

A. THEMENBLOCK INKLUSION UND VIelfALT

<h2>MEINE VORSTELLUNGEN VON INKLUSION</h2> <p>(adaptiert von PBS Integrationsprojekt)</p>	
Themen	Inklusion
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 1 und 6, weiterführend Kapitel 3
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Leiter*innen, 13+ Die Teilnehmer*innen bringen bereits erstes Wissen über Inklusion mit oder werden zu Beginn des Blocks an den Begriff herangeführt.
Gruppengrösse	1 Leiter*in, mind. 3 Teilnehmer*innen
Zeitungfang	60 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen reflektieren ihre eigenen Vorstellungen von Inklusion. • Sie kennen den Unterschied zwischen Exklusion, Separation, Integration und Inklusion. • Die Teilnehmer*innen werden sich der Chancen von Inklusion für den eigenen Jugendverband bewusst.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Malpapier • Wasser • Gläser/Joghurtbecher o. Ä. • Wäscheklammern • Zeitungen • Kreis-Modell zu Exklusion, Separation, Integration und Inklusion (Lehrmittel S. 50) • Wasserfarben • Pinsel • Wäscheleine (Schnur o. Ä.) • Handtücher • Papier A5/Post-It's
Durchführung	<p>1. Schritt: Alle Teilnehmer*innen überlegen für sich, was Inklusion für sie bedeutet. Anschliessend malen sie mit Wasserfarben auf Papier ihre Idee(n) von Inklusion.</p> <p>2. Schritt: Im Plenum reflektiert und interpretiert jede*r Teilnehmer*in das eigene Bild: Wie ist die Farbanordnung? Sind die Farben z.B. vermischt, klar getrennt oder übereinander geschichtet? Was bedeuten diese Beobachtungen in Bezug auf Inklusion?</p>
Auswertung	<p>Im Anschluss an die Bildinterpretationen folgt ein theoretischer Input, in dem der*die Leiter*in den Unterschied zwischen Exklusion, Separation, Integration und Inklusion erklärt.</p> <p>Weiter diskutiert die leitende Person mit den Teilnehmer*innen, welche Chancen Inklusion für den Jugendverband haben kann (vgl. dafür die Aufzählung am Ende des Kapitels 1.2 und für konkretere Überlegungen auf Abteilungs-/Scharebene die Reflexionsfragen unter Schritt 5 des Leitfadens). Die Ideen und Antworten können auf A5 Papier, Post-It's oder einem anderen Hilfsmittel gesammelt und festgehalten werden.</p>

A. THEMENBLOCK INKLUSION UND VIelfALT

GRUPPENBILDUNG	
Themen	Inklusion, Gruppenzugehörigkeit, Ausschlussprozesse
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 1 und 6, weiterführend Kapitel 2 und 7
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Teilnehmer*innen oder Leiter*innen, 13+ Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig. Es ist aber sehr wichtig, dass der Block sorgfältig und feinfühlig angeleitet wird, da es sich um ein sehr sensibles Thema handelt (viele Teilnehmer*innen werden bereits selber Ausschlussprozesse erlebt haben).
Gruppengrösse	1 Leiter*in, mind. 4 Gruppen à 3 Teilnehmer*innen
Zeitungfang	20 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen erleben im Rahmen des Spiels die Erfahrung, nicht zu einer Gruppe dazuzugehören. • Die Teilnehmer*innen können diese Erfahrung kritisch reflektieren und den Zusammenhang zu Inklusion erkennen.
Materialien	Bunte selbstklebende Punkte für alle Teilnehmer*innen. Z. B. für 16 Personen: vier rote, vier blaue, vier gelbe, drei grüne und ein weisser Punkt.
Durchführung	<p>Die Spielleitung klebt allen Spieler*innen einen farbigen Punkt auf die Stirn, ohne dass diese die Farbe ihres eigenen Punktes sehen.</p> <p>Anschliessend sollen sich alle Spieler*innen mit derselben Farbe gegenseitig finden. Dabei darf nicht gesprochen werden, nur nonverbale Kommunikation ist erlaubt.</p> <p>Achtung: Der*die Spielleiter*in verteilt die Klebepunkte. Er*sie soll sich bewusst überlegen, wem er*sie den weissen Punkt gibt, um nicht ohnehin schon ausgeschlossene Personen in die Aussenseiter*innenposition des Spiels zu stellen.</p> <p>Mögliche Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel ohne weissen Punkt spielen. • Spiel mit 16 verschiedenen Farben, dass also alle einen anderen Punkt auf der Stirn haben (als Beispiel für Diversität).

Auswertung

Im Anschluss an das Spiel reflektiert die Spielleitung zusammen mit den Teilnehmer*innen deren Erfahrung.

Mögliche Fragen:

- Wie hast du dich im Augenblick gefühlt, als du zum ersten Mal jemanden mit dem gleichen Farbpunkt getroffen hast?
- Wie habt ihr euch gegenseitig geholfen, die eigene Gruppe zu finden?
- Für die Person mit dem weissen Punkt: Wie hast du dich während des Spiels gefühlt?

Es können anschliessend auch noch weiterführende Fragen zum Thema Gruppenzugehörigkeit diskutiert werden.

Zum Beispiel:

- Welchen verschiedenen Gruppen gehörst du an? (Z. B. Schule, Jugendverband, Sportverein, etc.)
- Kann jede*r dieser Gruppe beitreten? Gibt es Zugangsbarrieren?
- Welche Personen in unserer Gesellschaft sind mit besonderen Schwierigkeiten konfrontiert, wenn sie in eine Gruppe aufgenommen werden möchten?

Mögliche Variation für ältere Teilnehmer*innen:

- Welche Gruppen gibt es in der Gesellschaft?
- Inwiefern sind diese abhängig von Faktoren wie Aussehen, finanziellem Kapital, Bildung, Glaubensrichtung, Geschlechtsidentität, usw.?

A. THEMENBLOCK INKLUSION UND VIelfALT

VIelfALT – AUF UND AB (Quelle: SPOiZ: Kursunterlagen zur Ausbildung von Multiplikator*innen)	
Themen	Vielfalt, Inklusion
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 1, 3, 7
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Kann an verschiedene Altersklassen angepasst werden. Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig.
Gruppengrösse	1 Leiter*in, mindestens 5 Teilnehmer*innen
Zeitungfang	15 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen erkennen, dass in der eigenen Abteilung/Schar oder der eigenen Gruppe eine grosse Vielfalt existiert. • Sie erkennen diese Vielfalt als Chance.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Linienmarkierung (z. B. Schnur oder andere Gegenstände) • Fragenkatalog (siehe unten) und allenfalls eigene Fragen
Durchführung	<p>Alle Teilnehmer*innen stehen auf einer markierten Linie. Ihnen werden von dem*der Aktivitätenleiter*in Fragen vorgelesen. Wer eine Frage mit «ja» beantwortet, tritt vor die Linie bzw. nach vorne, wer mit «nein» antwortet, macht einen Schritt hinter die Linie bzw. zurück. Je nach Alter der Kinder können Fragen weggelassen oder eigene angefügt werden.</p> <p>Mögliche Fragen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer hat einen Schweizer Pass? • Wer spricht mehrere Sprachen? • Wer ist in der Schweiz geboren? • Wer hat Geschwister? • Wer ist in weiteren Jugendverbänden Mitglied? • Wer kennt eine*n Muslim*Muslima persönlich? • Wer kennt jemanden in seinem*ihrem Umfeld, der*die trans ist? • Wer hat Kontakt mit einer Person mit einer körperlichen oder geistigen Behinderung? • Wer hat eine Migrationsgeschichte? • Wer kann einen Kopfstand machen? • Wer mag Pioniertechnik? • Wer hat ein Haustier? • Etc.

Auswertung

Am Schluss werden die unterschiedlichen Distanzen zur Linie und untereinander betrachtet. Wie fühlen sich die Teilnehmer*innen an ihrem jeweiligen Platz? Was bedeutet es, dass jede Person an einem anderen Ort steht? Hängt der eigene Platz möglicherweise auch mit bestimmten Privilegien (**vgl. Kapitel 7**) oder Barrieren (**vgl. Kapitel 6**) zusammen?

Danach stehen alle wieder auf die Linie. Die Spielleitung macht darauf aufmerksam, dass die anwesenden Personen alle divers sind und unterschiedliche Erfahrungen und Talente mitbringen. Gewisse Faktoren können zudem ein Privileg sein, andere wiederum hinderlich.

Die Vielfalt der Teilnehmer*innen zu erkennen und wertzuschätzen, ist für den ganzen Jugendverband/die ganze Gruppe wertvoll. Diversität ist eine Chance.

Variation für ältere Teilnehmer*innen:

Mit älteren Teilnehmer*innen kann dieses Spiel mit einer Diskussion darüber verbunden werden, zu welchem Grad die festgestellte Diversität der Teilnehmenden gesellschaftliche Realitäten widerspiegelt. Es kann spannend sein, mit konkreten Zahlen zu arbeiten, z.B.: «25% aller in der Schweiz lebenden Personen haben keinen Schweizer Pass». Oder: «Rund 5 % aller in der Schweiz lebenden Personen sehen sich als Muslim/Muslima.» Hier kann wie oben bereits angedeutet, noch mehr auf Fragen eingegangen werden, die mit Privilegien und Diskriminierung zusammenhängen. Die Fragen sollten in diesem Fall so gestellt werden, dass Personen, die am Schluss weiter von der Ursprungslinie entfernt sind, privilegierter sind (Beispielsfrage «Wer hat einen Schweizer Pass?»). Dies setzt aber eine gute Vertrauensbasis unter den Teilnehmer*innen sowie eine sensible Anleitung voraus.

A. THEMENBLOCK INKLUSION UND VIelfALT

<h2>EINE GRUPPE VON GLEICHEN</h2> <p>(Quelle: Marion Clausen: Inklusion spielerisch umsetzen)</p>	
Themen	Inklusion, Gruppen, Gemeinsamkeiten
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 1, 3, 6
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Kids oder Leiterinnen verschiedener Altersklassen. Je nach Alter können andere Gemeinsamkeiten gesucht werden. Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig.
Gruppengrösse	10 – 40 Personen
Zeitungfang	10 – 20 Minuten
Ziele	Die Teilnehmer*innen können Gemeinsamkeiten innerhalb von Gruppen erkennen.
Materialien	Keine
Durchführung	<p>Die Teilnehmer*innen bilden Kleingruppen (maximal sechs Personen) und suchen Merkmale, in denen sie sich alle gleichen (z. B. alle haben braune Haare, alle mögen Kirschen etc.).</p> <p>Im Anschluss gibt sich jede Gruppe einen Namen und stellt sich und ihre Gemeinsamkeiten den anderen Gruppen vor.</p>
Auswertung	<p>Die Spielleitung diskutiert mit den Teilnehmer*innen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gibt es Merkmale, die in allen Gruppen vorkommen? • Welches Merkmal kommt nur in einer Gruppe vor? <p>Die Spielleitung erklärt, dass in jeder Gruppe Gemeinsamkeiten gefunden werden können. Für den Zusammenhalt spielen solche Gemeinsamkeiten eine grosse Rolle, für die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe sind aber gerade auch individuelle Fähigkeiten und Erfahrungen wertvoll.</p>

A. THEMENBLOCK INKLUSION UND VIELFALT

<h2>IDENTITÄTSMOLEKÜL</h2> <p>(Quelle: Regenbogenschutzbereich)</p>	
Themen	Vielfalt, Identität, Diskriminierung,
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 1, 2, 6
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Leiter*innen, 13+ bei sorgfältiger und feinfühligem Einführung und Anleitung durch eine erfahrene Leitungsperson. Für die Übung ist es wichtig, dass sich die Teilnehmer*innen gut kennen und einander vertrauen. Ansonsten empfiehlt sich 16+. Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig.
Gruppengröße	5 – 25 Personen
Zeitraum	Abhängig von der Gruppengröße: 10 – 15 Minuten für das Ausfüllen des Arbeitsblattes und 2 Minuten pro Teilnehmer*in zur anschließenden Vorstellung in der Gruppe.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen werden sich der Vielschichtigkeit von Identität bewusst. • Sie können Vielfalt und Gemeinsamkeiten von Menschen wahrnehmen und wertschätzen.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Kopien des Identitätskreises (siehe Vorlage) sowie einen ausgefüllten Beispielskreis der Blockleitung • Stifte
Durchführung	<p>1. Schritt: Der*die Leiter*in der Aktivität erklärt, dass sich jeder Mensch selbst anhand von verschiedenen Merkmalen und Eigenschaften definiert. Jede*r hat aber in dieser Gesellschaft auch verschiedene Positionen inne, z. B. als Mann,bo-der Frau, non-binäre Person, Mutter, Student*in, Schwester, Arbeitskolleg*in.</p> <p>Die Blockleitung stellt das eigene, bereits ausgefüllte Beispielmolekül vor und erklärt anschließend, wie das Identitätsmolekül auszufüllen ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Mitte wird der eigene Name eingetragen. In die umliegenden Kreise notieren die Teilnehmer*innen Eigenschaften, die sie persönlich ausmachen, z. B. «mache Musik», «geboren in der Türkei», «mag Reisen», «spreche drei Sprachen», «habe einen Bruder und zwei Schwestern», «bin seit 2 Monaten mit meinem Freund zusammen», «bin ein Bücherwurm» usw.

- Im innersten Kreis steht der Name der Person und Eigenschaften, Menschen und Dinge, Rollen oder Interessen, die der Person besonders wichtig sind. Der zweite Kreis ist ebenfalls wichtiger Bestandteil des Lebens, aber wird eventuell seltener ausgeübt oder ist nicht ganz so wichtig wie der Kern. Der äusserste Kreis beschreibt Identitätsaspekte der Person, die ebenfalls zu ihr gehört aber weniger prominent sind. Das können z.B. Hobbies sein, die nicht so oft ausgeübt werden oder Rollen, die zwar Teil des Lebens/der Identität der Person, aber für sie nicht so wichtig sind (z.B.: Babysitter*in)

- In den Kreisen können also auch die Identitäten und Rollen notiert werden, denen sich die jeweilige Person zugehörig fühlt, z. B. «Mann»/«Frau»/«non-binär», «Mutter», «Sohn», «berufstätig», «Student*in», «Freund*in» usw. Weitere mögliche Identitätsaspekte/Lebensfelder können folgende sein: Hobbies, Liebe, Familie, Freund*innen, Schule, Ausbildung, Gefühle & Emotionen, Sternzeichen, Freizeit, Lieblings-....(Farben, Fächer, Musik, Essen, Land, ...), usw.

Wichtig: Jede*r Teilnehmer*in entscheidet selbst, welche Informationen er*sie über sich in die Kreise aufschreiben will und danach der Gruppe vorstellen möchte.

2. Schritt: Die Teilnehmer*innen füllen für sich den eigenen Identitätskreis aus.

3. Schritt: Jede Person stellt den eigenen Identitätskreis vor und steht dazu auf. Während der Vorstellung der einzelnen Kreise dürfen diejenigen Personen, die angesprochene Gemeinsamkeit wiedererkennen (egal ob im gleichen Kreis oder nicht) und dies mit der Gruppe teilen wollen (z. B. «Ich reise gerne»), ebenfalls aufstehen. Ob sie den entsprechenden Begriff aufgeschrieben haben, spielt dabei keine Rolle.

Falls den Teilnehmer*innen etwas aufgefallen ist oder sie Fragen haben, dürfen sie das in der Gruppe mitteilen.

Achtung: Dies muss gut angeleitet werden. Niemand muss aufstehen, wenn er*sie diese Gemeinsamkeit nicht mit der Gruppe teilen möchte (z.B. wenn sensible Aspekte wie sexuelle Orientierung und/oder geschlechtliche Identität genannt werden). Alternativ können auch einfach die Identitätskreise vorgestellt werden (oder es wird ein Museum mit den Kreisen gemacht), ohne dass andere Personen bei Gemeinsamkeiten aufstehen.

Auswertung

Die Blockleitung schliesst die Runde, indem sie die Teilnehmer*innen darauf hinweist, wie vielfältig die Gruppe vor Ort und Menschen im Allgemeinen sind und wie viele Gemeinsamkeiten trotzdem zwischen den einzelnen Personen bestehen. Ausserdem erwähnt sie, dass sich gewisse Identitätsaspekte über die Zeit hinweg in ihrer Bedeutung auch ändern können und es sich dabei das Leben lang um einen Prozess handelt. Wir sind keine statischen Menschen, sondern wandeln uns und dies trifft auch auf unser Umfeld zu. Eine neugierige, offene, respektvolle Haltung gegenüber sich selbst und gegenüber anderen Menschen ist in diesem Prozess wichtig. Abschliessend bedankt sie sich bei den Teilnehmer*innen für ihre Offenheit und ihr Vertrauen.

Erweiterung für ältere Teilnehmer*innen mit grossem Vertrauen untereinander: Die Kreise und Eigenschaften können kritisch hinterfragt werden. Z. B.:

- Welche unterschiedlichen Positionen nehme ich in der Gesellschaft ein?
- Welche davon werden mir zugewiesen?
- Bei welchen Aspekten handelt es sich um Privilegien? Gibt es auch Barrieren/Hürden?

A. THEMENBLOCK INKLUSION UND VIelfALT

TSCHAU-SEPP (Quelle: Jubla Kursblock Öffnung)	
Themen	Inklusion – Exklusion
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 1, 3, 6, 7
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Teilnehmer*innen oder Leiter*innen, 13+ Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig.
Gruppengrösse	4 Gruppen à mindestens 5 Personen
Zeitungfang	30 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen werden für Inklusion/Exklusion sensibilisiert. • Sie erleben wie es ist, in eine Gruppe einzutreten, die ihre eigenen Normen und Regeln hat.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Jasskarten-Sets • Spielanleitungen • Beobachtungsbögen <p>Spielanleitungen:</p> <p>Spielregeln für Team 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jede Person erhält fünf Karten. 2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben. 3. Wie bei «Tschau-Sepp» können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Rose auf Rose) und Bild auf Bild (z. B. Bauer auf Bauer, Ass auf Ass). 4. Die jüngste Person beginnt. 5. Wird ein König gespielt, setzt die nachfolgende Person eine Runde aus. 6. Wird ein Bauer gespielt, muss die nachfolgende Person eine Karte aufnehmen, es sei denn, sie kann einen weiteren Bauern ausspielen. Dann nimmt die nächste Person zwei Karten auf. 7. Wer eine Zehn legt, darf zwei Karten an eine*n Mitspieler*in freier Wahl abgeben. 8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die jeweilige Person eine Runde aus. 9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – ausser den zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt. 10. Es gewinnt, wer als Erste*r nur noch eine Karte auf der Hand hat.

Spielregeln für Team 2

1. Jede Person erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei «Tschau-Sepp» können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Eichel auf Eichel) und Bild auf Bild (z. B. Acht auf Acht, König auf König).
4. Die Person links von dem*der Kartengeber*in fängt an.
5. Wenn ein Bauer gespielt wird, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (beim ersten Bauern also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeigersinn usw.).
6. Wird eine Dame gespielt, darf die Person sich eine*n Mitspieler*in aussuchen, von dem*der sie zwei Karten zieht.
7. Wird eine Zehn gespielt, setzt die nachfolgende Person eine Runde aus.
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die Person eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – ausser der zuletzt gespielten – gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer als Erste*r keine Karte mehr auf der Hand hat.

Spielregeln für Team 3

1. Jede Person erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei «Tschau-Sepp» können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Schellen auf Schellen) und Bild auf Bild (z. B. Acht auf Acht, Bauer auf Bauer).
4. Die älteste Person beginnt.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, muss die nachfolgende Person zwei Karten ziehen, es sei denn, sie kann eine weitere Dame ausspielen. Dann nimmt die nächste Person vier Karten auf.
6. Wird ein König gespielt, darf die folgende Person keine Karte ausspielen.
7. Wird ein Bauer gespielt, gilt das als Trumpf. Der*die Spieler*in darf direkt noch eine Karte freier Wahl ausspielen.
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die Person eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – ausser der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es wird solange gespielt, bis die erste Person keine Karten mehr auf der Hand hat. Wer dann noch die meisten Karten hat, hat gewonnen.

Spielregeln für Team 4

1. Jede Person erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei «Tschau-Sepp» können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Rosen auf Rosen) und Bild auf Bild (z. B. Neun auf Neun, Banner auf Banner).
4. Die Person mit den hellsten Augen fängt an.

5. Wenn eine Dame gespielt wird, darf die nachfolgende Person eine Karte völlig freier Wahl ausspielen.
6. Wird ein Ass gespielt, darf der*die Spieler*in zwei Karten unter den verdeckten Stapel zurückschieben.
7. Wird ein König gespielt, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (bei dem ersten König also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeigersinn usw.).
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die Person eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – ausser der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wird zuerst seine/ihre zweitletzte Karte ausspielt.

Beobachtungsbogen:

- Was passiert?
- Warum funktioniert das Spiel (nicht)?
- Wie einigen sich die Personen untereinander?
- Wie reagieren sie?
- Welche Gefühle treten auf?
- Was hat das Spiel mit Inklusion zu tun?

Durchführung

Die Teilnehmer*innen werden in Gruppen (à 5 Personen) aufgeteilt. Eine Person in jeder Gruppe wird als Beobachter*in bestimmt. Die Gruppen verteilen sich und bekommen alle eine (andere) Spielanleitung sowie ein Jasskarten-Set. Die beobachtende Person macht sich auf dem Beobachtungsbogen Notizen.

Nach zwei gespielten Runden in dieser Gruppe sammelt die Blockleitung die Anleitungen ein und die einzelnen Gruppen spielen für sich das Spiel schweigend – schliesslich kennen alle am Tisch die Regeln. Sieger*innen und Verlierer*innen wechseln nun die Gruppen (ohne zu reden!).

In den neuen Konstellationen wird weitergespielt. Die Blockleitung achtet darauf, dass in den Gruppen weder gesprochen noch nonverbal miteinander kommuniziert wird. Die Blockleitung hat nicht kommuniziert, dass jede Gruppe eine andere Spielanleitung bekommen hat. Durch die Rochaden herrscht nun vermutlich eine ziemliche Verwirrung an den Tischen.

Auswertung

Die Spielleitung wertet mit den Teilnehmer*innen gemeinsam die Erfahrung aus, geführt von den Fragen auf dem Beobachtungsbogen:

- Warum haben die Spielrunden (nicht) funktioniert?
- Wie haben sich die Spieler*innen untereinander geeinigt?
- Welche Gefühle sind bei den Spieler*innen aufgetreten? Wie haben sie reagiert?

Die Spielleitung diskutiert mit den Teilnehmer*innen den Zusammenhang des Spiels mit Inklusion: Welche Verbindung kann vom Spiel zu Inklusion und Exklusion geschlagen werden?

Durch diese Diskussion sollen die Spieler*innen verstehen, dass das Spiel dazu dient, in Grundzügen dem Gefühl nachempfinden zu können, in einer Gesellschaft zurechtzukommen, deren Regeln man nicht kennt oder deren Sprache man nicht spricht. Sie entwickeln auch ein Verständnis für Normen, die oftmals in der eigenen Gruppe unreflektiert bleiben.

B. THEMENBLOCK BEHINDERUNG

<p>POSTENLAUF SENSIBILISIERUNG BEHINDERUNG (Quelle: Cevi Plus)</p>	
Themen	Inklusion, Behinderung, Barrieren
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 3
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Teilnehmer*innen oder Leiter*innen, 13+ Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig.
Gruppengrösse	Variabel
Zeitungfang	60 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen setzen sich mit dem Thema Behinderung auseinander. • Sie lernen verschiedene Arten von körperlichen und geistigen Behinderungen und ihre Auswirkungen kennen und werden auf spielerische Weise dafür sensibilisiert.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Gartenhandschuhe • Brillen vom Schweizerischen Zentralverein für das Blindenwesen (SZB) (alternativ Augenbinden) • Blindenstock/Bambusstab • Kärtchen mit Begriffen/Sätzen • Ball
Durchführung	<p>Die Teilnehmer*innen werden an das Thema Behinderung herangeführt. Wichtig ist, dass die Blockleitung den Teilnehmer*innen erklärt, dass diese Spiele nicht den Alltag von Menschen abbilden, die immer mit diesen Behinderungen leben. Jeder Mensch erlebt seine Behinderung unterschiedlich und geht anders damit um.</p> <p>Postenlauf in 4 Gruppen. Die Posten dauern je 15 Minuten, plus 1 Minute Wechselzeit.</p> <p>Posten Handschuhe (Trisomie 21)</p> <p>Erklärung: Menschen mit Trisomie 21 haben oft Mühe mit feinmotorischen Arbeiten.</p> <p>Spiel: Mit Gartenhandschuhen wird versucht, Schuhe zu binden oder Reissverschlüsse zu schliessen. Ebenfalls kann versucht werden, ein Papier zu schneiden oder zu falten.</p>

Posten Brillen (Sehbehinderung)

Erklärung: Es gibt verschiedene Arten von Sehbehinderungen, die das Sichtfeld mehr oder weniger stark einschränken. Menschen mit einer Sehbehinderung haben oft einen Blindenstock als Hilfsmittel bei sich.

Spiel: Die TN tragen die verschiedenen Brillen und gehen mit einem Blindenstock (Bambusstab) auf Entdeckungsreise.

Posten Pantomime (Hörbehinderung)

Erklärung: Menschen mit einer Hörbehinderung haben Schwierigkeiten, mit anderen zu kommunizieren. Um das schlechtere Hören zu kompensieren, lesen viele Hörbehinderte zusätzlich von den Lippen ab.

Spiel: Alle bekommen Ohrstöpsel. Immer jemand der Gruppe zieht ein Kärtchen mit einem Begriff/Satz und versucht diesen pantomimisch und/oder mit Mundbewegungen zu übermitteln. Wer richtig geraten hat, darf das nächste Kärtchen ziehen.

Posten Ballspiel (Autismus Spektrum)

Erklärung: Menschen mit Autismus Spektrum erleben die Welt anders. Viele haben Mühe, die Sinneseindrücke, die sie wahrnehmen, zu einem stimmigen Ganzen zu ordnen und Unwichtiges auszublenden. Die Welt wird als chaotisch wahrgenommen, sie ist wie ein Spiel, deren Regeln sie nicht verstehen. Es fällt ihnen zudem schwer, nonverbale Kommunikation zu verstehen.

Spiel: Die Teilnehmer*innen werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Die eine Gruppe bestimmt die Regeln eines Ballspiels, ohne dass die andere Gruppe die Regeln hört. Danach wird das Ballspiel gespielt. Die 2. Gruppe muss während dem Spiel herausfinden, welche Regeln gelten.

Auswertung

Die Blockleitung wertet mit den Teilnehmer*innen die Aktivität aus:

- Wie haben sie die verschiedenen Situationen erlebt?
- Was nehmen sie aus dem Erlebten mit?
- Inwiefern könnten ihre eigenen Programme für Menschen mit Behinderungen zugänglicher werden?
- Welche Unterschiede gibt es zwischen dem durchgeführten Postenlauf und dem Alltag einer Person mit Behinderung?

C. THEMENBLOCK GENDER

ROLLENBILDER IN DER WERBUNG	
Themen	Gender, Rollenbilder, Diversität, Medien und Kommunikation
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 4
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Leiter*innen, 16+ Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig
Gruppengrösse	1 Leiter*in, mindestens 3 Teilnehmer*innen
Zeitumfang	90 Minuten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen setzen sich aktiv und kritisch mit der Darstellung von Männern und Frauen in der Werbung auseinander. • Sie identifizieren und hinterfragen die im Alltag vorhandenen und von der Werbung reproduzierten Rollenklischees. • Die Teilnehmer*innen reflektieren die Darstellung von Geschlechtern und Geschlechtervielfalt.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitungen, Magazine, Flyer, Poster und andere Printmedien • Webmaterialien des Jugendverbandes (Fotos und Videomitschnitte) • Werbematerialien des Jugendvereins • Scheren • Leime • Flipchartpapier <p>Tipp: Den Teilnehmer*innen können auch Fotos von androgynen Models als Material zur Verfügung gestellt werden, also von Models, die sowohl als «weibliches» als auch «männliches» Model arbeiten (ein Beispiel dafür ist Tamy Glauser).</p>
Durchführung	<p>Einstieg:</p> <p>Der*die Leiter*in führt die Teilnehmer*innen in die Aktivität ein.</p> <p>Gemeinsam mit den Teilnehmer*innen sammelt sie auf einem Flipchart vermeintlich «typische» Merkmale und Charakteristika, die das Rollenbild der «Frau» bzw. des «Mannes» prägen. Diese Punkte können psychische als auch physische Aspekte betreffen (z. B. Frauen sind emotional und weinen viel, Männer sind rational und mutig, sie sind handwerklich begabt, wobei Frauen sich eher durch ihr soziales Wesen auszeichnen usw.) sowie sonstige Verhaltensweisen, Äusserlichkeiten, usw.</p> <p>In diesem Punkt geht es nicht um «richtig» oder «falsch», sondern nur um das Zusammentragen von Rollen- bzw. Geschlechtermerkmalen, welche durch Medien abgebildet werden.</p>

Hauptteil:

Der*die Leiter*in der Aktivität erklärt den Teilnehmer*innen, dass diese Merkmalszuschreibungen gesellschaftlich geprägt und weitergegeben werden und dass diese nicht an ein biologisches Geschlecht gebunden sind. Es ist also wichtig, diese kritisch zu hinterfragen, gerade da wir im Alltag ständig mit solchen Rollenbildern und -merkmalen konfrontiert sind, z. B. in der Werbung. Vielfach wird die geschlechtliche Realität als zweigeschlechtlich (binär) dargestellt, also bestehend aus Mann und Frau – doch es gibt eine grosse Vielfalt an Geschlechtern und diese ist im öffentlichen Raum kaum repräsentiert.

Die Teilnehmer*innen bekommen verschiedene Werbematerialien zur Verfügung gestellt (Zeitungen, Flyer usw.). In Gruppen oder in Einzelarbeit bekommen sie die Aufgabe, aus diesen Werbematerialien und den darin abgebildeten Geschlechtermerkmalen und Rollenbildern eine Collage zu erstellen. Entweder thematisiert ihre Collage Abbildungen vermeintlich «typischer» Merkmale oder aber gerade ungewohnte, «untypische» Charakteristika. Die Teilnehmer*innen dürfen sich selber für das eine oder andere Thema entscheiden, es sollte sich aber mit jedem Thema mindestens eine Gruppe auseinandersetzen.

Auswertung

Die verschiedenen Collagen werden aufgehängt und dienen als Ausgangslage für eine auswertende Diskussion, die von der Leitungsperson unter anderem mit folgenden Fragen angeleitet werden kann:

- Welcher Schwerpunkt wurde gewählt? (Typische oder untypische Rollen- und Geschlechterdarstellung?)
- Wie stellen die gewählten Ausschnitte der Collage Frauen und Männer dar? Welche Botschaft ist mit ihnen verknüpft? Inwiefern sind sie problematisch? Inwiefern brechen sie Rollenbilder auf?
- Stimmen die Bilder mit der eigenen Lebenswelt überein?
- Stimmen die Bilder mit der gesellschaftlichen Realität überein?
- Welche Personen/Geschlechter werden nicht gezeigt und sind insofern unsichtbar?
- Usw.

Achtung: Mit dieser Übung sollen keine typischen Rollenklischees reproduziert, sondern aktiv kritisch hinterfragt werden.

C. THEMENBLOCK GENDER

ABSURDES THEATER (QUELLE: EVA ROMREI, URSULA SOTTONG UND LOTHAR STAECK)	
Themen	Kommunikation
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 4
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Leiter*innen,
Gruppengrösse	Variabel (je nach Geschichte), min. aber 1 Leiter*in und ca. 4 Teilnehmer*innen
Zeitungsumfang	120 Minuten
Ziele	Die Teilnehmer*innen können Rollenklischees in der Literatur aufdecken, diese kritisch diskutieren und spielerisch aufbrechen.
Materialien	Erzählungen oder Märchen wie Romeo und Julia, Dornröschen, Rapunzel, usw. Auch möglich: Zeitungsartikel → Je klischeehafter die Texte desto kontrastreicher die Darstellungen durch andere Geschlechter Zwei Beispieltexte
Durchführung	Die Texte werden in kurzen Szenen von den Teilnehmer*innen dargestellt. Dabei werden aktiv Geschlechter getauscht (z.B: Dornröschen ist nun ein Mann oder eine non-binäre Person). Im Anschluss daran werden die Rollen mit den entsprechenden Geschlechtern besetzt und noch einmal vorgespielt. Es können auch andere sexuelle Orientierungen gespielt werden (z. B. zwei Prinzen, die sich in einander verliebten). Alternative: Die Teilnehmer*innen schreiben ein kurzes Theaterstück, in dem sie zunächst bewusst Rollenklischees ausformulieren, um dann diese typischen Rollen mit der gegengeschlechtlichen Person zu besetzen (z.B. die wartende Mutter vor dem Kreissaal, der kochende Vater, die Mutter mit ihren Töchtern auf dem Fussballplatz, etc.). Achtung: Hier auf eine non-binäre Ausrichtung achten. Es gibt mehr als nur zwei Geschlecht (Mann/Frau). Mehr Infos dazu erhält ihr auch in den Leitfäden vom Projekt Breakfree! unter www.sajv.ch . Vielleicht lohnt es sich z. B. das LGBTQIA*-Glossar auszudrucken.

Auswertung

Im Anschluss an die Aufführungen tauschen sich alle beteiligten Teilnehmer*innen darüber aus, was ihnen warum am besten gefallen hat, welche Szenen komisch waren und weshalb. Rollenklischees werden kritisch hinterfragt (z.B. welche sind veränderbar und müssen nicht nur einem Geschlecht zugeordnet werden [z.B. Fussballspielen], welche lassen sich nur schwierig ändern [z.B. Person mit Vagina im Kreissaal]).

Tipp: Hier kann auch gut auf inklusive, genderneutrale Sprache eingegangen werden (vgl. Kapitel 4). Wie könnten die Texte neu geschrieben werden, damit sie der inklusiven Sprache gerecht werden? Wie werden die Texte vorgelesen (z. B. mit Abstand nach Genderstern, etc.).

BEISPIELTEXTE

1. Dornröschen (frei nach Gebr. Grimm)

Vor langen Zeiten war der grösste Wunsch eines Königs und einer Königin, ein Kind zu bekommen. Und als dieser Wunsch eines Tages erfüllt wurde und die Königin ein Mädchen gebar, gaben sie voller Freude ein grosses Fest. Sie luden alle Bewohner des Königreichs ein, auch die weisen Frauen. Von ihnen gabe es dreizehn im Königreich. Weil es aber nur zwölf goldene Teller gab, wurden auch nur zwölf eingeladen. Als das Fest in all seiner Pracht seinen Höhepunkt erreichte und alle weisen Frauen ihre Wünsche für das Leben der Prinzessin in die Wiege legten, erschien plötzlich die dreizehnte und sagte: «Die Königstochter soll sich an ihrem 15. Geburtstag an einer Spindel stechen und tot hinfallen.» Alle waren erschrocken. Weil aber die zwölfte weise Frau einen Wunsch frei hatte, sagte sie: «Es soll kein Tod sein, aber ein hundertjähriger tiefer Schlaf, in den die Königstochter fällt.»

Aus lauter Sorge um die Prinzessin liess der König alle Spinnräder und alle Spindeln in seinem Land verbieten. An ihrem 15. Geburtstag aber entdeckte die Prinzessin in einem Turm des Schlosses eine alte Frau mit einer Spindel. Sie versuchte die Spindel zu benutzen, stach sich und fiel wie tot hin. So ging der Zauberspruch in Erfüllung.

Mit der Prinzessin fiel das gesamte Königreich in einen tiefen Schlaf. Um das Schloss wuchs eine riesige Dornenhecke und Jahr für Jahr versuchten Königssöhne, die von der schlafenden Prinzessin gehört hatten, diese Hecke zu durchdringen. Sie alle aber blieben hängen und schliefen ebenfalls ein. Als gerade hundert Jahre vergangen waren, erschien wieder ein Königsson vor dem Schloss. Als er sich der Dornenhecke näherte trat sie auseinander und liess den Königsson eintreten. Er fand Mensch und Tief schlafend vor. Als er im Turm die Königstochter entdeckte, gab er ihr einen Kuss. Sie erwachte und umarmte ihn. Zum Dank für diese Tat gab der König dem Königsson die Prinzessin zur Frau und das ganze Königreich feierte die Hochzeit.

2. Pressemitteilung

Rettungssanitäter werden Paten von Hamburger Zwillingen

Dank des energischen Eingreifens zweier junger Rettungssanitäter konnte Renate Müller aus Hamburg noch rechtzeitig die Entbindungsklinik erreichen und einem gesunden Zwillingspärchen das Leben schenken.

Etwas überraschend hatten bei Renate Müller am Sonntagmorgen, drei Wochen vor Termin, die Wehen eingesetzt. Da ihr Mann geschäftlich unterwegs war, machte sie sich selbst mit ihrem Corsa auf den Weg. Unterwegs wurden vor einer Ampel die Wehen so heftig, dass sie nicht mehr in der Lage war, ihr Auto weiter zu bewegen. Herbeigeeilte Passanten riefen den Rettungsdienst und zwei tatkräftige Sanitäter packten die werdende Mutter in ihren Rettungswagen und fuhren sie unter Blaulicht ins nächstgelegene Krankenhaus. Dort stand schon das gesamte Entbindungsteam bereit, das gerade noch rechtzeitig die junge Mutter in den Kreissaal brachte, wo sie innerhalb von 30 Minuten zwei gesunden Mädchen das Leben schenkte. Der herbeigerufene Vater konnte nur noch glücklich zur Kenntnis nehmen, wie seine Zwillingmädchen bereits entspannt an der mütterlichen Brust das Stillen genossen.

C. THEMENBLOCK GENDER

IDENTITÄTSMOLEKÜL (QUELLE: REGENBOGENSCHUTZKREIS)	
Themen	Vielfalt, Identität, Diskriminierung
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 1, 2, 6
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Leiter*innen, 13+ bei sorgfältiger und feinfühligter Einführung und Anleitung durch eine erfahrene Leitungsperson. Für die Übung ist es wichtig, dass sich die Teilnehmer*innen gut kennen und einander vertrauen. Ansonsten empfiehlt sich 16+. Keine speziellen Vorkenntnisse notwendig.
Gruppengrösse	5-25 Personen
Zeitungfang	Abhängig von der Gruppengrösse: 10-15 Minuten für das Ausfüllen des Arbeitsblattes und 2 Minuten pro Teilnehmer*in zur anschliessenden Vorstellung in der Gruppe.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen werden sich der Vielschichtigkeit von Identität bewusst. • Sie können Vielfalt und Gemeinsamkeiten von Menschen wahrnehmen und wertschätzen.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Kopien des Identitätskreises (siehe Vorlage) sowie einen ausgefüllten Beispielskreis der Blockleitung • Stifte
Durchführung	<p>1. Schritt: Der*die Leiter*in der Aktivität erklärt, dass sich jeder Mensch selbst anhand von verschiedenen Merkmalen und Eigenschaften definiert. Jede*r hat aber in dieser Gesellschaft auch verschiedene Positionen inne, z. B. als Mann, oder Frau, non-binäre Person, Mutter, Student*in, Schwester, Arbeitskolleg*in*.</p> <p>Die Blockleitung stellt das eigene, bereits ausgefüllte Beispielmolekül vor und erklärt anschliessend, wie das Identitätsmolekül auszufüllen ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Mitte wird der eigene Name eingetragen. In die umliegenden Kreise notieren die Teilnehmer*innen Eigenschaften, die sie persönlich ausmachen, z. B. «mache Musik», «geboren in der Türkei», «mag Reisen», «spreche drei Sprachen», «habe einen Bruder und zwei Schwestern», «bin seit 2 Monaten mit meinem Freund zusammen», «bin ein Bücherwurm» usw.

- Im innersten Kreis stehen Name und Eigenschaften, Menschen und Dinge, Rollen oder Interessen, die der Person besonders wichtig sind. Der zweite Kreis ist ebenfalls wichtiger Bestandteil des Lebens, aber wird eventuell seltener ausgeübt oder ist nicht ganz so wichtig wie der Kern. Der äusserste Kreis beschreibt Identitätsaspekte der Person, die ebenfalls zu ihr gehört aber weniger prominent sind. Das können z.B. Hobbies sein, die nicht so oft ausgeübt werden oder Rollen, die zwar Teil des Lebens/der Identität der Person, aber für sie nicht so wichtig sind (z.B.: Babysitter*in)
- In den Kreisen können also auch die Identitäten und Rollen notiert werden, denen sich die jeweilige Person zugehörig fühlt, z. B. «Mann»/«Frau»/«non-binär», «Mutter», «Sohn», «berufstätig», «Student*in», «Freund*in» usw. Weitere mögliche Identitätsaspekte/Lebensfelder können folgende sein: Hobbies, Liebe, Familie, Freund*innen, Schule, Ausbildung, Gefühle & Emotionen, Sternzeichen, Freizeit, Lieblings-...(Farben, Fächer, Musik, Essen, Land, ...), usw.

Wichtig: Jede*r Teilnehmer*in entscheidet selbst, welche Informationen er*sie über sich in die Kreise aufschreiben will und danach der Gruppe vorstellen möchte.

2. Schritt: Die Teilnehmer*innen füllen für sich den eigenen Identitätskreis aus.

3. Schritt: Jede Person stellt den eigenen Identitätskreis vor und steht dazu auf. Während der Vorstellung der einzelnen Kreise dürfen diejenigen Personen, die angesprochene Gemeinsamkeit wiedererkennen (egal ob im gleichen Kreis oder nicht) und dies mit der Gruppe teilen wollen (z. B. «Ich reise gerne»), ebenfalls aufstehen. Ob sie den entsprechenden Begriff aufgeschrieben haben, spielt dabei keine Rolle.

Falls den Teilnehmer*innen etwas aufgefallen ist oder sie Fragen haben, dürfen sie das in der Gruppe mitteilen.

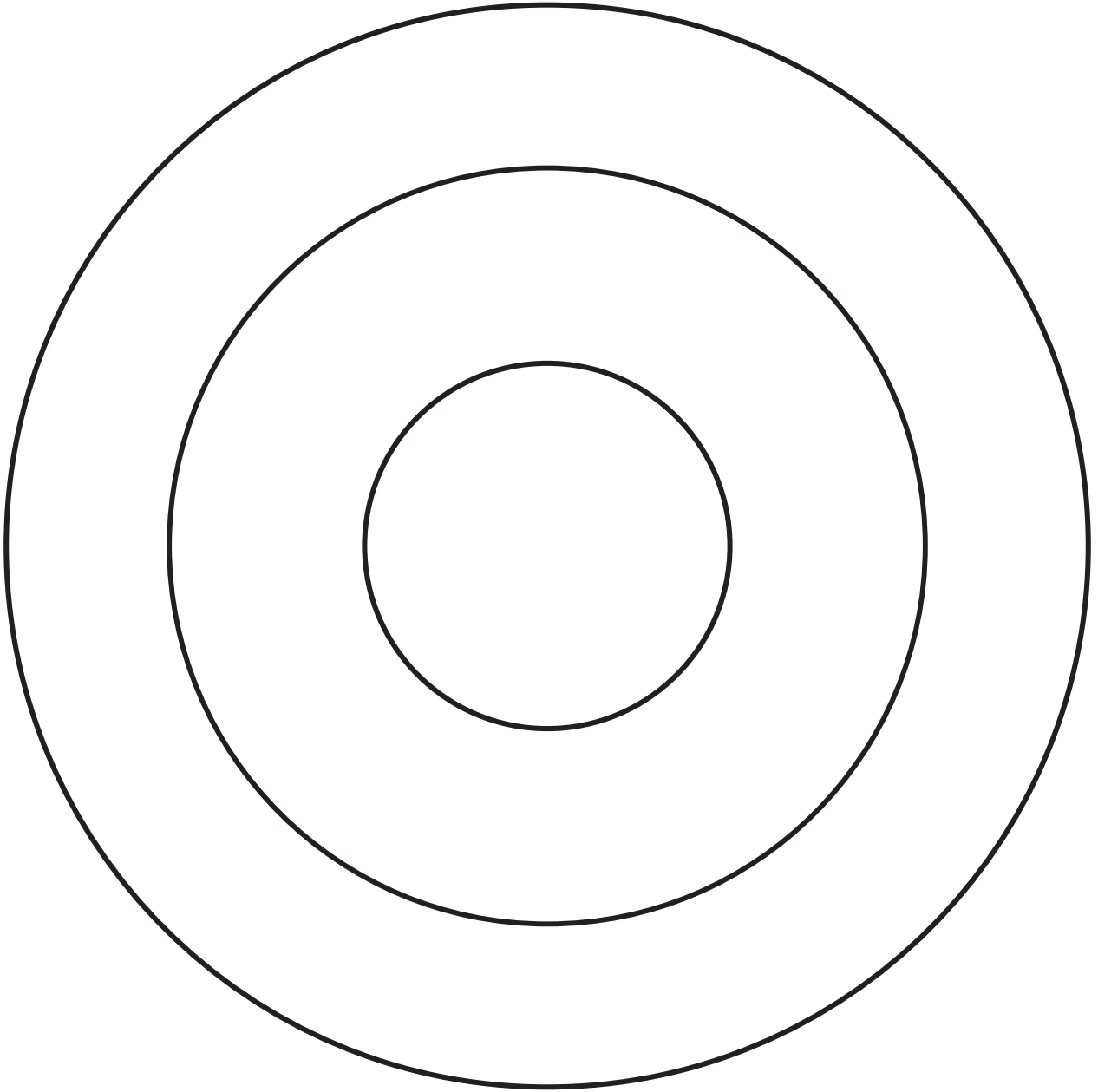
Achtung: Dies muss gut angeleitet werden. Niemand muss aufstehen, wenn er*sie diese Gemeinsamkeit nicht mit der Gruppe teilen möchte (z.B. wenn sensible Aspekte wie sexuelle Orientierung und/oder geschlechtliche Identität genannt werden). Alternativ können auch einfach die Identitätskreise vorgestellt werden (oder es wird ein Museum mit den Kreisen gemacht), ohne dass andere Personen bei Gemeinsamkeiten aufstehen.

Auswertung

Die Blockleitung schliesst die Runde, indem sie die Teilnehmer*innen darauf hinweist, wie vielfältig die Gruppe vor Ort und Menschen im Allgemeinen sind und wie viele Gemeinsamkeiten trotzdem zwischen den einzelnen Personen bestehen. Ausserdem erwähnt sie, dass sich gewisse Identitätsaspekte über die Zeit hinweg in ihrer Bedeutung auch ändern können und es sich dabei das Leben lang um einen Prozess handelt. Wir sind keine statischen Menschen, sondern wandeln uns und dies trifft auch auf unser Umfeld zu. Eine neugierige, offene, respektvolle Haltung gegenüber sich selbst und gegenüber anderen Menschen ist in diesem Prozess wichtig. Abschliessend bedankt sie sich bei den Teilnehmer*innen für ihre Offenheit und ihr Vertrauen.

Erweiterung für ältere Teilnehmer*innen mit grossem Vertrauen untereinander: Die Kreise und Eigenschaften können kritisch hinterfragt werden. Z. B.:

- Welche unterschiedlichen Positionen nehme ich in der Gesellschaft ein?
- Welche davon werden mir zugewiesen?
- Bei welchen Aspekten handelt es sich um Privilegien? Gibt es auch Barrieren/Hürden?



METHODEN

SWOT-ANALYSE (QUELLE: KULTURELLE VIELFALT IM SPORTVEREIN, BASPO)	
Themen	Analyse des Ist-Zustandes der eigenen Abteilung/Schar
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 3
Teilnehmer*innen: Alter und Vorkenntnisse	Leiter*innen, 16+ Gute Kenntnisse des eigenen Jugendverbands sind notwendig
Gruppengrösse	Mind. 3 Personen
Zeitungsfang	3 – 5 Stunden
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer*innen kennen die Stärken und Schwächen des eigenen Jugendverbands. • Die Teilnehmer*innen erfahren, wie sie die Stärken einsetzen können, um Chancen zu nutzen und Gefahren zu entschärfen.
Materialien	Stifte und Plakat mit einem vorgezeichneten Rechteck, welches in vier Felder unterteilt ist. Die vier Felder sind betitelt mit Stärken, Schwächen, Chancen und Gefahren.
Durchführung	<p>Gemeinsam werden die vier Felder in Bezug auf den eigenen Verein ausgefüllt. Ins Feld Stärken kommen also alle abteilungs- bzw. scharinternen Eigenschaften, welche die Gruppe als Stärke einschätzt. Wichtig ist dabei folgende Unterscheidung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stärken und Schwächen sind abteilungs- bzw. scharinterne Eigenschaften. Also Dinge, die die Abteilung/Schar auszeichnen, z. B. ein diverses Leiter*innenteam. • Chancen und Gefahren sind Dinge, die aus einer äusseren Situation entstehen, der Verein also selbst nicht beeinflussen kann. z. B. ein starkes Bevölkerungswachstum in der Gemeinde. <p>So werden alle vier Felder ausgefüllt.</p>

Auswertung

Sind die Felder ausgefüllt, folgt der spannende Teil. Die Gruppe überlegt sich, wie sie die internen und externen Faktoren miteinander zu Herausforderungen verknüpfen kann. Dabei sind folgende Prioritäten am sinnvollsten:

- Wie können wir welche Stärken nutzen, um Chancen zu ergreifen?
- Wie können wir unsere Stärken einsetzen, um Gefahren zu begegnen?
- Welche Chancen bieten sich uns, um Schwächen auszugleichen?
- An welchen Schwächen müssen wir arbeiten, um Gefahren aus dem Weg gehen zu können?

Mit unseren erwähnten Beispielen könnte eine Herausforderung also sein: Wie können wir unser diverses Leitungsteam nutzen, um vom Wachstum der Bevölkerung zu profitieren?

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, können dann Massnahmen abgeleitet werden, wie z.B. dass sich der Jugendverein bei möglichen Migrant*innenvereinen oder Neuzuzüger*innenapéros der Gemeinde vorstellen kann, um so eine breitere Zielgruppe anzusprechen.

METHODEN

SMART-ZIELE	
Themen	Ziele erarbeiten und formulieren
Thematisierte Kapitel im Lehrmittel	Kapitel 3
Erklärung	<p>Es lohnt sich, Ziele so zu formulieren, dass sie erreichbar und überprüfbar sind. Dabei hilft dir die SMART-Methode. Jeder Buchstabe steht für eine Eigenschaft, die ein gut gesetztes Ziel haben sollte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • S = spezifisch - ist das Ziel konkret und genau ausformuliert? M = messbar - ist das Ziel überprüfbar? • A = aktiv beeinflussbar - macht das Ziel Sinn? • R = realistisch - ist das Ziel unter den gegebenen Umständen und mit euren vorhandenen Mitteln umsetzbar? • T = terminiert - ist konkret festgelegt, bis wann das Ziel erreicht sein soll?