe, betone, was die Gruppen voneinander lernen können.



Marshmallow Challenge

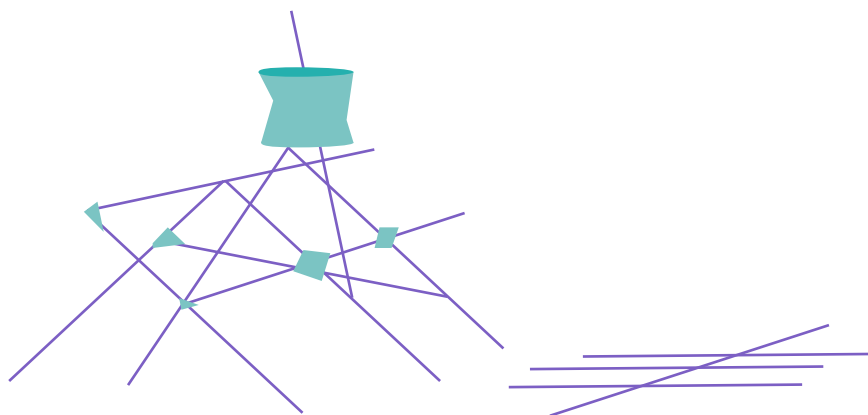
ZIEL	Gruppenbildung, Kooperation, kreatives Denken, in der Gruppe unter Zeitdruck untypische Lösungen erarbeiten
DAUER	30 - 40 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	für jede Gruppe: 20 ungekochte Spaghetti (Nudeln mittlerer Stärke), 1 m Malerkrepp, 1 m Schnur, 1 Stück Marshmallow, Stoppuhr, eventuell Schere, Messband

Die Übung eignet sich für jede Altersgruppe. Teile die Gruppe in drei- bis fünfköpfige Teams ein und gib jeder von ihnen die gleichen Materialien. Erkläre die Regeln: Jedes Team hat genau 18 Minuten Zeit, um aus den Materialien eine frei stehende Konstruktion zu bauen, auf deren Spitze ein ganzes Stück Marshmallow platziert wird (falls jemand reinbeißt, wird die Mannschaft disqualifiziert). Es gewinnt das Team, das den höchsten Turm baut. Die Schere darf benutzt werden, wenn die Schnur zu dick ist, um sie durchzureißen. Man darf die Spaghetti durchbrechen und eine beliebige Zahl an kleinen Stücken verwenden.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Beobachte die Arbeit der Gruppe. Diese Übung zeigt hervorragend, wie sich die Rollenverteilung innerhalb der Gruppe bildet, u. a. offenbart sie Führungspersönlichkeiten, Beobachter/-innen, Rebellen sowie eine Vielzahl von Lösungsmöglichkeiten und Wegen, ans Ziel zu gelangen. Achte darauf, dass die Regeln eingehalten werden. Sage laut an, wie viel Zeit bereits vergangen ist oder wie viel noch bleibt.

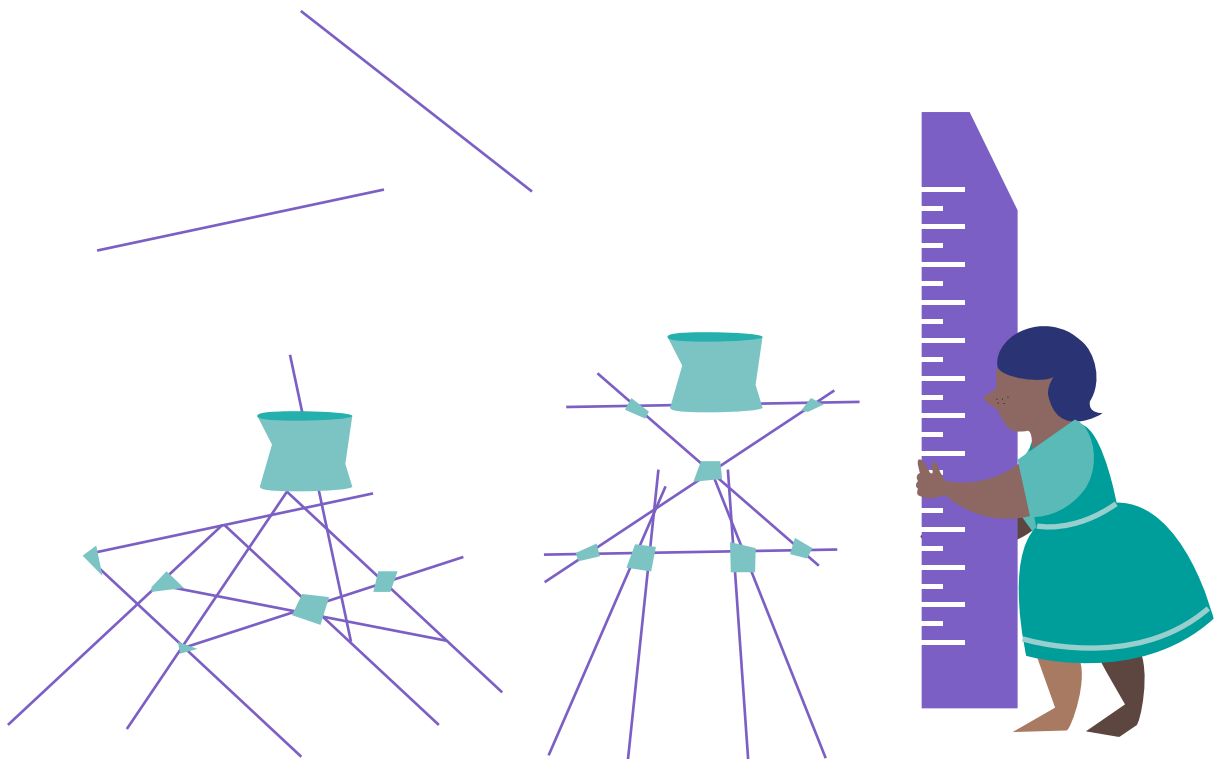
Miss nach Ablauf der Zeit der Reihe nach alle Konstruktionen und fasse mit der Gruppe die Übung zusammen.



Beispielfragen:

- Wie ist die Arbeit in der Gruppe verlaufen? Was hat sie unterstützt und was hat sie gestört?
- Was hat die größten Schwierigkeiten verursacht oder starke Emotionen hervorgerufen?
- Was hat euch überrascht?
- Wie viele Versuche (neue Anläufe) habt ihr unternommen, bevor ihr den Marshmallow auf der Spitze platzieren konntet?
- Wie hoch war das individuelle Engagement?
- Wie sah die Gruppenkommunikation aus?

Betone, dass der Wert dieser Methode darin besteht, dass alle Gruppenmitglieder zusammen an etwas arbeiten, dass man sich trotz verschiedener Meinungen und Ideen auf etwas einigt, aber auch andere Lösungen akzeptiert.





Die Überquerung des Ozeans

ZIEL	Gruppenbildung, die Gruppennormen stärken
DAUER	45 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	DIN-A3-Blätter oder Zeitungen (fünf mehr als Teilnehmende), Straßenkreide oder eine Schnur, Stoppuhr

Markiere im Abstand von 50 m voneinander zwei Uferlinien (male sie mit einem Stock oder mit Kreide, lege eine Schnur auf den Boden), versammle anschließend die Gruppe an einem Ufer und sage ihr, welche Aufgabe zu bewältigen ist:

Ihr befindet euch auf einer Insel, die infolge des Klimawandels bald im Meer untergehen wird. Ihr könnt euch nur retten, wenn es der gesamten Gruppe gelingt, ans Festland zu kommen. Den Ozean, der euch vom Land trennt, könnt ihr nur überqueren, indem ihr Flöße benutzt (Blätter oder Zeitungen), wobei ihr folgende Regeln beachtet:

- *Das Floß treibt nur dann auf dem Wasser, wenn es Kontakt zu einem Menschen hat. Steht niemand auf dem Floß oder berührt es, geht es unter.*
- *Auf dem Wasser darf man sich ausschließlich auf den Flößen bewegen. Befindet sich jemand außerhalb eines Floßes, muss die gesamte Gruppe zurück auf die Insel und beginnt von vorne.*
- *Wurde das erste Floß ins Wasser gelassen, hat die Gruppe 20 Minuten Zeit, um das Festland zu erreichen. Vorher haben die Teilnehmenden Zeit, sich eine Strategie zu überlegen, wie sie den Ozean überqueren wollen.*

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Die Übung erfordert Körperkontakt und ein gewisses Maß an Geschicklichkeit. Ist unter den Teilnehmenden jemand, der dies nicht kann, schlag ihr/ihm beispielsweise vor, die Unternehmung als Reporter/-in mit der Kamera zu begleiten.



Während die Gruppe die Übung durchführt, besteht Deine Aufgabe darin, die Zeit zu messen, darauf zu achten, dass die Regeln eingehalten werden (sammle die Flöße ein, die niemand berührt, schicke die Gruppe zurück, wenn sich jemand außerhalb eines Floßes befindet) und zu beobachten, wie die Übung ausgeführt wird, d. h. die Kommunikation und die Interaktion innerhalb der Gruppe. Bitte die Jugendlichen anschließend zu einer Auswertung.



Beispielfragen:


- Wie fühlt ihr euch, nachdem ihr die Aufgabe erledigt habt?
- Wie ist die Übung verlaufen?
- Welche Momente waren für euch wichtig?
- Was war bei der Durchführung schwierig?
- Was hat euch dabei geholfen, die Übung durchzuführen?
- Wie ist die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen euch verlaufen? Welche konkreten Verhaltensweisen haben sie unterstützt?
- Welchen Einfluss hatte die Tatsache, dass jede/-r von euch anders ist, andere Möglichkeiten, Potenziale und Beschränkungen hat – angesichts dessen, dass es Bedingung war, dass die gesamte Gruppe die Übung durchführt?
- Welche der Herausforderungen oder Schwierigkeiten, die bei dieser Aufgabe aufgetaucht sind, können auch bei unserer Jugendbegegnung auftreten?
- Denkt darüber nach, was ihr euch für die Zukunft von dieser Übung merken wollt.






Erfahre mehr!

👉 > Boal, Augusto: *Theater der Unterdrückten: Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler*, Suhrkamp Verlag, Berlin 2013  



👉 > Hauff, Steffen; Szaflik-Homann, Joanna; Waiditschka, Klaus: *Was für eine Begegnung! Aspekte des deutsch-polnischen Jugendaustauschs*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2018  

👉 > Nęcka, Edward; Orzechowski, Jarosław; Słabosz, Aleksandra; Szymura, Błażej: *Trening twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Danzig 2005 

👉 > *Das hat Methode! Praxis-Handbuch für den deutsch-polnischen Jugendaustausch*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2014, 2. Auflage  

👉 > *Global Games. 70 Spiele und Übungen für interkulturelle Begegnungen*, Hrsg. Joachim Sauer, Alfons Scholten, Bernhard W. Zaunseder, HERDER, Verlag Haus Altenberg, Freiburg–Basel–Wien 2004 

👉 > *Gry i zabawy*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl

👉 > de.actionbound.com  

👉 > www.marshmallowchallenge.com 



VERGISS DEN REISEFÜHRER:

Die Vorteile von Stadtrallyes

Dorota Frassek

Eine Stadtrallye bietet nicht nur Gelegenheit dazu, den Jugendlichen bestimmte kulturelle und landeskundliche Informationen über die jeweilige Stadt oder Region auf aktive und unkonventionelle Weise zu vermitteln. Vor allem ist sie eine wunderbare Methode, um Integration, Kommunikation und Zusammenarbeit bei internationalen Gruppen zu unterstützen. Während des Spiels können die

Jugendlichen zeigen, wie kreativ sie sind und dabei ihre sozialen und sprachlichen Fähigkeiten verbessern. Auf jeden Fall lohnt es sich, eine traditionelle Stadtführung (bei der die Teilnehmenden in der Regel nicht miteinander interagieren und sich häufig sogar langweilen) gegen eine Stadtrallye zu tauschen. Denn so lässt sich nicht nur die Stadt besichtigen, sondern die Rallye eignet sich auch hervorragend zum Kennenlernen.



Ansichtskarten-Puzzle

ZIEL	die Gruppe in vierköpfige deutsch-polnische Teams einteilen
DAUER	10 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	entsprechend vorbereitete Ansichtskarten, ein Behälter (ein Korb, ein Beutel oder eine Kopfbedeckung)

Zerschneide Ansichtskarten mit verschiedenen typischen Motiven aus dem jeweiligen Ort in so viele Teile, wie es Rallyeteilnehmende pro Team gibt. Die eine Hälfte der Puzzleteile einer Karte wird in den einen und die andere Hälfte in den anderen Behälter gelegt und zum Schluss gemischt.

Die Teilnehmenden stellen sich nach Nationalitäten (deutsch – polnisch) getrennt auf und ziehen je ein Puzzleteil aus dem für sie vorgesehenen Behälter. Anschließend mischen sich die Gruppen und jede/-r Teilnehmende sucht auf eigene Faust die ihr/ihm fehlenden Teile. Wenn alle die zu ihnen gehörenden Personen gefunden haben und mit ihnen eine vollständige Ansichtskarte zusammensetzen können, beginnt die eigentliche Stadtrallye.



Stadtrallye

ZIEL	Kennenlernen des Ortes, Integration der Gruppe, Kreativität und Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe fördern, Sprachbarrieren überwinden, interkulturelle Kompetenzen entwickeln
DAUER	2 - 6 Stunden (je nach gewählter Variante und Art der Auswertung)
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	je nach gewählter Variante

Richte die Aufgaben nach dem Alter und den Möglichkeiten der Gruppe, genauso aber auch danach, woher die Teilnehmenden kommen (wenn ein Teil der Gruppe aus dem jeweiligen Ort stammt, müssen die Aufgaben auch für sie interessant sein). Bei einem deutsch-polnischen Austausch eignet sich eine Stadtrallye wunderbar dafür, gemeinsam mit den Jugendlichen ausgearbeitet zu werden. Schon während des Vorbereitungstreffens kannst Du die (gastgebende) Gruppe damit beauftragen, sich Aufgaben auszudenken und Stationen zu planen. Diese Methode muss gut vorbereitet werden, aber die Mühe lohnt sich!

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Überlege bei der Erstellung der Anleitungen für die Stadtrallye, welche Sprachvariante für Deine Gruppe am besten geeignet ist:

- eine Anleitung in beiden Sprachen,
- eine Anleitung auf Englisch, falls das die „Amtssprache“ der Begegnung ist,
- eine Anleitung in der Sprache der Gastgeber/Gäste, die laufend übersetzt wird,
- eine Anleitung, die in einer selbst ausgedachten oder bekannten Geheimsprache geschrieben ist,
- eine Anleitung in Form einer Bildersprache oder eines Bilderrätsels.

Beispiele für Aufgaben:



Die vorgestellten Aufgaben stellen kein vollständiges Drehbuch dar und beziehen sich nicht auf eine konkrete Stadt. Sie sind als allgemeine Anregung dafür gedacht, wie man eine Stadtrallye gestalten kann.

Die ersten beiden Aufgaben lassen sich mit der Methode zum Einteilen der Gruppen verbinden.

Auf der Ansichtskarte, die sich gerade im Besitz eurer Gruppe befindet, wurde ein Rätsel zu Ort XY versteckt. Es führt euch zur nächsten Station!

Findet ohne Karte (und ohne Handy!) die Sehenswürdigkeit von der Ansichtskarte und sammelt hierüber so viele Informationen wie möglich.

Fragt im Restaurant XY nach dem typischsten Gericht. Der befreundete Chefkoch gibt euch auf die Parole „Du bist, was Du isst“ / „Wiem, co jem“ (von allen Teilnehmenden gleichzeitig aufgesagt) einen Brief. Entschlüsselt die Zutaten der Spezialität, die ihr gerade kennengelernt habt!

Die Kirche XY ist das älteste Bauwerk der Stadt. Malt die Form der Klinke am Eingangsportal ab und findet heraus, wann diese Kirche erbaut wurde.

Findet das Stadtwappen. Habt ihr eine Idee für ein schöneres Wappen? Malt es!

Sucht mithilfe von Einwohnerinnen und Einwohnern der Ortschaft, in der ihr euch befindet, in einem Musikgeschäft Musik aus der Region und bittet darum, sie euch anhören zu dürfen. Sucht euch ein Lied aus und lernt die erste Strophe und den Refrain auswendig, für die Choreografie bekommt ihr extra Punkte!

Wie viele Personen braucht man, um Turm XY zu „umarmen“? Versucht es!

Stellt auf beliebige Art den Namen der Ortschaft dar, in der ihr euch befindet und macht daneben ein Foto von allen.

Tauscht einen Gegenstand, den ihr mit Anweisungen erhalten habt, dreimal mit Passanten und dokumentiert jeden Austausch!

Steigt in den richtigen Bus und fahrt bis zur Haltestelle XY. Denkt daran, Fahrkarten zu kaufen! Sucht an der Haltestelle den Hinweis darauf, wohin ihr anschließend gehen sollt.

Wie viele nach vorne gehende Fenster hat das gelbe Haus in der XY-Straße? Lasst euch von euren Freunden aus der Gruppe so viele Wörter eurer Wahl in der Fremdsprache beibringen, wie ihr Fenster gezählt habt. Schreibt sie in beiden Sprachen auf.

Bittet zwei Passanten, sich in der Sprache eurer Gäste vorzustellen und zu begrüßen. Filmt diese Szene. Hinweis: Vor dem Filmen müsst ihr die Passanten um Erlaubnis bitten.

Im Schaufenster von Geschäft XY befindet sich ein Foto mit einem Teil eines bestimmten Gebäudes. Um welches Gebäude handelt es sich? Geht dorthin und sucht am Nebeneingang nach der nächsten Aufgabe.

Denkt euch ein Rätsel für den Rest der Gruppe aus, das ihr bei der Auswertung der Stadtrallye pantomimisch darstellt. In dem Rätsel soll es um Orte/Personen/Ereignisse gehen, die ihr heute kennengelernt habt. Geht anschließend zu XY.

Auf dem Marktplatz steht das Denkmal einer wichtigen Persönlichkeit: Stellt euch davor und versucht, diese so gut wie möglich nachzumachen. Bittet einen Passanten, ein Foto hiervon zu machen. Um wen handelt es sich bei der Hauptperson des Denkmals? Geht XY Schritte Richtung Süden, dort ist ein Hinweis versteckt, wo wir uns treffen, um die Rallye auszuwerten!

Führt eine kurze Umfrage/ein Interview mit Passantinnen bzw. Passanten über das Thema des Projekts durch.



Die traditionelle Stadtrallye kann durch moderne Methoden ergänzt werden, z. B. durch Geocaching (👉 | HEFT 5) oder durch Hinweise auf die nächsten Stationen über QR-Codes. Ganz einfach: Lade Fotos der nächsten Stationen ins Netz hoch und generiere aus dem Link zum Foto mit einem kostenlosen Programm einen QR-Code (z. B. als PDF oder JPG). Drucke den Code aus und verstecke ihn auf der Strecke der Stadtrallye. Um den Code lesen zu können, benötigen die Teilnehmenden eine spezielle App, die ebenfalls kostenlos im Internet verfügbar ist. Eine kleine Sache, aber sie macht Spaß und motiviert!

Die Stadtrallye beendet man am besten mit einer gemeinsamen Auswertung, bei der die Ergebnisse vorgestellt werden. Die Form hängt dabei von der jeweiligen Variante ab. Achte darauf, dass auch die Evaluation für die Jugendlichen interessant ist und nutze die Stimmung aus, die während der Rallye entstanden ist. Es geht nicht darum, die einzelnen Aufgaben „schulmäßig“ abzufragen – die Gruppen können vielmehr Multimedia-Präsentationen, Plakate und kurze Filme vorbereiten (👉 | HEFT 5). Je mehr Aufgaben in die Stadtrallye eingebaut wurden, bei denen man sich kreativ betätigen sollte, desto größer wird das Bedürfnis sein, sich hierüber auszutauschen. Und desto größer ist die Chance, dass die Auswertung nicht der langweiligste Teil des Tages wird.

VARIANTE

Versteckter Hinweis – das richtige Lösen einer Aufgabe ist Vorbedingung dafür, zur nächsten überzugehen.


Jagd – es werden konkrete Orte/Gebäude ohne Karte (und ohne Google!) gesucht (ein Park, eine Kirche, das Rathaus) und Informationen über sie gesammelt.

Sinne – die Aufgaben beziehen sämtliche Sinne ein (Fühlen, Hören, Sehen, Schmecken, Riechen).

Thematisches Spiel – z. B. auf den Spuren einer bekannten Persönlichkeit, die in der jeweiligen Stadt gewohnt hat; Graffiti oder Wandmalereien; historische, kulturelle, musikalische und andere Sehenswürdigkeiten/Orte.


Erfahre mehr!

Im Internet findest Du zahlreiche private Seiten mit Beispielen für Aufgaben und mit Erfahrungsberichten von Organisatoren. Sie beziehen sich zwar nicht unbedingt auf internationale Begegnungen, sind aber beim Gestalten von Aufgaben dennoch hilfreich.



 [Zbiórki w terenie czyli poradnik dla drużynowego](#); als PDF-Datei abrufbar unter: www.harcerze.zhp.pl →

Strefa drużynowego → Poradniki 

 www.mmke.org.pl → E-Akademia → Pomysł krok po kroku → Jak przygotować grę miejską? →

Sześć prostych kroków 

 www.gruppenstunden-freizeit-programme.de → Outdoor-Programme 

 www.praxis-jugendarbeit.de → Spielesammlung 



KEINE ZITRONE GLEICHT DER ANDEREN:

Interkulturelle Kompetenzen entwickeln

Anna Huminiak

Internationale Jugendbegegnungen geben den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre interkulturellen Kompetenzen auszubauen – die für das Leben in der modernen, vielfältigen Welt unabdingbar sind. Jede/-r von uns trägt seine eigene „kulturelle Brille“, durch die sie/er die Welt wahrnimmt. Diese Brille besteht aus Werten, Normen, Verhaltensweisen und Kommunikationsstilen, die wir dadurch erwerben, dass wir in einem bestimmten Land oder einer bestimmten Region leben. Dank einer interkulturellen Begegnung haben die Jugendlichen die Chance, die Welt durch eine andere Brille zu betrachten – andere Perspektiven, Deutungen und Möglichkeiten kennenzulernen, wie sie auf die Wirklichkeit um sich herum reagieren.

Ein internationaler Austausch ist eine besondere Begegnung. Junge Menschen bekommen die Möglichkeit, Vertreter/-innen anderer Kulturen kennenzulernen und zu verstehen, wie sie in verschiedenen Bereichen des Lebens funktionieren: Was für sie wichtig ist, wie sie sich verhalten, wie sie sich mit anderen verständigen, wie sie ihre Arbeit/Freizeit organisieren und wie sie mit Problemen umgehen. Auf der anderen Seite ist dies auch eine Chance dafür, sich – vielleicht zum ersten Mal – mit der eigenen Kultur auseinanderzusetzen und zu versuchen, auch sie zu verstehen. Hierdurch sind die Teilnehmenden in der Lage, sowohl Unterschiede zwischen den Kulturen wahrzunehmen als auch Ähnlichkeiten, die

zwischen ihnen bestehen. Auf diese Weise bauen sie eine Brücke, die Verständigung und Zusammenarbeit auch noch nach der Jugendbegegnung erleichtert. Durch die Teilnahme an einem internationalen Projekt bauen sie nicht nur ihr Wissen aus, sondern stärken auch ihre Sensibilität sich selbst und anderen gegenüber, zudem werden ihr Wissensdrang und ihre Bereitschaft gefördert, positive interkulturelle Beziehungen aufzubauen. Junge Menschen entwickeln während eines Austausches eine solidarische Haltung anderen gegenüber (die dabei hilft, sich mit der Angst vor dem Anderen auseinanderzusetzen) sowie die Fähigkeit zu kritischem Denken und Empathie. Solche Kompetenzen helfen dabei, sich aktiv gegen soziale Ungerechtigkeit und Diskriminierung einzusetzen.

Interkulturelles Lernen geschieht nicht von allein – man muss es initiieren und gestalten. Gleichzeitig kann eine Begegnung mit Vertreterinnen und Vertretern anderer Kulturen auch zu Missverständnissen und Konflikten führen, da sie Unterschiede bei Werten, Normen und Gewohnheiten offenbart. Als Leitende/-r einer Jugendbegegnung kannst Du den Teilnehmenden einen Rahmen für gelungenes interkulturelles Lernen schaffen, indem Du

- die Gruppe auf die Begegnung einer anderen Kultur vorbereitest,
- Methoden zum aktiven und intensiven Kennenlernen anderer

- Kulturen einführt (anstelle von passiven Methoden, mit denen man Traditionen und Kultur begegnet, wie z. B. bei einem Besuch im Museum),
- ein vertieftes Kennenlernen der anderen Kultur ermöglicht, das mit konkreten Personen verbunden ist und sich nicht auf Stereotype stützt (z. B. durch einen kulturellen Abend, der an den Interessen der Teilnehmenden und an ihren Talenten ausgerichtet ist, nicht an „typischen“ Gerichten und traditionellen Tänzen),
- Methoden anwendest, die es ermöglichen, verschiedene Aspekte der anderen Kultur kennenzulernen (anstatt einzig die Geschichte und die Tradition des anderen Landes),
- bei der Durchführung des Projekts Rücksicht auf Gewohnheiten der Vertreterinnen und Vertreter aller Kulturen nimmst, z. B. bezüglich des Essens (anstatt anderen die eigenen Gewohnheiten aufzudrängen),
- den Prozess des interkulturellen Lernens an die Bedürfnisse der Gruppe anpasst (anstatt von Anfang an gemischte Gruppen zu bilden, ohne die Vorbehalte der Teilnehmenden zu berücksichtigen),
- bei Konflikten emotionale Unterstützung und Mediation leistest,
- eine vertrauensvolle Atmosphäre aufbaust, indem Du Gelegenheit dafür schaffst, Gefühle zu zeigen und Erfahrungen auszutauschen.



Die Weltkarte

ZIEL	Wahrnehmungsunterschiede bewusst machen, für andere kulturelle Perspektiven sensibilisieren
DAUER	30 - 45 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	DIN-A4-Blätter, Filzstifte, Kopien von Weltkarten

Kopiere die beiliegenden Weltkarten (mindestens ein Exemplar für je zwei Teilnehmende). Anders, als wir es gewohnt sind, befindet sich Europa nicht im Zentrum dieser Karten. Eine der Karten zeigt die Welt aus der Perspektive Chinas (👉 **HEFT 3, S. 45**), die andere aus der Perspektive Neuseelands (die Welt „auf den Kopf gestellt“ 👉 **HEFT 3, S. 44**). Bitte die Teilnehmenden, eine Weltkarte zu skizzieren (so, wie sie sie in Erinnerung haben). Wenn sie fertig sind, bitte sie, ihre Karten untereinander zu vergleichen. Ähneln sich die Karten oder unterscheiden sie sich deutlich? Was haben die Teilnehmenden zuerst gezeichnet und warum?

Daraufhin wird überprüft, inwieweit die Karten mit einer wirklichen Weltkarte übereinstimmen. Zeige die erste Karte (verteile die Kopien), ohne ihren Ursprung zu erläutern. Warte die Reaktionen ab und besprich die Erfahrungen.

Beispielfragen:

- Was stimmt überein, was ist anders?
- Warum? Woraus ergeben sich die Unterschiede?
- Aus der Perspektive welchen Landes ist die Karte dargestellt?
- Wie findet ihr sie?

Zeige nach dem Gespräch die zweite Karte, ohne zu erklären, woher sie stammt. Warte die Reaktionen ab und beginne dann ein Gespräch.

Beispielfragen:

- Worin unterscheidet sich diese Karte von der vorherigen?
- Wie sieht Europa hier aus?
- Aus welchem Land/Kontinent könnte diese Karte stammen?
- Was für einen Eindruck macht die darauf dargestellte Welt?
- Welche Weltkarte ist die „richtige“?

Bei dem Gespräch ist es wichtig, folgende Fragen anzusprechen: Karten, Himmelsrichtungen und das Gradnetz sind relativ. Alle Karten verfälschen die Welt, da es nicht möglich ist, die gekrümmte Erdoberfläche auf einer glatten Fläche darzustellen. Auf der Karte, die in Europa benutzt wird, erscheint unser Kontinent sogar im Verhältnis zu Afrika sehr groß, obwohl dieses in Wirklichkeit um ein Vielfaches größer ist als Europa. Ethnozentrismus bedeutet, seine eigene Sichtweise als allgemeingültig vorzusetzen. Da wir es gewohnt sind, Europa als Zentrum zu betrachten, gehen wir davon aus, dass eine Weltkarte unabhängig von der Perspektive eines Landes oder Kontinents immer gleich aussieht. Die eigene Kultur ist eine Karte, wie wir sie kennen. Die Normen unserer eigenen Kultur sehen wir als normal und allgemeingültig an, begegnen wir jedoch einer anderen Kultur (einer anderen „Karte“), fühlen wir uns unsicher. Ähnlich verhält es sich mit den Bewohnerinnen und Bewohnern anderer Länder: Sie halten ihre eigenen Bräuche für normal und verpflichtend, was zu Missverständnissen und Schwierigkeiten bei der Kommunikation führt.

Zum Schluss fasse mit den Jugendlichen die Übung zusammen.

Beispielfragen:

- Wie reagieren wir auf das, was anders ist?
- Was ist notwendig, um eine andere Perspektive einnehmen zu können?
- Was kann es uns bringen, eine andere Perspektive einzunehmen?
- Was hat diese Übung mit der Begegnung zweier Kulturen zu tun?
- Was sollte, mit Blick auf unsere Jugendbegegnung, in Erinnerung bleiben?



WELTKARTE AUS DER PERSPEKTIVE CHINAS





Die Zitronen

ZIEL	über individuelle Unterschiede nachdenken, Einführung in das Thema Stereotype, Unterschiede und Chancengleichheit
DAUER	30 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	Zitronen (so viele, wie Teilnehmende oder bei großen Gruppen eine für je zwei Personen), ein Beutel, eine Tafel, Filzstifte

Schreibe auf die Tafel den Satzanfang „Zitronen sind ...“ / „Cytryny są ...“ und bitte die Teilnehmenden, ihn zu vervollständigen. Notiere alle genannten Beschreibungen auf der Tafel (sauer, gelb, rund). Darauf folgend nimmt jede/-r eine Zitrone aus der Tasche, schaut sie genau an, um besondere Merkmale zu finden, die ihre/seine Frucht ausmachen und sich mit der Struktur der Schale vertraut zu machen. Sie/er schließt die Augen, um ihr Gewicht und ihre Form zu spüren, riecht an ihr, um ihren Duft kennenzulernen. Anschließend gibt jede/-r ihrer/seiner Zitrone einen Namen, der zum Charakter der Frucht passt. Für diesen Teil der Übung haben die Teilnehmenden etwa fünf Minuten Zeit.

Ist die Zeit für das Vertrautmachen um, sammle alle Zitronen in der Tüte ein, schüttele sie auf den Boden und bitte die Teilnehmenden, ihre jeweilige Zitrone zu suchen. Wenn es zu Uneinigkeiten kommt, welche zu wem gehört, hilf dabei, die Situation friedlich zu lösen. Sollten die vermeintlichen Besitzer nach wie vor zu keiner Einigung kommen, lege die strittige Frucht als unerkannt zur Seite. Gegen Ende der Übung stellt sich vermutlich heraus, dass zwei nicht identifizierte Zitronen übrig sind und dass beide Besitzer am Ende ihr Eigentum erkennen. Im Anschluss beginne ein Gespräch mit den Teilnehmenden.

Beispielfragen:

- Woher wisst ihr, dass ihr eure Frucht gefunden habt?
- Wessen Zitrone ist die wichtigste?
- Welche sollte die meisten Rechte bekommen?
- Haben alle Zitronen dieselbe Farbe?
- Haben alle dieselbe Form?

Weise die Teilnehmenden darauf hin, dass wir Menschen uns auf ähnliche Art und Weise unterscheiden wie die Zitronen bei dieser Übung. Erinnere die Gruppe an die Zitronenattribute, die zuvor auf der Tafel notiert waren. Während der Diskussion kannst Du

„nicht alle“ und „nicht nur“ auf dem Blatt hinzufügen. Vergleiche die Situation dieser Übung mit Stereotypen, die Menschen aus unterschiedlichen Kulturen, unterschiedlicher Rasse und unterschiedlichen Geschlechts haben. Was bedeutet dies für die Teilnehmenden?

VARIANTE

Für die Übung kannst Du auch anderes Obst oder Gemüse verwenden (z. B. Äpfel, Nüsse oder Tomaten), deren einzelne Exemplare sich untereinander ähnlich sehen, die den Projekthaushalt nicht belasten und nach der Übung gegessen werden können.



Brave-Festival beim Austausch

ZIEL	das Partnerland aus der Perspektive von Gleichaltrigen kennenlernen, Interesse für eine andere kulturelle Perspektive wecken
DAUER	90 - 120 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	große Papierbögen für Plakate, Filzstifte, Marker

Plane für den ersten Teil 45 – 60 Minuten ein. In gemischten Gruppen (fünf- oder sechsköpfig) wählen die Teilnehmenden zwei der zuvor vorbereiteten und vorgestellten Themen aus und übertragen sie auf ihre eigene Kultur.

Beispiele für Themen:

- **Beziehungen:** Wie ist das Verhältnis zwischen Erwachsenen und Jugendlichen? Was bedeutet es, ein älterer Mensch/ein Kind zu sein? Wie ist das Verhältnis zwischen Lehrenden und Schülerinnen/Schülern? Wie werden z. B. Lehrkräfte angesprochen?
- **Rollen:** Was dürfen Frauen, was dürfen Männer? Wer ist für die Erziehung der Kinder zuständig? Welche Berufe werden als männlich, welche als weiblich angesehen?
- **Wirtschaft und Alltag:** Wie viel kostet ein Brot? Die Miete für eine Wohnung? Ein Kinobesuch? Welche Kosten verursachen eure Hobbys?
- **Erlaubt/nicht erlaubt:** Was gehört sich nicht? Was sollte jemand aus einem anderen Land bedenken? Welche Konsequenzen haben Regelverstöße?
- **Tabuthemen:** Welche Themen sind gesellschaftlich tabu? Welche Andersartigkeit kann zu sozialer Isolation führen? Was wird getan, um Diskriminierung zu bekämpfen?

- **Jugendkultur:** Wofür interessieren sich junge Menschen? Auf welche Art schaffen sie eine Kultur? Wo kann Jugendkultur entstehen – in der Schule, im Freizeitklub, in einer Galerie, auf den Mauern, im Internet?

Jede Gruppe entscheidet selbst, welche Themen für sie interessant sind, diskutiert darüber, wie die Situation in ihren Ländern aus ihrer Sicht aussieht und zeichnet anschließend Plakate, auf denen die Ergebnisse zusammengefasst werden. Damit kommen sie zurück ins Plenum. Da hierbei die Gespräche am wichtigsten sind, zeigen die Gruppen nur kurz ihre Plakate und berichten über die interessantesten Punkte.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Weise beim Besprechen darauf hin, dass die Stimme jeder/jedes Einzelnen wichtig ist und gleichzeitig eine individuelle Sichtweise darstellt. Manchmal können sich innerhalb einer Gruppe zwei Personen aus demselben Land am meisten unterscheiden, und genau das ist das Interessanteste daran, weil es eine Zustimmung für Vielfalt schafft.

Der zweite Teil der Übung braucht etwas mehr Zeit. In denselben Gruppen bereiten die Teilnehmenden eine gemeinsame Präsentation für das Brave-Festival vor. Jede/-r hat die Aufgabe, den anderen in ihrer/seiner Gruppe ein Element der Kultur ihres/seines Landes beizubringen, das für sie/ihn persönlich wichtig ist. Dabei kann es sich um einen Hip-Hop-Schritt handeln, die Art, eine Melodie wiederzugeben (z. B. durch Pfeifen, Stampfen), eine Zeile aus dem Lieblingslied, ein gerappter Satz aus einem Buch, das symbolische Darstellen eines Wertes etc. Genauso kann es sich um ein Element der Nationalkultur handeln, das jemand besonders schätzt, oder das eigene Hobby, Talent oder Interesse. Die Gruppen sollen am Ende Beiträge präsentieren, die die persönlichen Kulturteile jeder/jedes Einzelnen miteinander verbinden.

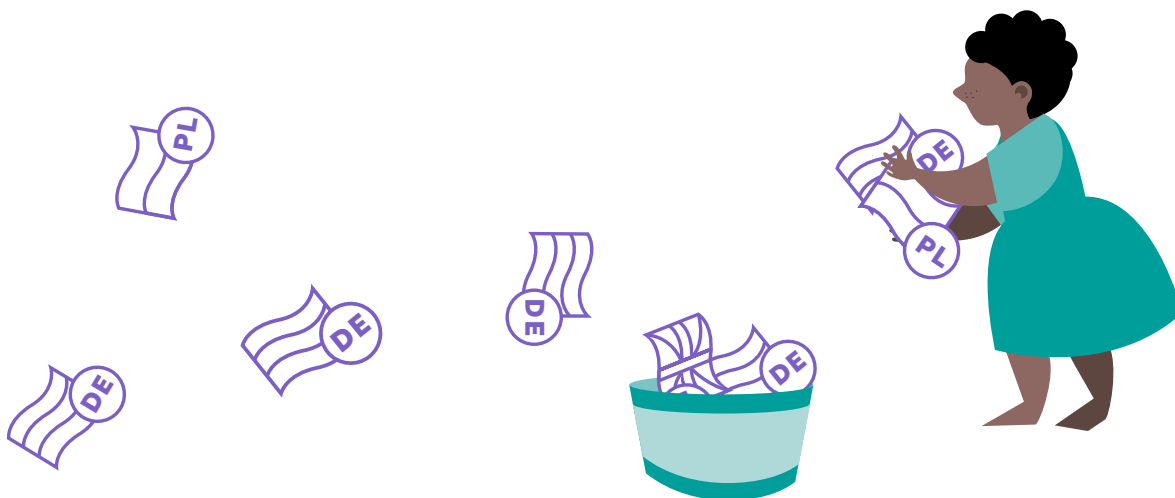
HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Erwähne am Anfang der Übung, dass die Idee hierzu vom Festival „Brave Kids“ stammt, das wichtiger Bestandteil des „Brave-Festival – Gegen Vertreibung aus der Kultur“ ist, das seit 2005 in Breslau und Niederschlesien stattfindet. Es geht darum, Elemente der eigenen Kultur zu teilen, statt kulturelle Unterschiede hervorzuheben. Kinder von verschiedenen Kontinenten arbeiten an einer gemeinsamen Vorstellung, in die sie einen Teil von sich selbst und ihrer Kultur einbringen. Das, was sie unterscheidet, dient als Antrieb, das zu finden, was sie verbindet. Die jungen Kreativen begeben sich in eine doppelte Rolle – sie lernen von anderen und geben selbst Unterricht.

Nach den Beiträgen sollte betont werden, wie wertvoll ihre Verschiedenartigkeit ist. Jede der Gruppen ist anders, weil jede der Personen, aus denen sie besteht, ein besonderes Individuum ist. Wir unterscheiden uns voneinander, obwohl wir aus derselben Kultur kommen.

Erfahre mehr!

-  > Hubert-Brzezińska, Marta; Olszówka, Anna: *Edukacja międzykulturowa. Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu*, część 2, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl 
-  > *Interkulturelles Lernen*. T-Kit Nr. 4, Hrsg. JUGEND für Europa – Deutsche Agentur für das EU-Aktionsprogramm JUGEND; als PDF-Datei abrufbar unter: www.jugendfuereuropa.de → die Agentur → Publikationen   
-  > *Jakość, a nie jakoś. Edukacja międzykulturowa w projektach*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Instytucja Zarządzająca Polsko-Litewskim Funduszem Wymiany Młodzieży; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl 
-  > *Każdy inny, wszyscy równi...*, Europejski Ruch Młodzieży przeciwko Rasizmowi, Ksenofobii, Przejawom Antysemityzmu i Nietolerancji, Harcerskie Biuro Wydawnicze „Horyzonty”, Warschau 2003; als PDF-Datei abrufbar unter: www.rownosc.info → Biblioteka → Publikacje 
-  > *Soziale Integration*. T-Kit Nr. 8, Hrsg. JUGEND für Europa – Deutsche Agentur für das EU-Aktionsprogramm JUGEND; als PDF-Datei abrufbar unter: www.jugendfuereuropa.de → die Agentur → Publikationen   
-  > All different, all equal – Education Pack: www.eycb.coe.int/edupack/ 
-  > www.bravefestival.pl  
-  > www.bravekids.eu  



ZUM AUFWÄRMEN:

Eisbrecher, Energizer und Warm-ups

Anna Huminiak

Aufwärmübungen (Energizer) und Eisbrecher bieten die Möglichkeit, die Gruppe durch Sandbänke und Strudel einer Jugendbegegnung zu führen. Sie sind vielfältig anwendbar: Sie können bei der Integration helfen, eine schläfrige Gruppe morgens wach zu machen oder nach der Mittagspause die Konzentration anzukurbeln sowie Personen ermöglichen, sich besser kennenzulernen und als Team zu arbeiten, unabhängig von sprachlichen Kompetenzen oder von Sprachbarrieren.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Die hier zusammengestellten Methoden sind in Altersgruppen vom Kindergarten bis hin zu Senioren ausprobiert worden. Es wäre jedoch ratsam, dass Du darauf achtest, ob die jeweilige Übung zu den Möglichkeiten „Deiner“ Gruppe passt (z. B. dynamische Spiele, die einen Platztausch erfordern, können Personen mit eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten ausschließen) und dass Du denjenigen, denen diese Form von Aktivität nicht zusagt, die Möglichkeit gibst dich zurückzuziehen. Behalte interkulturelle Unterschiede im Auge und vergewissere Dich, ob die vorgeschlagene Methode für Teilnehmende aus dem anderen Land keinen anderen, gar unerwünschten Beigeschmack hat.

Wähle bei der Durchführung des Spiels einen Ort und kümmere Dich um Rahmenbedingungen, die die Sicherheit aller Teilnehmenden gewährleisten. Aufwärmübungen und Eisbrecher sollte man – wie alle anderen Methoden auch – einmal ausprobieren, bevor man sie bei einer internationalen Gruppe einsetzt, und möglichst sollte man nicht jeden Tag dieselben Übungen wiederholen. Du kannst sie so an das Programm anpassen, dass sie eine Einführung in bzw. eine Vorbereitung auf das sind, was danach kommen wird.





Die Regenmacher

ZIEL	die Gruppe wach machen, Konzentration fördern, Gruppenenergie aufbauen
DAUER	ca. 15 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	–

Die Gruppe steht im Kreis. Beginne mit einer Einführung:

Ich möchte euch heute auf eine Reise in den Amazonas-Regenwald mitnehmen. Der Regenwald leidet unter Dürre und Klimaveränderungen, daher werden wir gemeinsam einen Regentanz machen. Während ich erzähle, mache ich eine Geste, die sich wie eine Welle durch unseren Kreis fortbewegen wird. Wenn ich die Bewegung ändere, ändert ihr sie auch, jedoch nicht alle gleichzeitig, sondern nacheinander. Diejenigen, bei denen die neue Bewegung noch nicht angekommen ist, führen weiter die vorherige aus.

Führe die Übung mehr oder weniger so aus (jeder neuen Wetterveränderung entspricht eine andere Geste):

*In tropischen Regenwäldern fällt der Regen anfangs sehr leise (die Finger klopfen gegeneinander),
danach hört man ein Rauschen, wenn die Tropfen von den Blättern fallen (die Hände in kreisförmiger Bewegung aneinander reiben),
man hört große Tropfen (klatschen),
es fängt an, stärker zu regnen (mit den Händen auf den Bauch schlagen),
ein Platzregen setzt ein (mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen),
es regnet wirklich stark (mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen und mit den Beinen stampfen),
es gibt ein richtiges Gewitter (noch lauter stampfen und mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen)!
Das Gewitter lässt langsam nach (mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen),
es regnet weiter, allerdings etwas weniger (mit den Händen auf den Bauch schlagen),
der Regen lässt nach (klatschen),
er rauscht nur noch (die Hände aneinander reiben),
man hört noch die letzten Tropfen (die Finger klopfen gegeneinander) ...
Und die Sonne strahlt wieder (die Hände herunternehmen)!*



In Paaren zählen

ZIEL	Aufwärmübung, Aufmerksamkeit anregen durch Synchronisieren der Gehirnhälften, Elemente aus der Sprachanimation einbinden
DAUER	30 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	-

Die Übung wird in Paaren durchgeführt. Als Leitung führst Du neue Elemente ein, indem Du sie gemeinsam mit einer zweiten Person vorführst, die die Übung kennt.

In der ersten Runde stehen sich zwei Personen gegenüber (erste Person – A, zweite Person – B) und zählen abwechselnd von eins bis drei, ohne dabei Pause zu machen:

A: eins
B: zwei
A: drei
B: eins
A: zwei
B: drei usw.

In der zweiten Runde zählen die Teilnehmenden in Paaren weiter, anstatt jedoch „zwei“ zu sagen, machen sie eine Geste, die sie sich ausgedacht haben (immer dieselbe, z. B. eine lange Nase machen):

A: eins
B: eine lange Nase machen
A: drei
B: eins
A: eine lange Nase machen
B: drei usw.

In der dritten Runde wird weiterhin anstatt „zwei“ die Geste aus der vorherigen Runde gemacht, „eins“ wiederum wird durch ein Geräusch ersetzt, das sich das jeweilige Paar ausgedacht hat (z. B. „muh“)

A: muh
B: eine lange Nase machen
A: drei
B: muh
A: eine lange Nase machen
B: drei usw.

In der vierten Runde wird statt „eins“ ein Geräusch gemacht, statt „zwei“ eine Geste, und statt „drei“ muss man irgendein Wort in der Sprache des Austauschpartners sagen, aber – um die Spannung zu steigern – jedes Mal ein anderes.

A: muh

B: eine lange Nase machen

A: Cześć!

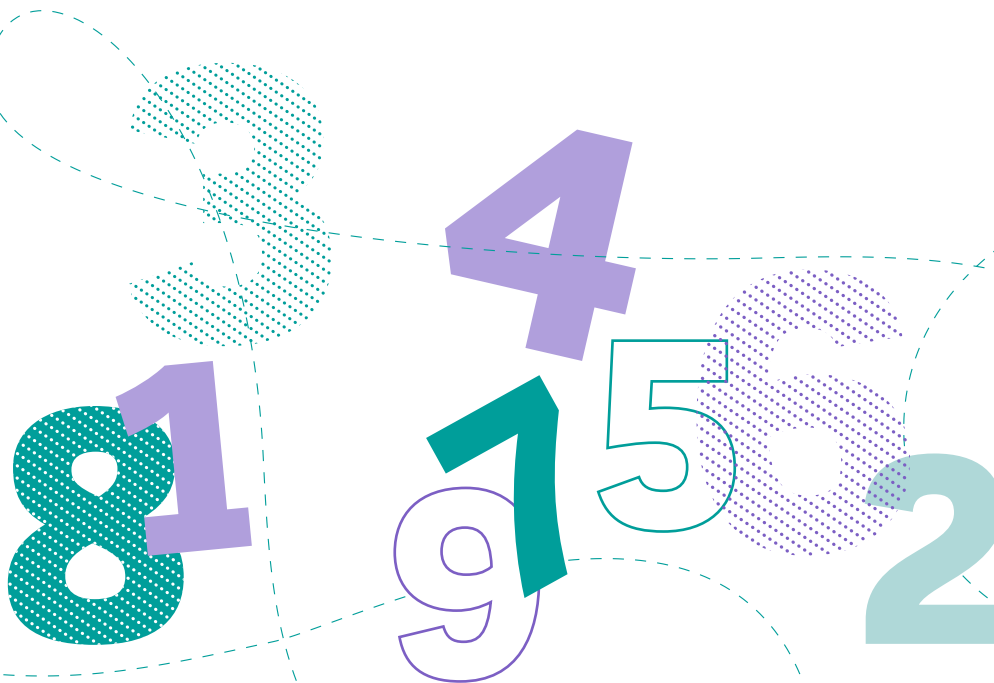
B: muh

A: eine lange Nase machen

B: Słońce usw.

VARIANTE

Die Übung kann man z. B. in deutsch-polnischen Paaren oder in verschiedenen sprachlichen Zusammenstellungen durchführen: Man zählt dabei nur in der vereinbarten Sprache, jede/-r in ihrer/seiner Sprache oder jede/-r benutzt nur die Sprache der/des anderen.





Mein Platz!

ZIEL	die Gruppe wach machen, die Atmosphäre auflockern, die Namen in Erinnerung rufen, Elemente aus der Sprachanimation
DAUER	5 - 10 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	Stühle

Die Teilnehmenden sitzen auf Stühlen im Kreis, mit nicht mehr als einer Armlänge Abstand voneinander. Stelle Dich in die Mitte des Kreises, wobei Dein Stuhl frei bleibt.

Wie ihr seht, stehe ich in der Mitte, möchte mich aber sehr gerne hinsetzen. Wenn es mir gelingt, mich auf den freien Stuhl zu setzen, geht die Person in die Mitte, die links von meinem Stuhl saß und mir das erlaubt hat. Ihr könnt mich auf folgende Art und Weise aufhalten:

- *Die erste Person, die links des freien Stuhls sitzt, muss sich schnell umsetzen und rufen: „Moje miejsce!“ (Deutsche) / „Mein Platz!“ (Polen);*
- *Die zweite Person, die links des freien Stuhls sitzt, setzt sich ebenfalls schnell um und ruft: „Moje miejsce!“ (Deutsche) / „Mein Platz!“ (Polen);*
- *Die dritte Person bleibt auf ihrem Platz und schlägt mit der Hand auf den freien Stuhl, wobei sie den Namen einer der sitzenden Personen ruft.*

Die aufgerufene Person setzt sich auf den freien Stuhl, muss sich dabei jedoch nicht beeilen, da der Platz bereits für sie reserviert ist. Wer muss sich hingegen beeilen?

Die Person, auf deren rechter Seite gerade der Platz frei geworden ist. Jedes Mal gilt dasselbe Prinzip: Die erste Person setzt sich um und ruft „Mein Platz!“, die zweite Person setzt sich um und ruft „Mein Platz!“, die dritte bleibt sitzen und schlägt für jemanden aus dem Kreis auf den Stuhl, wobei sie den Namen dieser Person ruft.

Die Person in der Mitte kann schnell zum freien Platz gehen, darf jedoch nicht rennen. Gelingt es ihr, sich auf einen der frei gewordenen Plätze zu setzen, geht die Person in die Mitte, die

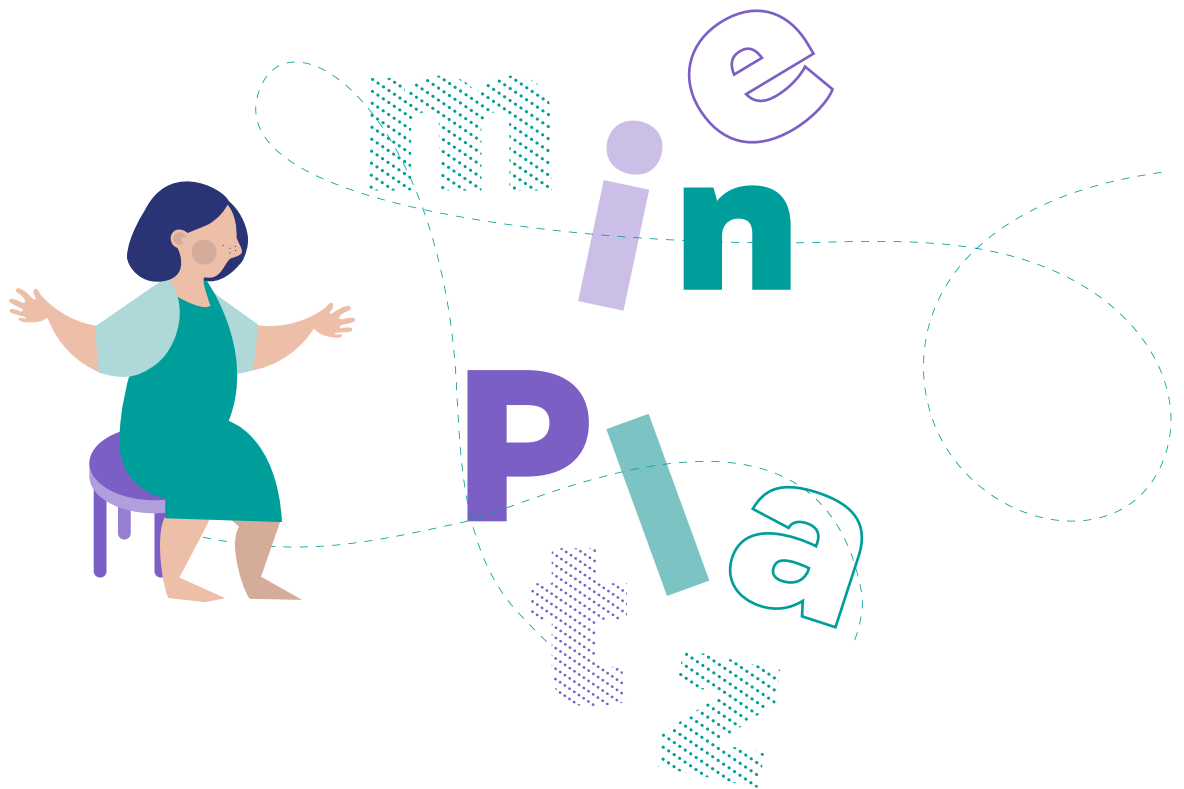
- links vom frei gewordenen Stuhl gesessen hat, es aber nicht geschafft hat, sich umzusetzen ggf. den Platz zu sichern (es reicht nicht, die Hand auf den Stuhl zu legen, es muss der Name der Person gerufen werden, für die der Platz reserviert wird);

- sich vertan hat und sich z. B. als dritte Person umgesetzt hat (anstatt auf ihrem Platz zu bleiben und den Stuhl für jemand anderen zu sichern);
- den Namen der Person gerufen hat, die in der Mitte steht oder von jemandem, der nicht im Raum ist.

Gibt es in der Gruppe mehrere Personen mit demselben Vornamen, setzt sich die-/derjenige um, die/der zuerst aufsteht (oder man legt fest, dass verschiedene Formen des Namens benutzt werden).

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Diese Übung erfordert eine genaue Einführung, bei der die Regeln gezeigt und geübt werden. Hat die Gruppe das Prinzip verstanden, bringt das Spiel viel Spaß und Energie. Allerdings solltest Du die Jugendlichen davor warnen, sich mit Schwung auf die Stühle zu setzen – im Eifer des Gefechts kann man leicht umkippen.





Der größte Fan

ZIEL	Hemmungen abbauen, die Teilnehmenden in Schwung bringen, Gruppenenergie aufbauen
DAUER	10 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	DIN-A3-Blatt (oder größer), Filzstifte

Die Übung ähnelt dem bekannten Spiel „Schnick, Schnack, Schnuck“ und kommt aus Indonesien. Die Teilnehmenden bilden Paare. Sie verstecken ihre Hände hinter dem Rücken und zeigen auf drei eine der folgenden Gesten:

SEMUT – Ameise – abgestellter kleiner Finger

ORANG – Mensch – abgestellter Zeigefinger

GAJAH – Elefant – abgestellter Daumen



SEMUT gewinnt gegen GAJAH (sie kann ihm ins Ohr krabbeln und so sehr kitzeln, dass er wahnsinnig wird), ORANG gewinnt gegen SEMUT (er kann sie zertreten), GAJAH gewinnt gegen ORANG (er ist stärker).

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG




Du kannst im Vorfeld ein Plakat vorbereiten (oder male es, während übersetzt wird), auf dem alle Signalwörter mit den dazugehörigen Handbewegungen aufgeführt sind sowie Informationen dazu, wer bei welchem Duell gewinnt.


Die Person, die verliert, wird zum größten Fan derjenigen, die gewinnt. Sie stellt sich hinter sie und unterstützt sie, indem sie laut ihren Namen ruft und sie anfeuert. Ein solches Paar sucht im Raum ein zweites Paar, gegen das es antritt. Jedes besiegte Paar schließt sich dem siegreichen als Fan an, am Ende bleiben zwei große Gruppen übrig. Hat eine Person schließlich gewonnen, wird die gesamte Gruppe zu ihrem Fanklub, der ihr eine Minute lang Standing Ovationen spendet.

Erfahre mehr!

☞ > Boal, Augusto: *Theater der Unterdrückten: Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler*, Suhrkamp Verlag, Berlin 2013  

☞ > *Das hat Methode! Praxis-Handbuch für den deutsch-polnischen Jugendaustausch*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Potsdam/Warschau 2014, 2. Auflage  

☞ > *EuroGames. 100 Spiele und Übungen für internationale Begegnungen*, Aktion West-Ost, Düsseldorf 2004   

☞ > *Wymiana młodzieży – pomysły, metody, działania – Energizery*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu Erasmus+; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl 

☞ > www.dija.de → Toolboxen 



WIE WAR'S?

Evaluation und Feedback während des Projekts

Anna Huminiak

Eine Evaluation bedeutet, Daten zur Bewertung der Effektivität von Bildungsmaßnahmen zu sammeln, zu analysieren und auszuwerten. Auf dieser Grundlage lassen sich Schlussfolgerungen ziehen und Entscheidungen fällen, wie Ergebnisse verbessert werden können. Die Evaluation einer deutsch-polnischen Begegnung ist ein kontinuierlicher Prozess.

Im Laufe des Projekts erlangen die Jugendlichen neue Fähigkeiten und Fertigkeiten, auch wenn sie sich dessen meistens gar nicht bewusst sind. Daher ist es wichtig, im Rahmen der Evaluation Raum für eine Selbstreflexion zu schaffen – sie ermöglicht es, die Erfahrung abzuschließen und vertieft das Wissen, das die Jugendlichen über sich selbst haben. Die erwachsenen Leiterinnen und Leiter sollten bei einem Austausch den Jugendlichen gegenüber die Rolle von Fazilitatoren für den Gruppen- und Lernprozess übernehmen.

Auch bei der Evaluation sollte man an diese Rolle denken und auf Folgendes achten:

- Neutralität und Sachlichkeit (gegenüber Personen und Inhalten),
- die Fähigkeit zuzuhören,
- die Fähigkeit, die richtigen Fragen zur richtigen Zeit zu stellen,
- ein Gleichgewicht zwischen den Zielen, den Prozessen und den Menschen,
- Akzeptanz aller Teilnehmenden akzeptiert,
- eine günstige, offene Atmosphäre innerhalb der Gruppe zu schaffen,
- das Potenzial einer/eines jeden zu nutzen,
- die Beziehungen innerhalb der Gruppe,
- offen gegenüber Problemen zu sein, auf Störungen zu reagieren.



Fazilitator – eine Person, die den Gruppenprozess und Verhaltensweisen beobachtet, die Gruppe dazu ermuntert und sie dabei unterstützt, ein Ziel selbstständig zu erreichen.

EVALUATION in verschiedenen Etappen des Projekts



Für ein Jugendprojekt sind drei Evaluationsarten zu empfehlen.

Die Abendevaluation (oder tägliche Evaluation) ermöglicht es zu überprüfen, wie das aktuelle Programm den Bedürfnissen der Teilnehmenden entspricht und wie weit der Gruppenprozess fortgeschritten ist. Sie kann, je nach Bedarf, folgende Ziele haben:

- zu überprüfen, wie zufrieden die Teilnehmenden mit den Programmpunkten sind, die an dem jeweiligen Tag stattgefunden haben,
- zu überprüfen, was gut funktioniert und was sich noch verbessern lässt,
- zu schauen, welche Stimmung in der Gruppe herrscht und wie viel Energie vorhanden ist,
- den Tag auszuwerten.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Bevor Du Dich für eine Methode für die tägliche Evaluation entscheidest, überlege Dir, was Du mit ihr erreichen willst. Passe die Übungen daran an, wie fit die Gruppe ist. Du kannst jeden Tag eine andere Methode wählen, um das Programm abwechslungsreicher zu gestalten, jeden Tag die gleiche wählen und beobachten, wie sich der Zufriedenheitspegel ändert, oder beide Varianten verbinden.

Eine Zwischenevaluation gibt den Teilnehmenden die Möglichkeit zu einer gemeinsamen Reflexion, den Organisatorinnen und Organisatoren wiederum die Möglichkeit, potenzielle Probleme bzw. Mängel während des Programms zu erkennen und zu reagieren.

Bei *der Abschlussevaluation* wird das gesamte Projekt unter Einbezug verschiedener Methoden und mit größerem zeitlichen Abstand bewertet, wobei der Blick auf die Ergebnisse und das Erreichen der Ziele gerichtet wird, darauf, welche Bildungserfahrungen die Jugendlichen gemacht haben, wie der Austausch organisiert war und welchen Einfluss er auf den gesellschaftlichen Gesamtkontext hatte.



Die meisten der im Folgenden aufgeführten Methoden eignen sich für alle genannten Evaluationsarten, genauso wie für die Evaluation des Leitungsteams.



Auf dem Pfad der Selbstreflexion

ZIEL	Evaluation, Erfahrungen zusammenfassen, sich in einem neuen Kontext kennenlernen
DAUER	90 - 120 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	abhängig von den gewählten Stationen

Bereite auf dem Gelände (im Garten, auf dem Schulhof) Stationen mit Arbeitsaufgaben und den benötigten Materialien vor. Passe die Zahl der Stationen an den Bedarf der Jugendbegegnung an. Plane entsprechend viel Zeit, um die Stationen selbst, die Karte mit den Stationen und der grafischen Symbole vorzubereiten und das nötige Material zu sammeln. Diese Methode erfordert einen hohen organisatorischen Zeitaufwand.

Die Teilnehmenden gehen zu den Stationen, die ihren Interessen entsprechen. Sie können zu nur einer Station gehen, zu mehreren oder zu allen. Die Übungen können individuell durchgeführt werden, in Paaren, in Kleingruppen, in der Muttersprache oder in der des Projekts. Ist die Zeit für die Übungen vorbei, erfolgt ein kurzer Austausch in Kleingruppen, im Anschluss daran eine Auswertung mit der gesamten Gruppe.

VARIANTE

Die Aufgaben der einzelnen Stationen können auch auf mehrere Tage des Projekts verteilt werden, die Teilnehmenden konzentrieren sich dann auf nur eine Aufgabe.

DAS THERMOMETER

Aufgabe:	Bewerte die einzelnen Bestandteile des Projekts anhand einer Skala und markiere sie für dich mit einem Symbol: -50 °C – schlimmer geht es nicht 0 °C – weder gut noch schlecht +50 °C – super!
Material:	aufgemalte große Thermometer mit einer Skala von -50 °C bis +50 °C – je ein Thermometer für einen Aspekt der Jugendbegegnung, Filzstifte

DIE GESCHICHTE DEINER ERFAHRUNG

Aufgabe: Rufe dir den Verlauf des Austausches ins Gedächtnis, von der Ankunft bis zum jetzigen Zeitpunkt. Markiere auf einer Zeitachse die Momente, die für dich am wichtigsten waren. Beschreibe sie, male sie oder erstelle eine Collage.

Material: Filzstifte, Buntstifte, Zeitschriften, Kleber, Schere, lange Papierstreifen

DIE WAAGE DES GEBENS UND NEHMENS

Aufgabe: Was hast du während des Austausches gegeben, was bekommen? Schreibe diese Aspekte auf einzelne Zettel und klebe sie auf die jeweilige Waagschale.

Material: eine auf die Wand geklebte Waage aus Papier, deren Schalen mit den Worten „gegeben“ und „bekommen“ beschriftet sind, Stifte, Klebezettel

SELBSTPORTRÄT EINER VERÄNDERUNG

Aufgabe: Was hat sich seit der Ankunft an dir verändert? Male ein Selbstporträt deiner Veränderung: Vielleicht hast du riesige Füße bekommen, weil du so viele neue Orte besucht hast, oder deine Augen haben sich verändert, weil du so viel beobachtet hast ...

Material: Buntstifte, Filzstifte, Papier

DIE MAGIE DES AUSTAUSCHES

Aufgabe: Wir malen ein gemeinsames Bild, das die Magie des Austausches wiedergibt. Male spontan, deinen ersten Gedanken, eine Assoziation. Benutze dabei die Hand, mit der du sonst nicht malst.

Material: Pastellfarben, Farben, Pinsel, Wasserbehälter, eine große Pappe

EIN GEDICHT ZUM PROJEKT

Aufgabe: Hierbei geht es um deine Beobachtungen, das, worüber du dich gewundert hast, über verschiedene Momente, die du während des Austausches erlebt hast. Schreibe, was dir dein Herz sagt, dabei kannst du aus einem Buch einige zufällige Wörter aussuchen, die dir als Inspiration dienen.

Material: Zettel, Stifte, Bücher in verschiedenen Sprachen

VERVOLLSTÄNDIGE DEN SATZ

Aufgabe: Vervollständige folgende Sätze:

Ich hätte nie gedacht, dass ...

Jetzt weiß/kann ich, ...

Ich bin heilfroh, dass ich ...

Die größte Überraschung, die mir begegnet ist, war ...

Ich muss immer noch lachen, wenn ich daran denke, dass ...

Material: mehrere Kopien der Satzanfänge, Stifte

DIE LANDKARTE DES AUSTAUSCHES

Aufgabe: Zeichne ein Schema deiner Aktivitäten während des Austausches (bei den gemeinsamen Programmpunkten, in der Freizeit) – alles, was dir in den Sinn kommt. Schreibe bei jeder Tätigkeit dazu, dank welcher Fähigkeiten, welcher Einstellung, welchen Wissens du in der Lage warst, diese Aufgabe auszuführen.

Material: Papier, Stifte, Filzstifte



Applaus

ZIEL schauen, wie zufrieden die Teilnehmenden mit einzelnen Programmpunkten sind, die Stimmung in der Gruppe überprüfen

DAUER 15 - 20 Min.

TEILNEHMERZAHL beliebig

MATERIAL –

Bitte die Teilnehmenden, sich im Kreis aufzustellen. Lies anschließend laut die einzelnen Programmpunkte vor, die an dem jeweiligen Tag durchgeführt wurden. Aufgabe der Teilnehmenden ist es, so intensiv zu klatschen, wie sie zufrieden waren, d. h. je zufriedener sie waren, desto lauter und länger der Applaus.



Die ‚handliche‘ Evaluation

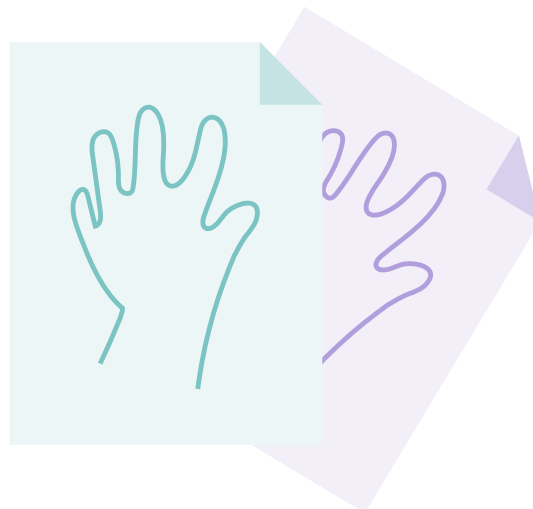
ZIEL	die Meinung der Teilnehmenden kennenlernen, die starken Seiten des Projekts benennen sowie Elemente, die verbessert werden sollten
DAUER	10 - 20 Min. (je nach Variante)
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	-

Bitte die Teilnehmenden, ihre Meinung zu den einzelnen Programmpunkten zu äußern. Anstatt mit Worten sollen sie nach folgendem Prinzip mit Fingern antworten:

- Daumen – das war am besten
- Zeigefinger – das war wichtig
- Mittelfinger – das war unangenehm
- Ringfinger – das war besonders schön
- Kleiner Finger – hiervon war zu wenig

VARIANTE

Die Teilnehmenden zeichnen ihre Hand auf ein farbiges Blatt Papier und schreiben ihre Anmerkungen in den Umriss der jeweiligen Finger.





Fliegende Meinungen

ZIEL	die Meinung der Teilnehmenden kennenlernen, die starken Seiten des Projekts benennen sowie Elemente, die verbessert werden
DAUER	30 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	DIN-A3-Blätter mit jeweils einem der Programmpunkte des jeweiligen Tages und/oder einem anderen Aspekt des Jugendaustausches, Stifte

Hänge die Zettel an verschiedenen Stellen im Raum aus. Die Teilnehmenden sollen ihre Meinung zu den jeweiligen Aspekten aufschreiben. Genauso können sie die Meinung von anderen Teilnehmenden kommentieren.



Mit einem Wort

ZIEL	die Meinung der Teilnehmenden kennenlernen, Auswertung des Tages
DAUER	15 Min.
TEILNEHMERZAHL	höchstens 40
MATERIAL	–

Bitte die Teilnehmenden, sich im Kreis aufzustellen und zu überlegen, wie sie den gesamten Tag und alles, was in seinem Verlauf passiert ist, mit einem Wort zusammenfassen würden. Anschließend nennt jede/-r der Reihe nach ihr/sein Wort.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

Diese Methode eignet sich besonders dann, wenn die Gruppe bereits müde ist, Du die Erfahrungen des Tages aber noch zu einem Abschluss bringen willst.



Die Pizza

ZIEL	die Meinung der Teilnehmenden kennenlernen
DAUER	15 - 20 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	eine auf Pappe gemalte Pizza, also ein in sechs bis acht Stücke geteilter Kreis (je nach Bedarf), Filzstifte oder Klebepunkte

Jedes Stück Pizza entspricht einem Programmpunkt des jeweiligen Tages oder einem anderen Aspekt des Austausches (z. B. der Unterkunft, der Verpflegung, der gemeinsamen Arbeit, den Beziehungen innerhalb der Gruppe, dem Energiepegel etc.). Die Teilnehmenden markieren mit Punkten, wo sie sich verorten, wobei die Mitte die beste Note (z. B. 10 Punkte) bedeutet, der Rand hingegen – die schlechteste (0 Punkte).



Damit die Evaluation im Leitungsteam der Jugendbegegnung zu einem wirkungsvollen Instrument dafür werden kann, die Qualität der durchgeführten Aktivitäten zu verbessern, muss sie im Vorfeld gemeinsam mit allen Partnern geplant werden. Überlegt Euch daher,

- was Ihr evaluieren wollt, also welche Art von Information Ihr benötigt,
- wann Ihr die Evaluation durchführen wollt (täglich, nach der Hälfte des Projekts, ganz zum Schluss),
- wie viel Zeit Ihr hierfür einplanen wollt/könnt,
- auf welche Art, d. h. mit welchen Methoden Ihr dies tun wollt.

Eine gut strukturierte Evaluation kann dabei helfen, unnötige Spannungen und Konflikte zu vermeiden. Es lohnt sich, darauf zu achten, den Tag regelmäßig (jeden Abend) mit allen auszuwerten, die für den Austausch verantwortlich sind.

Vorschlag für den Ablauf einer abendlichen Evaluation des Leitungsteams:

- Besprechen des Ablaufs der einzelnen Aktivitäten – was war geplant, was wurde gemacht, woraus ergaben sich die Änderungen;
- Besprechen der Soziometrie der Gruppe – wie sind die Beziehungen in der Gruppe, wie sind die Sympathien verteilt, gibt es Spannungen, wie verläuft der Gruppenprozess und wie gestaltet sich die Zusammenarbeit;
- Besprechen der Zusammenarbeit innerhalb des Leitungsteams;
- Überprüfen des Programms, das für den nächsten Tag geplant ist – Aktivitäten, Methoden, Verteilen der Aufgaben.



Es ist wichtig, mit den Jugendlichen (aber auch mit dem Leitungsteam) zu üben, wie man Feedback gibt und aufnimmt, da misslungene Kommunikation einer der wichtigsten Störfaktoren für eine effektive Gruppenarbeit ist. Dabei sollte man bedenken, dass gelungenes Feedback auf positiven Absichten aufbaut. Es trägt zur Entwicklung bei und sein Ziel ist es, etwas, das bereits funktioniert, zu verbessern und nicht bloß Kritik zu üben. Ein durchdachtes Feedback bezieht sich nicht auf eine bestimmte Person, sondern auf Situationen, zu denen es gekommen ist, und auf konkretes Verhalten.

Daher ist es wichtig, den Jugendlichen die Prinzipien von Feedback umfassend zu erläutern.

- Äußere deine Gefühle und Emotionen („Ich bin wütend/froh/traurig/enttäuscht...“). Sprich über dich selbst, formuliere sogenannte „Ich-Botschaften“ (ich denke, ich fühle, ich will) statt „du“ (du bist) ohne zu verallgemeinern (wir alle haben gesehen ..., von nun an werden wir ...).
- Beschreibe die Fakten, auf die du dich berufst. Es ist wichtig, dass sich die Beschreibung auf spezifische Verhaltensweisen und Situationen bezieht und nicht auf deren Bewertung beschränkt.
- Äußere deine Bedürfnisse und erkläre, warum die jeweilige Situation solche Gefühle bei dir verursacht.
- Benenne deine Erwartungen an die Situation (falls erforderlich).

Gelungene Kommunikation hilft bei einem Austausch dabei, Verhalten zu kontrollieren: die Teilnehmenden informieren sich gegenseitig über die erwartete Vorgehensweise oder



widersetzen sich unangemessenem Verhalten. Das Feedback ermöglicht es seinem Empfänger zu verstehen, was von ihm erwartet wird, wie er seine Effektivität steigern kann und welche Fehler er begeht. Für das Funktionieren in Gruppen ist es notwendig, Gefühle zu zeigen, sowohl positive als auch negative, und Feedback ermöglicht es, seine Zufriedenheit oder auch seinen Frust auf konstruktive Art zu äußern. Die Informationen, die von anderen ausgesprochen werden, sind für jeden Menschen unabdingbar, um Entscheidungen treffen zu können, und bringen wertvolle Hinweise für seine Entwicklung. Eine offene Kommunikation ermöglicht es daher, bei einem geringeren Maß an Risiko effektiv zu handeln.

Wie sollte Feedback gegeben werden?

- **Achte darauf, dass das Gespräch unter Bedingungen abläuft, bei denen sich alle Beteiligten sicher fühlen.**
- **Höre der anderen Person ruhig und aufmerksam zu.**
- **Bemühe Dich, die Sichtweise der anderen Person zu verstehen.**
- **Versichere Dich, ob Du die Inhalte richtig verstanden hast. Dies ist besonders wichtig, wenn die Kommunikation in einer Fremdsprache stattfindet.**
- **Wenn Dir das Gesagte nicht klar ist, bitte um genauere Informationen und Beispiele für konkrete Situationen bzw. Verhaltensweisen.**
- **Verteidige Dich nicht, rechtfertige Dein Verhalten nicht, weise Vorwürfe nicht zurück und mache niemandem solche. Den größten Nutzen bringt es, der anderen Person zuzuhören und ihre Worte im Kopf zu behalten, um über sie nachdenken zu können.**



Nach dem Gespräch muss jede/-r für sich entscheiden, was sie/er mit den erhaltenen Hinweisen macht, sich kritisch mit der erhaltenen Information auseinandersetzen und überlegen, ob sie berechtigt ist. Bisweilen fällt es schwer, Schlussfolgerungen zu ziehen, zumal gerade die kritischen Bemerkungen oftmals den größten Nutzen mit sich bringen. Übermittelt man sie gewissenhaft und mit Respekt, ist dies ein Garant für eine gelungene Zusammenarbeit mit anderen Menschen.





Der heiße Stuhl

ZIEL	den einzelnen Personen Feedback geben, die Teilnehmenden und das Leitungsteam stärken, die Stimmung innerhalb der Gruppe überprüfen
DAUER	20 Min. (bei sechsköpfigen Gruppen)
TEILNEHMERZAHL	beliebig, eignet sich jedoch am besten in kleineren, z. B. sechsköpfigen Gruppen
MATERIAL	so viele Stühle wie Gruppen

Eine Person sitzt auf einem Stuhl in der Mitte des Raumes. Die anderen sagen der Reihe nach, was ihnen an der Zusammenarbeit mit ihr gefallen hat (betone, dass es hierbei um positives Feedback geht). Ist die Runde zu Ende, sagt die Person auf dem Stuhl, was für sie angenehm war, womit sie zufrieden ist, worauf stolz etc.



Der stille Freund

ZIEL	den einzelnen Personen Feedback geben, die Teilnehmenden stärken
DAUER	10 - 60 Min. (je nach gewählter Variante)
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	Briefumschläge oder bunte Zeitschriften/Magazine, Kleber, Schere, Malerkrepp, Zettel, Stifte

Gib den Teilnehmenden Umschläge oder lasse sie aus bunten Magazinen selbst welche basteln. Die Teilnehmenden hängen den Umschlag mit ihrem Namen an der Wand auf. Dann schreiben sie positives Feedback, das sie anderen geben wollen, auf ein Blatt Papier und stecken es in den entsprechenden Umschlag. Du kannst der Gruppe auch konkrete Fragen vorschlagen, z. B.: Was schätzt du an der Person? Wie hast du mit ihr gearbeitet? Was hast du von ihr gelernt?

VARIANTE

Die Übung kann Teil der Abschlussevaluation sein, die Umschläge kann man jedoch gleich am ersten Tag aufhängen und die Teilnehmenden bitten, dass sie jeden Tag einige

Minuten darüber nachdenken, welches positive Feedback sie den anderen geben und in den Umschlag stecken wollen. Bitte die Teilnehmenden gegen Ende des Projekts, die Umschläge zuzukleben und erst zu öffnen, wenn sie wieder zu Hause sind.

HINWEISE FÜR DIE ÜBUNGSLEITUNG

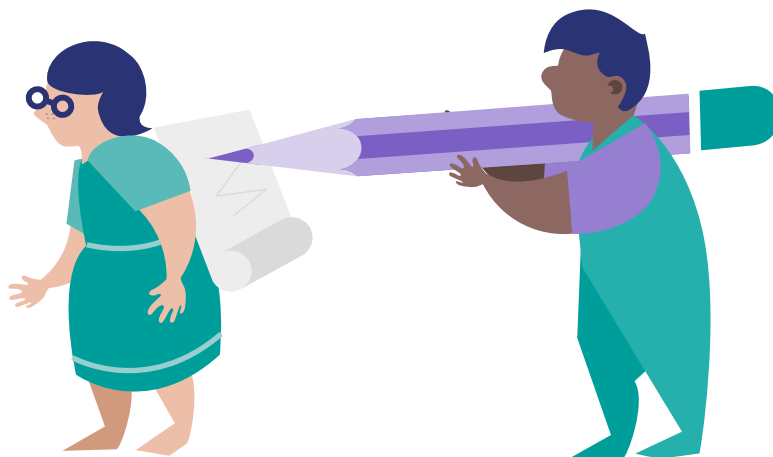
Achte darauf, dass gegen Ende des Projekts jede/-r Teilnehmende mindestens eine Nachricht hat.





Der heiße Rücken



ZIEL	den einzelnen Personen Feedback geben, die Teilnehmenden stärken
DAUER	20 - 30 Min.
TEILNEHMERZAHL	beliebig
MATERIAL	bunte DIN-A4-Blätter, Stifte, Malerkrepp





Jede/-r Teilnehmende bekommt ein buntes Blatt Papier, auf das sie/er ihren/seinen Namen schreibt, und bittet anschließend jemanden um Hilfe dabei, die Karte auf ihrem/seinem Rücken zu befestigen. Wenn alle fertig sind, fangen sie an, positives Feedback auf die Rücken der anderen zu schreiben.










Erfahre mehr!








  Hauff, Steffen; Szaflik-Homann, Joanna; Waiditschka, Klaus: *Was für eine Begegnung!*




Aspekte des deutsch-polnischen Jugendaustauschs, Deutsch-Polnisches Jugendwerk,
Potsdam/Warschau 2018  

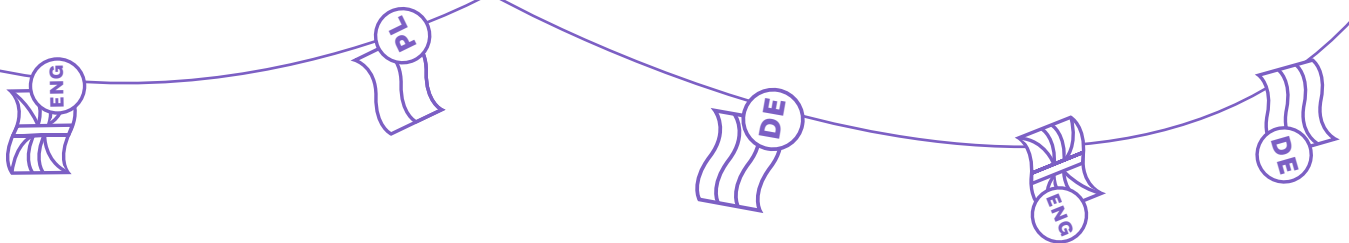
  Ilg, Wolfgang; Dubiski, Judith: *Begegnung schafft Perspektiven. Empirische Einblicke in internationale Jugendbegegnungen*, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Deutsch-Französisches Jugendwerk,
Berlin/Warschau 2014, 2. Auflage  

  *Ewaluacja – jak ewaluować projekty?*, British Council, Instytut Kultury Miejskiej, Akademia Active Citizens / Aktywna Społeczność (Seminar material); als PDF-Datei abrufbar unter: www.ikm.gda.pl 
Projekt → Repozytorium – publikacje 

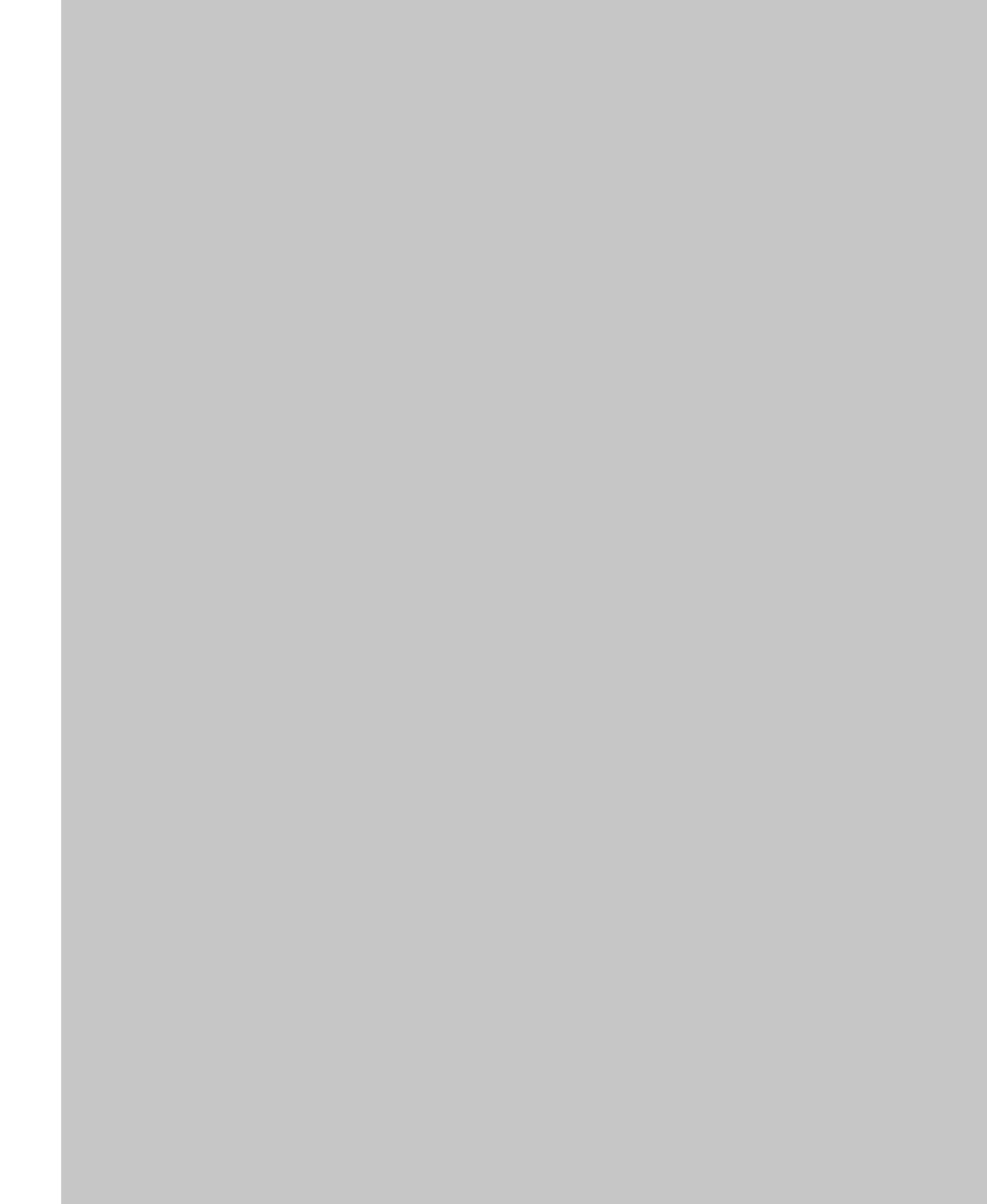
  *Ewaluacja w pracy metodą projektu. Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu*, 4. Teil, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl 

  *Evaluation in der Jugendarbeit. Reflektieren – bewerten – lernen*. T-Kit Nr. 10. JUGEND für Europa – Deutsche Agentur für das EU-Programm JUGEND IN AKTION; als PDF-Datei abrufbar unter: www.jugendfuereuropa.de  Die Agentur  Publikationen   

  *Nieodkryty kraj. Przyszłość, rozwój osobisty oraz zarządzanie zmianą w kontekście szkoleń EVS*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Narodowa Agencja Programu „Młodzież w działaniu”, Warschau 2012; als PDF-Datei abrufbar unter: www.czytelnia.frse.org.pl 







DPJW

STARTERPAKET

**Dieses Buch wird nicht über den Handel vertrieben.
Es wird ausschließlich vom Deutsch-Polnischen Jugendwerk (DPJW) bzw. dessen Partnern abgegeben.**



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Büro in Deutschland:
Friedhofsgasse 2
14473 Potsdam
Tel.: +49 331 28479-0
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

Büro in Polen:
ul. Alzacka 18
03-972 Warszawa
Tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

Druckkosten gefördert durch:

