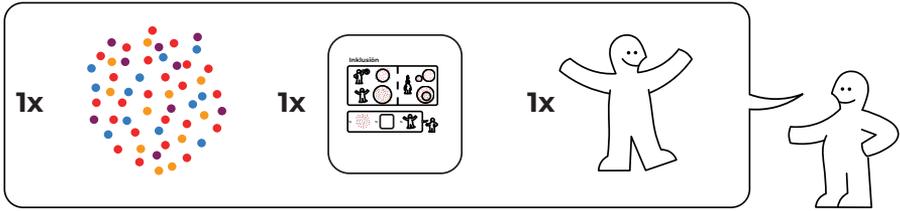
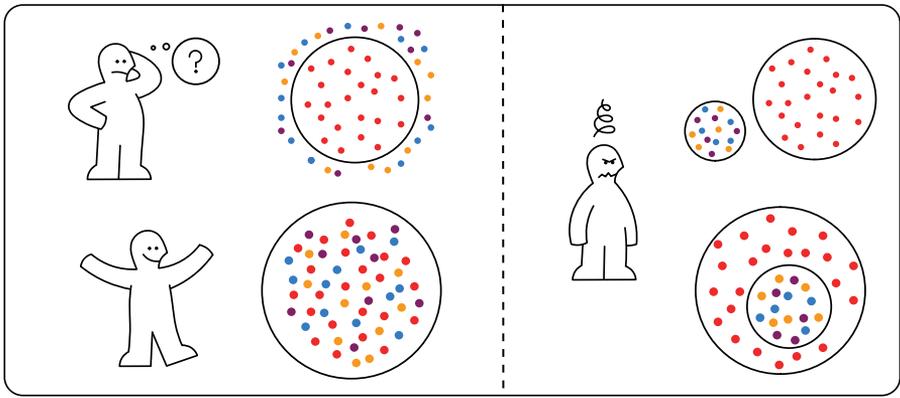


# Inklusion





## ALLE REDEN VON INKLUSION ...

Der Begriff „Inklusion“ ist nach wie vor in aller Munde! Für die meisten Menschen klingt das in erster Linie nach „Schule“ und „Kindergarten“ - angeheizt durch öffentliche Debatten und vor allem auch durch die mediale Präsenz dieses Begriffes gerade in diesen Bereichen! ...aber Inklusion ist mehr! Letzten Endes geht es nicht (nur) darum, dass Kinder die Chance haben, eine „normale“ Schule zu besuchen (was in unseren Augen sowieso recht fragwürdig ist, denn der allergrößte Teil der sogenannten Regelschulen ist noch Lichtjahre davon entfernt, den Ansprüchen für inklusive Beschulung auf allen Ebenen gerecht zu werden), sondern es geht um das Ganze! Es geht um einen Paradigmenwechsel, der mit einer gesunden Selbstreflexion beginnen sollte und im besten Fall schlussendlich zu einem gesamtgesellschaftlichen Umdenken führt!

Inklusion ist kein Konzept, das eins-zu-eins umgesetzt werden kann und auch kein Handlungsplan, sondern ein Leitprinzip und eine Orientierung hin zu einer Gesellschaft, in der jeder Mensch selbstverständlich dazugehört und in allen gesellschaftlichen Teilbereichen partizipieren kann. Gerade das bedeutet für uns in der Jugendarbeit den Grundstein zu legen, unsere Angebote zu checken und gegebenenfalls zu verändern, sowie Barrieren zu erkennen und abzubauen. Dafür zu sorgen Basis und Forum für Kinder und Jugendliche zu sein - egal wer sie sind, woher sie kommen, welcher Kultur sie angehören, welche Sprache sie sprechen, unabhängig von der Religion, der Hautfarbe, der sexuellen Orientierung und ob sie ein Handicap haben oder nicht!

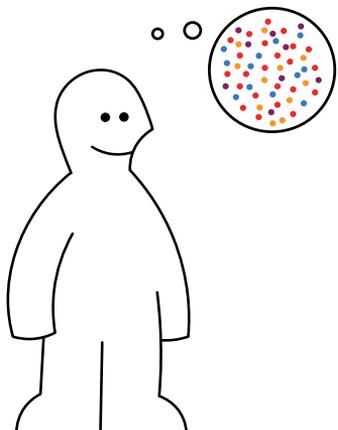
Im Moment ist der Begriff „Inklusion“ teilweise nicht mehr als ein Stempel oder ein Titel, mit dem sich Politiker, Einrichtungen, usw. gern schmücken! Zu einem gewissen Grad ist das auch in Ordnung, aber ein inklusives Miteinander führt das nicht herbei! Solange auf Angeboten „INKLUSIV“ drauf, steht sind diese in unseren Augen nicht inklusiv, denn wenn es selbstverständlich ist, dass alle Menschen an allem partizipieren können, bräuchten wir diesen „Stempel“ ja gar nicht (mehr)! Eine inklusive Gesellschaft brüstet sich nicht mit diesem Prädikat, sondern lebt es einfach! Der Weg dorthin ist noch lang, aber er ist möglich und wir als Jugendverbände haben die Chance, jetzt, in diesem Moment, die ersten Schritte auf diesem Weg zu gehen! Es wird Stolpersteine geben und vielleicht auch mal die ein oder andere falsche Abzweigung, aber das ist normal und menschlich!

Für uns als Bezirksjugendwerk der AWO Hannover e.V. war es bisher grundsätzlich selbstverständlich, dass alle, die an unseren Aktionen teilnehmen wollen, auch eine Möglichkeit dazu bekommen, auch wenn wir dabei nicht immer alle Barrieren überwinden können und konnten! Mit der Zeit kristallisierte sich immer mehr heraus, dass der Bereich der inklusiven Jugendarbeit für uns gezielt ein nächster Arbeitsschwerpunkt sein würde und wir beschlossen, eine Projektidee dazu zu entwickeln. Durch die Förderung von neXTmosaik haben wir die Möglichkeit bekommen, unsere ersten Gedanken nun tatsächlich umsetzen zu können. Gedanken, die sich darum dreh(t)en, wie inklusiv wir mit unseren Angeboten und als Verband überhaupt sind, wie wir es erreichen können, dass es selbstverständlich ist, dass alle Kinder und Jugendlichen die Chance haben, an unseren Aktionen teil zu nehmen und wie wir unsere ehrenamtlichen Teamer\*innen für diese Thematik sensibilisieren können, um auf unseren Aktionen Inklusion selbstverständlich leben zu können. Diese Broschüre ist Teil unseres Projektes und auch zum Teil das Ergebnis daraus. Wir wollen unsere Gedanken und Erfahrungen teilen und sie allen Interessierten zur Verfügung stellen.

Mit diesem Handbuch wollen wir Jugendleiter\*innen, Multiplikator\*innen und solchen, die es werden wollen unterstützen eine inklusive Praxis in ihrem jeweiligen Verband aufzubauen und zu etablieren. Die folgenden Seminarbausteine sollen eine intensive individuelle, praktische und theoretische Auseinandersetzung mit dem Konzept der Inklusion ermöglichen. Im Anschluss kann die inklusive Idee im jeweiligen Verband weitergegeben und implementiert werden. Ob nun auf internen Seminaren oder als Baustein einer Juleicausbildung, alles ist möglich!

Inklusion – Chance auf Partizipation & Miteinander oder nur ein weiterer lästiger Trend?! Macht Euch auf den Weg und selbst ein Bild!

**„DIE ZENTRALE RESSOURCE IST DIE EIGENE VERÄNDERUNG.  
INKLUSION FÄNGT IN DEN KÖPFEN AN- IN UNSEREN!“  
(FEUSER 1985)**



# INHALTSVERZEICHNIS

Umgang mit dem Handbuch Seite 5

Umgang mit dem Handbuch Seite 5

Einleitung ab Seite 6

Einleitung ab Seite 6

Lebenswelten von Menschen mit Einschränkungen und Methoden für den Zugang ab Seite 16

Lebenswelten von Menschen mit Einschränkungen und Methoden für den Zugang ab Seite 16

Kleiner Methodenpool ab Seite 30

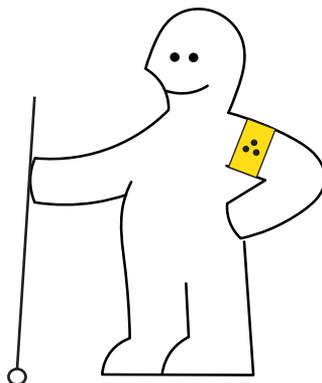
Kleiner Methodenpool ab Seite 30

Spiele und Aktionen nicht nur zum Thema Inklusion ab Seite 40

Spiele und Aktionen nicht nur zum Thema Inklusion ab Seite 40

Impressum Seite 67

Impressum Seite 67





## UMGANG MIT DEM HANDBUCH

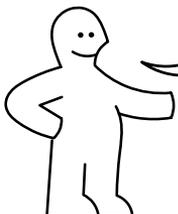
Wie bereits erwähnt ist diese Handreichung für alle gedacht, die in ihrem Verband das Thema „inklusive Jugendarbeit“ mehr ins Licht setzen wollen und dafür passende Ideen und Methoden suchen, um die jeweiligen Jugendleiter\*innen für dieses Thema zu sensibilisieren und zu begeistern.

Auf den nun folgenden Seiten findet Ihr verschiedene Bausteine für ein frei zusammensetzbares Seminarkonzept, das ihr je nach Bedarf variieren könnt. Es richtet sich in erster Linie an Multiplikator\*innen und Jugendleiter\*innen und ermöglicht eine recht vielfältige Auseinandersetzung mit dem Konzept der Inklusion in der Jugendarbeit.

Diese Handreichung ist in verschiedene Bereiche unterteilt. Zu Beginn steht der Begriff und das Konzept der Inklusion im Fokus. Neben unserer (Selbst-)Reflexion des Bezirksjugendwerks der AWO Hannover e.V. findet ihr auch Anregungen, um euren Verband zu überprüfen und einen Platz für Inklusion zu finden. Anschließend geht es um das Eintauchen in die Lebenswelt von Menschen mit Handicap auf unterschiedlichen Ebenen. Am Ende gibt es eine Reihe von Ideen für Aktionen und Spiele rund um das Thema Inklusion, Handicap, Wahrnehmung, Empathie und Kooperation – manche schon alte Hüte, andere vielleicht noch nicht so bekannt – die möglichst für viele, im besten Fall für alle Menschen geeignet sind und euer Seminar abrunden sollen!

Diese Handbuch versteht sich als erster Schritt in die Richtung „inklusive Jugendarbeit“ und erhebt in keinsten Art und Weise einen Anspruch auf Vollständigkeit! Jugendarbeit lebt von den Ideen und dem Engagement aller Beteiligten. Deshalb ist es ausdrücklich erwünscht unsere Bausteine auszuprobieren, weiterzutragen, zu vervielfältigen, zu ergänzen, zu variieren oder abzuändern! Macht einfach „euer“ Ding daraus! ...und falls ihr Lust habt eure Ideen und Erweiterungen mit uns und allen anderen zu teilen, schreibt einfach an

**[inklusion@dein-jugendwerk.de](mailto:inklusion@dein-jugendwerk.de)**



Ja, das ö ist richtig in der Adresse in Anlehnung an die Namensgebungen und Anleitungen eines schwedischen Möbelhauses.  
Wir versprechen: Inklusion kann einfacher sein, als eines der bekannten Regale aufzubauen.



## DEFINITION INKLUSION

*Der Begriff Inklusion hat seine Wurzeln im Lateinischen. Dort bedeutet das Verb „includere“ einlassen und einschließen, das Substantiv „inclusio“ bedeutet Einschließung und Einbeziehung.*

Als soziologischer Begriff beschreibt das Konzept der Inklusion eine Gesellschaft, in der jeder Mensch akzeptiert wird und gleichberechtigt sowie selbstbestimmt an dieser teilhaben kann – unabhängig von Geschlecht, Alter oder Herkunft, Religionszugehörigkeit, Bildung, eventuellen Behinderungen oder sonstigen individuellen Merkmalen.

In der inklusiven Gesellschaft gibt es keine definierte Normalität, die jedes Mitglied dieser Gesellschaft anzustreben oder zu erfüllen hat. Normal ist allein die Tatsache, dass Unterschiede vorhanden sind. Diese Unterschiede werden als Bereicherung aufgefasst und haben keine Auswirkungen auf das selbstverständliche Recht der Individuen auf Teilhabe. Aufgabe der Gesellschaft ist es, in allen Lebensbereichen Strukturen zu schaffen, die es den Mitgliedern dieser Gesellschaft ermöglichen, sich barrierefrei darin zu bewegen.

## DIE UN-BEHINDERTENRECHTSKONVENTION

Gesellschaftliche Teilhabe ist ein Menschenrecht, das ohne Einschränkungen auch für behinderte Menschen gilt.

Weltweit gibt es etwa 650 Millionen Menschen, die mit einer Behinderung leben. Nur in etwa 45 Staaten allerdings gibt es Vorschriften und Gesetze, die die Rechte dieser Menschen besonders schützen. Die Generalversammlung der Vereinten Nationen hat deshalb im Jahr 2001 beschlossen, zu diesem Zweck ein umfassendes internationales Übereinkommen zu entwickeln. Die „UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen“ inklusive Zusatzprotokoll wurde 2006 von der UN-Generalversammlung verabschiedet.

Die UN-Konvention stellt klar: Gesellschaftliche Teilhabe ist ein Menschenrecht, das ohne Einschränkungen auch für behinderte Menschen gilt. Die UN-Konvention erfasst sämtliche Lebensbereiche - von der Arbeit über Bildung, Gesundheit und Pflege, persönliche Mobilität, Fragen des Bauens und Wohnens bis hin zur politischen Teilhabe. Zentraler Leitgedanke bei der Umsetzung der Konvention ist das Prinzip der Inklusion, wonach Menschen mit Behinderungen von Anfang an und in allen Lebensbereichen an der Gesellschaft teilhaben sollen.

# INTEGRATION UND INKLUSION

Seit dem Inkrafttreten der UN-Behindertenrechtskonvention und der Vorstellung des Nationalen Handlungsplans der Bundesregierung ist in der öffentlichen Diskussion immer häufiger der Begriff „Inklusion“ zu lesen und zu hören. Nicht selten in Kombination oder als Ergänzung zum vertrauter klingenden Begriff der „Integration“. Es handelt sich dabei jedoch nicht einfach um den Austausch eines Schlagwortes durch ein anderes: Integration und Inklusion bezeichnen vielmehr zwei sich grundlegend unterscheidende sozialpolitische Konzepte und stehen für unterschiedliche Sichtweisen auf die Gesellschaft.

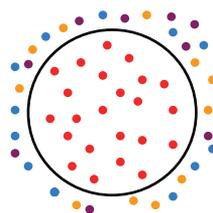
Während die Integration davon ausgeht, dass eine Gesellschaft aus einer relativ homogenen Mehrheitsgruppe und einer kleineren Außengruppe besteht, die in das bestehende System integriert werden muss, stellt die Inklusion eine Abkehr von dieser Zwei-Gruppen-Theorie dar und betrachtet alle Menschen als gleichberechtigte Individuen, die von vornherein und unabhängig von persönlichen Merkmalen oder Voraussetzungen Teil des Ganzen sind.

Das Konzept der Integration nimmt also bewusst Unterschiede wahr und verlangt vom Einzelnen, dass er sich an das Mehrheitssystem anpasst, um ein vollwertiges Mitglied der Gesellschaft zu sein. Die Inklusion dagegen ordnet unterschiedliche individuelle Eigenschaften und Voraussetzungen nicht auf einer Werteskala, sondern betrachtet die Vielfalt und Heterogenität der Gesellschaft als grundlegend und selbstverständlich. Hier muss sich nicht der Einzelne dem System anpassen, sondern die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen müssen so flexibel gestaltet sein, dass sie jedem Einzelnen Teilhabe ermöglichen.

## WICHTIGE BEGRIFFLICHKEITEN

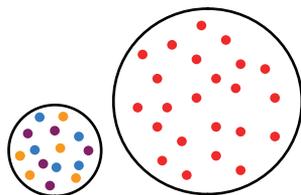
### **Exklusion (Ausschluss, Ausgrenzung)**

- Menschen mit Behinderung wird kein Platz angeboten
- Die Gesellschaft will sich nicht mit ihren Persönlichkeiten auseinandersetzen
- Sie gelten als „bildungsunfähig“
- Betreuung und Förderung ist eher eine Angelegenheit der Familie



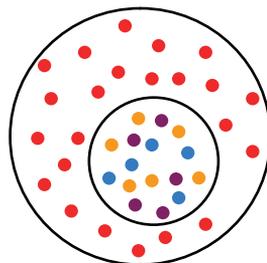
### **Separation (Aussonderung)**

- Gründung spezieller Institutionen für Menschen mit Behinderung (je nach Behinderung)
- Versuch diese Menschen zu einem „nützlichen Glied in der Gesellschaft zu erziehen“ - oder zumindest deren Versorgung sicherzustellen
- Anerkennung als bildungsfähige, wertvolle Persönlichkeiten
- Existenz verschiedener Schulen, um individuelle Fähigkeiten zu fördern



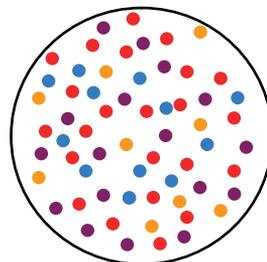
### **Integration (getrenntes [wieder] zusammenfügen)**

- Der Zustand der Exklusion und Separation wird aufgehoben
- Die Individuen werden in die Gesellschaft mit aufgenommen
- Förderung nach individuellen Fähigkeiten
- Es können Gruppen in der Gruppe bestehen bleiben
- Gegenseitige Bereicherung



### **Inklusion (beinhalten, einschließen)**

- Vision einer Form des optimalen Zusammenlebens
- Unbedingte Gleichberechtigung und Partizipation
- Uneingeschränktes Recht eines jeden Individuums auf persönliche Entwicklung, soziale Teilhabe, Mitgestaltung und Mitbestimmung
- Vielfältige Gemeinschaft, in der auf individuelle Bedürfnisse eingegangen wird



## **UND WAS BEDEUTET DAS JETZT FÜR UNS?**

### ***Inklusion ist nicht perfekt!***

Nicht lange reden, prüfen, lamentieren und rechnen. Einfach mal anfangen: Aus neuen Kontakten ergeben sich manchmal unkonventionelle Lösungen, die bisher vielleicht gar nicht vorstellbar waren, oder erwartete Schwierigkeiten stellen sich als völlig unproblematisch heraus. Unterschiedliche Menschen bedeuten auch verschiedene Perspektiven auf offene Fragen.

Seit vielen Jahren gibt es diverse Bestrebungen nach Öffnung mit Blick auf verschiedene Zielgruppen.

- Genderdebatte - Mädchen-/ Jungenarbeit
- Kinder und Jugendliche aus Armutslagen
- Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund
- Kinder und Jugendliche mit Behinderungen

***Wir fangen nicht  
bei Null an!***

***Nicht alles ist  
für uns neu ...***

Die Auseinandersetzung mit und die Debatten um Diversität haben uns gezeigt, dass Vielfalt und Unterschiede „normal“ sind und zugleich „Ressource“ und „Stärke“. Ein grundlegender Perspektivwechsel ist nötig, denn Kinder und Jugendliche sind zu allererst Kinder und Jugendliche!

# INKLUSION IST DAS POSITIVE ERLEBEN VON UNTERSCHIEDEN.

Niemand kann alles können. Unterschiede in Interessen, Wissen, familiären Hintergründen, Begabungen und Beeinträchtigungen werden zu Potentialen für gemeinsames Leben und Erleben.

## AKTIV WERDEN: ZUGANGSBARRIEREN BESEITIGEN

- Wie finden junge Menschen zu uns?
- Wo gibt es Zugangsbarrieren zu unseren Angeboten?
- Wie können wir „offener“ werden?

**„Zugangsbarriere“ Armut**

- Mitgliedsbeiträge
- Kosten von besonderen Aktivitäten
- Ausrüstungskosten
- Teilnahmebeiträge für Freizeiten
- ...

**„Zugangsbarriere“ Migrationshintergrund**

- Barrieren in der Kommunikation (Sprache und Schrift)
- religiös bzw. konfessionell begründete Zugangsbarrieren
- daran anschließende milieuspezifische Zugangsbarrieren
- ...

**„Zugangsbarriere“ körperliche und geistige Behinderungen**

- Bekanntheit des Angebots
- nicht vorhandene Anschlussmöglichkeit durch Peer-Beziehungen
- von Behinderung ausgehende Lebenslagen, insbesondere Sonderbeschulung
- Besondere Rolle der Eltern noch nicht entdeckt
- „Körperliche Tauglichkeit“ bei Aktionen
- ...

### **Das A&O: die inklusive Haltung**

- Was ist mein Weg zur Inklusion?
- Was ist unser Weg zur Inklusion im Team?
- Was ist unser Weg zur Inklusion in der Organisation?

**Inklusion wächst aus: Erfahrungen!**

# INKLUSION IST EINE FRAGE DER HALTUNG!

Wir müssen wollen! Aus der Veränderung der eigenen Einstellung verändert sich auch die Gewohnheit. Respektvolles, wertschätzendes und anerkennendes Verhalten anderen gegenüber bildet die Grundlage eines inklusiven Miteinanders. Verändern wir doch einfach die Rahmenbedingungen.

## UNSER (BISHERIGER) WEG ZUR INKLUSION (GESELLSCHAFTLICH GESEHEN)

- Wir wachsen mit Exklusion und Separation auf.
- Es ist immer noch „normal“, Gruppen von Menschen auszuschließen oder auszusortieren.
- Mit diesen Erfahrungen erscheint uns oft Integration kaum vorstellbar (und Inklusion schon gar nicht).

Die Aktion Mensch, die Diakonie Deutschland und die Arbeitsgemeinschaft der evangelischen Jugend haben in ihrer Broschüre...



...eine Handlungsempfehlung und Fakten zur Standortbestimmung veröffentlicht, die ich nicht besser hätte formulieren können und für unglaublich wichtig bei der Umsetzung und Verankerung von inklusiver Jugendarbeit finde. Deshalb wird sie an dieser Stelle noch einmal veröffentlicht, mit dem Hinweis darauf, dass die Urheberrechte allein bei den folgenden Institutionen liegen.

### Aktion Mensch e.V.

Heinemannstr. 36  
53175 Bonn  
Telefon: 0228 2092-200  
Fax: 0228 2092-7777  
info@aktion-mensch.de  
www.aktion-mensch.de

### Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V.

Otto-Brenner-Str. 9  
30159 Hannover  
Telefon: 0511 1215-0  
Fax: 0511 1215-299  
info@evangelische-jugend.de  
www.evangelische-jugend.de

### Diakonie Deutschland Evangelischer Bundesverband Evangelisches Werk für Diakonie und Entwicklung e.V.

Caroline-Michaelis-Straße 1  
10115 Berlin  
Telefon: 030 65211-0  
Fax: 030 65211-3333  
diakonie@diakonie.de  
www.diakonie.de

# HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN FÜR DIE PRAXIS

## *Grundlegende Gedanken zur Begriffsbestimmung und Mitverantwortung der Kinder- und Jugendarbeit auf dem Weg zu einer inklusiven Gesellschaft*



Inklusion, also die volle, wirksame und gleichberechtigte Teilhabe an der Gesellschaft, ist ein Menschenrecht. Inklusion meint Offenheit für alle: Jeder und Jede gehört dazu, ist willkommen, darf mitgestalten. Diesem Menschenrecht kann sich auch die Kinder- und Jugendarbeit als gesellschaftlicher Ort für junge Menschen nicht entziehen.

Inklusion meint mehr als die Einbeziehung von Menschen mit (zugeschriebenen) Behinderungen. Die UN-Behindertenrechtskonvention stellt zunächst ihre Rechte in den Vordergrund. Ihr ist es zu verdanken, dass die gesellschaftliche Debatte um Inklusion neu entfacht wurde. Inklusion geht einen Schritt weiter: Sie meint die Teilhabe aller Menschen.

Inklusion ist zu allererst eine Frage der Haltung einzelner Menschen, der Haltung von Teams und der Haltung in Institutionen. Sie hat nur dann eine Chance, wenn sie von allen Beteiligten gewollt ist. Darauf hinzuarbeiten, muss ein wichtiges Ziel der Kinder- und Jugendarbeit sein.

Inklusion ist eine Herausforderung – auch für die Kinder- und Jugendarbeit. Der Weg zu einer Kinder- und Jugendarbeit mit inklusiven Gestaltungsprinzipien ist ein anspruchsvoller Prozess. Er braucht Zeit, Ressourcen und Orte des Erfahrungsaustausches.

Auf dem Weg zu einer Kinder- und Jugendarbeit mit inklusiven Gestaltungsprinzipien sind viele verschiedene Akteure und Akteurinnen zu beteiligen: die Kinder und Jugendlichen, die hauptamtlich und ehrenamtlich Mitarbeitenden, die Träger und Kooperationspartner. Schon der Weg zur Inklusion lebt von der Vielfalt und fordert sie ein.

### ***Fakten für eine Standortbestimmung auf dem Weg zu einer Kinder- und Jugendarbeit mit inklusiven Gestaltungsprinzipien***

**Fakt 1** Kinder- und Jugendarbeit hat Potentiale für den Weg zur Inklusion: Sie ist lebenswelt- und ressourcenorientiert, sie stellt Kinder und Jugendliche in den Mittelpunkt, sie hat Erfahrungen mit neuen Öffnungsprozessen, sie verfügt über ein weitreichendes Netz von Engagierten und Räumlichkeiten.

**Fakt 2** Kinder- und Jugendarbeit basiert auf den Peer-Beziehungen von jungen Menschen und stellt ihre Interessen in den Vordergrund. Sie gestaltet sich durch die Anliegen von Kindern und Jugendlichen und folgt der Eigenlogik ihrer Kulturen. Inklusion kann in diesem weitgehend selbstorganisierten Arbeitsfeld mit geringem Machtgefälle nicht von oben verordnet werden. Sie muss von den beteiligten Kindern und Jugendlichen gewollt sein.

**Fakt 3** Kinder- und Jugendarbeit bietet Räume der Selbstorganisation und Interessenvertretung von jungen Menschen. Allen Kindern und Jugendlichen diese Möglichkeiten zu bieten, ist eine hohe Herausforderung. Neue Beteiligungs- und Partizipationsformen sind zu entwickeln und zu erproben, so dass alle Kinder und Jugendlichen mit ihren Anliegen Gehör finden und ihre Interessen selbst vertreten können.

**Fakt 4** Den inklusiven Prozess in der Kinder- und Jugendarbeit zu managen, erfordert personelle und auch finanzielle Ressourcen. Ihn zu gestalten, geht nicht immer nur „nebenbei“. Und trotzdem: Inklusivität zu ermöglichen, gehört zum „Kerngeschäft“ von Akteuren und Akteurinnen in der Kinder- und Jugendarbeit. Eine neue Prioritätendebatte ist notwendig.

**Fakt 5** Eine inklusiv gestaltete Kinder- und Jugendarbeit ist eine barrierefreie Kinder- und Jugendarbeit. Hindernisse in Sprache, Zugang und Räumlichkeiten sind zu überwinden. Eine für alle verständliche Sprache und barrierefrei gestaltete Angebotsorte sind ein Schlüssel auf dem Weg zur Inklusion.

**Fakt 6** Der zentrale Perspektivenwechsel liegt darin, Kinder und Jugendliche zu allererst und konsequent als Kinder und Jugendliche wahrzunehmen, frei von jeglichen Zuschreibungen. Die Suche nach gemeinsamen Interessen und Anliegen steht im Vordergrund. Dabei erhalten entwicklungspezifische Aspekte in der Kinder- und Jugendarbeit eine neue Bedeutung.

**Fakt 7** Inklusive Wege zu einer Kinder- und Jugendarbeit mit inklusivem Gestaltungscharakter erfordern Vernetzung. Gerade die Zusammenarbeit mit Einrichtungen und Diensten der Behindertenhilfe ist oft eine neue Herausforderung. Die große Chance liegt darin, bisher unentdeckte Potentiale gemeinsam zu entfalten. Eine Kinder- und Jugendarbeit auf dem Weg zu inklusiven Gestaltungsprinzipien ist auf die Bereitschaft der kooperativen Öffnung der Behindertenhilfe, aber auch der Jugendsozialarbeit, der Migrationsfachdienste und anderer Partner angewiesen.

**Fakt 8** Kooperationen von Kinder- und Jugendarbeit und Schule nehmen im Kontext von Inklusion eine noch stärkere Bedeutung ein als bisher. Gewinnen die Konzepte einer inklusiven Schullandschaft an Kontur, bietet sich hier ein guter Ort für gelingende Kooperationen mit neuem Anspruch.

**Fakt 9** Inklusive Kinder- und Jugendarbeit basiert auf der inklusiven Haltung von ehrenamtlich und hauptamtlich Aktiven in der Arbeit vor Ort, in den Verbänden und den Institutionen. Die Auseinandersetzung mit inklusiven Kulturen, Leitlinien und Praktiken gehört in die Aus- und Fortbildung dieser Aktiven. Eine gezielte, offensive Information dieser Beteiligten ist erforderlich.

**Fakt 10** Kinder- und Jugendfreizeiten bieten für alle Beteiligten eine besondere Chance, ermutigende Erfahrungen mit inklusiven Konzepten in der Kinder- und Jugendarbeit zu machen. Sie können zum Experimentierfeld neuer Kooperationen auf dem Weg zu Inklusion werden.

**Fakt 11** Eltern haben eine besondere Rolle, wenn es darum geht, Kinder und Jugendliche mit Behinderung und oft auch junge Menschen mit Migrationshintergrund zu erreichen. Im Kontext von Inklusion kommen Eltern damit für die Kinder- und Jugendarbeit neu ins Blickfeld.

**Fakt 12** Die Attraktivität der Kinder- und Jugendarbeit kann durch inklusive Gestaltungsprinzipien erhöht werden. Genau das mit gelingenden Beispielen innerhalb der eigenen Strukturen von der Basis bis zur Bundesebene aufzuzeigen, schafft Motivation für die Umsetzung neuer Konzepte. Eine interne Profilschärfung wie eine Optimierung der Öffentlichkeitsarbeit über die Strukturen von Kinder- und Jugendarbeit hinaus, zeigt den wichtigen Beitrag von Kinder- und Jugendarbeit für den Weg zu einer inklusiven Gesellschaft.



## **(SELBST)REFLEXION**

### **...ODER: WIE INKLUSIV SIND WIR EIGENTLICH?**

Wir bei uns im Bezirksjugendwerk der AWO Hannover haben uns zu Beginn unseres Projektes bei neXTmosaik überlegt, dass wir uns gern selbst auf den Prüfstein stellen wollen, um einfach mal zu schauen:

- Wie inklusiv sind wir denn eigentlich?
- Wie inklusiv sind unsere Angebote gestaltet?
- Wie gut sind unsere Teamer\*innen auf Menschen mit Handicap vorbereitet?
- Wie ist überhaupt unsere Einstellung inklusiver Jugendarbeit gegenüber?
- An welchem Punkt stehen wir bei diesem Thema überhaupt?

Genau deshalb haben wir uns Gedanken gemacht, wie wir uns diese Fragen am besten beantworten können! Am einfachsten ist es natürlich, die Menschen zu fragen, die direkt mit uns und unseren Angeboten zu tun haben – unsere Teilnehmer\*innen, unsere ehrenamtlichen Teamer\*innen und unsere Hauptamtlichen Mitarbeiter\*innen und natürlich der Vorstand.

Wir haben drei Fragebögen entwickelt, die auf unterschiedlichen Ebenen ein Bild unseres Verbands in Bezug auf Barrierefreiheit und Partizipation wiedergeben sollen. Diese Fragebögen sind absichtlich kurz und übersichtlich gehalten und haben trotzdem das Potential, den Fokus auf die wichtigsten Punkte zu legen.

Während der Sommersaison 2018 wurden die Fragebögen an alle Teilnehmer\*innen, Teamer\*innen verteilt und ausgewertet, die Fragebögen für Vorstand und hauptamtliche Mitarbeiter\*innen waren zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Heftes noch nicht verteilt.

Der Fragebogen für die Teilnehmer\*innen umfasst fünf Fragen zu den Themen Team, Programm, Örtlichkeiten und abschließend die Frage, ob die jeweilige Freizeitaktion grundsätzlich für alle Kinder und Jugendlichen geeignet wäre!

Die ersten vier Fragen wurden im inklusiven Kontext mit durchschnittlich 86,9% durchweg positiv bewertet, wobei zu erwähnen ist, dass vor allem die Gestaltung des Freizeitprogramms als für alle Teilnehmer\*innen zugänglich genannt wurde. Bei Frage fünf traten Unsicherheiten bei der Bewertung auf – knapp 64% der Teilnehmer\*innen gaben an, dass die jeweilige Aktion für alle Kinder und Jugendlichen geeignet war, rund 27% waren sich unsicher und rund 9% gaben an, dass vor allem bei Menschen mit körperlichen Handicaps eine umfassende Teilnahme schwierig werden könnte.

Die Teamer\*innen unserer Aktionen haben einen umfassenderen Fragebogen bekommen, in dem der Schwerpunkt auf der Arbeit im Team, dem Miteinander, der Gestaltung des Programms, der Barrierefreiheit und, wie auch beim Teilnehmer\*innenbogen, einer Einschätzung, ob die jeweilige Aktion für alle Menschen geeignet ist. Um differenzierter schauen zu können, wo denn unsere Stärken und Schwächen in den Angeboten liegen beurteilen/ beantworten unsere Teamer\*innen mit Schulnoten die jeweiligen Fragen.

Insgesamt schneiden unsere Angebote in der Sommersaison 2018 mit einer Durchschnittsnote von 2,2 ganz gut ab. Knackpunkt war bei fast allen Aktionen, dass die Örtlichkeiten nicht barrierefrei waren, vor allem Sanitäreinrichtungen sind bei vielen der „Camps on Tour“ alles andere als für alle Menschen gleichermaßen zugänglich und nutzbar. Auch die Anfahrt mit dem Reisebus stellt für viele ein Problem auf unterschiedlichen Ebenen (z.B. Barrierefreiheit, Dauer) dar. In einigen Teams war der Wunsch groß, im Vorfeld mehr Informationen über Teilnehmer und Örtlichkeiten einzuholen.

Tatsächlich lassen sich schon jetzt mögliche Arbeitsschwerpunkte für die Zukunft in unseren Arbeitskreisen herausfiltern! Gerade der Bereich Barrierefreiheit bei den Unterkünften, bei den Ausflugszielen und auch beim Transport durch Busunternehmen wird in den Fokus rücken. Auch unsere Teamer\*innen sollen durch Seminare und Aktionen weiter für die Bedürfnisse potentieller

Teilnehmer\*innen mit Handicap sensibilisiert werden. Und auch die Gestaltung von Informationsmedien und Werbematerial kann mit Nutzung

von sog. Alternativen Kommunikationsmöglichkeiten (einfache Sprache, Braille, mehr Piktogramme,...) aufgewertet und mehr Menschen zugänglich gemacht werden.

Um auch in eurem Verband zu reflektieren, wo ihr im Bereich der inklusiven Jugendarbeit steht, findet ihr eine Kopiervorlage im Downloadbereich unserer Homepage:

**[www.inklusion.dein-jugendwerk.de](http://www.inklusion.dein-jugendwerk.de)**

...auch hier gilt – probiert es aus, ergänzt, variiert und verändert die Bögen und schaut einfach mal wie „inklusiv“ ihr seid.

## **INKLUSION IST EIN PROZESS**

Jeder kleine Schritt in die richtige Richtung zählt! Die Überprüfung der eigenen Haltung zeigt uns, wie offen wir selbst sind. Die Überprüfung der Strukturen deckt Zugangsbarrieren auf. Veränderung braucht Zeit und sie braucht Ressourcen, aber vor allem braucht sie Neugier und Zuversicht.



Mehr positive inklusive Erlebnisse zu ermöglichen, ist der Schlüssel für einen erfolgreichen Weg hin zu einer inklusiven Kinder- und Jugendarbeit.

# EINFÜHRUNG LEBENSWELTEN



Für die meisten jungen Menschen stellt die Lebenswirklichkeit von Menschen mit Handicap eine eher fremde, separierte und oft weitgehend tabuisierte Welt dar. Kontakte sind meist eher selten.

Die folgenden Bausteine, die sich explizit mit dem Erschließen dieser Lebenswelten beschäftigen, bauen zum Teil aufeinander auf und sollen einen möglichst vielfältigen Blick auf dieses komplexe Thema schaffen.

Ziele für Jugendleiter\*innen und Multiplikator\*innen sind:

- Kennenlernen von unterschiedlichen Formen von Beeinträchtigungen
- Erschließen von Lebenswelten
- Selbsterfahrung als Erkenntnisgrundlage
- Perspektivenwechsel/ Sensibilisierung für die Thematik
- Interesse wecken an inklusiven Begegnungen

Der Fokus liegt auf der Selbsterfahrung der Jugendleiter\*innen und Multiplikator\*innen! Im besten Fall erhalten sie Informationen und Erkenntnisse, die sie vorher nicht oder nur teilweise zu diesem Thema hatten. Selbst einmal in die Rolle eines Menschen mit Handicap zu schlüpfen, ist dabei ein immens wichtiger Punkt, denn nur so haben Jugendleiter\*innen und Multiplikator\*innen die Chance, tatsächlich Erfahrungen zu machen, die zu einem Perspektivwechsel führen können. Auf Grenzen zu stoßen, die man vorher nicht wahrgenommen hat oder die Einschränkung der Sinne zu erleben, so dass man eventuell in vielen Situationen aus seiner Komfortzone heraus kommen muss und sich neuen Herausforderungen stellen muss, schaffen einen neuen, differenzierteren Blick auf unsere Welt, in der wir leben!

Zu jeder Aktion gibt es eine kurze Beschreibung und bei einigen Aktionen Vorschläge zur Gestaltung. Als durchführende Seminarleitung wähle ich einfach die für die Gruppe am besten geeignete oder interessanteste Variante aus und/ oder variiere, ergänze oder ändere sie einfach! Jugendarbeit lebt von den Ideen aller Beteiligten, und vielleicht habt ihr ja noch weitere spannende Varianten, die hier gut ins Thema passen und die ihr als sinnvoll erachtet!

**ZEIT**  
30 - 60 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
BELIEBIG

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

# STECKBRIEF

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- vorbereitete Steckbriefe  
(Vorlage: [www.inklusion.dein-jugendwerk.de](http://www.inklusion.dein-jugendwerk.de))
- Schreibzeug
- Informationsmöglichkeiten (Broschüren, Bücher, Flyer, Internetzugang,...)

## ● UND SO WIRD'S GEMACHT:

Die Teilnehmer\*innen werden in Kleingruppen eingeteilt oder sorgen selbst (z.B. nach Themeninteresse) für eine Einteilung und entscheiden sich für eine Form der Beeinträchtigung/ Erkrankung, die sie in der Kleingruppe bearbeiten und besprechen wollen. Anschließend erstellen sie einen Steckbrief und stellen diesen in einem Kurzreferat den anderen Teilnehmer\*innen vor.

## ▲ MÖGLICHE „THEMEN“ WÄREN Z.B.:

- Down Syndrom
- Autismus Spektrum
- Hörschädigung
- Sehschädigung
- AD(H)S
- Querschnittslähmung
- Cerebralparese
- Epilepsie
- Taubblindheit
- Wahrnehmungs(verarbeitungs)störungen
- Fetales Alkoholsyndrom (FAS)
- Fragiles X Syndrom
- Muskeldystrophie
- Multiple Sklerose
- Parkinson
- RETT Syndrom
- Osteogenesis imperfecta (Glasknochenkrankheit)
- Skoliose

# MEINUNGSBAROMETER

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

### MATERIAL:

Metaplankärtchen, dicke Filzstifte, Kreppklebeband, große Papierbögen, für die Variante 5 – 10 m

### VORBEREITUNG:

Das Team bereitet themenbezogene kontroverse Thesen vor, auf die mit „stimme zu“ oder „lehne ab“ reagiert werden kann. Der Raum wird längs durch eine mit Klebeband gezoogene Linie geteilt. An deren Ausgangs- und Endpunkt werden Metaplankärtchen mit „0 %“ und „100 %“ gelegt.

## ● UND SO WIRD'S GEMACHT:

Ein\*e Teamer\*in liest die erste These laut vor – komplizierte Thesen sollten zusätzlich für alle sichtbar aufgeschrieben werden – und bittet die Gruppe, sich je nach dem Grad ihrer Zustimmung oder Ablehnung entlang der Linie zu positionieren. Zwischenpositionen wie „stimme zu 80 % zu“ sind möglich. Das Team erklärt, dass die Teilnehmer\*innen sich für eine Interpretation der These entscheiden müssen. Manche Thesen würde eine Person je nach Interpretation vielleicht sowohl mit 100 % als auch mit 0% Zustimmung bewerten. Das Team kündigt an, dass die Aktivität davon lebt, dass viele bereit sind, ihre Positionierung zu begründen, dass aber alle selbst entscheiden können, ob sie ihre Positionierung begründen möchten. Wenn alle ihre Position entlang der Linie bezogen haben, können die Positionen begründet werden. Dazu geht der\*die Teamer\*In herum und erfragt eventuelle Äußerungen. Aus den Statements entsteht oft eine kurze Diskussion. Wer danach die eigene Position verändern möchte, z. B. weil er\*sie von anderen überzeugt wurde, kann das begründet tun. Eine zweite Person aus dem Team kann Stichpunkte für die weitere Arbeit sichtbar notieren. Möglicherweise entwickeln auch die Teilnehmer\*innen Thesen für ein Stimmungsbild in der Gruppe.

Die Methode benötigt nicht unbedingt eine weitere Auswertung. Teamer\*Innen können fragen, was überraschend war und ob es einfach war, Position zu beziehen oder nicht. Ebenso können Mitschriften aus der Diskussion gemeinsam für die Weiterarbeit gesichtet werden.

ZEIT

20 - 40 MINUTEN

GRUPPENGROSSE

10 - 20 MENSCHEN

ANZAHL

BETREUER\*INNEN

MIND. 1

ORT/GELÄNDE

BELIEBIG

## ▲ VARIANTEN:

### SCHRIFTLICH

Anstelle einer körperlichen Positionierung können die Teilnehmer\*innen ein begründendes Stichwort auf eine lange Papierbahn schreiben, die anstelle der Linie längs durch den Raum gelegt wird. So kann die Gruppe sich ein Bild von den verschiedenen Positionen machen, ohne dass jede Person für sich sprechen muss.

### JA-NEIN-SPIEL

Die Methode kann auch so gestaltet werden, dass es nur möglich ist, „Ja“ oder „Nein“ zu antworten. Der Raum wird mit Klebeband quer geteilt. Eine Seite des Raumes steht für „Ja“, die andere für „Nein“. Die Variante bietet sich an, wenn Positionen zugespitzt werden sollen.

### 4-ECKEN-SPIEL

Vier verschiedene Thesen (z. B. 4 unterschiedliche Standpunkte für Inklusion) werden den Ecken eines Raumes zugeordnet und dort gut lesbar aufgehängt. Die Teilnehmer\*innen stellen sich in die Ecke der These, der sie am meisten zustimmen.

## ◆ MÖGLICHE THESEN ZUR INKLUSION:

- „Schüler\*innen mit Behinderung lernen besser an einer Förderschule“
- „Die nichtbehinderten Kinder werden durch den gemeinsamen Unterricht benachteiligt“
- „Inklusion ist schön, aber bitte nicht auf Gymnasien“
- „Inklusion ist Gleichmacherei“
- „Es werden Massen von Kindern mit Förderbedarf an die allgemeinen Schulen kommen“
- „Inklusion funktioniert vielleicht bei Kindern mit Down-Syndrom oder Kindern im Rollstuhl, jedoch kann nicht jedes Kind mit Behinderung in eine Regelschule gehen“
- „Inklusion ist eine Belastung und Inklusion hat Grenzen“
- „Inklusion braucht Zeit. Inklusion darf keine Hau-Ruck-Aktion sein. Wir müssen mit Augenmaß an die Sache heran gehen“
- „Was mischt sich die UNO in deutsche Bildungspolitik ein?!“
- „Inklusion ist aufwendig“
- „Kinder mit Autismus gehören auf eine Förderschule“
- „Inklusion ist eine Illusion“
- „Der Gemeinsame Unterricht erzeugt neue Vorurteile“
- „Inklusion bezieht sich allein auf Kinder mit und Kinder ohne Behinderung“

# SELBSTERFAHRUNG IM „ROLLI“

ZEIT  
1 - 3 STUNDEN

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Rollstühle (wenn möglich für die Hälfte der Gruppe – aber, hey – jeder Rolli zählt bei dieser Aktion!!)
- evtl. einen Hindernisparcours vorbereiten

GRUPPENGROSSE  
JE NACH ANZAHL  
DER ROLLIS  
ANZAHL  
BETREUER\*INNEN  
1 - 3

## ● UND SO WIRD'S GEMACHT:

ORT/GELÄNDE  
NACH WAHL (EVTL.  
BARRIEREFREI)

Zur Einführung empfiehlt es sich, ein paar Rollstuhl-Grundlagen zu vermitteln (fahren, mögl. Besonderheiten und Unterschiede, Parcours, Hindernisse, Hebe- und Umsetztechniken, Transportmöglichkeiten,...)

Danach gibt es verschiedene Varianten, diese Art der Selbsterfahrung zu vertiefen. Dieses hängt natürlich von der verfügbaren Zeit ab! Möglich ist z.B.:

- Haus und Gelände erkunden (...alles barrierefrei??)
- Ein Ausflug im Rolli in die nähere Umgebung
- Eine Fahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln
- „Aktionstag“ (...z.B. überwinden einer bestimmten Strecke, allein oder im 2er-Team, z.B. in einer bestimmten Zeit oder mit Aufgabenstellungen (z.B. Einkauf/ Kontoauszug/...))
- den Ort/ das Dorf/ die Stadt erkunden
- Einzelne Gruppenmitglieder bekommen einen Rollstuhl und verbringen einen bestimmten Abschnitt des Tages „gehbehindert“, z.B. das zubereiten des Mittagessens oder das Tischdecken (dieses geht auch hervorragend in Kombination mit den beiden anderen Selbsterfahrungsbausteinen „blind“ und „gehörlos“)

## ▲ UND ANSCHLIESSEND:

- Reflektieren des Erlebten (z.B. in Kleingruppen, Collage, Plakate, „Barriere(frei)-Broschüre erstellen,...)

**ZEIT**  
AB 1 STUNDE

**GRUPPENGROSSE**  
BELIEBIG

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

## **SELBSTERFAHRUNG „GEHÖRLOS“**

### **◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:**

- Ohrstöpsel und Kapselgehörschutz (Mickey Mäuse)

### **● UND SO WIRD'S GEMACHT:**

Auch hier empfiehlt sich eine kurze theoretische Einführung zum Thema!

Eventuell kann man sich auf einen schon bestehenden Steckbrief berufen und darauf aufbauen. Weiterführend kann man

den Baustein zum Thema Gebärdensprache anschließen.

Nach einer Einführung zum Thema „Hörschädigungen und Gehörlosigkeit“ gibt es verschiedene Varianten zur Selbsterfahrung:

- Pärchen bilden, eine\*r von beiden bekommt den doppelten Gehörschutz, nun bekommt die hörende Person Worte/ Sätze/... auf einem Zettel, die der „gehörlosen Person“ mitgeteilt werden sollen
- Alle bekommen den doppelten Gehörschutz und bekommen eine Vorgabe/ ein Thema zur Konversation oder Diskussion
- Alle bekommen den doppelten Gehörschutz und schauen gemeinsam die Nachrichten, einen Film oder eine Dokumentation
- Einzelne Gruppenmitglieder bekommen einen doppelten Gehörschutz und verbringen einen bestimmten Abschnitt des Tages „gehörlos“, z.B. das Zubereiten des Mittagessens oder das Tischdecken (dieses geht auch hervorragend in Kombination mit den beiden anderen Selbsterfahrungsbausteinen „Rolli“ und „blind“)
- denkt euch weitere Varianten aus...

### **▲ UND ANSCHLIESSEND:**

- Reflektieren des Erlebten, z.B. in Kleingruppen, Plenum, Collage, Plakate,...

# SELBSTERFAHRUNG „BLIND“

ZEIT  
AB 1 STUNDE

GRUPPENGROSSE  
BELIEBIG

ANZAHL  
BETREUER\*INNEN  
MIND. 1

ORT/GELÄNDE  
BELIEBIG

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Schlafbrillen oder spezielle Simulationsbrillen (gibt es unter [www.dbsv.org](http://www.dbsv.org)) in verschiedenen Ausführungen
- evtl. einen Hindernisparcours aufbauen

## ● UND SO WIRD'S GEMACHT:

Auch hier empfiehlt sich eine kurze theoretische Einführung zum Thema „Seherschädigungen und Blindheit“!

Eventuell kann man sich auf einen schon bestehenden Steckbrief berufen und darauf aufbauen. Weiterführend kann man den Baustein zum Thema Brailleschrift anschließen.

Szenarien:

- Pärchen bilden und eine\*r von beiden bekommt eine Brille. Anschließend führt die sehende Person die blinde Person durch den Raum, das Gebäude, über das Gelände, die nähere Umgebung, ... . Nach vorgegebener Zeit wird getauscht.
- Alle bekommen eine Brille und sind fortan blind. Vor jeder Person steht alles was man braucht, um sich z.B. ein Brot zu schmieren oder ein Bild zu malen. Auf ein Kommando beginnen alle mit der Aufgabe, nach vorgegebener Zeit beenden alle ihr „Werk“ und werten aus (Gefühle und Produkt)
- Pärchen bilden und eine\*r von beiden bekommt eine Brille. Die „blinde“ Person füttert die sehende Person mit einem Joghurt oder einem Eis. Die sehende Person gibt Anweisungen
- Pärchen bilden und eine\*r von beiden bekommt eine Brille. Nun machen sich die Pärchen auf in die nähere Umgebung um eine Aufgabe zu erfüllen (z.B. einen Einkauf erledigen, Kontoauszug holen,... oder sie machen einen einfachen Spaziergang durch die Stadt oder einen Park und tauschen sich über ihre Sinneseindrücke aus)
- Einzelne Gruppenmitglieder bekommen eine Brille und verbringen einen bestimmten Abschnitt des Tages „blind“, z.B. das Zubereiten des Mittagessens oder das Tischdecken (dieses geht auch hervorragend in Kombination mit den anderen Selbsterfahrungsbausteinen „Rolli“ und „gehörlos“)

## ▲ UND ANSCHLIESSEND:

 Reflektieren des Erlebten, z.B. in Kleingruppen, Plenum, Collage, Plakate,...

ZEIT  
BELIEBIG

GRUPPENGROSSE  
BELIEBIG

ANZAHL  
BETREUER\*INNEN  
MIND. 1

ORT/GELÄNDE  
BELIEBIG

# FINGERALPHABET

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- je nach Spiel oder Aktion: Fingeralphabet, Memory, Wortkarten, Stifte und Papier, Stempel,...

## ● UND SO WIRD'S GEMACHT:

Dieser Baustein lässt sich gut im Anschluss an den Baustein „gehörlos“ erarbeiten! Im Fokus steht ein wichtiger Bestandteil der Deutschen Gebärdensprache (DGS), nämlich das

Fingeralphabet. Für jeden Buchstaben im Alphabet gibt es eine mit einer Hand auszuführende Geste, die bundesweit gilt und auch international gibt es viele Überschneidungen.

Das Fingeralphabet ist quasi der erste Schritt, wenn man vorhat sich mehr mit Gebärdensprache zu beschäftigen und bringt einen auch direkt in der Kommunikation, wenn man z.B. eine/n gehörlose/n Teilnehmer\*in dabei hat, einen gewaltigen Schritt weiter!

Einen Infolyer über Hörschädigung und einem Fingeralphabet in Postkartengröße, sowie viele weitere Materialien gibt es kostenfrei unter: [www.cbm.de](http://www.cbm.de) .

## ▲ BEWÄHRTE METHODEN IN DER ARBEIT MIT DEM FINGERALPHABET:

- Jede\*r bekommt ein Fingeralphabet (z.B. das vom cbm) ausgehändigt
- Jede\*r sucht sich die passenden Zeichen für die Buchstaben seines Namens heraus und in beliebiger Reihenfolge zeigt jede Person den eigenen Namen
- Spiele wie „Galgenraten“ oder „Scrabble“ bieten Möglichkeiten das Fingeralphabet zu vertiefen
- Herstellen eines Memorys mit den einzelnen Zeichen oder einem Gegenstand, dessen erster Buchstabe das Zeichen der anderen Karte ist
- ...falls vorhanden – Fingeralphabet – Stempel in verschiedenen Größen bieten hervorragende Möglichkeiten, sich weiter mit dem Fingeralphabet zu beschäftigen
- kleine Texte stempeln (Postkarte,...)
- T-Shirts oder Stoffbeutel stempeln
- Buchstabierwettbewerbe
- Exkursion in die nähere Umgebung und alle möglichen Dinge, die man sieht mit den Fingern buchstabieren
- Worte erraten in Partnerarbeit

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- je nach Spiel oder Aktion: DGS Lexikon, Memory, Wortkarten, Stifte und Papier, Liedtexte,...

## ● INFOS:

Dieser Baustein lässt sich gut im Anschluss an den Baustein „gehörlos“ erarbeiten! Im Fokus steht die Deutsche Gebärdensprache (DGS).

Die Deutsche Gebärdensprache ist die visuell-manuelle Sprache, in der gehörlose und schwerhörige Personen in Deutschland und in Luxemburg untereinander und mit Hörenden kommunizieren. Die Wörter der Sprache nennen sich Gebärden. Innerhalb Deutschlands gibt es Abwandlungen und Varianten, ähnlich Dialekten. Nicht alle Worte eines Satzes werden übersetzt, da die DGS eine eigene Grammatik hat. Es werden überwiegend Schlüsselworte übersetzt.

Im Alltag begegnen uns Gebärden auf unterschiedliche Art und Weise! Die Nachrichten werden von Dolmetschern übersetzt, auf großen öffentlichen Veranstaltungen werden Reden übersetzt und selbst auch auf diversen Konzerten ist es mittlerweile keine Seltenheit mehr, dass Liedtexte am Bühnenrand übersetzt werden.

Das Gebärdenslexikon ist das ultimative Nachschlagewerk, mit diesem kann man einfache Worte suchen und gebärden lassen.

## ▲ BEWÄHRTE METHODEN:

- Spiele wie „Stille Post“ und Varianten von „Stadt-Land-Fluss“
- Herstellen eines Memorys mit den einzelnen Gebärden oder einem Gegenstand und der dazugehörigen Gebärde auf der anderen Karte
- Wortkettenspiele oder Satzketten
- im Plenum von seinem Tagesablauf erzählen – begleitet mit Gebärden
- Märchen übersetzen lassen und vorspielen
- Liedtexte übersetzen und zur Musik zeigen
- „Gebärden des Tages“ einführen, diese Gebärden werden den kompletten Tag lang anstatt der gesprochenen Worte benutzt
- Geschichtentag (Geschichten werden auf unterschiedliche Art und Weise bearbeitet – eine davon, eine Nacherzählung mit Gebärden)
- Worte erraten in Partnerarbeit
- eine Gebärdensammlung für Teams auf Freizeiten erstellen

ZEIT  
BELIEBIG

GRUPPENGROSSE  
BELIEBIG

ANZAHL  
BETREUER\*INNEN  
MIND. 1

ORT/GELÄNDE  
BELIEBIG

# BRILLESCHRIFT

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- je nach Spiel oder Aktion: Brailleschrift Vorlage, Memory, Wortkarten, Stifte und Papier, Prägeapparat,...

## ● INFOS:

Dieser Baustein lässt sich gut im Anschluss an den Baustein „blind“ erarbeiten!

Die Brailleschrift wird von Blinden und stark Sehbehinderten benutzt, ist also eine Blindenschrift. Sie wurde 1825 von dem Franzosen Louis Braille entwickelt. Die Schrift besteht aus Punktmustern, die, meist von hinten in das Papier gepresst, mit den Fingerspitzen als Erhöhungen zu ertasten sind. Mittlerweile begegnet uns diese Schrift in unglaublich vielen Situationen und an sehr vielen Orten, ohne dass die meisten Menschen davon Notiz nehmen, z.B. in öffentlichen Gebäuden (zumeist an den Handläufen), an Geldautomaten, in Fahrstühlen, in Supermärkten, in Freizeiteinrichtungen und auf Lebensmittel- und Medikamentenverpackungen.

Einen Infolyer über Sehschädigung und einem Braillealphabet in Postkartengröße, sowie viele weitere Materialien gibt es kostenfrei hier: [www.cbm.de](http://www.cbm.de).

## ▲ BEWÄHRTE METHODEN:

- Jede\*r sucht sich die passenden Zeichen für die Buchstaben seines Namens heraus, schreibt/ malt diese auf ein Blatt Papier und in beliebiger Reihenfolge zeigt jede\*r den eigenen Namen. Dieses geht auch mit anderen Worten
- Im nächsten Schritt kann ein Prägeapparat ausprobiert werden. Das Papier wird in den Apparat eingelegt und die Zeichen mit Hilfe eines Griffels spiegelverkehrt ins Papier gedrückt. Damit lassen sich Texte, Briefe,... erstellen z.B. ein spezieller Gruß zum Valentinstag!
- Herstellen eines Memorys mit den einzelnen Zeichen oder einem Gegenstand, dessen erster Buchstabe das Zeichen der anderen Karte ist
- Buchstabierwettbewerbe oder kleine „Diktate“
- Exkursion in die nähere Umgebung und Orte sammeln, an denen einem die Brailleschrift begegnet
- Worte erraten in Partnerarbeit
- Rätselspiele
- Kartenspiele erstellen
- Anleitungen für Gesellschaftsspiele übersetzen

# EINFACHE SPRACHE

ZEIT  
BELIEBIG

GRUPPENGROSSE  
BELIEBIG

ANZAHL  
BETREUER\*INNEN  
MIND. 1

ORT/GELÄNDE  
BELIEBIG

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Texte, Papier & Stifte

## ● INFOS:

Einfache Sprache ist eine sprachlich vereinfachte Version von Standardsprache oder Fachsprache. Der Sprachstil ist betont einfacher, verständlicher und klarer. Texte in Einfacher Sprache haben kürzere Sätze, einfache Satzstrukturen und wenig Kommata. Fremdwörter, schwer verständliche Stilfiguren, wie etwa Redewendungen oder Metaphern, werden in der Einfachen Sprache ebenso wenig benutzt, wie ungebräuchliche bildhafte Wendungen sowie Anspielungen. Texte in Einfacher Sprache ermöglichen einem Großteil der Bevölkerung Zugang zu Informationen oder Literatur und sind damit auch Teil von Barrierefreiheit. Bei der Einfachen Sprache geht es also nicht darum, Texte für bildungsferne Gruppen zu verfassen, sondern schwierige Texte an die Lesekompetenz breiter Bevölkerungsgruppen anzupassen. Boulevard-Zeitungen in Deutschland haben häufig das Niveau von Einfacher Sprache. Einfache Sprache besitzt im Gegensatz zur Leichten Sprache kein festes Regelwerk.

## ▲ BEWÄHRTE METHODEN:

- Vorgegebene Texte (Geschichten, Märchen, Liedtexte,...) in einfache Sprache übersetzen und in Kleingruppen/ Partnerarbeit vorstellen
- Spielanleitungen in einfacher Sprache erklären
- das eigene Freizeit- und Seminarprogramm auf einfache Sprache überprüfen
- die eigene Homepage auf einfache Sprache überprüfen
- ...seid kreativ, lasst Euch etwas einfallen

**ZEIT**  
2 - 3 STUNDEN

**GRUPPENGROSSE**  
BELIEBIG

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
GROSSER RAUM

**KINO**

## ◆ **MATERIAL & VORBEREITUNG:**

- Filmauswahl
- Beamer und PC oder DVD Player und Fernseher
- Getränke und Knabberzeug für Kinofeeling
- Möglichkeiten der Reflexion im Anschluss an den Film

## ● **UND SO WIRD'S GEMACHT:**

Wie Ihr einen Kinoabend vorbereiten müsst, muss ich wohl nicht mehr erzählen!

Es gibt eine Vielzahl an Filmen, die sich auf den unterschiedlichsten Ebenen mit dem Thema „Behinderung“ und „Inklusion“ auseinandersetzen. Manche Filme behandeln eher persönliche Aspekte, manche wollen aufwecken oder informieren oder auch einfach nur unterhalten.

Adam - Eine Geschichte über zwei Fremde. Einer etwas merkwürdiger als der Andere...	Autismus	2009
Adams Äpfel	Geistiges Handicap, Körperliches Handicap, Psychisches Handicap	2006
Adieu Paris	Körperliches Handicap	2013
Der Affe im Menschen	Körperliches Handicap	1988
Aktion Mutante	Körperliches Handicap	1993
Allein	Psychisches Handicap	2004
All I See Is You	Sehbehinderung	2016
Almost blue	Psychisches Handicap, Sehbehinderung	2000
Alone	Psychisches Handicap	2002
Am achten Tag	Down-Syndrom	1996

Die vorhergehende Tabelle zeigt nur einen Ausschnitt der sehr umfangreichen Auswahl an möglichen Filmvorschlägen. Eine gute Übersicht samt Kategorisierung und Zusammenfassung (allerdings nicht die Filme an sich!) gibt es auf:

[www.handicap-im-film.de](http://www.handicap-im-film.de)

# PROZENTE

ZEIT

15 - 20 MINUTEN

GRUPPENGROSSE

10 - 20 MENSCHEN

ANZAHL

BETREUER\*INNEN

MIND. 1

ORT/GELÄNDE

BELIEBIG

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- 10 Texte mit Prozentangaben, laminiert oder in Klarsichthüllen
- Leiste/Stoffband/Kreidestrich mit einer Markierung von 0–100 %, die auf den Boden geklebt ist, 5 Meter lang (Maßstab: 50 cm = 10%).

## ● UND SO WIRD'S GEMACHT:

Alle Personen stehen in der Nähe der Leiste am Boden.

Die\*der Leiter\*in fragt jeweils eine Frage. Die TN vermuten, wie hoch der Anteil der Bevölkerung jeweils ist und stellen sich an die vermutete Prozentangabe der Leiste.

Die richtige Antwort erhält die Gruppe mit dem Blatt, das an die passende Stelle am Boden gelegt wird.

### ALLGEMEIN

1. Vermute, wie hoch der Anteil der Menschen mit Behinderung weltweit ist.
2. Wie viele davon sind Kinder?
3. Wie viele Menschen mit Behinderung leben in Entwicklungsländern?

### ZUR VERMEIDBARKEIT

4. Wie viele Behinderungen in Entwicklungsländern wären vermeidbar?
5. Wie häufig wäre Blindheit vermeidbar, bzw. heilbar?

### ZU DEN URSACHEN

6. Wie viele Menschen weltweit leiden an Hunger oder Fehlernährung? (Beispiel: Vitamin-A-Mangel, Jodmangel)
7. Wie viele Menschen haben keinen Zugang zu sanitären Anlagen?
8. Wie viele Menschen haben keinen Zugang zu sauberem Trinkwasser?

### ZUR SITUATION

9. Wie viele von ihnen können keine Rehabilitationseinrichtung besuchen?
10. Wie hoch ist der Anteil der Kinder, die keine Schule besuchen können ?

### HINTERGRUND:

Die Zahl der Menschen mit Behinderung ist sicher sehr viel höher als viele vermuten. Bei einer Weltbevölkerung von 6,5 Mrd. gelten 650 Mio. Menschen als behindert. In Entwicklungsländern liegen die meisten Ursachen von Behinderungen bei den unzureichenden Lebensbedingungen, zum Beispiel Fehl- und Unterernährung, nicht behandelte Krankheiten oder aufgrund von fehlender Hygiene.

1)  
ETWA **15%**  
ALLER MENSCHEN WELTWEIT  
HABEN EINE BEHINDERUNG.

6)  
ETWA **33%** ALLER MENSCHEN  
SIND VON FEHL- ODER UNTER-  
ERNÄHRUNG BETROFFEN.

2)  
ETWA **25%** ALLER MENSCHEN  
MIT BEHINDERUNG SIND  
KINDER.

7)  
ETWA **40%** ALLER MENSCHEN  
WELTWEIT HABEN KEINEN ZU-  
GANG ZU SANITÄREN ANLAGEN.

3)  
ETWA **80%** ALLER MENSCHEN  
MIT BEHINDERUNG LEBEN IN  
ENTWICKLUNGSLÄNDERN.

8)  
ETWA **17%** ALLER MENSCHEN  
HABEN KEINEN ZUGANG ZU  
SAUBEREM TRINKWASSER.

4)  
ETWA **50%** DER BEHINDERUN-  
GEN IN ENTWICKLUNGSLÄN-  
DERN WÄREN VERMEIDBAR.

9)  
IN ENTWICKLUNGSLÄNDERN  
HABEN ETWA **96%** DER MEN-  
SCHEN MIT BEHINDERUNG  
KEINEN ZUGANG ZU REHABI-  
LITATIONSEINRICHTUNGEN.

5)  
BLINDHEIT WÄRE IN ENTWICK-  
LUNGSLÄNDERN ZU ETWA **80%**  
VERMEIDBAR ODER HEILBAR.

10)  
IN ENTWICKLUNGSLÄNDERN  
BESUCHEN ETWA **98%** DER  
KINDER MIT BEHINDERUNG  
KEINE SCHULE.

## ◆ EINSTIEGSMETHODEN

Einstiegsmethoden bilden den Auftakt für neue Lern- und Erziehungsprozesse. Sie verhelfen den Gruppenmitgliedern in der Situation anzukommen und sich auf den folgenden Prozess einzulassen. Sie bilden eine wichtige Grundlage, um die folgenden Phasen vorzubereiten und sind daher in ihrer Bedeutung nicht zu unterschätzen. Sie sollten den Bedürfnissen nach Orientierung, Sicherheit und Kontaktaufnahme gerecht werden. Ein gelungener Einstieg wirkt sich auf den Gesamtprozess positiv aus.

### **SYMBOLE/BILDKARTEN**

Bei dieser Methode können sich die Gruppenmitglieder näher kennenlernen und sich auf die bevorstehende Aktivität einstimmen. Die Gruppenleitung kann Informationen über die Bedürfnisse und Empfindungen der Gruppe erfassen und diese für die spätere Weiterarbeit nutzen.

In die Mitte der Gruppe werden Bilder oder Gegenstände gelegt. Die Gruppenmitglieder betrachten die Symbole und wählen eines aus. Im Anschluss können die Gruppenmitglieder erläutern, warum sie dieses Symbol gewählt haben. Zuvor kann ein Thema oder eine Ausgangsfrage vereinbart werden. Dies sollte der Gruppe und der Situation angepasst werden. Alternativ können die Mitglieder auch mit Pfeifenputzern, Knete oder Büroklammern eigene Symbole formen und diese anschließend erläutern.

### **BEGRÜßUNGSLAUF**

Beim Begrüßungslauf können die Gruppenmitglieder ankommen und sich gegenseitig bewusst wahrnehmen. Dabei sitzt oder steht die Gruppe im Kreis. Ein Gruppenmitglied beginnt nun den Begrüßungslauf, indem es gezielt auf ein anderes Gruppenmitglied zugeht und dieses begrüßt. Anschließend gehen das begrüßende und das begrüßte Gruppenmitglied auf weitere Gruppenmitglieder zu und begrüßen diese nun ebenfalls. Jedes begrüßte Gruppenmitglied wird so zum Mitglied des Begrüßungskomitees und geht begrüßend auf andere Mitglieder zu. Dies erfolgt so lange, bis die gesamte Gruppe unterwegs ist. Die Gruppe kann sich nun wieder im Kreis versammeln und ein neues Mitglied beginnt von vorne. Je nach Gruppengröße kann die Anzahl der Durchführungen variieren, um den Kontakt möglichst vieler Gruppenmitglieder untereinander zu ermöglichen. Die Begrüßungsformel sollte der Gruppe und der Situation angepasst werden und/oder mit den Gruppenmitgliedern entwickelt werden. Dies kann von nonverbalen Gesten, über alltäglich gebräuchliche Begrüßungsformeln bis hin zu Komplimenten reichen. Hier ist Kreativität gefragt.

## **SATZANFÄNGE**

Welches Ziel diese Methode verfolgt, hängt in erster Linie von der Auswahl der Satzanfänge ab. Generell kann sie zum Ankommen der Teilnehmer, zur Kontaktaufnahme und zur Einstimmung auf das Thema dienen.

Die Gruppenmitglieder sitzen im Kreis. Die Gruppenleitung liest einen Satzanfang vor oder legt diesen auf einer Karte in die Mitte. Nun können die Mitglieder diesen Satz kurz und knapp vervollständigen. Hierbei sind verschiedene Varianten möglich. Entweder die Gruppenmitglieder antworten nach der Reihe oder es äußern sich die Mitglieder, die der Satzanfang unmittelbar anspricht. Anschließend folgt der nächste Satzanfang.

Beispiel:

„Ich möchte heute...“

„Wenn ich ein Gegenstand wäre...“

„Heute fühle ich mich wie ein(e)...“

„Ich habe heute/seit dem letzten Treffen erlebt, dass...“

„Ich liebe Regen, weil...“

## **REPORTER\*IN**

Durch diese Methode sind alle Gruppenmitglieder auf dem aktuellen Informationsstand und die Gruppe auf die Aktivität eingestimmt. Darüber hinaus dient dieser Einstieg der Wiederholung und Festigung. Ein Gruppenmitglied wird dabei zur\*zum Reporter\*in ernannt. Dieses Gruppenmitglied interviewt die anderen Gruppenmitglieder über die bisherigen Ereignisse zum Thema oder Projekt. Hierbei sollten die Reporter\*innen dazu angeregt werden, in den Interviews möglichst auch die persönlichen Erlebnisse und Eindrücke der Interviewpartner\*innen zu erfragen. Ein symbolisches Mikrofon kann die Atmosphäre unterstützen.

## **VERDECKTE ÜBERRASCHUNG**

Diese Methode weckt die Aufmerksamkeit und nutzt die natürliche Neugierde. Sie ermöglicht den Gruppenmitgliedern sich auf das Thema einzustimmen und zur Ruhe und Konzentration zu finden.

Hierbei werden Gegenstände, die mit der später folgenden Aktivität in Verbindung stehen, unter einem Tuch versteckt. Nun dürfen die Gruppenmitglieder nacheinander ein Objekt herausfischen und dies der Gruppe vorstellen. Die Gruppe kann nun gemeinsam spekulieren, was auf sie zukommt. Alternativ können die Gruppenmitglieder auch zeitgleich oder nacheinander mit den Händen die verdeckten Gegenstände unter dem Tuch ertasten und sich darüber austauschen. Je nach Gruppenzusammensetzung und Situation ist hierbei eine enge Lenkung mit gezielten Fragen oder eine weitgehende Zurückhaltung durch die Gruppenleitung erforderlich.

# ● REFLEXIONSMETHODEN

Reflexionsmethoden bilden einen runden Abschluss einer vorangegangenen Phase. Sie dienen der Rückschau und der Bewusstmachung des zurückgelegten Prozesses. Hierbei erhalten sowohl die Gesamtgruppe und einzelne Gruppenmitglieder als auch die Gruppenleitung wichtige Impulse für die künftige Weiterarbeit. Unbewusste Lernprozesse können bewusst gemacht und Empfindungen geäußert werden. Die gesammelten Methoden erfordern daher grundsätzlich die sorgfältige Anpassung an die jeweilige Situation.

Es gibt verschiedene Reflexionsmodelle, welche der Leitung dazu dienen können die Reflexion in verschiedene Phasen zu strukturieren und innerhalb dieser Phasen geeignete Fragen zu formulieren.

Zwei, die ich ganz sinnvoll finde, möchte ich euch hier kurz vorstellen.

## 1. DAS SOP-MODELL

Ein Modell für Reflexionsrunden kann das SOP-Modell sein. Es beginnt, mit den individuellen und subjektiven Wahrnehmungen der Teilnehmer\*innen.

- **S(ubjektiv):** In der Runde äußert sich jeder, wie er das Spiel für sich erlebt hat, mit dem Fokus was war typisch für mich (um das eigene Rollenverhalten bewusst zu machen)
- **O(bjektiv):** Einzelne versuchen gebündelt zu formulieren, wie die Zusammenarbeit erfolgte und herauszuarbeiten, was typisch im Verhalten der Gruppe war (erkennen von Mustern im Gruppenverhalten) - unterstützend kann man auch die Aussagen bestätigen lassen oder andere Sichtweisen hinzunehmen (Beispielsweise mit einem Daumenkino nach der Zusammenfassung)
- **P(erspektiv):** Die Leitung übernimmt die Zusammenfassung des Gesagten und leitet über zum Transfer (Was kann aus der Aktion mitgenommen werden?)

## 2. „WHAT“ - MODELL

- „What?“ – Was...(ist erlebt bzw. beobachtet worden) ?
- „So what?“ – Warum...(ist es dazu gekommen) ?
- „What now?“- Wohin...(soll es weiter gehen) ?

Innerhalb dieser Fragestellungen gibt es wiederum drei Ebenen, wovon im Allgemeinen zuerst die Sachebene, dann die Gruppenprozessebene und anschließend die individuelle Erfahrungsebene betrachtet wird.

Frage/Ebene	„WHAT?“	„SO WHAT?“	„WHAT NOW?“
<b>Sachebene</b>	Was ist passiert? Was konntet ihr beobachten?		
<b>Gruppen- prozesse- bene (Gruppe und Ich)</b>	Wie ist das Spiel verlaufen? Wie habt ihr euch entschieden? Wie hat sich die Grup- pe verhalten?	Wieso ist die Gruppe so vorgegangen? Wie würdet ihr eure Zu- sammenarbeit bewerte- n? Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden?	Was würdet ihr zukünftig anders machen wollen? Wie könnt ihr euch ver- bessern?
<b>Individuelle Erfahrungs- ebene (Ich und Gruppe)</b>	Was konnte ich während der Ak- tion in der Grup- pe beobachten? Was habe ich in dieser Situation getan?	Was habe ich zum Verlauf beigetragen? Welche Rolle hatte ich während dieser Aktion & warum? Bin ich mit meiner Rolle und mei- nem Wirken während der Aktion zufrieden?	Was würdest du rückbli- ckend anders machen wollen? Wie möchtest du dich ver- halten, wenn du wieder in einer ähnlichen Situation bist? Was willst du in Zukunft ändern?

### BLITZLICHT

Mit der Blitzlicht-Methode lässt sich die momentane Stimmungslage der Gruppenmitglieder erfassen. Jedes Mitglied erhält die Möglichkeit persönliche Aspekte einzubringen. Diese Methode bietet den Vorteil, dass sie relativ spontan und ohne langfristige Vorbereitung bei aktuellem Bedarf eingesetzt werden kann. Die Gruppenmitglieder bilden hierzu einen Kreis. Nun darf sich jedes Mitglied reihum hinsichtlich einer Impulsfrage äußern. Die Dauer der Äußerung sollte für alle Mitglieder gleichermaßen begrenzt sein. Zum Beispiel kann man sich auf ein bis zwei Sätze oder 15 Sekunden einigen. Wichtig ist dabei, die Gruppenmitglieder vorher über die Regeln zu informieren: Jedes Mitglied darf sich äußern. Niemand muss sich äußern. Die Äußerungen werden nicht kommentiert oder diskutiert.

### SMILEY-METHODE

Die Smiley-Methode ist eine vereinfachte Reflexionsmethode. Hierbei werden drei Smileys (lachend, missmutig, neutral) in die Mitte gelegt. Die Gruppenmitglieder werden nun gebeten einen Gegenstand, der symbolisch etwas mit der Aktivität zu tun hat, auf einem der drei Smileys zu platzieren - je nachdem wie gut ihnen die Aktivität gefallen hat. Anschließend wird in einem kurzen altersangemessenen Dialog erkundet, warum sich die Mitglieder dort positioniert haben.

## STIMMUNGSBAROMETER

Mit einem Stimmungsbarometer lassen sich Veränderungen der Arbeitsatmosphäre darstellen. Hierzu wird zu unterschiedlichen Zeitpunkten die Stimmung abgefragt und visualisiert. Zum Ende der Aktivität oder des Projektes kann die Atmosphäre damit noch einmal resümiert werden und Stimmungstiefs ggf. unmittelbar entgegengewirkt werden.

Hierzu bereitet die Gruppenleitung ein Diagramm auf einem Plakat vor. Die X-Achse stellt dabei den zeitlichen Verlauf dar. Hier werden einzelne Etappen eingetragen. Die Y-Achse bildet die Stimmung ab. Sie wird mit Smileys (missmutig bis fröhlich) versehen. Ist eine Etappe der Zeitachse erreicht, kleben die Gruppenmitglieder einen Klebepunkt in das Koordinatensystem auf Höhe der Etappe und Höhe ihrer Stimmungslage. So wird über den gesamten Prozess hin an verschiedenen Stellen die Stimmungskurve „gemessen“. Zum Abschluss betrachtet die Gruppe gemeinsam das Stimmungsbarometer und tauscht sich noch einmal über den Verlauf aus.

## SCHUHSOZIOGRAMM

Diese Reflexionsmethode erfordert viel Feingefühl für die Gruppe und von der Gruppe. Sie dient zur Visualisierung und Reflexion des Gruppengefüges und sollte nur mit Bedacht gewählt werden. Die Gruppe bildet einen Kreis. Ein Gruppenmitglied nimmt alle linken Schuhe der Gruppe. Jeder Schuh symbolisiert seinen Besitzer. Das Gruppenmitglied stellt nun in der Mitte des Kreises die von ihm empfundene Gruppenstruktur nach, indem es für jeden Schuh einen symbolischen Platz auswählt, so wie es den Besitzer während der Aktivität wahrgenommen hat. Die rechten Schuhe bleiben zur Identifizierung angezogen. In der anschließenden Diskussionsrunde kann jedes Mitglied sagen, ob es sich richtig platziert fühlt und wo es sich selbst sieht.

## WASSERSTAND

Diese Methode dient der Veranschaulichung der Stimmungslage oder Zufriedenheit. Sie dient weniger dazu, konkrete Aspekte zu reflektieren. Hierzu stehen zwei leere Schalen und ein mit Wasser gefülltes Gefäß in der Mitte. Die Gruppenmitglieder füllen reihum eine Kelle mit Wasser und verteilen das Wasser auf die beiden mit einem Plus und einem Minus gekennzeichneten Gefäße. Dabei erläutern die Gruppenmitglieder, warum sie die Wassermenge so verteilen. Wenn alle Gruppenmitglieder ihr Wasser verteilt haben, lässt sich am Wasserstand in den Gefäßen eine Gesamtbewertung ablesen.

## WETTERBERICHT

Mit dieser Methode können sowohl einzelne Inhalte, einzelne Phasen oder der gesamte Prozess einer Aktivität oder eines Projektes reflektiert werden.

Es sollte eine sorgfältige Auswahl der zu reflektierenden Aspekte getroffen werden. Die gewählten Reflexionsaspekte werden auf einem Plakat notiert oder durch Symbole visualisiert. Die Gruppenmitglieder erhalten Karten mit Wettersymbolen (Sonne, Wolken, Nebel, Regel, Blitz). Nun können die Gruppenmitglieder dem jeweiligen Aspekt ein Wettersymbol zuordnen. Hierbei kann man es den Gruppenmitgliedern entweder offen lassen, wie viele Karten sie von einem Symbol verteilen, oder zuvor vereinbaren, dass jedes Symbol einmal verwendet werden kann. Die gesamte Wetterkarte kann nun gemeinsam mit der Gruppe betrachtet und besprochen werden. Je nach Gruppe kann eine Reduktion der Aspekte und Symbole sinnvoll sein. Diese sollten zuvor erläutert werden.

## SPIEGELEI

Ähnlich wie die Fünf-Finger-Methode funktioniert das Spiegelei. Hierzu erhalten die Gruppenmitglieder ein gezeichnetes Spiegelei. Die verschiedenen Bestandteile des Eis stehen symbolisch für folgende Bewertungen:

- im Eigelb: durchweg positiv;
- im Eiweiß: ganz in Ordnung;
- auf dem Eiweißrand nach außen: hart an der Grenze des Erträglichen;
- außerhalb des Eies: unbefriedigend.

In die jeweilige „Bewertungszone“ können die Gruppenmitglieder nun ihr Lob und ihre Kritik eintragen. Alternativ kann das Ei ähnlich einer Zielscheibe in mehrere Bereiche unterteilt werden. Jeder Bereich erhält ein zu reflektierendes Kriterium. Die Gruppenmitglieder setzen nun für jedes Kriterium jeweils ein Kreuz im Eigelb, auf dem Eiweiß oder außen.

Wenn sich alle Gruppenmitglieder auf einer Zeichnung verorten, erhält man einen Gesamtüberblick, es muss jedoch mit Abweichungen zur Einzelabfrage gerechnet werden. Sowohl das gemeinschaftliche Ei als auch ein eignes Ei für jedes Gruppenmitglied haben daher ihre Vor- und Nachteile.

## FÜNF-FINGER-METHODE

Bei dieser Methode werden Erkenntnisse sowohl über positive als auch negative Aspekte gewonnen. Die Gruppenmitglieder malen hierzu den Umriss ihrer Hand auf ein Papierblatt. Nun tragen sie in die Finger die Antwort auf folgende Aspekte ein:

- Kleiner Finger: „Mir ist zu kurz gekommen ...“
- Ringfinger: „Ich bin zufrieden mit ...“
- Mittelfinger: „Gar nicht gefallen hat mir ...“
- Zeigefinger: „Diesen Hinweis habe ich erhalten ...“
- Daumen: „Ich fand top...“

Anschließend können die Gruppenmitglieder ihre Hände der Gruppe vorstellen oder die Hände werden in die Mitte gelegt, um von allen gesehen werden zu können.

## SATZANFÄNGE

Welches Ziel diese Methode verfolgt, hängt in erster Linie von der Auswahl der Satzanfänge ab. Generell kann sie auch zum Abschluss und zur Kurzreflexion dienen.

Die Gruppenmitglieder sitzen dabei im Kreis. Die Gruppenleitung liest einen Satzanfang vor oder legt diesen auf einer Karte in die Mitte. Nun können die Mitglieder diesen Satz kurz und knapp vervollständigen. Hierbei sind verschiedene Varianten möglich. Entweder die Gruppenmitglieder antworten nach der Reihe oder es äußern sich die Mitglieder, die der Satz unmittelbar anspricht. Anschließend folgt der nächste Satzanfang. Hierbei stehen eher spontane Äußerungen im Vordergrund.

Beispiel:

- „Ich habe heute erfahren, dass ...“
- „Ich bin besonders stolz auf...“
- „Ich wünsche mir...“

## TRANSFERTAGEBUCH

Das Transfertagebuch dient in erster Linie der Selbstreflexion und unterstützt die Nachhaltigkeit von Lernprozessen.

Das Transfertagebuch sollte von den Gruppenmitgliedern begleitend zu einem längerfristig angelegten Prozess (wie etwa einem Projekt, einem Training oder einer Weiterbildung) in mehreren Schritten ausgefüllt werden. Hierbei unterstützen entsprechende Impulsfragen:

1. Vor Beginn: „Welche Ziele möchte ich erreichen?“
2. Nach jeder Einheit:
  - „Was habe ich heute gelernt?“
  - „Wie kann ich das Gelernte in Zukunft umsetzen, um meine Ziele zu erreichen?“
  - „Was benötige ich noch, um meine Ziele zu erreichen?“
3. Zum Abschluss: „Welche Bilanz ziehe ich?“

Die Fragen sind lediglich exemplarisch und sollten auf die jeweilige Situation und die jeweilige Gruppe angepasst werden.

## ▲ EVALUATIONSMETHODEN

Evaluationsmethoden dienen der Überprüfung, ob die gesteckten Ziele, beispielsweise eines Projektes, erreicht wurden. Daher ist es von Bedeutung, dass im Vorfeld klare und messbare Ziele gesteckt wurden. Im Vorfeld einer Evaluation ist es notwendig, sich eindeutig klar zu machen, was konkret überprüft werden soll. Erst danach erfolgt die entsprechende Methodenauswahl. Die unten gesammelten Methoden sind Hilfsmittel. Sie ersetzen nicht die grundsätzliche Auseinandersetzung mit den Gütekriterien „Objektivität“, „Validität“ und „Reliabilität“ für Messverfahren.

### FRAGEBOGEN

Fragebögen dienen der Befragung von Gruppenmitgliedern oder Bezugsgruppen (Eltern, Team, Veranstaltungsbesucher etc.). Sie können vielfältige Aspekte in den Blick nehmen.

Häufig wird die Schwierigkeit der Erstellung eines guten Fragebogens unterschätzt. Die Brauchbarkeit eines Fragebogens wird vor allem durch die Qualität der Fragen bestimmt, denn missverständliche und unklare Formulierungen können zu unklaren Ergebnissen führen. Gerade da das Spektrum an Fragemöglichkeiten nahezu unerschöpflich ist, ist es für den tatsächlichen späteren Nutzen der Befragungsergebnisse besonders wichtig, die Fragen bedachtsam auszuwählen. Die Befragten sollten die Fragebögen in Ruhe und alleine ausfüllen. Je nach Situation kann sich eine Anonymisierung anbieten.

Es können offene Fragen oder Fragen mit festgelegten Antwortmöglichkeiten gestellt werden. Offene Fragen bieten den Zusatznutzen, weitere „verdeckte“ Aspekte zu erfahren, machen aber die Auswertung dementsprechend aufwendiger.

- Beispiel für eine offene Frage:  
„Was hat dir an der Theateraufführung besonders gut gefallen?“
- Beispiel für Auswahlmöglichkeiten:  
„Ich fühle mich in der Gruppe wertgeschätzt:  
trifft zu; trifft teilweise zu; trifft nicht zu“

Unterschiedliche Befragungsgruppen (wie zum Beispiel Gruppenmitglieder, Teammitglieder oder Eltern) erhalten jeweils angepasste Fragebögen.

## INTERVIEW

Bei dieser Methode werden die zu Befragenden einzeln interviewt. Um eine Vergleichbarkeit der einzelnen Interviews zu ermöglichen, ist es wichtig zuvor einen Gesprächsleitfaden zu erstellen. Dieser Leitfaden bildet die Grundlage jedes einzelnen Interviews mit allen Beteiligten. Auch diese Methode hat Vor- und Nachteile:

„Gespräche und Interviews erschließen oft dichtere und tiefergehende Informationen, da sie den Gesprächs- bzw. Interviewpartnern eine eingehende Darstellung ihrer subjektiven Sicht auf ein bestimmtes Thema ermöglichen. Anders als mit einem vorgefertigten Fragebogen sind hier auch Nachfragen zu Hintergründen und Wahrnehmungen möglich, in denen das subjektive Erleben sichtbar werden kann. Die zeitaufwendige Durchführung und Auswertung von Interview-daten wird häufig als Nachteil dieser Evaluationsverfahren genannt.“

## ZIELSCHEIBE

Die Zielscheibenevaluation visualisiert subjektive Einschätzungen der Gruppenmitglieder zu einem abgeschlossenen Projekt oder einer Aktivität. Hierzu wird eine Zielscheibe auf ein Plakat gezeichnet und in mehrere Kuchenstücke unterteilt. Jedes Kuchenstück wird mit einer Überschrift versehen, die einen Evaluationsaspekt darstellt. Was in den einzelnen Kuchenstücken evaluiert werden soll, muss spezifisch auf jedes Projekt oder jede Aktivität und die entsprechenden Kompetenzschwerpunkte angepasst werden.

Möglich Evaluationsaspekte:

- Zusammenarbeit in der Gruppe
- Durchführung des Projekts
- Wichtigkeit des Themas
- Lernerfolg
- Methodik
- Motivation

Jedes Gruppenmitglied setzt nun pro Kategorie eine Markierung auf die Zielscheibe. Je weiter die Markierung in die Mitte gesetzt wird, desto besser bewertet das Gruppenmitglied diese Kategorie. Nachdem alle Gruppenmitglieder ihre Einschätzung vermerkt haben, entsteht ein Gesamtbild. Dies kann nun gemeinsam mit der Gruppe besprochen werden und es können Konsequenzen daraus abgeleitet werden. Werden im Laufe eines Projektes mehrere Zielscheiben angefertigt, lassen sich zusätzlich noch Entwicklungen darstellen.

## **BEOBACHTUNG**

Zur Evaluation können auch systematische Beobachtungen mit festgelegten Kategorien herangezogen werden. Diese Vorgehensweise dient dazu, Daten über unmittelbares Verhalten und Prozessverläufe zu gewinnen.

Hierbei gilt es im Vorfeld zu entscheiden, ob sich eine teilnehmende oder eine nichtteilnehmende Beobachtung durch die Gruppenleitung selbst oder Dritte eignet. Eine nichtteilnehmende Beobachtung durch Dritte erlaubt auch Erkenntnisse über das Verhalten der Gruppenleitung selbst.

Dieses Verfahren bedient sich der generellen Vorgehensweise bei strukturierten Beobachtungen und kann in der entsprechenden Fachliteratur nachgelesen werden.

## **SOZIOGRAMM**

Soziogramme dienen der Erfassung und Analyse von Gruppenstrukturen. Werden sie mindestens zu Beginn und am Ende eines Prozesses angefertigt, lassen sich damit Veränderungen im Beziehungsgefüge der Gruppe erkennen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass es sich bei einem Soziogramm lediglich um eine Momentaufnahme handelt.

Diese Methode bietet sich beispielsweise bei Projekten mit dem Schwerpunkt im Bereich der Sozialkompetenzen an. Nach einer Datenerhebung über das Beziehungsgefüge innerhalb einer Gruppe wird eine grafische Darstellung angefertigt. Soziogramme können durch Befragungen oder durch Beobachtungen erstellt werden. Es gibt Varianten wie etwa Spiele- oder Kontakt-Soziogramme.

„Das Spiele-Soziogramm gibt Auskunft darüber, welche Kinder bevorzugt Spielpartnerschaften miteinander eingehen und wie sich Spielgruppen zusammensetzen.“

Hierzu wird an aufeinanderfolgenden Tagen im Gruppengeschehen beobachtet und dokumentiert, welches Kind sich in welchem Spielbereich allein oder gemeinsam mit anderen aufhält.

„Anhand der notierten Häufigkeit, mit denen jedes Kind den Kontakt zu anderen Kindern sucht, ergibt sich aus dem Kontakt-Soziogramm ein Bild über die soziale Aktivität und Beliebtheit einzelner Kinder.“

# SPIELE UND AKTIONEN



Was wären Seminare im Bereich der Jugendarbeit ohne die obligatorischen Spiele und kleinen oder größeren Aktionen?!

Diese Sammlung gibt Euch die Möglichkeit Eure Seminare zu ergänzen, etwas aufzupeppen, aufzulockern und gegebenenfalls abzurunden. Alle Spiele und Aktionen beschäftigen sich grob mit den Bereichen Inklusion, Handicaps, Wahrnehmung und Kommunikation/Kooperation und sind oft ohne viel Aufwand durchzuführen. In erster Linie sollen sie Spaß machen und das Interesse daran wecken, sich mehr mit dem Themenkomplex der Inklusion zu beschäftigen.

Wie bisher auch gilt – variiert, ergänzt und ändert die Spiele und Aktionen so, wie ihr sie braucht!

**KATEGORIE**  
EINSTIEG &  
KENNENLERNEN  
**ZEIT**

45 - 60 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
12 - 16 MENSCHEN

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

## REISE REISE

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

Schreibunterlagen, 1x A4 Papier pro Teilnehmer\*innen, passende Auswahl an Stiften, 4 große farbige Planeten (Papierkreise) mit jeweiligen Themenbereichen, die im Hauptspektrum der Gruppenziele liegen können, so viele kleine Themen-Trabanten, die noch unbeschrieben sind wie Anzahl der Teilnehmer\*innen, 3 kleine Steine oder Murmeln pro Teilnehmer\*innen, eine Kamera

### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Aktion dient dazu, sich vertieft kennenzulernen, Erwartungen, individuelle Ziele und Bedürfnisse bewusst zu machen, diese in der Gruppe zu äußern und Schwerpunkte für gemeinsame Ziele zu setzen.

1. Die Teilnehmer\*innen bekommen ca. 7-10 min Zeit schriftlich oder künstlerisch ihren Heimatplaneten (ihre Welt aus der sie kommen) auf einem A4 Papier je Teilnehmer\*innen festzuhalten. Danach werden die einzelnen Heimatplaneten kurz vorgestellt und vor sich gelegt. Weitere gezielte Fragen der Leitung können als Unterstützung sinnvoll sein, um Bereiche zu fokussieren bzw. zu begrenzen. Als Alternative kann auch die Gestaltung einer eigenen Insel vorgenommen werden - je nach Metapher die man nutzen möchte.

2. Danach stellt die Leitung kurz die Planeten (oder Inseln) der Inklusion dar. Mögliche Planeten (Inseln) um Schwerpunkte zu setzen, könnten sein: „Gemeinschaftsplanet“, „Planet der Neugier“, „Kommunikationsplanet“, „Planet der Handicaps“ oder ähnlich passendes. Die Teilnehmer\*innen haben dann die Möglichkeit weitere kleine Trabanten zu gestalten von denen sie meinen, dass sie zum Universum dazu gehören sollten und den Teilnehmer\*innen wichtig sind. Diese sollten dann kurz erläutert werden und in das Bild am Boden um ein gemeinsames Zentrum (Sonne) gelegt werden.

3. Jede\*r Teilnehmer\*innen hat 3 Steine (Murmeln), die dann Stein für Stein nacheinander in der Runde gelegt werden um Schwerpunkte bezüglich der Ziele (Planeten und Trabanten bzw. Inseln und Kleininseln) zu setzen.

4. Es bietet sich an das Ergebnis per Kamera festzuhalten, um später am Ende eines Programmes in der Abschlussreflexion darauf Bezug nehmen zu können.

# REIFENTOR

KATEGORIE  
EINSTIEG &  
KOOPERATION  
ZEIT  
CA. 15 MINUTEN

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- ein großer Reifen oder ein Seil

GRUPPENGROSSE  
AB 8 MENSCHEN

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen halten sich im Kreis an den Händen und an einer Stelle im Kreis wird von zwei Teilnehmer\*innen der Reifen an beiden Seiten gehalten. Aufgabe ist es, dass alle Teilnehmer\*innen durch den Reifen kommen, ohne sich jedoch loszulassen und ohne den Reifen zu berühren, außer mit den beiden Händen der zwei Teilnehmer\*innen, die ihn festhalten. Bei Berührung sollten alle wieder zurück auf die andere Seite und der Spaß beginnt abermals.

ANZAHL  
BETREUER\*INNEN  
MIND. 1

ORT/GELÄNDE  
BELIEBIG

## ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Kann in Verbindung mit „die eigene Insel“ als Einstieg in ein Seminar (-wochenende) genutzt werden! ...man beginnt die Reise von oder zu einer Insel in einem Boot und der Reifen symbolisiert quasi ein Bullauge zum Einstieg.

Sollten Teilnehmer\*innen im Rolli mitspielen kann statt eines Reifens auch ein langes Seil zu einem „Tor“ geknotet werden um die Durchfahrt leichter zu machen.

**KATEGORIE**  
KOMMUNIKATION &  
GRUPPEN BILDEN  
**ZEIT**  
10 - 15 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
BELIEBIG

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

## GEBÄRDENPAARE

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- kein Material nötig

### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

#### KENNENLERNEN DER GEBÄRDEN

Für das Spiel werden gleich viele Gebärden wie Teilnehmer benötigt (bei einer geraden Anzahl an Teilnehmenden). Jeweils zwei Gebärden gehören eindeutig zusammen und Stellen zum Beispiel Gegensätze dar: Tag & Nacht, heiß & kalt, etc.

Die Teilnehmer\*innen lernen diese in einer ersten Runde kennen. Sie müssen dabei nicht alle Symbole beherrschen, es reicht, einen groben Überblick zu haben.

#### SPIEL

Für das eigentliche Spiel bekommt jede\*r Teilnehmer\*in geheim eines der Zeichen zugeteilt. Nach dem Startsignal wiederholt jede\*r Teilnehmer\*in fortlaufend sein\*ihr Symbol. Gleichzeitig suchen alle Teilnehmer\*innen den\*die Spieler\*in, der\*die das entsprechende Paar-Symbol zeigt.

Wie lange dauert es, bis sich alle Gruppen gefunden haben?

### ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

- keine Gegenteile sondern die gleichen Zeichen
- Themengebiete eingrenzen (Obst, Schule,...)
- größere Gruppen können damit ebenso gebildet werden

# AUSSENSEITERSPIEL

KATEGORIE  
KOOPERATION

ZEIT  
CA. 60 MINUTEN

GRUPPENGROSSE  
MIND. 8 MENSCHEN

ANZAHL  
BETREUER\*INNEN  
MIND. 1

ORT/GELÄNDE  
ORT MIT VIEL PLATZ

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Kein Material notwendig.

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmenden laufen durch den Raum. Wenn sich Leute begegnen, grüßen sie sich, bilden Gruppen und unterhalten sich. Ein\*e Freiwillige\*r spielt nun den\*die Außenseiter\*in. Sie\*Er muss versuchen, in die Gruppen zu gelangen und mit den Mitgliedern Gespräche anzufangen. Die Teilnehmenden versuchen, den Kontakt zur\*zum Außenseiter\*in zu meiden. Eventuell kann nach etwa 15 Minuten ein\*e andere\*r Freiwillige\*r in die Rolle des\*der Außenseiters\*In schlüpfen.

Es folgt eine moderierte Diskussion. Leitfragen können sein:

- Wie hat der\*die Außenseiter\*in versucht, Kontakt aufzunehmen?
- Wie haben die Gruppen diesen Kontakt verhindert?
- Wie hat sich der\*die Außenseiter\*in dabei gefühlt?
- Wie hätte sich der\*die Außenseiter\*in verhalten müssen, um akzeptiert zu werden? Gibt es für den\*die Außenseiter\*in überhaupt eine Möglichkeit aus der Außenseiterrolle hinaus zu kommen?
- Haben die Teilnehmenden ähnliche Situationen schon einmal erlebt?

## ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Der zeitliche Rahmen kann natürlich angepasst und verändert werden!

**KATEGORIE**  
KOMMUNIKATION &  
KOOPERATION

**ZEIT**  
10 - 30 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
DURCH 3 ODER 2  
TEILBAR

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

## DIE BLINDE KOPIE

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Augenbinden
- Bilder, Stifte und Papier für Variation

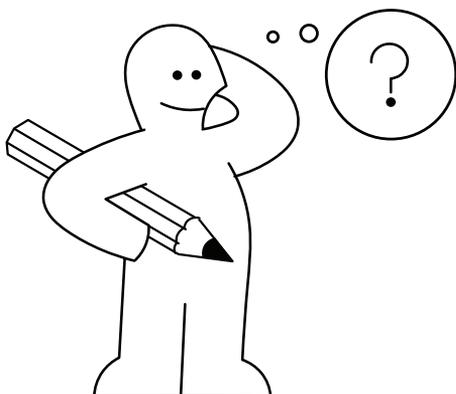
### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen gehen zu dritt zusammen. In jeder Dreiergruppe ist jemand A, B und C. Es gibt zwei Sitzgelegenheiten. C „erblindet“, A setzt sich in einer bestimmten Haltung hin. Nun soll B dem C beschreiben, wie er oder sie sich hinsetzen muss, um genau so zu sitzen wie A. Rückfragen von C sind nicht erlaubt, C soll nur genau nach B's An-

weisung handeln. Danach erfolgt ein Rollenwechsel, so dass jeder Spieler einmal in jeder Situation war.

### ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Die Pärchen setzten sich Rücken an Rücken. Eine Person bekommt ein Bild in die Hand und muss der zweiten Person versuchen dieses Bild so gut wie möglich zu beschreiben, sodass die zweite Person das Bild nachmalen kann. Es kann ein Zeitlimit geben oder die Paare malen, solange sie mögen. Danach werden die Rollen getauscht.



## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Rollenkarten
- evtl. Verkleidungen und Requisiten zur besseren Rollenunterstützung und Abgrenzung

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

### SITUATION

Carmen lebt in Nicaragua. Sie kann von Geburt an ihre Beine nicht bewegen. Da sie keinen Rollstuhl hat, braucht sie zu Hause viel Unterstützung. Ein Sozialarbeiter des Viertels würde sich um die Versorgung mit Hilfsmitteln kümmern und hat Carmen einen kostenlosen Schulbesuch angeboten. Zur Zeit geht nur ihr Bruder Rodrigo auf eine Schule. Die anderen Geschwister müssen arbeiten, da sie den Eltern dabei helfen müssen, die Familie zu ernähren.

Das Rollenspiel eignet sich vor allem, um verschiedene Perspektiven deutlich zu machen. Vater und Mutter vermuten verschiedene Zukunftsaussichten für Carmen, dem Mädchen mit einer Behinderung. Die Notwendigkeit, dass Kinder arbeiten müssen, steht im Widerspruch zu den Chancen, die eine Schulbildung bietet. Dabei wird der Konflikt offensichtlich, dass oft Mädchen vom Schulbesuch ausgeschlossen sind.

Die Bevölkerung Nicaraguas ist sehr jung. Über die Hälfte der 5,6 Millionen Einwohner (2007) ist unter 18 Jahre alt. Nicaragua ist nach Haiti das zweitärmste Land Lateinamerikas. Schätzungen gehen davon aus, dass fast die Hälfte der Bevölkerung über weniger als einen Dollar am Tag verfügt und somit in extremer Armut lebt. Die Einschulungsrate in die Grundschule ist in den vergangenen Jahren zwar gestiegen, aber mehr als die Hälfte der Schüler brechen vorzeitig die Schule ab und nur wenige besuchen weiterführende Schulen. Eine große Anzahl an Kindern und Jugendlichen arbeitet, um zum Lebensunterhalt der Familien beizutragen.

## EINFÜHRUNG

- Führt das Rollenspiel ein, indem ihr Situation und Arbeitsaufträge gemeinsam klärt
- Bildet Gruppen mit jeweils ca. sieben Personen

## DURCHFÜHRUNG

- Jedes Gruppenmitglied erhält die notwendigen Informationen auf seiner Rollenkarte
- Gebt den Gruppen ausreichend Zeit für die Klärung der Situation und die Bearbeitung der Arbeitsaufträge
- Vertieft die Fragen nach dem Rollenspiel

## ARBEITSAUFTRÄGE

Soll Carmen auf eine Schule? Die Familie muss am Ende zu einer gemeinsamen Entscheidung kommen.

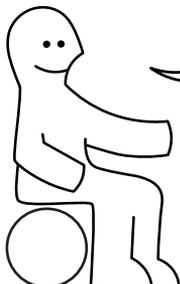
Wie könnte Carmens Zukunft mit Schulbesuch, wie könnte sie ohne den Schulbesuch verlaufen?

Diskutiert Lösungsstrategien, um allen Kindern den Schulbesuch zu ermöglichen.

- die Eltern arbeiten mehr, um das Geld selbst zu erwirtschaften
- die Kinder gehen auf eine Schule, arbeiten aber trotzdem weiter

## AUSWERTUNG

- Ist es euch schwer gefallen, die jeweilige Rolle einzunehmen?
- Welche Argumente gab es gegen den Schulbesuch der Kinder, bzw. den Schulbesuch von Carmen?
- Welche Lösungsstrategien habt ihr besprochen und gefunden?
- Welche Vorteile hätte die gesamte Familie, wenn Carmen auf eine Schule ginge ?
- Wie stellt ihr euch das Leben der Familie in drei Jahren vor?
- Für wie wichtig haltet ihr es, dass Kindern mit einer Behinderung der Schulbesuch ermöglicht wird?



Einen Vordruck der Rollenkarten  
bekommst du unter  
[www.inklusion.dein-jugendwerk.de](http://www.inklusion.dein-jugendwerk.de)

# EIN SCHRITT NACH VORNE

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Rollenkarten (anbei) und evtl. Steckbriefe (nicht anbei)

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Anhand dieses Rollenspiels erfahren die Teilnehmer\*innen ungleiche Lebensbedingungen und Chancenverteilungen. Inhalte dieser Übung sind individuell hemmende bzw. förderliche Faktoren, die in soziale Ungleichheit führen und oft Diskriminierung und Ausgrenzung zur Folge haben. Menschen mit Behinderung sind dann insbesondere betroffen.

### EINFÜHRUNG

Am besten sitzen die Teilnehmer\*innen bei dieser Übung zuerst an einem Tisch. Jede\*r Teilnehmer\*in zieht eine Rollenkarte.

Teilt die Steckbriefe aus mit der Erklärung, dass die Teilnehmer\*innen versuchen sollen, sich ihre Rolle vorzustellen; dass es nichts ausmacht, dass sie so wenig Informationen haben und dass die eigene Phantasie wichtig ist. (Das Rollenspiel kann auch ohne Steckbrief gespielt werden. Dann sollten Sie mehrere Fragen stellen, welche die Teilnehmer\*innen anregen, über ihre Rolle nachzudenken und genauere Vorstellungen anzustellen.)

Gebt den Teilnehmer\*innen ca. 15 Minuten Zeit zum Ausfüllen.

Die Teilnehmer\*innen sollen dabei nicht miteinander kommunizieren.

### DURCHFÜHRUNG

Für die Übung benötigt ihr jetzt Platz (ca. 18 Schritte Platz nach vorne und x Menschen breit).

Die Teilnehmer\*innen sollen sich nebeneinander in einer Reihe aufstellen. Bei großen Gruppen bietet es sich an, in zwei Gruppen zu arbeiten und dafür den zweiten Frageblock zu nutzen. Die aussetzende Gruppe reht sich an der Seite auf. Jede\*r Teilnehmer\*in soll sich darüber im Klaren sein, dass er\*sie eine Rolle spielt und die folgenden Aussagen aufgrund der Rolle beantwortet.

Nun lest ihr die Aussagen laut vor. Wenn ein\*e Teilnehmer\*in eine Aussage bejahen kann, darf er\*sie einen Schritt nach vorne gehen.

Macht nach jeder Aussage eine Pause, damit die Teilnehmer\*innen Zeit zum reagieren haben und sich umdrehen können, um ihren Stand vergleichen zu können.

KATEGORIE

ROLLENSPIEL &

EMPATHIE

ZEIT

CA. 45 MINUTEN

GRUPPENGROSSE

10 - 30 MENSCHEN

ANZAHL

BETREUER\*INNEN

MIND. 1

ORT/GELÄNDE

VIEL PLATZ

## Fragenblock A

1. Du hattest nie ernsthafte Geldprobleme.
2. Du lebst in einem Haus oder einer Wohnung mit fließendem Wasser, Strom und einer Toilette.
3. Du hast das Gefühl, dass du deine Meinung frei äußern kannst und dass dich die Anderen ernst nehmen.
4. Du hast keine Angst in eine Polizeikontrolle zu geraten.
5. Deine medizinische Versorgung ist gesichert.
6. Du kannst einmal im Jahr verreisen und Urlaub machen.
7. Du kannst Freunde und Freundinnen nach Hause zum Essen einladen.
8. Du schaust optimistisch in die Zukunft.
9. Du kannst den Beruf erlernen, den du dir wünschst.
10. Du hast keine Angst nachts einzuschlafen.
11. Du kannst mindestens einmal pro Woche ins Kino oder in die Disco gehen.
12. Du kannst dich verlieben in wen du willst.
13. Du hast das Gefühl, dass dein Wissen und deine Fähigkeiten in der Gesellschaft, in der du lebst, Anerkennung finden.
14. Du kannst lesen und schreiben.
15. In dem Ort, in dem du lebst, brauchst du keine Angst vor Krieg oder Naturkatastrophen zu haben.
16. Neben der Schule oder Arbeit hast du die Möglichkeit Sport zu treiben.
17. Du hattest nie das Gefühl von anderen ausgegrenzt zu werden.
18. Du kannst dich auf deine Familie verlassen.

Weitere Fragen und einen Vordruck der Rollenkarten findest du unter [www.inklusion.dein-jugendwerk.de](http://www.inklusion.dein-jugendwerk.de)



## AUSWERTUNG

1. Stellt euch im Kreis auf oder macht es euch auf dem Boden im Sitzkreis gemütlich. Bittet die Teilnehmer\*innen ihre Rollen erst mal nicht zu verraten.
2. Fragt in die Runde, wie die Teilnehmer\*innen dieses Spiel fanden. Mögliche Fragen:
  - Was war es für ein Gefühl einen Schritt vorwärts zu kommen bzw. zurückzubleiben?
  - Was hat dich daran gehindert einen Schritt voranzukommen?
  - Wer fühlte sich besonders benachteiligt?
  - Welche Menschenrechte waren bei einzelnen nicht gewährleistet oder in Gefahr?
3. Nun sollen einige Teilnehmer\*innen ihre Rollenkarte vorlesen.
  - Wie leicht/schwer war es, seine Rolle zu erfinden und zu spielen? Konnte man sich die Person gut vorstellen?
  - Was muss unternommen werden, um mehr Gleichheit und Gerechtigkeit herzustellen?

# FUCHS IM HÜHNERSTALL

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- eine Augenbinde pro Paar
- ein langes Seil

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen finden sich in Paaren ihres Vertrauens zusammen. Je einer pro Paar übernimmt die Aufgabe des Schutzpatrons und wird Teil des Hühnerstalls. Der Hühnerstall besteht aus einem langen Seil, welches mittels eines Knotens zu einem Kreis mit einem der Teilnehmer\*innenzahl entsprechenden Umfangs geschlossen wird und von den Schutzpatronen\*innen, in der Runde, auf Bauchhöhe gehalten wird, so dass sich eine Flächenbegrenzung ergibt. Die Hühner und der Fuchs werden durch Augenbinden blind, da es im Hühnerstall dunkel ist. Vorher überlegen sich die Teilnehmer\*innen-Paare individuelle verbale Befehl-Kommandos damit der\*die Schutzpatron\*in seine\*n Partner\*in von außen steuern kann. Der Fuchs hat die Aufgabe die Hühnchen zu fangen indem er sie festhält und ihnen sagt, dass er der Fuchs ist, woraufhin gefressene Hühner aus dem Hühnerstall gehen. Dann können die Paare wechseln. Achtung bezüglich der Verletzungsgefahr! Immer mit den Armen voraus und nicht zu ungestüm.

## ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Fortbewegung nur mit sehr kleinen Schritten erlauben, Spielflächen verändern oder gefressene Hühner können mit offenen Augen im Stall als zusätzliches Hindernis stehen verbleiben.

**KATEGORIE**  
KOOPERATION &  
KOMMUNIKATION  
**ZEIT**  
20 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
MIND. 8 MENSCHEN

**ANZAHL**  
BETREUER\*INNEN  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
DRAUSSEN

**KATEGORIE**  
VERTRAUEN &  
KOMMUNIKATION  
**ZEIT**

CA. 1,5 MIN. PRO  
TEILNEHMER\*IN +  
10 MIN. FÜR DIE  
ERKLÄRUNG

**GRUPPENGROSSE**  
8 - 30 MENSCHEN  
**ANZAHL**

**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
DRAUSSEN

# IKARUSGASSE

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- kein Material nötig

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen bilden Paare und sollen sich indessen als Gasse aufstellen, wobei die Paare von Gesicht zu Gesicht gegenüberstehen. Der Abstand sollte so sein, dass sie mit ausgestreckten Armen die Fingerspitzen ihres Gegenübers berühren können. Mit den Teilnehmer\*innen wird geübt die Arme nach oben und unten zu öffnen. Eine Person kann sich dann bereit erklären durch die Gasse in selbstbestimmter

Geschwindigkeit zu laufen bzw. zu rennen. Die Gasse macht entsprechend die Arme rechtzeitig auseinander, so dass der Laufende passieren kann.

### **ACHTUNG**

Die Leitung sollte gut überprüfen, ob alle bereit und konzentriert sind, sowie dass die Gasse gerade ist und keine Füße in die Gasse ragen (Stolpergefahr). Dann kann der\*die Laufende fragend rufen: „Seid ihr bereit?“, die anderen sollten dann laut und kräftig antworten „Wir sind Bereit!“, wenn sie bereit sind, ansonsten sollten sie „Stopp!“ rufen. Sind alle wirklich bereit, ruft die laufende Person „Ich komme!!!“ und rennt los. Wichtig ist hierbei, dass den Teilnehmer\*innen vor der Aktion klar gemacht wird, dass jede\*r seine\*ihre Grenze selbst bestimmen muss und dies zu können auch eine Stärke ist. Wer also nicht laufen will, sollte nicht gedrängt oder im Nachhinein durch die Gruppe „gegängelt“ werden.

# GORDISCHER KNOTEN

## KATEGORIE

KOOPERATION &

KOMMUNIKATION

ZEIT

VARIABLE

GRUPPENGROSSE

AB 8 MENSCHEN

ANZAHL

BETREUER\*INNEN

MIND. 1

ORT/GELÄNDE

BELIEBIG

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- ein langes Seil, besser jedoch ein 2 cm breiter Spangurtband ohne Schnallen
- ein Tuch

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Der New Games Klassiker schlecht hin ist der „Gordische Knoten“, welcher in der Variation nochmal erklärt wird. Die Form am Seil ist oft geeigneter, wenn eine Gruppe sich beispielsweise nicht so gut kennt oder unter Umständen Berührungängste vorhanden sind. Hierbei werden in das Seil, je nach Gruppenfähigkeit, verschiedene Knoten gemacht und zusätzlich etwas durcheinander gewühlt. Das verknotete Seil wird unter ein Tuch gelegt. Weiterhin kann man der Gruppe folgendes erzählen: Wenn eine Gruppe zusammenfindet und auch längere Zeit etwas miteinander zu tun hatte, entsteht so etwas wie ein unsichtbares Band zwischen der Gruppe. Doch es kann sein, dass in der Vergangenheit Konflikte dazu führten, dass Knoten zwischen den einzelnen Individuen entstanden sind, welche der Gruppe für gemeinsame Aufgaben im Weg sein können. Darum sollten die Knoten gelöst werden. Unter dem Tuch befindet sich dieses besagte Band und die Teilnehmer\*innen bekommen die Aufgabe nach unten zu gehen, die Augen zu schließen und sich zum nun enthüllten Band der Gemeinschaft vorzutasten. Haben alle das Band mit einer Hand ergriffen, dürfen sie die Augen wieder öffnen. Nun haben sie die Aufgabe das Band zu entwirren und zu entknoten. Jedoch dürfen sie die Hand, die sie an das Band gelegt haben, nicht lösen, aber zur Not mit der Hand am Seil weiterrutschen, sofern kein Knoten dies verhindert. Bei jüngeren Teilnehmer\*innen ist es sinnvoll darauf hinzuweisen, dass man behutsam vorgehen sollte, damit sich die Knoten nicht noch enger zurren.

## ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

### VARIATION 1:

Gordischer Knoten ohne Seil: Alle Teilnehmer\*innen schließen die Augen im Kreis stehend, dann bewegen sich alle langsam mit ausgestreckten Armen nach vorn und versuchen mit jeder ihrer beiden Hände jeweils eine andere Hand von zwei anderen Teilnehmer\*innen zu ergreifen. Haben alle zwei Hände ergriffen, wird wieder mit offenen Augen entknotet. Achtung, man sollte

darauf hinweisen, dass man sehr behutsam vorgehen sollte, damit niemandem der Arm verdreht wird oder die Gruppe auf jemand anderes fällt. Weiterhin kann es bei dieser Form dazu kommen, dass es mehrere Kreise gibt, die ineinander hängen.

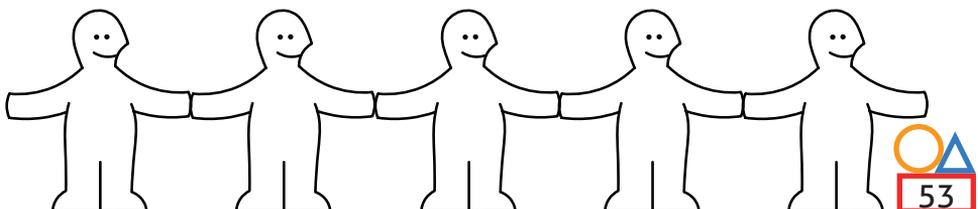
#### **VARIATION 2:**

Gordischer Knoten „am Seil aber blind“ (sehr schwierig): Alle Teilnehmer\*innen sind vorerst blind und gehen mit beiden Händen in Kontakt mit dem Seil, dass nur gelegt und nicht verknotet werden sollte und dürfen am Seil rutschen es jedoch nicht loslassen.

Dann dürfen alle Teilnehmer\*innen nacheinander für zwei Minuten sehen und versuchen den anderen verbal zu vermitteln, was sie tun müssen, um den Knoten zu entwirren. Achtung: es empfiehlt sich diese Variante nur mit Gruppen bis 15 Personen zu machen, da sie sonst extrem lange dauert. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmer\*innen ein gewisses Maß an Frustrationstoleranz und verbalen Fähigkeiten besitzen, um sie mit dieser Übung nicht zu überfordern. Nötigenfalls kann nach einer vollen Runde adaptiert werden, indem einzelne Sonderregeln ausgespielt werden können. Beispiel für einen Joker wäre, wenn die Gruppe eine Person einmalig bestimmen kann, welche 5 Minuten sehen darf.

#### **VARIATION 3:**

Für jüngere Teilnehmer\*innen ohne Berührungängste kann der Knoten auch ohne Seil durch eine Schlange bzw. Menschenkette entstehen. Alle stehen hierbei als Menschenkette im Kreis. Die Spielleitung durchbricht die Kette und schlängelt sich immer wieder durch die Reihe von Teilnehmer\*innen, über und unter den Händen durch, bis er\*sie das eine Teilnehmer\*innen Ende mit dem anderen wieder verbindet. Dieser Knoten sollte aber nicht zu fest geschnürt werden. Vorteil bei dieser Methode ist, dass sich nicht mehrere Kreise bilden und viele Teilnehmer\*innen mitmachen können.



## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- kein Material nötig

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Spielleitung ist in der Mitte des Kompasses als Kompassnadel mit ausgestrecktem Arm, der immer nach Norden zeigen sollte. Der Kompass besteht aus den Teilnehmenden, welche in etwa 4 gleich großen Gruppen im Viereck aufgestellt sind. Die mittlere teilnehmende Person einer Reihe im Viereck ist Norden und die anderen Reihen entsprechend Süden, Osten, Westen. Die TN sollen versuchen während der Aktion, immer in genau der selbigen Position zur Spielleitung und der Gruppe zu bleiben, während sich die Leitung in verschiedene Richtungen dreht. Spannend wird es jedoch noch mehr, wenn die Spielleitung anfängt, auch in verschiedene Richtungen zu laufen oder zum Schluss mal wegrennt und eine besonders knifflige Stelle für die Teilnehmer\*innen findet, an der sie sich nun positionieren sollen.

## ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Funktioniert ebenso gut im Kreis, statt im Viereck.

Kann in einer Spielekette einen guten Übergang von einem zum anderen Spiel oder Ort bieten!

**KATEGORIE**  
ENERGIZER &  
EMPATHIE  
**ZEIT**  
15 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
MIN. 12 BIS MAX. 40  
MENSCHEN  
**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
VIEL PLATZ

**KATEGORIE**  
KOOPERATION &  
KOMMUNIKATION  
**ZEIT**  
15 - 60 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
8 - 30 MENSCHEN

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
VIEL PLATZ

## ZEITGASSE

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- 2 – 3 Handtellergröße Spiegel ohne scharfe Kanten

### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen stehen in einer Reihe hintereinander und können sich nur rückwärts, wie in der Zeitgasse bei Momo bewegen, um voran zu kommen. Die Teilnehmer\*innen dürfen sich auf der vorgegebenen Strecke nicht nach hinten umdrehen, da sonst der\*die jeweilige Teilnehmer\*in erblindet, oder aber die Gruppe muss zum Startpunkt oder dem letzten vordefinierten Passierpunkt zurück. Die Gruppe muss weiterhin immer in Kontakt zueinander, mit mindestens einer Hand an der Hüfte oder der Schulter des Vordermanns bleiben, da ansonsten ebenfalls eine definierte Konsequenz erfolgt.

Die Strecke sollte dem Vermögen der Teilnehmer\*innen gut angepasst sein und keine Gefahrenstellen enthalten. Beispielsweise bietet es sich an verschiedene Kurven laufen zu müssen oder bei fitten Gruppen, eine kleine nicht zu steile und breite Treppe nach oben zu passieren. Wichtig: Treppen nicht rückwärts nach unten beschreiten lassen, da hierdurch die Teilnehmer\*innen zu stark gefährdet werden.

### ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Um die Aufgabe noch wesentlich schwieriger zu gestalten, kann es Teil der Aufgabe sein, Luftballons zwischen den Teilnehmer\*innen transportieren zu müssen, ohne diese festhalten zu dürfen. Die Ballons dürfen dann nur neu justiert werden, wenn die Gruppe einen „Stopp“ macht. Geht ein Luftballon verloren oder kaputt, kann ebenfalls eine Sanktion erfolgen.

# PRO & CONTRA

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Infomaterial für die „Sachverständigen“

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Ein in der Gruppe kontrovers diskutiertes Thema (z.B. aktuelle Fragestellungen bzgl. Inklusion), kann in Form eines Pro- und-Contra-Spiels behandelt werden. Solch eine kontrovers geführte Diskussion lässt sich natürlich auch simulieren: ist ja schließlich ein Rollenspiel!

Gewählt/ Verteilt werden folgende Rollen:

Pro-Anwalt, Contra-Anwalt, Moderator, ggf. Sachverständige (Rollen können auch doppelt besetzt werden). Alle anderen sind abstimmendes Publikum.

Die Sachverständigen bekommen ggf. die Möglichkeit, sich anhand des Infomaterials vorzubereiten.

Zur Entscheidungsfrage wird (geheim) vom Publikum vor und nach der Diskussion abgestimmt. Zwischen beiden Abstimmungen erfolgen die Plädoyers der Anwälte und die Befragung der Sachverständigen.

### **ANMERKUNG:**

Das Spiel ist am spannendsten, wenn zum Thema tatsächlich kontroverse Meinungen bestehen. Es kommt dabei sehr viel auf die geschickte, relativ neutrale Formulierung der Entscheidungsfrage an!

**KATEGORIE**  
KOMMUNIKATION &  
ROLLENSPIEL  
**ZEIT**  
20 - 45 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
BELIEBIG

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

**KATEGORIE**  
KOMMUNIKATION

**ZEIT**  
20 - 25 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
DURCH 3 TEILBAR

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
VIEL PLATZ

## ROBOTS IN LOVE

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- kein Material nötig

### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen gehen zu dritt zusammen. Eine\*r ist der\*die Erfinder\*in die anderen beiden die Roboter. Die zwei Roboter sind unsterblich ineinander verliebt und finden allerdings leider nicht auf natürlichem Wege zueinander, so dass der\*die Erfinder\*in Hilfestellung leisten muss! Beide Roboter sind in einiger Entfernung zueinander aufgestellt, am besten voneinander abgewandt, machen Robotergeräusche und bewegen sich auch wie diese. Dies sollte einmal vorgemacht werden. Die Roboter bewegen sich auf einen Sprachbefehl wie „Bewegungsmodus“, „Auf die Liebe fertig los!“ oder so. Dann laufen die Roboter los. Aufgabe ist es nun für den\*die Erfinder\*in diese durch Schultertippen so zu steuern, dass diese sich gegenseitig in die Arme laufen. Schultertipp rechts bedeutet eine Vierteldrehung nach rechts und Schultertipp links bedeutet eine Viertelumdrehung nach links. Danach werden die Rollen gewechselt.

### ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Um die Aufgabe schwieriger zu machen, können die Roboter die Augen geschlossen haben.

# SCHIFFFAHRT / AMÖBE

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- bei Variante - Luftballons

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen bekommen die Aufgabe sich so aufzustellen, dass alle mit allen in Berührung sind und jede\*r ein Teil eines gemeinsamen Schiffes ist. Das Schiff aus Teilnehmer\*innen sollte so eng gefasst sein bzw. stabil sein, dass es auf seiner Reise nicht bricht. Es sollte verschiedene Bauteile haben, die auch ein Schiff hat, wie ein Mast, ein Ruder, Buck, Heck, etc. . Dies kann im Vorhinein mit der Gruppe erarbeitet werden. Dann gilt es als Gruppe eine gewisse Wegstrecke zurückzulegen. Die Strecke kann mit Hindernissen versehen sein, jedoch sollte sich die Länge und der Schwierigkeitsgrad gut an dem Vermögen der Gruppe orientieren.

## ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

### VARIATION 1:

Die Teilnehmer\*innen bekommen je einen Luftballon als Schwimmkörper. Sie sollen diese Schwimmkörper so in das Gebilde mit einbauen, ohne die Luftballons mit den Händen festzuhalten oder irgendwo festzubinden. Sollten Luftballons kaputt gehen oder verloren werden, können sie zu einem bestimmten Punkt zurück geschickt werden.

### VARIATION 2:

Die eigentliche Version dieses Spiels kommt aus den New Games und nennt sich die „Amöbe“ oder in zwei Teams gespielt, als Wettstreit, ein „Amöbenrennen“. Hierbei wird eine Amöbe so gebildet, dass eine\*r der Teilnehmer\*innen der Kopf der Amöbe ist und in der Mitte steht, dann zwei weitere sich um ihn herum die Hände halten. Dann wiederum drei weitere um die zwei Teilnehmer\*innen und so weiter. In dieser Aufstellung ist die Schwierigkeit sich fortzubewegen am kniffligsten und der kreative Part des Schiffbaus als Gruppe fällt weg.

**KATEGORIE**  
KOOPERATION &  
KOMMUNIKATION  
**ZEIT**  
20 MIN. ABHÄNGIG  
VON WEGSTRECKE  
**GRUPPENGROSSE**  
MIND. 8 MENSCHEN

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
VIEL PLATZ

**KATEGORIE**  
KOMMUNIKATION

**ZEIT**  
30 - 120 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
BELIEBIG

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

## TALKSHOW DER ZUKUNFT

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Stifte
- Papier

### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Jeder erfindet zehn Ereignisse im Bezug auf ein vorgegebenes Thema (Entwicklung der Gesellschaft, Umsetzung von Inklusion, Umgang mit Menschen mit Handicaps,...), die sich in den nächsten zehn Jahren ereignen könnten und ordnet sie den kommenden Jahren zu. Dazu können die Teilnehmenden die Ereignisse in Form einer Lebenslinie eintragen

und anschließend allen zeigen. Auch das Verfassen von Tagebuchnotizen, Nachrichten oder Zeitungsartikel ist möglich. Entsprechend dem Titel ist auch eine Talkshow eine schöne Möglichkeit um die Entwicklung zu diskutieren. Vieles ist für die Präsentation möglich.

Im Anschluss werden die Ergebnisse verglichen und die Gruppe tauscht sich aus bzw. diskutiert über Gemeinsamkeiten und Unterschiede oder realistische Möglichkeiten eines Eintreffens der Thesen.

# ÜBERRASCHENDE SITUATIONEN

KATEGORIE

KOMMUNIKATION/  
ROLLENSPIEL

ZEIT

10 - 30 MINUTEN

GRUPPENGROSSE

KLEINGRUPPEN BIS  
8 MENSCHEN

ANZAHL

BETREUER\*INNEN

MIND. 1

ORT/GELÄNDE

BELIEBIG

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- vorbereitete Zettel in Umschlägen
- Würfel

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Es wird reihum gewürfelt. In der Mitte liegen zwei Stapel Briefumschläge bereit. Hat jemand eine „3“, so wird ein Umschlag vom Stapel mit den leichteren Situationen genommen, hat jemand eine „6“, wird ein Umschlag vom Stapel mit den schwierigeren Situationen genommen. In jedem Umschlag steckt ein Blatt auf dem eine Situation steht, in die die ziehende Person dazukommt. Die Situation wird für alle vorgelesen und im Anschluss erklärt die ziehende Person, wie er oder sie in dieser Situation handeln würde, bzw. wie die Situation weiter verlaufen könnte.

Hierbei ist evtl. Hilfe von der Spielleitung in Form von Nachfragen möglich.

## ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Immer zwei Menschen würfeln gemeinsam, erst wenn alle Paare einen Umschlag haben werden diese geöffnet. Die Paare beratschlagen, wie sie handeln würden, anschließend werden die Ergebnisse den anderen vorgestellt.

Situationen könnten sein:

- ein Mensch im Rollstuhl hat Probleme in die Straßenbahn einzusteigen
- jemand wird aufgrund seines Äußeren gemobbt
- eine Prügelei unter Jugendlichen, viele filmen mit ihren Handys
- ein (blinder) Mensch verliert unbemerkt eine Geldbörse/einen Geldschein
- ein Unfall ist geschehen, Gaffer behindern die Rettungskräfte
- ein obdachloser Mensch sucht im Müll nach Essbarem

**KATEGORIE**  
VERTRAUEN &  
KOOPERATION  
**ZEIT**  
15 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
10 - 40 MENSCHEN  
(GERADE ANZAHL)  
**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

## VERTRAUENSJURTE

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- kein Material nötig

### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Teilnehmer\*innen stehen im Kreis und halten sich die Hände ohne dabei die Finger miteinander zu verschränken. Es wird auf zwei abgezählt, so dass zwei Gruppen entstehen. Dann lehnt sich Gruppe 1, also jede\*r Zweite, langsam nach vorn und Gruppe 2 gleichzeitig, langsam nach hinten. Hierbei ist es wichtig, dass alle behutsam vorgehen und Körperspannung halten. Sollte es nicht so gut klappen, kann es

auch mal blind versucht werden. Man kann dann am weitesten Punkt die Augen öffnen, um zu sehen, wie weit man gekommen ist. Weiterhin können die Gruppen in einem weiteren Anlauf die Rollen wechseln.

# WERBEKAMPAGNE

## ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- entweder keines oder
- Plakate
- Fotos
- Stifte
- Kleber
- Scheren

## ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Die Kleingruppen bekommen die Aufgabe Werbekampagnen für ein bestimmtes Thema im Bereich Inklusion/Menschen mit Handicap zu erstellen oder ein vorhandenes Angebot im jeweiligen Verband so umzugestalten, dass es „barrierefrei“ ist. Auch die Gestaltung einer Werbekampagne für ein zukünftiges Event, dass für alle zugänglich sein soll, ist möglich. In den Kleingruppen müssen sich die Teilnehmer\*innen auf materialloses Spiel (Film/TV/Radio/Blog/YoutubeVideo/...) oder Materialspiel (Plakate/Wandbilder/Ausstellungen/Artikel/...) einigen. Nach 15 Minuten Besprechungszeit werden die Projekte umgesetzt und am Ende der Gruppe vorgestellt.

**KATEGORIE**  
KOMMUNIKATION &  
KREATIVITÄT  
**ZEIT**  
30 - 120 MINUTEN

**GRUPPENGROSSE**  
KLEINGRUPPEN BIS 4  
MENSCHEN  
**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
BELIEBIG

**KATEGORIE**  
ENERGIZER

**ZEIT**  
1 MINUTE

**GRUPPENGROSSE**  
BELIEBIG

**ANZAHL**  
**BETREUER\*INNEN**  
MIND. 1

**ORT/GELÄNDE**  
STUHLKREIS O.Ä.

## PLATZWECHSEL AUF STÜHLEN

### ◆ MATERIAL & VORBEREITUNG:

- Stühle

### ● UND SO WIRD'S GESPIELT:

Jeder soll seinen Sitzplatz wechseln, dadurch können neue Perspektiven gewonnen werden und altbackene Strukturen durchbrochen werden bzw. dazu angeregt werden, diese ins Bewusstsein zu holen. Vor allem wenn es als bewusstes Ritual zu bestimmten Zeiten bzw. in bestimmten Situationen oder dem Tagesablauf (Mahlzeiten) verankert und gepflegt wird, können sich Strukturen verändern.

### ▲ VARIANTEN & ERWEITERUNGEN:

Bei längeren Einheiten, die im Sitzen durchgeführt werden, kann man auch ein paar Aufgaben dazu stellen. Beispielsweise in einem Stuhlkreis einmal eine Runde über die Stühle steigen oder mal unter einem Stuhl durchkriechen, etc. .

## ◆ IST DAS GLAS HALBVOLL ODER HALBLEER?

**MATERIAL:** Zwei durchsichtige Glasbehälter mit „+“ und „-“ beschriftet, eine Schöpfkelle, ein Wasserbehälter

**KURZBESCHREIBUNG:**

Die Teilnehmer\*innen können nacheinander jeweils eine Schöpfkelle mit Wasser in den Positiv- oder Negativ-Behälter füllen und sollen sich bestenfalls dabei kurz äußern, was ihnen gut gefällt oder fehlt, wenn diese Methode als Zwischenreflexion genutzt wird. Als Abschlussreflexion kann man fragen was den Teilnehmer\*innen gefallen hat oder eben nicht.

## ● ZAHLENBAROMETER

**MATERIAL:** Zahlen auf Papier

**KURZBESCHREIBUNG:**

Zahlen von 1-10 werden der Teilnehmer\*innen Anzahl entsprechend ausgelegt. Dann stellt die Leitung Fragen und die Teilnehmer\*innen können sich auf der Skala platzieren.

**VARIATION:**

Bei Älteren kann der Spielleiter auch gezielt weitere Fragen innerhalb einer Aufstellung an die Teilnehmer\*innen stellen, besonders interessant sind hierbei die äußeren Spitzen des Stimmungsbildes.

## ▲ SAG ES IN DREI WORTEN ODER EINEM SATZ

**MATERIAL:** ohne

**KURZBESCHREIBUNG:**

Die Teilnehmer\*innen sollen drei prägnante Worte oder einen aussagekräftigen Satz für eine Aktion finden. Diese können die ganze Gruppe betreffen oder auch eigene Gefühle. Bei dieser kurzen Reflexionsmethode bekommt man einen groben Überblick, was die einzelnen Teilnehmer\*innen gerade bezüglich einer Aktion beschäftigt oder einen Hinweis darauf, wie sie die Aktion und die Gruppe in dieser wahrgenommen haben. Zeitlicher Rahmen: ca. 30 Sekunden pro

Teilnehmer\*innen + 3 Minuten zum Überlegen

## ◆ ZONENREFLEXION

**MATERIAL:** zwei Seile in entsprechender Größe

**KURZBESCHREIBUNG:**

Es wird ein mittlerer Kreis ausgelegt, in welchen alle Teilnehmer\*innen passen können. Dies stellt die Komfortzone dar. Dann wird ein zweiter Kreis ausgelegt, der um diesen herum passt und in einem solchen Abstand, dass zwischen dieser Kreise wieder alle Teilnehmer\*innen passen würden. Dies ist die Herausforderungszone. Alles was sich außerhalb dieser Zonen befindet, ist die Überforderungszone. Dann können die Teilnehmer\*innen sich individuell in Bezug auf ein ganzes Angebot einordnen oder auch in Bezug auf bestimmte Momente, abhängig von der Fragestellung der Leitung. Die Leitung kann mittels der entstehenden Bilder gezieltere Fragen an alle oder einzelne Personen stellen, um die Situation zu reflektieren.

**VARIATION:**

Die Form bietet auch die Möglichkeit, die Zonen anders zu benennen, wie z.B. die Mitte als „ja“, Zwischenraum als „mittel“ und außen als „nein“.

## ● DAUMENKINO

**MATERIAL:** keines

**KURZBESCHREIBUNG:**

Die Leitung stellt Fragen an die Gruppe und die Teilnehmer\*innen können durch Daumenzeig Rückmeldung geben. Daumen nach unten bedeutet „negativ“. Daumen nach oben bedeutet „positiv“. Zwischenstufen sind auch möglich anzuzeigen. Der Vorteil dieser Form ist ihre Kürze und die Möglichkeit auch für Teilnehmer\*innen, die nicht so viel äußern, sich mitzuteilen. In bestimmten Fällen kann die Leitung auch nachfragen, um Details zu erfahren, da es eben nur ein Stimmungsbild ist.

**VARIATION:**

Mit geschlossenen Augen bei Teilnehmer\*innen, die sich sonst untereinander zu sehr beeinflussen würden.

Weitere Variationen sind über Hand hoch oder tief halten, laut und leise Klatschen, etc. möglich.

## ◆ BLUMENTOPFREFLEXION

**MATERIAL:** ein Eimer oder Ähnliches und min. doppelt so viele unterschiedliche Alltags- oder Naturgegenstände wie Teilnehmer\*innen

**KURZBESCHREIBUNG:**

Der Reflexionsblumentopf eignet sich sehr gut für längere dynamische Aktionen, in denen aber auch emotional viel passiert. Alle Teilnehmer\*innen sitzen im Kreis. In der Mitte steht ein Eimer und die Gegenstände liegen drum herum. Die Teilnehmer\*innen sollen sich die ganze Aktion, ihre Wahrnehmungen auf das Geschehen, die Gruppe, ihre Gefühle etc. nochmals Revue passieren lassen und sich überlegen, welche Gegenstände aus der Mitte zu diesen symbolisch passen. Hat jemand einen Gedanken, so soll er sich den passenden Gegenstand nehmen, seinen Gedanken vorstellen und die Verbindung zum Gegenstand herstellen. Dieser Gedanke kann auch eine Frage sein. Dann legt er den gewählten Gegenstand in den Eimer. Nun kann die nächste Person mit einem neuen Gedanken weitermachen, indem sie einen neuen Gegenstand aufnimmt oder an einem anderen Gedanken anknüpft, in dem sie diesen nochmals aus dem Eimer hervorholt und ihn dann nach der Ausführung zurücklegt.

## ● REFLEXION IM SEIL

**MATERIAL:** ein langes Seil, das alle Teilnehmer\*innen fassen kann

**KURZBESCHREIBUNG:**

Alle haben das Seil in Hüfthöhe und stehen nicht zu weit entfernt voneinander im Kreis. Die Leitung verbindet die Seilenden so, dass die Teilnehmer\*innen sich danach ins Seil lehnen können, ohne dass der Knoten in der Aktion wieder aufgeht. Dann folgt eine verbale Reflexion. Mit älteren Teilnehmer\*innen ist es erfahrungsgemäß leichter, das Gleichgewicht zu halten.

# IMPRESSUM

## HERAUSGEBER

Bezirksjugendwerk der AWO  
Hannover e.V.

Körtingsdorfer Weg 8  
30455 Hannover

### Telefon:

0511-4952175

### E-Mail:

info@dein-jugendwerk.de

### Internet:

www.dein-jugendwerk.de



### Redaktion:

Florian Körner

### Layout und Satz:

Benjamin Lemmer



Die Publikation wurde im Rahmen des Projekts neXT-mosaik aus Mitteln des Niedersächsischen Ministeriums für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung gefördert.

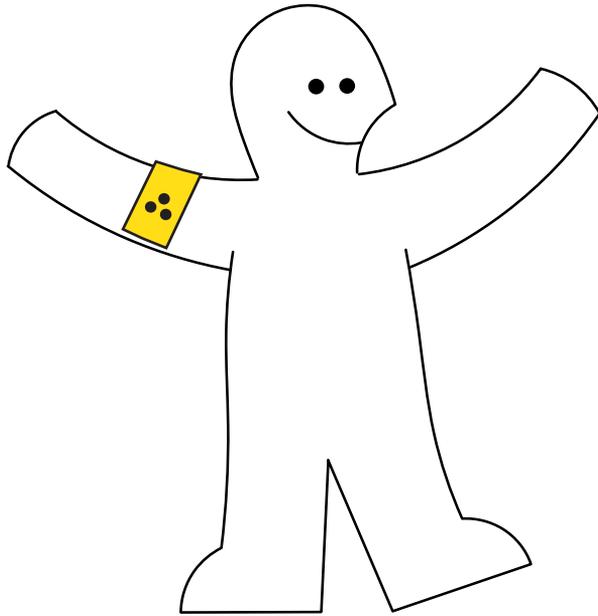
### Bildernachweis:

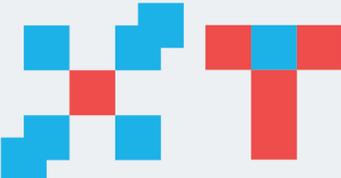
All IDEA assembly instructions: CC by-nc-sa 4.0  
www.idea-instructions.com  
(Seite 1,3,5,45,49,53)  
auf Seiten 4, 47, 68 abgewandelt von Benjamin  
Lemmer CC by-nc-sa 4.0

### Anmerkung zum Urheberrecht:

Die in dieser Broschüre beschriebenen Aktionen und Spiele sind teils eigene Kreationen, entstammen anderen Spielesammlungen oder sind von ihnen inspiriert, sind an Elemente der Ausbildung des Autors angelehnt oder über Generationen von Jugendleiter\*innen überliefert, weshalb es schwierig ist für die einzelnen Aktionen ein eindeutiges Urheberrecht zu formulieren.

# Inklusion



ne  mosaik

Ein Förderprogramm des



Niedersächsisches Ministerium  
für Soziales, Gesundheit  
und Gleichstellung

Programmregie

