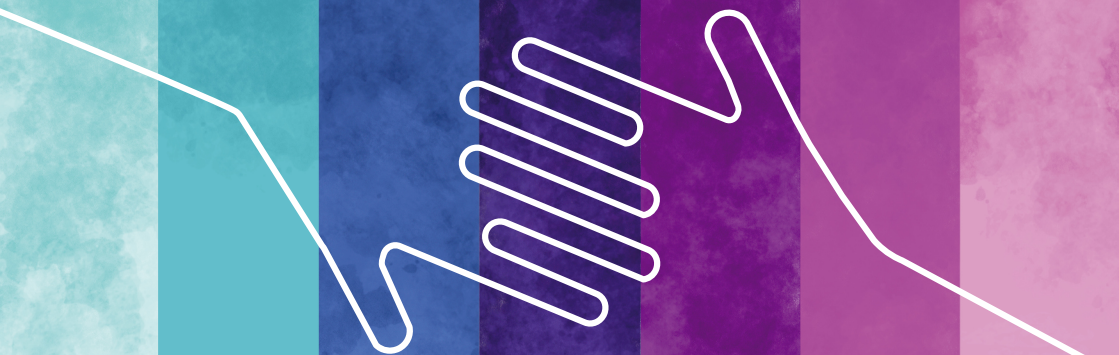


DEMOKRATIE ERLEBEN UND MITGESTALTEN IN DER JDAV BAWÜ



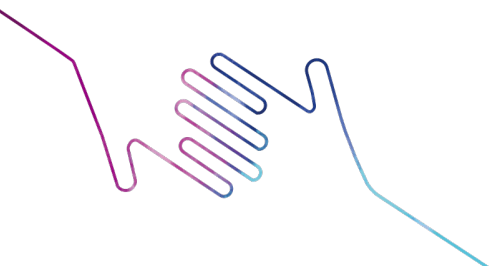
Ein Heft voller Infos, Ideen und Methoden
für Gruppenstunden und Jugendvollversammlungen
➔ für mehr Beteiligung und Mitbestimmung



Jugend des Deutschen Alpenvereins
Landesverband Baden-Württemberg



„DIESES HEFT IST IN EINFACHER SPRACHE VERFASST!“



VORWORT

**LIEBE
JDAVLER*INNEN,**

im März 2023 gab es eine Premiere: Die allererste Landesjugendversammlung (LJV) der JDAV BaWü hat stattgefunden, die Landesjugendleitertage sind ab jetzt Geschichte. Zum ersten Mal konnten alle Jugendmitglieder als Delegierte kandidieren, um an der Versammlung teilzunehmen und abzustimmen, nicht mehr nur aktive Jugendleiter*innen.

Moment! Delegiert? Kandidieren? Du verstehst nur Bahnhof? Da bist du nicht allein. Um die neuen Regelungen und Wahlverfahren in der JDAV gut einzuführen und umzusetzen, so dass sie auch möglichst alle verstehen, haben wir ein Projekt ins Leben gerufen: „Wir sind dabei! Demokratie erleben in der JDAV.“ Daran haben sich einzelne Sektionen (Konstanz, Schwaben und Tübingen), einige Delegierte und die Landesjugendleitung beteiligt. Herausgekommen sind jede Menge Informationen, Methoden, Ideen und Spiele, die wir auf der Landesjugendversammlung und in den Jugendvollversammlungen eingesetzt haben. Damit sich alle Teilnehmenden, die zum ersten Mal dabei waren, wohlfühlen und sich gut zurechtfinden konnten. Niemand sollte sich von all den neuen Begriffen, Menschen und Abläufen überfahren fühlen.

Die Spiele drehten sich viel um Werte, um Beteiligung und um Demokratie. Denn das ist es, was wir im Jugendverband machen, wenn wir den Jugendausschuss oder die Landesjugendleitung wählen, über Anträge abstimmen und die Kasse prüfen ...

In diesem Heft haben wir einige dieser Methoden und Spiele und ein bisschen Hintergrundwissen zu Demokratie und Beteiligung zusammengestellt, um sie der ganzen JDAV zur Verfügung zu stellen. Blättert doch mal durch, es finden sich jede Menge Anregungen für eure nächste JVV oder für eure Jugendgruppenarbeit in der Zeit vor der JVV. Denn dann stellt sich wieder die

Frage: Wer möchte an der Bundes- oder der Landesjugendversammlung teilnehmen und sich dafür delegieren lassen? Wie funktioniert das alles überhaupt und was bringt mir das eigentlich? Wir hoffen, dieses Heft hilft euch dabei, darauf Antworten zu geben und möglichst viele Kinder und Jugendliche dazu zu motivieren, sich an eurer JVV zu beteiligen, mitzureden und mitzubestimmen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Eure Landesjugendleitung und Geschäftsstelle der JDAV BaWü

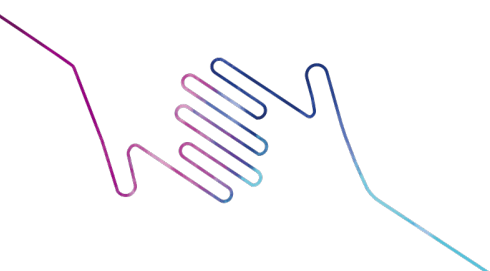
Das Projekt „Wir sind dabei: Demokratie erleben in der JDAV BaWü“ wird gefördert von der Baden-Württemberg Stiftung im Rahmen des Programms „Wir sind dabei! – Wertstätten der Demokratie“.

Baden-
Württemberg
Stiftung

WIR STIFTEN ZUKUNFT



**WIR
SIND
DABE!**



INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	1-3
----------------	------------

TIPPS FÜR VOLLVERSAMMLUNGEN (JVJ, LJV)	5-10
---	-------------

VOR DER VERANSTALTUNG: CHECKLISTE	5-8
-----------------------------------	-----

WÄHREND DER VERANSTALTUNG: RAHMEN, MATERIALIEN UND METHODEN	9-10
--	------

SPIELE UND METHODEN FÜR KINDER- UND JUGENDGRUPPEN	11-17
--	--------------

ANHANG	18 -20
---------------	---------------

JDAV-PUZZLE	18
-------------	----

PLANSPIEL	19-20
-----------	-------

TIPPS FÜR VOLLVERSAMMLUNGEN (JVV, LJV)

VOR DER VERANSTALTUNG

In unserem Projekt haben wir von Anna Kamenik gelernt, dass Demokratie im Wesentlichen drei Dinge braucht: Beziehung, Zeit und Wissen. Bei der Planung der Landesjugendversammlung und den Jugendvollversammlungen haben wir uns also im Vorfeld überlegt, wie wir dafür sorgen können, dass alle Beteiligten sich eingebunden und wohlfühlen (Beziehung), dass für alle Prozesse genügend Zeit eingeplant ist und dass alle, auch die Unerfahrenen, ausreichend informiert (Wissen) sind. In der JDAV haben Kinder das gleiche Stimm- und Wahlrecht wie die Älteren. Damit sie teilhaben können, helfen altersgerechte Erklärungen, Vorbereitung in der Gruppenstunde (s. Spiele ab S. 11) und bei der Versammlung selbst eine angemessene Gestaltung der Wahlen bzw. der Stimmabgabe.

Es bleibt dabei immer eine Kunst und eine Frage der Gewichtung, Beziehung, Zeit und Wissen gut auszubalancieren, um dem verbandspolitischen Teil gerecht zu werden und gleichzeitig für einen angemessenen Rahmen mit genügend Pausen, Spaß und Bewegung zu sorgen.

Wir haben aus den Projektergebnissen eine Art „Checkliste“ formuliert, die ihr zur Planung und Vorbereitung eurer Vollversammlung nutzen könnt. Die Checkliste ist sicherlich nicht vollständig, sondern nur ein Anfang. Sie enthält auch Anregungen und Überlegungen, die sich zum Teil überschneiden. Verwendet sie also als offene Vorschlagsliste. Auch wir haben nicht alle Punkte der Liste umgesetzt, sondern nur Teile davon. Jede Veranstaltung hat einen anderen Charakter und bringt andere Voraussetzungen mit sich. Auf dieser Basis könnt ihr überlegen, welche Punkte



euch für eure Sektion/ eure Versammlung sinnvoll erscheinen und welche ihr vielleicht gar nicht braucht oder auf anderem Weg schon einlöst.

WIR HABEN INFO-VIDEOS ZUR LANDESJUGENDVERSAMMLUNG GEDREHT!

Neugierig? Solche Kurzvideos sind gut geeignet, eine bevorstehende Veranstaltung zu erklären ... Die Playlist findest du hier:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLKeEuNhLLA0NFmabdRfBi38kF4xni_f1M

Alle Videos am Stück dauern zusammen knapp drei Minuten, also perfekte Unterhaltung beim Zähneputzen! 😊

OFFENE CHECKLISTE

BEZIEHUNG

- Namensschilder
- Mentor*innen für „Neue“ oder für Kinder
- vor Beginn der Veranstaltung „Einführung“ für alle, die es möchten
- Gelegenheiten zum Kennenlernen der Teilnehmenden untereinander schaffen: z. B. in den Pausen, beim Abend- oder Rahmenprogramm
- Möglichkeiten zum Austausch im Kleinen und Großen schaffen
- ein Awareness-Team einsetzen, das auf Achtsamkeit im Umgang untereinander achtet und von allen angesprochen werden kann, falls es unangenehme Vorfälle gibt (z. B. Diskriminierung etc.)
- feste Ansprechpersonen (z. B. durch T-Shirts erkennbar)
- Sitzordnung: extra bunt gemischt oder sektions-/gruppenweise?
- Grußworte von anwesenden Sektionsvorständen oder Vertreter*innen aus anderen Gremien: bedeuten Wertschätzung und Interesse und

eröffnen evtl. später bei der Veranstaltung die Möglichkeit, eigene Anliegen an „höchster Stelle“ zu platzieren oder kritisch ins Gespräch zu kommen. Andererseits sind manche Grußworte ausufernd und eher trocken, sodass viele Teilnehmende abschalten.
 → Um das zu vermeiden, evtl. eine Zeitbegrenzung oder „interaktivere“ Grußworte planen

ZEIT

- Puffer einplanen
- Abläufe erklären
- Plakat mit Zeitplan bzw. Tagesordnung
- Tagesordnung beschließen: rechtzeitig nachfragen, ob Tagesordnungspunkte hinzukommen. Ist auch eine Gelegenheit, Beteiligung zu stärken: Kommt ihr mit euren Themen vor?
- Methodenwechsel einplanen (Plenum, Kleingruppen, Spiele, Pausen)

WISSEN

- Enthält die Einladung alle wichtigen Infos?
- Welche Informationen sollen visualisiert werden? Wissen z. B. alle, was gerade passiert und was im Fortlauf der Veranstaltung noch passieren wird?
- Wo gibt es welche Möglichkeiten mitzumachen? Wissen die Teilnehmenden über ihre Möglichkeiten mitzumachen/mitzubestimmen?
- Wie werden Ergebnisse gesichert und festgehalten, auch für die Teilnehmenden?
- Bei welchen Themen bietet es sich an, über Demokratie in der JDAV zu sprechen?
- Welche Abkürzungen werden genutzt und wie werden sie erklärt?
- Komplizierte Sachverhalte in einfachen Worten erklären, mit Beispielen arbeiten

BERICHTE

- Berichte haben Beteiligungspotential, denn es geht um die Inhalte – was wurde gemacht? Berichte mit Dialogcharakter laden zum Austausch ein, also Fragen einbauen und Feedback einholen (eventuell bestimmte Nachfragen schon vorbereiten, um den Einstieg zu erleichtern)
- Projekten ebenfalls Raum geben, ihre Arbeit vorzustellen. Großes Motivationspotential
- Eventuell ist es nicht notwendig, dass alle Referate einen Bericht abgeben, auf der anderen Seite ist es wichtig, dass die Themen und die Personen sichtbar werden
- Eventuell sind für die Tagesordnung bestimmte Themen oder Projekte interessanter oder attraktiver als der Begriff „Berichte“. Hinter den Projekten stehen dann ja, zumindest teils, auch wieder die Referate
- Finanzbericht: konkrete Verknüpfungen zum Jahresprogramm schaffen (z. B.: Was heißt dieser Posten und wofür wurde er eingesetzt? Was hat sich im Vergleich zum Vorjahr geändert und warum?) und einzelne Begriffe konkretisieren. Gegebenenfalls Murmelrunden zwischendurch anbieten oder ein Q&A mit den Verantwortlichen nach einer Pause

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

RAHMEN

Plant zu Beginn der Versammlung genügend Zeit ein, um alle Abläufe, Regeln und vorhandene Materialien und Abstimmungsinstrumente in Ruhe und in einfachen Worten zu erklären. Am besten übt ihr direkt in einem Spiel, wie z. B. eine Abstimmung funktioniert indem ihr ein Maskottchen wählt.

Vermutlich wird eine Person als Moderator*in oder ein Moderationsteam durch die Sitzung führen. Wichtig dabei: Redet langsam und gut verständlich, keine Insider-Sprache verwenden. Sorgt für eine einladende, freudige und motivierende Stimmung. Unterstützt und fördert Beteiligung, indem ihr auch kindgerechte Beteiligungsformen anbietet. Eine weitere Aufgabe der Moderation ist es, Struktur und damit den Teilnehmenden Sicherheit zu geben.

MATERIALIEN

- die offiziellen Gebärden für „Zustimmung“ und „Ablehnung“: Diese haben wir verwendet, um Stimmungsbilder aus dem Plenum zu bekommen
- grüne und rote Stimmzettel: für die Abstimmung bei einfachen, offenen Ja-/Nein-Abstimmungen
- Bahnhofskarte: Diese Karte wird im Plenum verteilt, sodass alle Teilnehmenden eine zur Hand haben. Sie kann von jeder Person hochgehalten werden, die etwas nicht direkt versteht: Das kann ein Fremdwort sein, aber auch ein komplizierter Schachtelsatz, inhaltlich Unverständliches oder eine Abkürzung, etwas aus der Satzung ... Alle Teilnehmenden sind ermutigt, die Karte jederzeit zu benutzen!
- Spickzettel: Weil die Geschäftsordnung manchmal etwas komplizierter ist, haben wir ihre wichtigsten



Elemente in einfacher Sprache erklärt und als Spickzettel auf jeden Tisch gelegt. So konnten alle jederzeit nachlesen, wie die Dinge im parlamentarischen Teil geregelt sind. (Übrigens: Ihr könnt den Spickzettel per Mail in der Geschäftsstelle der JDAV BaWü anfragen und auf eure JVV anpassen.)

METHODEN

- ein lustiges Spiel zu Beginn, um das Eis zu brechen, sich direkt mal zu bewegen und gemeinsam zu lachen
- während der Sitzung: immer wieder, auch spontan, aktivierende WUPs einbauen, wenn sich Müdigkeit oder Trägheit breitmacht (WUP / Warm Up Spiele)
- trockene Informationen, die ihr mitteilen wollt, in ein 1,2 oder 3-Spiel verpacken
- gibt es eine Podiumsdiskussion oder Ähnliches, könnt ihr offene Stühle einplanen, damit sich die Teilnehmenden aus dem Plenum beteiligen können
- wenn ihr Meinungsbilder einholen möchtet, könnt ihr das mit Bewegung verbinden: alle, die sich für A entscheiden, gehen in eine Raumecke, B in die zweite Raumecke usw. (Raumsoziometrie)
- oder (je nach Größe der Versammlung): Punkte auf Flipcharts kleben, um seine Meinung abzugeben
- Austausch in Murmelrunden einbauen, um den Dialogcharakter der Veranstaltung zu fördern. Gibt es zum Beispiel eine Fragestellung, die später im Plenum diskutiert und/oder abgestimmt wird, erst einmal zu dritt zusammengehen und sich drei Minuten in der kleinen Runde dazu austauschen. Danach fällt es viel leichter, im Plenum zu sprechen.

SPIELE UND METHODEN FÜR KINDER- UND JUGENDGRUPPEN

Hier findet ihr eine Auswahl an Spielideen, die sich um Beteiligung, Demokratie und Werte drehen (in Zusammenarbeit mit Anna Kamenik erstellt). So könnt ihr euch in der Gruppenstunde spielerisch den Themen nähern und den Austausch über Demokratie und Mitbestimmung anregen.

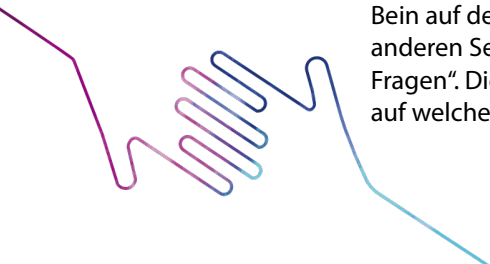
GUMMIBÄRCHEN-ARMDRÜCKEN

Alle Teilnehmenden setzen sich je zu zweit gegenüber und sortieren sich der Stärke nach, denn es wird gleich Armdrücken gespielt. Der Preis besteht aus Gummibärchen, eine Runde geht eine Minute: Wer während dieser Minute am häufigsten gewinnt, bekommt am meisten Gummibärchen. Die Spielleitung achtet streng auf die Anzahl der Gewinne und Gummibärchen. Anfangs werden alle versuchen mit Kraft zu gewinnen und hier und da können ein paar Gummibärchen verteilt werden. Was die Spielleitung herauskitzeln soll: Mindestens ein Pärchen bricht die unausgesprochenen „Regeln“ und kooperiert, indem sie sich gegenseitig schnell den Arm runterdrücken und gewinnen lassen. Durch die Kooperation verdienen sie gemeinsam mit Abstand die meisten Gummibärchen.

➡ Miteinander statt gegeneinander!

ENTSCHEIDUNGSLINIE

Ihr legt ein Seil aus oder klebt ein Kreppband auf den Boden, sodass eine lange Linie entsteht. Alle Teilnehmenden stellen sich so hin, dass sie mit einem Bein auf der einen und mit dem anderen auf der anderen Seite stehen. Nun stellt die Spielleitung „Oder-Fragen“. Die Teilnehmenden müssen sich entscheiden, auf welche Seite sie sich stellen. Moderiert ruhig schnell



durch, sodass keine Nebengespräche entstehen. Das motiviert die Teilnehmenden, aus dem Bauch heraus zu entscheiden, auch wenn es sich erstmal doof anfühlt, überhaupt eine Entscheidung zu treffen. Beispielfragen: Schoko- oder Vanillepudding? Sommer oder Winter? Freundschaft oder Liebe? Glaube oder Spiritualität?

WERTE-TURMBAU

Bildet Gruppen mit je 4-5 Personen. Für jede Gruppe gibt es mehrere Bauklötze. Auf die Bauklötze werden verschiedene Werte geklebt oder geschrieben (siehe Werteliste Seite 14). Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe, sich aus den Bauklötzen ihren Werte-Turm zu bauen. Wie beim Jenga-Turm dürfen höchstens drei Werte auf einer Ebene liegen. Jede Gruppe handelt also aus, welche Werte ihnen besonders wichtig sind, welche das Fundament bilden, und was die Werte jeweils bedeuten. Die Türme der Gruppen können zum Schluss in einer großen Abschlussrunde verglichen werden.

SYMBOLE FÜR DEMOKRATIE

Bittet alle aus der Gruppe, nächstes Mal einen Gegenstand mitzubringen, der aus ihrer Sicht symbolisch für Demokratie steht. Breitet die mitgebrachten Gegenstände in der Mitte aus. Stellt euch die Gegenstände gegenseitig vor und erzählt den anderen, warum sie für euch Demokratie verkörpern oder was sie mit Demokratie zu tun haben. Was „ist“ Demokratie für euch?

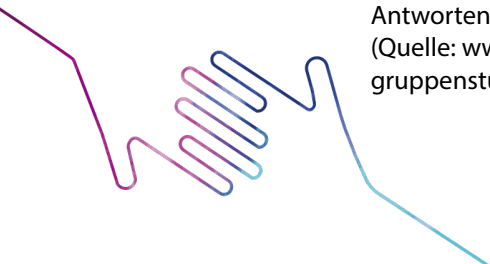
WERTE-TRICHTER

Erstellt zuerst gemeinsam eine Werteliste oder gebt eine vor (siehe Liste Seite 14). Die Aufgabe aller Teilnehmenden ist es, jede*r für sich seine*ihre zehn wichtigsten Werte auszusuchen und aufzuschreiben. Im Anschluss bildet ihr Zweier-Gruppen. Nun müssen aus den gemeinsamen 20 Werten zehn herausgesucht werden. Danach tun sich zwei Zweier-Gruppen zu einer Vierer-Gruppe zusammen, um sich wieder auf zehn Werte zu einigen usw. Zuletzt soll sich die gesamte Gruppe auf fünf Werte verständigen. Ziel des Spiels ist es, über die eigenen Werte und ihre Definition ins Gespräch zu kommen. In der Abschluss-Reflexion könnt ihr über Schwierigkeiten und Leichtigkeiten im Entscheidungsprozess sprechen.

BETEILIGUNGS-SPIEL

Verteilt die Teilnehmenden auf kleine Gruppen und gebt jedem Team die Aufgabe, einen Turm aus bereitgelegten leeren Küchenrollen, leeren Plastikflaschen oder ähnlichem Material zu bauen. Nachdem alle Türme gebaut sind, fragt der*die Spielleiter*in, wie sich die Teilnehmenden jeweils beim Turmbau beteiligt haben. Mögliche Beteiligungsformen sind zum Beispiel: koordinieren, korrigieren, bauen, Vorschläge machen, Turm festhalten, Material anreichen, ...

Schreibt diese Rückmeldungen als Stichpunkte auf und tauscht euch anschließend darüber aus. Partizipation kann viele Formen annehmen, z. B. entscheiden, ausführen oder beraten. Markiert oder gruppiert die Antworten der Teilnehmenden entsprechend. (Quelle: www.jugendleiter-blog.de/2020/08/10/gruppenstunden-idee-partizipation)



ACHTSAMKEIT

AUFMERKSAMKEIT

DANKBARKEIT

EHRlichkeit

EINFÜHLUNGSVERMÖGEN

ERFOLG

FREIHEIT

FREUNDSCHAFT

FRIEDFERTIGKEIT

GEDULD

GERECHTIGKEIT

GESUNDHEIT

GLEICHBERECHTIGUNG

HILFSBEREITSCHAFT

HÖFLICHKEIT

HUMOR

KOMPROMISSBEREITSCHAFT

KONFLIKTFÄHIGKEIT

KREATIVITÄT

KRITIKFÄHIGKEIT

LEISTUNGSBEREITSCHAFT

LIEBE

MOTIVATION

NACHHALTIGKEIT

ORDENTLICHKEIT

RESPEKT

SELBSTLIEBE

SELBSTBEHERRSCHUNG

SICHERHEIT

SOLIDARITÄT

SORGFALT

TEAMFÄHIGKEIT

TOLERANZ

TREUE

VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN

VERTRAUEN

WERTSCHÄTZUNG

WISSEN

ZIELSTREBIGKEIT

ZUVERLÄSSIGKEIT

SPAZIERGANG ZU ZWEIT

Die Teilnehmenden gehen jeweils zu zweit spazieren. Sie stellen sich einen Timer auf je 3 x 10 Minuten. In den ersten zehn Minuten erzählt nur Person A. In den zweiten 10 Minuten nur Person B. Es werden keine Rückfragen gestellt. Das ist anfangs ungewohnt und nicht leicht. Aber durch den Freiraum werden viele Gedanken freigesetzt. In den dritten zehn Minuten tauschen sich die Paare aus.

Themen für den Spaziergang könnten sein:

- Welche drei Werte sind dir am wichtigsten? Warum?
- Beschreibe eine Situation, in der du gemerkt hast, dass deine Werte nicht von allen Anwesenden geteilt werden. Wie hast du dich gefühlt und verhalten?
- Welche Eigenschaft schätzt du an anderen besonders? Warum?
- ...

WERTEVER- STEIGERUNG

Das Tolle an Werten ist, dass man sie teilen kann: Deswegen ist es diese Versteigerung so gedacht, dass nicht nur das höchste Gebot einen Wert ersteigert, sondern alle den Wert „bekommen“, für den sie bieten. Die Versteigerung dient als Grundlage für den Austausch und regt dazu an, die eigenen Werte und ihre „Wertigkeit“/ihren „Preis“ mit denen der anderen zu vergleichen.

Vorbereitend werden ca. 10-15 Zettel mit Werten an eine Wand gepinnt. In einem Rundgang sehen sich die Teilnehmenden alle Werte an und überlegen sich, wie viel sie für jeden Wert bieten möchten. Jede*r hat dieselbe Menge an Spielgeld zur Verfügung.



Den Betrag an die Größe der Gruppe und Zahl der gesammelten Begriffe anpassen.

Ablauf: Die Werte werden der Reihe nach mit dem Startgebot „1 Taler“ ausgerufen. Nun heben alle Teilnehmenden die Hand, die mindestens 1 Taler geboten haben. Nun kann in weiteren Schritten (je nach vorhandenem Spielgeld) hochgezählt werden. Die Teilnehmenden halten ihre Hand solange hoch, bis der ausgerufene Wert ihren eigenen, vorher festgelegten „Preis“ übersteigt. Diese Phase kann man recht schnell durchlaufen. Es geht vor allem darum, dass die Teilnehmenden sehen, welchen Preis die anderen bestimmten Werten zugeordnet haben. Wenn alle Werte dran waren, beginnt die zweite Phase, in der die Beobachtungen über die verschiedenen Prioritäten diskutiert werden. Dafür wurden vor der Versteigerung Beobachtungsaufträge an Freiwillige verteilt. Zum Beispiel: Welche Werte sind besonders beliebt/unbeliebt? Wo gibt es die größten Unterschiede in der Gruppe? etc.

VARIANTE:

Vorbereitung: Die Zettel mit den Werten liegen in einem verschlossenen Karton bei der Spielleitung.

Ablauf: Abwechselnd kommt je ein*e Teilnehmer*in nach vorne, zieht blind einen Zettel und ruft den darauf stehenden Wert zur Versteigerung aus. Natürlich macht der*diejenige auch für den Wert kräftig Werbung. Bei dieser Variante bekommt nur der*die Meistbietende aus dem Auktionspublikum den Wert zugesprochen. In einer Liste wird notiert, zu welchem Preis der Wert ersteigert wurde. Dann tritt der*die Nächste nach vorne, bis alle Werte versteigert wurden.

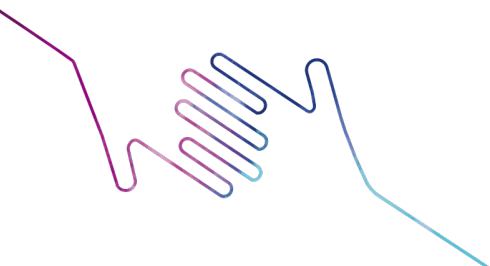
In der abschließenden Phase schauen sich alle gemeinsam die Liste an. Welcher Wert hat das höchste

Gebot erreicht? Warum? Wer aus der Gruppe würde der Werte-Rangfolge, die sich aus der Versteigerung ergeben hat, zustimmen? Fehlen bestimmte ganz wichtige Werte? Gibt es interessante Beobachtungen dazu, wie die einzelnen Werte „beworben“ wurden?

WEITERE ÜBERLEGUNGEN UND JEDE MENGE SPIELE UND METHODEN ZUM THEMA MITBESTIMMUNG UND DEMOKRATIE FINDET IHR HIER:

https://kjjg-drache.de/wp-content/uploads/2020/11/Kindermitlebestimmung_web.pdf

<https://www.kinderrechte.de/praxis/methodendatenbank/methodendatenbank>



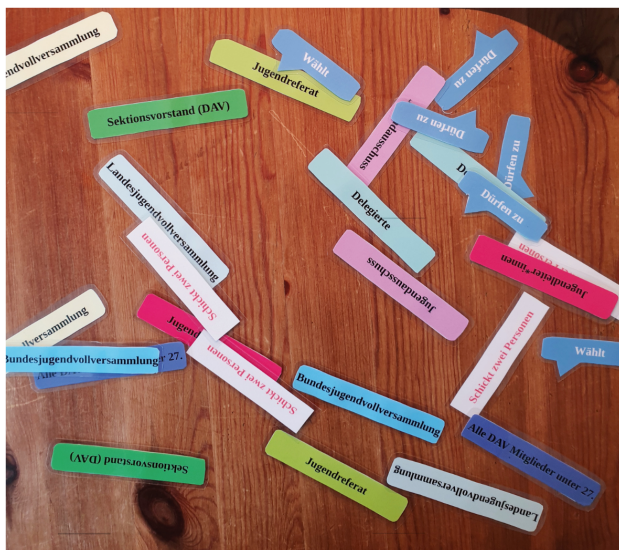
Die Projektgruppe der JDAV Konstanz hat zwei Spiele erfunden und ausgearbeitet, die Jugendleiter*innen in ihren Gruppenstunden mit den Kindern spielen können. Ziel ist es, auf spielerische Art und Weise die demokratischen Strukturen in der JDAV zu vermitteln, damit sich die Kinder besser vorstellen können, was sie auf einer JVV erwartet, und in der vertrauten Gruppensituation Fragen dazu stellen können.

Ihr findet hier eine Beschreibung der beiden Spiele und als Beispiel Ausschnitte und ein Foto. Wendet euch an die Geschäftsstelle der JDAV BaWü, wenn ihr mehr Informationen oder Material zu den Spielen möchtet.

JDAV-PUZZLE

Das Puzzle besteht aus einem Gerüst, das ganz unkompliziert auf einen Papierbogen gedruckt wird. Die Puzzleteile, die die Mitspieler*innen später an der passenden Stelle in das Gerüst einsortieren sollen, werden ebenfalls (am besten in Farbe) ausgedruckt. Auf den Puzzleteilen (s. Foto Seite 19) sind verschiedene Gremien und deren Aufgaben bzw. Funktionen benannt. Sind am Ende alle Puzzleteile in das Gerüst einsortiert, habt ihr eine Art „JDAV-Organigramm“ vor euch liegen. Daraus könnt ihr ablesen, wie die verschiedenen Gremien und Ämter zusammenhängen und welche Aufgaben sie haben, letztlich also, wie die JDAV als Verband organisiert ist.

Damit es mehr Spaß macht, die Puzzleteile zu sammeln und einzusetzen, hat die JDAV Konstanz sie laminiert und hinten mit Magneten versehen, sodass sie an den Schraublöchern und Schrauben in der Kletterwand verteilt und von den Kindern „erklettert“ werden können. Damit es nicht zu schwer wird, das Puzzle richtig zu lösen, gibt es ein Hinweisblatt mit Tipps ...



PLANSPIEL ZUR JVV

Beim Planspiel spielt ihr in einer Gruppenstunde den ganzen Ablauf einer JVV nach. Ziel ist es, dass sich die Kinder auf die JVV vorbereiten und ein wenig „üben“ können: Im geschützten Rahmen der kleinen Gruppe, die sie gut kennen und in der sich einige vielleicht eher trauen, Fragen zu stellen, mitzureden und die eigene Meinung zu äußern.

Bereitet dazu einen extra Tisch mit Wahlurne, Wahlzettel und Stiften sowie eine Tafel für die Auszählung der Stimmen vor. Snacks dürfen natürlich auch nicht fehlen! Die Jugendleiter*innen leiten die Sitzung und erklären das Spiel, z. B. mit folgenden Worten:

„Nächste Woche gibt es eine coole Veranstaltung von unserem Kletterverein: die Jugendvollversammlung. Da treffen sich alle Kinder und Jugendlichen. Bei dieser Veranstaltung werden ganz viele Dinge besprochen, die alle Gruppen und Jugendleiter*innen betreffen. Hier kannst du mitgestalten! Du entscheidest wie die Jugendarbeit

im nächsten Jahr aussehen wird. Du wählst Menschen, die deine Wünsche umsetzen. Du kannst selbst auch gewählt werden und deine Wünsche umsetzen. Damit ihr eine Ahnung habt, was da passiert, spielen wir mal den Ablauf durch. Wir tun also so, als wäre die Versammlung heute.“

Danach spielt ihr gemeinsam den ganzen Ablauf durch, indem ihr die Begrüßung durchführt, den Wahlausschuss bildet und aus den einzelnen Referaten berichtet. Spielt auch alle Wahlen einmal durch und erklärt dabei, wie diese funktionieren (Abstimmung, Mehrheiten usw.) Bildet möglichst genau die Schritte in der Reihenfolge eurer JVV ab, stellt die Regelungen gut verständlich dar und lasst viel Zeit für Rückfragen. (Zur Geschäftsordnung der Landesjugendversammlung haben wir einen Spickzettel erstellt, den könnt ihr auf eure JVV anpassen, wenn ihr möchtet: Siehe S. 6)

Die hier zusammengestellten Inhalte sind Ergebnisse der Projektarbeit der Landesjugendleitung sowie der Sektionsjugenden Konstanz, Tübingen und Schwaben, sowie des Delegiertentreffens. Externe Beteiligte: Anna Kamenik (www.annamariakamenik.de, Instagram: @demokratie_paedagogin, post@annamariakamenik.de) und Heiko Bäßler (Büro für Beteiligung, Beratung, Projektfinanzierung; kontakt@heikobaessler.de)