# **Räume** für **Teilhabe, Handeln, Resilienz und Wissen**

Gemeinsam Veränderung gestalten

## Anhang

# ANHANG

SPARK
Räume für Teilhabe, Handeln, Resilienz und Wissen

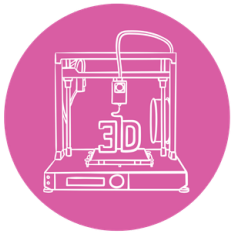
**Erfahren Sie mehr über das Projekt:**

Scannen Sie den QR-Code, um auf weitere Ressourcen und aktuelle Informationen zuzugreifen.

Diese Publikation wurde vom SPARK-Projektteam entwickelt, einer Zusammenarbeit zwischen Roter Baum Berlin (Deutschland), Curba de Cultură (Rumänien) und der Stadt Macerata (Italien).

**Kofinanziert von der Europäischen Union.**
Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder von Jugend für Europa – Nationale Agentur wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

**Projektnummer:** 2025-1-DE04-KA220-YOU-000354175
**Veröffentlichungsdatum:** Juni 2026




# S.P.A.R.K
# Räume für Teilhabe, Handeln, Resilienz und Wissen

## Gemeinsam Veränderung gestalten

Diese Publikation wurde in Zusammenarbeit zwischen Roter Baum Berlin (Deutschland), Curba de Cultură (Rumänien) und der Stadt Macerata (Italien) entwickelt.

# INHALTSVERZEICHNIS


01 EINLEITUNG 04

02 ANALYSEINSTRUMENTE 08

Fokusgruppe 10
SWOT-Analyse 13
PDCA-Zyklus (Plan-Do-Check-Act) 16
Gantt-Diagramm 19
World Café 22
Community Mapping 25

03 PARTIZIPATIVE INSTRUMENTE 28

3.1 Kontextanalyse und Umsetzung 30
Analyse des öffentlichen Raums 31
Walking Focus Group 34
Photovoice - Das Gebiet mit den Augen junger Menschen sehen 37
Jugend-zu-Jugend-Interviews 40
Mapping Lab - Unser Gebiet verstehen 43
3.2 Teambindung und Teambuilding 46
Workshop zum angewandten Theater 47
Urban Exploration Challenge 50
Eins-zu-eins-Buddy-System 53
Workshop zum Aufbau von Vertrauen 56
3.3 Co-Design und Ideenentwicklung 59
Modellbau - Visualisierung von Ideen in drei Dimensionen 60
Workshop zur partizipativen Szenografie 63
Remixing City Beats 67
3.4 Prototyping und räumliche Transformation 70
Rapid Prototyping - Ideen in realen Räumen testen 71
Gemeinsame Gestaltung von Installationen im öffentlichen Raum 75
Kulinarische Entdeckungsreisen und Gemeinschaftsessen 79
3.5 Verbreitung, Interessenvertretung und Eigenverantwortung 84
Storytelling von Jugendlichen durch Film 85
Partizipation sichtbar machen 89

Mitwirkende 94

# EINLEITUNG

01

# 1. EINLEITUNG

Der Anhang vereint eine breite Palette praktischer Instrumente, die darauf abzielen, Partizipation von einem abstrakten Prinzip in eine konkrete, kooperative Erfahrung zu verwandeln. In der gesamten SPARK-Methodik werden Analyse und partizipative Aktivitäten nicht als getrennte Dimensionen behandelt, sondern als **miteinander verbundene Prozesse**, die jungen Menschen dabei helfen, ihre Umgebung zu verstehen, ihre Perspektiven zum Ausdruck zu bringen, Beziehungen aufzubauen und Räume und Gemeinschaften aktiv mitzugestalten.

Der erste Abschnitt stellt **Analyseinstrumente** vor, die **Beobachtung, Reflexion, Planung und gemeinsames Verständnis** unterstützen. Methoden wie Fokusgruppen, Community Mapping, SWOT-Analyse, World Café und Erkundungsspaziergänge helfen jungen Menschen dabei, Bedürfnisse zu identifizieren, lokale Ressourcen zu erkennen, Herausforderungen zu analysieren und besser zu verstehen, wie Räume ihre Alltagserfahrungen beeinflussen. Diese Instrumente schaffen die Voraussetzungen für Zuhören, Dialog und kritisches Denken und ermöglichen es, dass Projekte aus realen Erfahrungen und nicht aus Annahmen entstehen. Gleichzeitig unterstützen sie Jugendarbeiter:innen und Organisationen dabei, bedarfsgerechtere, inklusivere und kontextsensitive Initiativen zu gestalten.

Der zweite Abschnitt konzentriert sich auf **partizipative Instrumente**, die nach den verschiedenen Phasen und Dimensionen des Co-Design-Prozesses gegliedert sind:

- **Phase 1** → **Kontextanalyse und Umsetzung** umfasst Instrumente, die jungen Menschen dabei helfen, ihre Umgebung durch partizipatives Mapping, Spaziergänge, Fotografie, Interviews und Erkundungen vor Ort zu erkunden, zu beobachten und kritisch zu analysieren.
- **Phase 2** → **Teambindung und Teambuilding** stellt Methoden vor, die darauf abzielen, Vertrauen, Zusammenarbeit, Kommunikation und Gruppenzusammenhalt durch Theater, Erkundungsspiele, Buddy-Systeme und vertrauensbildende Workshops zu stärken.

- **Phase 3 → Co-Design und Ideenentwicklung** vereint kreative Instrumente, die Vorstellungskraft, Experimentieren und die Entwicklung gemeinsamer Visionen durch Modellbau, Szenografie, Storytelling und die sensorische Erkundung städtischer Umgebungen unterstützen.
- **Phase 4 → Prototyping und räumliche Transformation** konzentriert sich auf praktisches Experimentieren und Placemaking und unterstützt junge Menschen dabei, Ideen durch Prototyping, den Bau von Stadtmobiliar und kooperative ortsspezifische Aktivitäten in greifbare Interventionen zu überführen.
- **Phase 5 → Verbreitung, Interessenvertretung und Identifikation** umfasst Instrumente, die den Teilnehmenden dabei helfen, Prozesse zu kommunizieren, Ergebnisse zu teilen, Erfahrungen zu dokumentieren und die Sichtbarkeit und Anerkennung der Beiträge junger Menschen durch Filmproduktion, Storytelling und Maßnahmen zur öffentlichen Sichtbarkeit zu stärken.

Zusammen bieten die in diesem **Anhang** vorgestellten Instrumente mehr als nur eine Sammlung von Aktivitäten. Sie stellen verschiedene Wege dar, sinnvolle Partizipation zu ermöglichen, Vertrauen zu stärken, gemeinsame Identifikation zu fördern und Co-Design-Prozesse sichtbar und zugänglich zu machen. Anstatt starren Formeln zu folgen, werden Moderator:innen dazu ermutigt, **diese Instrumente entsprechend dem lokalen Kontext, den Bedürfnissen der Teilnehmenden und den Gegebenheiten jedes einzelnen Projekts anzupassen, zu kombinieren und neu zu interpretieren.**



# ANALYSE-INSTRUMENTE

02



# FOKUSGRUPPE

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung
**Phase 5** → Verbreitung / Evaluation

***Ziele***

- Bedürfnisse, Erwartungen und Interessen junger Menschen in einem bestimmten Kontext identifizieren.
- Einen sicheren Raum für Dialog, aktives Zuhören und Austausch unter Gleichaltrigen schaffen.
- Herausforderungen und Möglichkeiten aus der Perspektive der Teilnehmenden erkunden.
- Die aktive Beteiligung junger Menschen an der Projektentwicklung fördern.
- Die Gestaltung von Aktivitäten, Angeboten und Strategien unterstützen, die besser auf die Bedürfnisse junger Menschen eingehen.

***Dauer***

Dieses Instrument hat keine feste Struktur; seine Dauer hängt von mehreren Faktoren ab (z. B. vom Grad der Beteiligung und der Tiefe der Diskussion). Die empfohlene Mindestdauer beträgt etwa 1 Stunde, wobei die Sitzungen je nach Kontext und Zielen auch länger dauern können.

***Zielgruppe***

Junge Menschen

***Anzahl der Teilnehmenden***

Beschreibung der Aktivität



***Beschreibung der Aktivität***

Eine Fokusgruppe ist ein qualitatives Instrument zur Bedarfsanalyse, das es den Teilnehmenden ermöglicht, im Rahmen einer moderierten Gruppendiskussion Meinungen, Erfahrungen und Perspektiven auszutauschen. Sie hilft Moderator:innen dabei, die Lebensrealitäten junger Menschen besser zu verstehen und gleichzeitig eine sinnvolle Beteiligung zu fördern.

Die Aktivität findet in einem sicheren und inklusiven Umfeld statt, in dem die Teilnehmenden eingeladen werden, spezifische Themen zu diskutieren, die mit ihrem Leben, ihren Erfahrungen oder ihren Gemeinschaften verbunden sind (z. B. Jugendbeteiligung, Wohlbefinden, Bildung, Beschäftigung, Inklusion, psychische Gesundheit, digitale Kompetenzen, öffentliche Räume, Freizeitmöglichkeiten usw.).

Die Jugendarbeiter:innen fungieren als Moderator:innen, leiten die Diskussion und stellen gleichzeitig eine gleichberechtigte Beteiligung, Respekt und aktives Zuhören unter den Teilnehmenden sicher. Offene Fragen werden eingesetzt, um Reflexion, Dialog und den Austausch konkreter Erfahrungen anzuregen.

Die Diskussion kann durch visuelle Impulse, Brainstorming-Aktivitäten, Storytelling, Wortassoziationen oder andere interaktive Methoden unterstützt werden, die den Teilnehmenden helfen, sich selbstbewusster auszudrücken.

**Im Verlauf der Aktivität identifizieren die Teilnehmenden:**

- neu entstehende Bedürfnisse und Prioritäten;
- Barrieren, die Beteiligung oder Wohlbefinden beeinträchtigen;
- verfügbare Ressourcen und Möglichkeiten innerhalb der Gemeinschaft;
- Ideen und Vorschläge für zukünftige Projekte oder Aktivitäten;
- Wahrnehmungen bestehender Angebote oder Initiativen.

Am Ende der Sitzung werden die Beiträge zusammengefasst und mit der Gruppe geteilt, wodurch Transparenz und die Identifikation der Teilnehmenden mit dem Prozess gestärkt werden.
Diese Aktivität fördert Empowerment, kritisches Denken, aktive Bürgerschaft und gemeinsame Entscheidungsfindung und stärkt die Beziehungen zwischen jungen Menschen, Jugendarbeiter:innen und der lokalen Gemeinschaft.

### *Hilfreiche Hinweise*

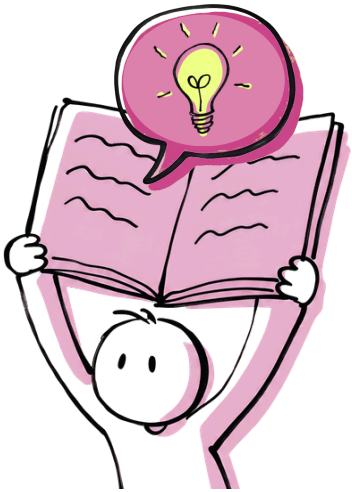
- Ein einladendes und inklusives Umfeld schaffen.
- Klare und offene Fragen verwenden.
- Eine gleichberechtigte Beteiligung aller Gruppenmitglieder fördern.
- Sprache und Moderationsstil an das Alter und den Hintergrund der Teilnehmenden anpassen.
- Visuelle oder interaktive Instrumente einsetzen, um die Beteiligung zu fördern.
- Auf nonverbale Kommunikation und Gruppendynamiken achten.
- Während der gesamten Sitzung Momente für Reflexion und Zusammenfassung einplanen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Im Kreis angeordnete Stühle
□ Flipcharts oder Whiteboards
□ Haftnotizen und Marker
□ Vorbereitete Leitfragen
□ Notizbücher oder Aufzeichnungsinstrumente
□ Digitale Tools für die Zusammenarbeit (z. B. Miro, Mentimeter)

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Vorlage für Leitfragen
□ Bögen zur Erfassung von Feedback
□ Vorlage für Notizen zur Bedarfsanalyse



# SWOT-ANALYSE

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Interne Stärken und Schwächen eines Projekts oder einer Gruppe identifizieren.
- Chancen und Risiken im externen Kontext analysieren.
- Entscheidungsprozesse und die Festlegung gemeinsamer Strategien unterstützen.

***Dauer***
60-90 Minuten

***Zielgruppe***
Junge Menschen

***Anzahl der Teilnehmenden***
8-25 Teilnehmende

***Getestet von***
Die Entwicklung der SWOT-Analyse wird häufig mit Forschungen zur strategischen Unternehmensplanung in den 1960er- und 1970er-Jahren in Verbindung gebracht. Häufig wird dabei Albert Humphrey und seine Arbeit am Stanford Research Institute genannt, wobei die genaue Entstehungsgeschichte der Methode nicht eindeutig dokumentiert ist.



***Beschreibung der Aktivität***

Die SWOT-Analyse ist eine Aktivität, die es den Teilnehmenden ermöglicht, strukturiert über die aktuelle Situation eines Projekts, einer Idee oder eines bestimmten Kontexts zu reflektieren. Die Aktivität basiert auf der Unterteilung der Analyse in vier Bereiche: Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken.

Die Teilnehmenden können alle gemeinsam arbeiten oder in Kleingruppen aufgeteilt werden. Sie werden eingeladen, mithilfe von Haftnotizen oder digitalen Tools eine SWOT-Matrix auszufüllen. In der ersten Phase identifizieren sie interne Faktoren (Stärken und Schwächen) und reflektieren dabei über Ressourcen, Kompetenzen, Einschränkungen und kritische Aspekte.

Anschließend analysieren sie externe Faktoren (Chancen und Risiken) unter Berücksichtigung des sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Kontexts.

Nach dem Sammeln der Ideen werden die Beiträge gemeinsam vorgestellt und diskutiert. Die Jugendarbeiter:innen moderieren eine gemeinsame Reflexion, um Zusammenhänge zwischen den vier Bereichen zu identifizieren und die Entwicklung möglicher Strategien zu unterstützen (z. B. wie Stärken genutzt werden können, um Chancen zu nutzen oder Risiken zu verringern).

Diese Aktivität fördert kritisches Bewusstsein, strategisches Denken und die aktive Beteiligung junger Menschen an Entscheidungsprozessen. Sie unterstützt zudem den Co-Design-Prozess und ermöglicht es den Teilnehmenden, konkret zur Projektplanung und -entwicklung beizutragen. Die Ergebnisse der Aktivität umfassen einen gemeinsamen Überblick über die aktuelle Situation und eine Grundlage für die Entwicklung zukünftiger strategischer Maßnahmen.

### *Helpful Advice*

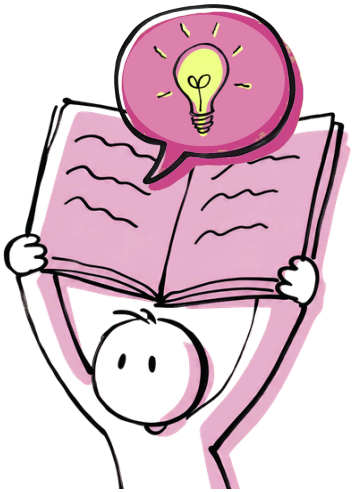
- Die Beteiligung aller fördern, indem auch zurückhaltendere Teilnehmende zu Beiträgen eingeladen und dominante Stimmen innerhalb der Gruppe ausgeglichen werden.
- Konkrete Beispiele verwenden, um den Teilnehmenden zu helfen, zwischen Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken zu unterscheiden.
- Wenn die Teilnehmenden hauptsächlich Schwächen oder Risiken identifizieren, sie dazu ermutigen, auch vorhandene Stärken, Ressourcen und Chancen zu erkunden, um eine ausgewogene Analyse zu gewährleisten.
- Die Leitfragen und Beispiele an das Alter, die Erfahrung und den Grad der Vertrautheit der Teilnehmenden mit dem analysierten Thema anpassen.
- Visuelle Hilfsmittel wie farbcodierte Haftnotizen (z. B. eine Farbe für jede SWOT-Kategorie) verwenden, um das Verständnis und die Organisation der Ideen zu unterstützen.
- Den Unterschied zwischen internen und externen Faktoren verdeutlichen, indem erklärt wird, dass sich Stärken und Schwächen auf das Projekt, die Gruppe oder die Organisation beziehen, während Chancen und Risiken aus dem weiteren Umfeld entstehen.
- Nach der SWOT-Analyse eine Diskussion moderieren, um Zusammenhänge zwischen den Kategorien zu identifizieren und Beobachtungen in mögliche Strategien zu überführen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Flipcharts
□ Haftnotizen (4 verschiedene Farben)
□ Marker
□ Wand oder Tafel zum Anheften
□ Gedruckte oder digitale SWOT-Vorlage
□ Digitale Tools (z. B. Online-Whiteboards für die Zusammenarbeit wie Miro)

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Raster (2×2-Matrix)



# PDCA-ZYKLUS: PLAN · DO · CHECK · ACT

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding

***Ziele***

- Den Prozess der kontinuierlichen Verbesserung verstehen und anwenden.
- Projektmaßnahmen oder -lösungen planen, testen und evaluieren.
- Kritische und reflexive Fähigkeiten entwickeln.

***Dauer***

90-120 Minuten (die Aktivität kann auch über mehrere Sitzungen hinweg durchgeführt werden)

***Zielgruppe***

Junge Menschen

***Anzahl der Teilnehmenden***

8-25 Teilnehmende

***Getestet von***

Der PDCA-Zyklus geht auf die Arbeiten von Walter A. Shewhart zur statistischen Qualitätskontrolle in den 1920er-Jahren zurück und wurde später insbesondere durch William Edwards Deming weiterentwickelt und verbreitet.



***Beschreibung der Aktivität***

Der PDCA-Zyklus ist eine iterative Methode zur Steuerung und Verbesserung von Prozessen und Projekten.

Die Aktivität führt die Teilnehmenden durch vier strukturierte Phasen, die darauf ausgerichtet sind, Ideen zu testen und zu verbessern:

1. **Plan:** Die Teilnehmenden identifizieren ein Problem oder ein Ziel und definieren einen Aktionsplan. In dieser Phase werden die erwarteten Ergebnisse, Ressourcen und Evaluationskriterien festgelegt.
2. **Do:** Der Plan wird in kleinem Maßstab umgesetzt (Prototyp oder Test). Die Teilnehmenden testen die vorgeschlagene Lösung in der Praxis.
3. **Check:** Die erzielten Ergebnisse werden analysiert und mit den ursprünglichen Zielen verglichen. Die Teilnehmenden reflektieren darüber, was funktioniert hat und was nicht, und sammeln dabei Feedback und Daten.
4. **Act:** Auf Grundlage der Beobachtungen werden Änderungen und Verbesserungen vorgenommen. Die Lösung wird angepasst, optimiert oder überdacht, und gegebenenfalls kann ein neuer Zyklus beginnen.

Die Aktivität kann in Kleingruppen durchgeführt werden. Jede Gruppe konzentriert sich auf ein bestimmtes Problem oder eine bestimmte Herausforderung. Die Jugendarbeiter:innen begleiten den Prozess und fördern dabei kritische Reflexion und Zusammenarbeit.

Dieses Instrument fördert Lernen durch Handeln, Problemlösung und kontinuierliche Verbesserung. Es unterstützt den Co-Design-Prozess, indem es den Teilnehmenden ermöglicht, Ideen auf iterative und partizipative Weise zu entwickeln und weiterzuentwickeln.

Die Ergebnisse umfassen getestete, verbesserte und validierte Lösungen sowie ein stärkeres Bewusstsein für Entscheidungsprozesse.

### *Hilfreiche Hinweise*

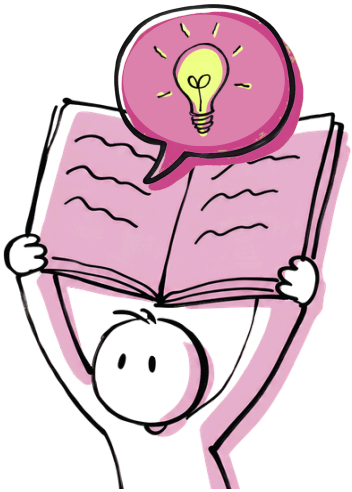
- Die Zyklen kurz und überschaubar halten, indem der Fokus auf kleinen, realistischen Maßnahmen liegt, die innerhalb der verfügbaren Zeit getestet werden können.
- Praktischem Experimentieren Vorrang vor langwierigen Planungsgesprächen geben, um die Beteiligung und die Motivation der Teilnehmenden aufrechtzuerhalten.
- Die Check-Phase mit Leitfragen unterstützen, zum Beispiel: Was hat gut funktioniert? Was hat nicht wie erwartet funktioniert? Was hat uns überrascht? Was könnte verbessert werden?
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, während der Do-Phase einfache Dokumentationen wie Beobachtungen, Fotos, Feedback oder Notizen zu sammeln, um die Reflexion zu unterstützen.
- Den Teilnehmenden vermitteln, dass nicht erfolgreiche Ergebnisse keine Misserfolge, sondern wertvolle Lernmöglichkeiten sind.
- Die Komplexität der Aktionspläne und Evaluationskriterien an das Alter, die Erfahrung und den Grad der Vertrautheit der Teilnehmenden mit der Projektplanung anpassen.
- Jeden Zyklus abschließen, indem konkrete Verbesserungen identifiziert werden und entschieden wird, ob ein neuer PDCA-Zyklus erforderlich ist.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Flipcharts
□ Haftnotizen
□ Marker
□ PDCA-Vorlage
□ Prototyping-Tools
□ Digitale Tools zur Daten- und Feedbackerfassung

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ PDCA-Zyklus-Diagramm



# GANTT-DIAGRAMM

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** →Jugendbeteiligung und Teambuilding

***Ziele***

- Projektaktivitäten und Zeitpläne organisieren.
- Abfolge und Dauer der Aktivitäten visualisieren.
- Zeitmanagement und Teamkoordination verbessern.

***Dauer***

60-120 Minuten

***Zielgruppe***

Junge Menschen

***Anzahl der Teilnehmenden***

8-25 Teilnehmende

***Getestet von***

Das Gantt-Diagramm wurde in den 1910er-Jahren vom amerikanischen Ingenieur Henry Laurence Gantt entwickelt und verbreitet.



***Beschreibung der Aktivität***

Das Gantt-Diagramm ist ein Planungsinstrument zur visuellen Darstellung von Projektaktivitäten. Es unterstützt die Teilnehmenden bei der Erstellung eines Diagramms, mit dem die verschiedenen Phasen eines Projekts organisiert und überwacht werden können.

In der ersten Phase identifizieren die Teilnehmenden alle Aktivitäten, die zur Durchführung des Projekts erforderlich sind. Anschließend legen sie die Dauer jeder Aktivität und die chronologische Reihenfolge fest und identifizieren dabei Abhängigkeiten zwischen den Aktivitäten.

Danach erstellt die Gruppe das Diagramm auf Papier (z. B. auf Flipcharts) oder mithilfe digitaler Tools. Die Aktivitäten werden auf der vertikalen Achse aufgelistet, während die Zeit auf der horizontalen Achse dargestellt wird. Horizontale Balken zeigen die Dauer der einzelnen Aktivitäten an. Während des Prozesses reflektieren die Teilnehmenden über organisatorische Aspekte wie Aufgabenteilung, Fristen und mögliche Hindernisse.

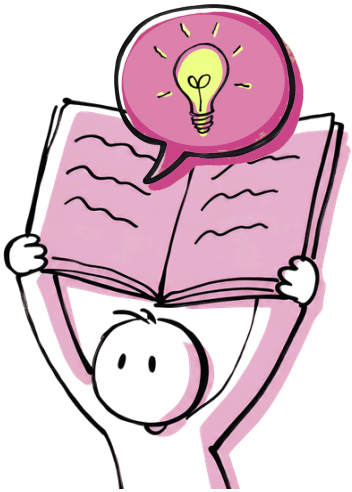
Die Jugendarbeiter:innen unterstützen die Gruppe bei der Entwicklung eines realistischen Zeitplans. Dieses Instrument macht den gesamten Projektprozess sichtbar, erleichtert die Koordination und das Ressourcenmanagement und hilft den Teilnehmenden dabei, Fristen einzuhalten. Es unterstützt außerdem die Zusammenarbeit und Eigenverantwortung der Teilnehmenden. Die Ergebnisse umfassen einen klaren und gemeinsam getragenen Projektplan, der als operativer Leitfaden und Monitoringinstrument verwendet werden kann.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Projektaktivitäten in einfache, konkrete und überschaubare Aufgaben unterteilen, um die Planung realistischer und leichter nachverfolgbar zu gestalten.
- Abhängigkeiten zwischen den Aktivitäten identifizieren, damit die Teilnehmenden verstehen, wie sich Verzögerungen bei einer Aufgabe auf den Gesamtzeitplan auswirken können.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, die Dauer der Aufgaben gemeinsam abzuschätzen und mögliche Risiken oder Hindernisse zu besprechen, bevor der Zeitplan endgültig festgelegt wird.
- Pufferzeiten für unerwartete Verzögerungen einplanen, da die Teilnehmenden den Zeitaufwand für die Durchführung von Aktivitäten häufig unterschätzen.
- Das Diagramm regelmäßig überprüfen und aktualisieren, um Fortschritte, Änderungen und neue Prioritäten während des gesamten Projekts abzubilden.
- Farben, Symbole oder Beschriftungen verwenden, um Aufgaben, Verantwortlichkeiten und Projektphasen deutlicher voneinander zu unterscheiden.
- Sicherstellen, dass die Teilnehmenden das Diagramm als flexibles Planungsinstrument und nicht als festes Dokument verstehen, das nicht angepasst werden kann.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Flipcharts oder Whiteboards
□ Haftnotizen
□ Marker
□ Gedruckte Gantt-Vorlage
□ Digitale Tools (z. B. Tabellenkalkulationen)



# WORLD CAFÉ

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Dialog und Reflexion unter jungen Menschen fördern.
- Bedürfnisse, Herausforderungen, Ideen und Möglichkeiten im Zusammenhang mit einem bestimmten Thema oder dem lokalen Kontext erkunden.
- Aktive Beteiligung, Zusammenarbeit und Peer-Learning fördern.
- Die Identifikation und aktive Beteiligung junger Menschen an Entscheidungsprozessen stärken.

***Dauer***
Flexibel

***Zielgruppe***
Junge Menschen

***Anzahl der Teilnehmenden***
8-25 Teilnehmende



***Beschreibung der Aktivität***

Das World Café ist eine Moderationsmethode, die darauf abzielt, einen offenen und vertiefenden Austausch in einer entspannten und kooperativen Umgebung zu ermöglichen. Sie ermöglicht es den Teilnehmenden, in kleinen Gruppen verschiedene Themen zu diskutieren und dabei kontinuierlich Ideen und Perspektiven auszutauschen.

Es eignet sich besonders gut, um die Bedürfnisse junger Menschen zu erkunden und unterschiedliche Sichtweisen zu sammeln.
Die Aktivität wird organisiert, indem mehrere Diskussionstische eingerichtet werden, die jeweils einem bestimmten Thema oder einer Leitfrage im Zusammenhang mit dem Schwerpunkt der Sitzung gewidmet sind (z. B. Jugendbeteiligung, Wohlbefinden, Inklusion, lokale Möglichkeiten, Nachhaltigkeit, Bildung, Beschäftigung, digitales Leben, sichere Räume usw.).

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt und wechseln nach einer festgelegten Zeit zwischen den Tischen. An jedem Tisch bauen die Diskussionen auf den Ideen auf, die von den vorherigen Gruppen eingebracht wurden, sodass sich Wissen und Reflexionen im Laufe des Prozesses gemeinsam weiterentwickeln können.

In der Regel bleibt an jedem Tisch eine Tischmoderation (Jugendarbeiter:in oder Teilnehmer:in), um die vorherigen Diskussionen zusammenzufassen und Kontinuität zu gewährleisten. Die Teilnehmenden werden dazu ermutigt, Ideen auf dem Tischpapier oder auf gemeinsamen Materialien aufzuschreiben, zu zeichnen oder visuell darzustellen.

Die Jugendarbeiter:innen übernehmen die übergeordnete Moderation und unterstützen die Beteiligung, das Zeitmanagement und die Gruppendynamik, während sie gleichzeitig sicherstellen, dass jede Stimme respektiert und wertgeschätzt wird.

Am Ende der Rotationen werden die wichtigsten Ideen, Bedürfnisse und Vorschläge, die an den einzelnen Tischen entstanden sind, vorgestellt und gemeinsam diskutiert. Der Prozess hilft den Teilnehmenden, gemeinsame Prioritäten, zentrale Anliegen und mögliche Maßnahmen für zukünftige Initiativen zu identifizieren.

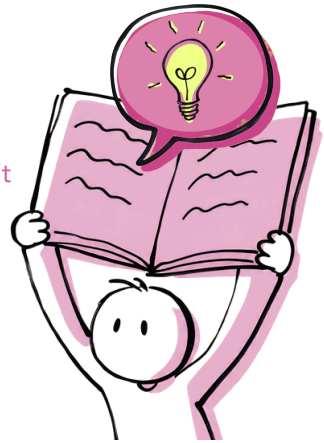
Das World Café fördert aktives Zuhören, Kreativität, kritisches Denken, den Austausch unterschiedlicher Perspektiven und gemeinsame Problemlösung. Es unterstützt zudem das Empowerment junger Menschen, indem es sie als aktive Mitwirkende an der Entwicklung der Gemeinschaft und des Projekts anerkennt.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Eine einladende und ungezwungene Atmosphäre schaffen, um einen offenen Dialog zu fördern.
- Klare und ansprechende Leitfragen verwenden.
- Sicherstellen, dass die Themen für die Erfahrungen und Lebensrealitäten der Teilnehmenden relevant sind.
- Visuelle Notizen durch Zeichnungen, Schlüsselwörter oder Mindmaps fördern.
- An jedem Tisch ausreichend Zeit für Diskussion und Reflexion einplanen.
- Die Gruppen regelmäßig wechseln lassen, um den Austausch unterschiedlicher Perspektiven zu maximieren und zu verhindern, dass sich die Diskussionen wiederholen.
- Energizer oder Pausen einbauen, um die Aufmerksamkeit und Motivation aufrechtzuerhalten.
- Am Ende der Aktivität die wichtigsten Ergebnisse gemeinsam zusammenfassen, um gemeinsame Themen und Prioritäten zu identifizieren.
- Auf zurückhaltendere Teilnehmende achten und eine ausgewogene Beteiligung fördern, indem verschiedene Gruppenmitglieder zu Beiträgen eingeladen werden.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Tische und Stühle
□ Große Papierbögen oder Papiertischdecken
□ Haftnotizen
□ Marker und farbige Stifte
□ Gedruckte Leitfragen für jeden Tisch
□ Timer oder Glocke für die Rotationen
□ Flipcharts oder ein Projektor für die abschließende Präsentation
□ Digitale Plattformen für die Zusammenarbeit (optional, z. B. Miro, Padlet)



### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Leitfragen
□ Zusammenfassungs- und Reflexionsbögen

# COMMUNITY MAPPING

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** →Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Ressourcen, Möglichkeiten und Herausforderungen innerhalb der lokalen Gemeinschaft identifizieren.
- Erkunden, wie junge Menschen ihre Umgebung erleben und wahrnehmen.
- Kritische Reflexion über Inklusion, Barrierefreiheit, Partizipation und Wohlbefinden fördern.
- Die Verbindung junger Menschen mit ihrem lokalen Umfeld und ihrer Gemeinschaft stärken.
- Planung und jugendzentrierte Projektentwicklung unterstützen.

***Dauer***
Flexibel

***Zielgruppe***
Junge Menschen

***Anzahl der Teilnehmenden***
8-25 Teilnehmende



***Beschreibung der Aktivität***

Community Mapping ist ein Instrument, das jungen Menschen dabei hilft, ihre lokale Umgebung zu erkunden, zu analysieren und visuell darzustellen. Durch gemeinsames Mapping identifizieren die Teilnehmenden Orte, Ressourcen, Herausforderungen, Möglichkeiten und Dynamiken innerhalb der Gemeinschaft, die ihr tägliches Leben und ihr Wohlbefinden beeinflussen.

Es ist besonders nützlich, um zu verstehen, wie junge Menschen mit ihrer Umgebung interagieren, und um nicht gedeckte Bedürfnisse, Barrieren und vorhandene Ressourcen innerhalb der Gemeinschaft zu identifizieren.
Die Aktivität kann sich je nach den Zielen des Projekts auf verschiedene Themen konzentrieren, wie z. B. sichere und unsichere Räume, jugendfreundliche Angebote, Bildungs- und Kulturmöglichkeiten, Barrierefreiheit und Inklusion, Freizeit- und Begegnungsräume, Umweltfragen, Mobilität und Verkehr, Beteiligungsmöglichkeiten innerhalb der Gemeinschaft usw.

Die Teilnehmenden arbeiten einzeln oder in Kleingruppen daran, visuelle Karten ihres Stadtviertels, ihrer Stadt oder ihrer Gemeinschaft zu erstellen, wobei sie Papierkarten, Zeichnungen, Symbole oder digitale Tools verwenden. Sie werden dazu ermutigt, Fragen wie die folgenden zu diskutieren und zu reflektieren: Wo fühlen sich junge Menschen sicher und willkommen? Welche Räume sind zugänglich oder unzugänglich? Welche Möglichkeiten gibt es bereits für junge Menschen? Was fehlt in der Gemeinschaft? Welche Orte fördern Partizipation und Verbundenheit? Welche Herausforderungen oder Risiken beeinflussen das Leben junger Menschen?

Die Jugendarbeiter:innen moderieren die Diskussion, fördern die Beteiligung und unterstützen die Teilnehmenden dabei, persönliche Erfahrungen mit übergeordneten Themen und Herausforderungen innerhalb der Gemeinschaft in Verbindung zu bringen.
Am Ende der Aktivität werden die Karten gemeinsam präsentiert und diskutiert. Gemeinsamkeiten, Unterschiede und wiederkehrende Themen werden identifiziert, um den lokalen Kontext besser zu verstehen und mögliche Maßnahmen oder zukünftige Initiativen zu definieren.

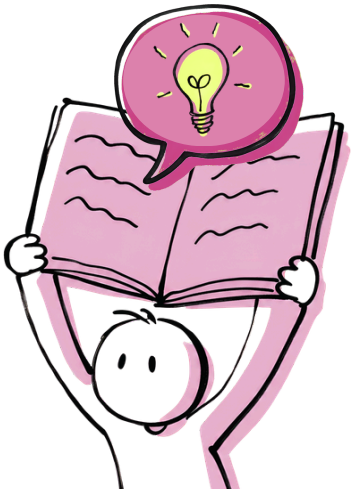
Community Mapping fördert kritisches Bewusstsein, Zusammenarbeit und lokales Engagement. Es hilft jungen Menschen zudem, ihre Rolle als aktive Mitglieder der Gemeinschaft und als Mitwirkende am sozialen Wandel zu erkennen.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Karten oder visuelle Hilfsmittel verwenden, die leicht verständlich und dem Alter sowie der Erfahrung der Teilnehmenden angemessen sind.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, persönliche Erfahrungen und Beobachtungen auszutauschen.
- Sowohl positive als auch negative Aspekte der Gemeinschaft einbeziehen, um ein ausgewogenes Verständnis des lokalen Kontexts zu entwickeln.
- Sicherstellen, dass alle Stimmen und Perspektiven respektiert werden.
- Farben, Symbole, Aufkleber oder Zeichnungen verwenden, um die Aktivität ansprechender und leichter interpretierbar zu gestalten.
- Die Aktivität nach Möglichkeit mit einem Spaziergang durch die lokale Umgebung oder einer direkten Beobachtung vor Ort kombinieren, um die Diskussionen mit direkten Erfahrungen zu verknüpfen.
- Die Reflexion über Inklusion, Barrierefreiheit und Gleichberechtigung fördern, indem die Teilnehmenden dazu angeregt werden, darüber nachzudenken, wie verschiedene Gruppen dieselben Räume unterschiedlich erleben können.
- Genügend Zeit für Gruppendiskussionen und gemeinsame Analysen einplanen, um wiederkehrende Themen, Prioritäten und mögliche Maßnahmen zu identifizieren.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Gedruckte Karten der lokalen Umgebung oder leeres Papier
□ Flipcharts oder große Papierbögen
□ Haftnotizen
□ Marker, farbige Stifte, Aufkleber
□ Symbole oder Piktogramme
□ Digitale Mapping-Tools (optional, z. B. Google Maps, Miro, Padlet)
□ Kameras oder Smartphones



### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Karten der lokalen Umgebung
□ Blätter mit Leitfragen
□ Vorlagen für die Beobachtung des lokalen Umfelds
□ Reflexions- und Feedbackbögen

# PARTIZIPATIVE INSTRUMENTE

02



# 3.1

# KONTEXT-ANALYSE UND UMSETZUNG

# ANALYSE DES ÖFFENTLICHEN RAUMS

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Junge Menschen dazu befähigen, öffentliche Räume anhand ausgewählter Qualitätskriterien kritisch zu bewerten.
- Bürgerschaftliches Engagement und das Verständnis dafür stärken, wie öffentliche Räume den Alltag und das Wohlbefinden der Gemeinschaft beeinflussen.
- Evidenzbasierte Erkenntnisse gewinnen, die als Grundlage für jugendorientierte Placemaking- und Co-Design-Initiativen dienen.

***Dauer***

- Vorbereitung: ca. 4 Stunden.
- Durchführung: ca. 3 Stunden, einschließlich Spaziergängen durch das Stadtviertel und Dokumentationsaktivitäten.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von 15-24 Jahren.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-25 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Die Analyse des öffentlichen Raums ist eine partizipative Forschungsaktivität, die junge Menschen dazu anregt, sich kritisch mit öffentlichen Räumen auseinanderzusetzen und darüber zu reflektieren, wie städtische Umgebungen auf die Bedürfnisse der Gemeinschaft eingehen. Durch die Analyse von Stadtvierteln anhand einfacher Bewertungskriterien untersuchen die Teilnehmenden, wie öffentliche Räume Wohlbefinden, Inklusion, Barrierefreiheit, Sicherheit und Möglichkeiten für soziale Interaktion beeinflussen.

Die Aktivität beginnt mit einer Einführung, in der die Moderator:innen grundlegende Kriterien vorstellen, die üblicherweise zur Bewertung öffentlicher Räume verwendet werden, wie Barrierefreiheit, Inklusion, Sicherheit, Nachhaltigkeit, Funktionalität, Komfort und ästhetische Qualität. Die Moderator:innen ermutigen die Teilnehmenden, diese Themen zu diskutieren und sie mit ihren eigenen Erfahrungen und Prioritäten in ihrem lokalen Umfeld in Verbindung zu bringen.

Im Anschluss an die Einführung nehmen die Teilnehmenden an geführten Spaziergängen durch das Stadtviertel teil und verwenden Beobachtungs- oder Bewertungsbögen, um ausgewählte öffentliche Räume zu bewerten. Während der Erkundung können die Teilnehmenden Elemente wie Sitzbereiche, Beleuchtung, Sauberkeit, Barrierefreiheit für verschiedene Nutzer:innen, Grünflächen, Freizeitmöglichkeiten, Fußgängerfreundlichkeit und den allgemeinen Zustand öffentlicher Räume beobachten. Die Teilnehmenden dokumentieren ihre Beobachtungen durch Notizen, Fotos, Skizzen oder Audioaufnahmen.

Während der gesamten Aktivität unterstützen die Moderator:innen die Diskussion und kritische Reflexion, indem sie die Teilnehmenden dazu ermutigen, verschiedene Räume zu vergleichen, ihre Beobachtungen zu erläutern und darüber zu reflektieren, wie öffentliche Umgebungen Alltagserfahrungen, Inklusion, Wohlbefinden und Jugendbeteiligung beeinflussen.

Nach der Erkundung vor Ort nehmen die Teilnehmenden an einer gemeinsamen Reflexionsrunde teil, um ihre Ergebnisse zu überprüfen und Empfehlungen für inklusivere und jugendfreundlichere öffentliche Räume zu entwickeln. Die Ergebnisse können später mit lokalen Behörden, Planer:innen, Jugendarbeiter:innen und lokalen Akteur:innen geteilt werden, um eine partizipative Stadtentwicklung und fundierte lokale Entscheidungsprozesse zu unterstützen.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Bewertungskriterien in einfacher und verständlicher Sprache vorstellen.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, ihre Beobachtungen mit ihren eigenen Alltagserfahrungen und den Bedürfnissen der Gemeinschaft in Verbindung zu bringen.
- Sichere, fußgängerfreundliche und barrierefreie Routen für die Erkundung des Stadtviertels auswählen.
- Beobachtungsbögen mit praktischen Kategorien und Leitfragen verwenden, um die Reflexion zu unterstützen.
- Eine offene Diskussion moderieren und sicherstellen, dass alle Teilnehmenden die Möglichkeit haben, ihre Perspektiven einzubringen.
- Die Aktivität gegebenenfalls mit Fotografie- oder Mapping-Aktivitäten kombinieren.
- Die Ergebnisse mit lokalen Akteur:innen teilen, um die Sichtbarkeit der Perspektiven der Teilnehmenden zu erhöhen und Folgeaktivitäten anzuregen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Beobachtungs- oder Bewertungsbögen
□ Karten des ausgewählten Gebiets
□ Notizbücher, Stifte und Klemmbretter
□ Smartphones oder Kameras zur Dokumentation
□ Flipcharts und Marker für Reflexionsrunden
□Projektor und Laptop (optional)

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Beobachtungs- und Bewertungsbögen
□ Karten des ausgewählten Gebiets
□ Reflexionsvorlagen
□ Feedback-Formulare
□ Zusammenfassung der Bewertungskriterien und Leitfragen



# WALKING FOCUS GROUP

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Jungen Menschen ermöglichen, ihre Umgebung durch gemeinsamen, ortsbezogenen Dialog zu erkunden und kritisch zu reflektieren.
- Vertrauen, gemeinsames Verständnis und Gruppenzusammenhalt durch erfahrungsorientiertes Lernen fördern.
- Erkenntnisse und Prioritäten gewinnen, die in partizipative Planungs- und Co-Design-Prozesse einfließen.

***Dauer***

Ca. 90-120 Minuten.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von ca. 15–30 Jahren, einschließlich Teilnehmender mit unterschiedlichen Hintergründen und unterschiedlichen Vorerfahrungen mit Beteiligungsprozessen.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-20 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Die Walking Focus Group ist eine partizipative Methode, die gemeinsames Gehen mit einer offenen Gruppendiskussion in realen räumlichen Kontexten verbindet. Indem sie sich gemeinsam durch ausgewählte Orte bewegen, werden junge Menschen dazu eingeladen, Wahrnehmungen, Erinnerungen, Emotionen und Ideen auszutauschen, die direkt mit den von ihnen erlebten Umgebungen verbunden sind.

Durch gemeinsame Beobachtung und Dialog identifizieren die Teilnehmenden Stärken, Herausforderungen und Möglichkeiten innerhalb eines Gebiets. Sie reflektieren darüber, was gut funktioniert, was als ausgrenzend oder problematisch wahrgenommen wird und wo sie Potenzial für Veränderungen sehen. Moderator:innen leiten die Diskussion mithilfe offener Fragen und ermutigen die Teilnehmenden dazu, darüber zu reflektieren, wie verschiedene Räume ihre Alltagserfahrungen, ihr Wohlbefinden, ihre Inklusion und ihr Zugehörigkeitsgefühl beeinflussen. Dieser Prozess fördert die gemeinsame Sinnfindung und ein tieferes Verständnis räumlicher Dynamiken in unterschiedlichen städtischen und ländlichen Kontexten.

Einfache Dokumentationsinstrumente wie Fotos, Notizen, Skizzen oder Audioaufnahmen unterstützen die Reflexion und schaffen eine visuelle Dokumentation relevanter Orte. Diese Materialien können später in partizipative Planungs-, Mapping- oder Co-Design-Aktivitäten einfließen.

Die Walking Focus Group ist besonders in den frühen Phasen partizipativer Projekte wirksam und trägt dazu bei, die Teilnehmenden zu aktivieren, den Gruppenzusammenhalt zu stärken und Ideen zu entwickeln, die auf gelebten Erfahrungen basieren.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Sichere und barrierefreie Routen auswählen, die für alle Teilnehmenden geeignet sind.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, Teile des Spaziergangs zu leiten und Orte vorzustellen, die für sie von Bedeutung sind, um die Identifikation und die Vielfalt der Perspektiven zu stärken.
- Leitfragen zu Barrierefreiheit, Sicherheit, Inklusion, Nachhaltigkeit und Alltagserfahrungen innerhalb des Gebiets vorbereiten.
- Zeit für spontane Diskussionen und Reflexionen einplanen, da einige der wertvollsten Erkenntnisse informell während des Spaziergangs entstehen können.
- Die Ergebnisse mithilfe von Notizen, Fotos, Audioaufnahmen oder Karten klar dokumentieren, um zukünftige Co-Design- und Planungsphasen zu unterstützen.
- Auf die Gruppendynamik achten und sicherstellen, dass auch zurückhaltendere Teilnehmende die Möglichkeit haben, ihre Beobachtungen und Erfahrungen zu teilen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Gedruckte Karten des ausgewählten Gebiets
□ Smartphones oder Kameras
□ Notizbücher oder Klemmbretter
□ Marker und Haftnotizen
□ Audiorekorder (optional)
□ Wettergerechte Ausrüstung, falls erforderlich

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Routenkarten und Grundkarten
□ Leitfragen und Moderationsimpulse
□ Beobachtungsbögen
□ Einverständniserklärungen
□ Reflexions- und Evaluationsbögen



# PHOTOVOICE – DAS GEBIET MIT DEN AUGEN JUNGER MENSCHEN SEHEN

**Phase 1** → **A**ktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Junge Menschen dazu befähigen, ihre Wahrnehmungen und Erfahrungen mit ihrer Umgebung durch Fotografie auszudrücken.
- Dialog, Reflexion und ein gemeinsames Verständnis lokaler Räume und der Bedürfnisse der Gemeinschaft fördern.
- Visuelle Erkenntnisse gewinnen, die in partizipative Planungs- und von jungen Menschen geleitete Co-Design-Prozesse einfließen.

***Dauer***

Etwa 2-3 Stunden.
Es kann zusätzliche Zeit erforderlich sein, damit die Teilnehmenden eigenständig Fotos aufnehmen können.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von etwa 13-30 Jahren, einschließlich Teilnehmender, denen der verbale Ausdruck möglicherweise weniger leichtfällt.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-25 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

PPhotovoice ist eine partizipative visuelle Methode, die junge Menschen dazu einlädt, ihre alltägliche Umgebung durch Fotografie zu dokumentieren. Indem sie Orte festhalten, die sie schätzen, meiden oder verändern möchten, drücken die Teilnehmenden persönliche Erfahrungen, Emotionen und Wahrnehmungen aus, die mit bestimmten Räumen verbunden sind.

Die Aktivität beginnt mit einer Einführung, in der die Moderator:innen die Ziele, ethischen Aspekte und grundlegende Hinweise zur Fotografie vorstellen. Anschließend werden die Teilnehmenden dazu eingeladen, in ihrer lokalen Umgebung Fotos aufzunehmen und sich dabei auf Orte zu konzentrieren, die ihre gelebten Erfahrungen und ihre Beziehung zu ihrem Umfeld widerspiegeln.

In einem anschließenden Workshop teilen und diskutieren die Teilnehmenden ihre Bilder mit der Gruppe. Im Rahmen eines moderierten Dialogs reflektieren sie über die Geschichten hinter den Fotos und identifizieren wiederkehrende Themen, Bedürfnisse und Herausforderungen. Die Moderator:innen können die Teilnehmenden dazu ermutigen, zu erklären, warum sie bestimmte Bilder ausgewählt haben und welche Emotionen oder Erfahrungen diese darstellen. Dieser Prozess fördert gegenseitiges Verständnis, stärkt den Gruppenzusammenhalt und macht unterschiedliche Perspektiven sichtbar.

Die durch Photovoice entstandenen visuellen Materialien können später als Grundlage für Co-Design-Aktivitäten, Ausstellungen, Berichte oder Präsentationen für Jugendarbeiter:innen, Planer:innen und lokale Akteur:innen dienen. Indem Planungs- und Co-Design-Prozesse mit den gelebten Erfahrungen junger Menschen verknüpft werden, trägt die Methode zu inklusivem und evidenzbasiertem Placemaking bei.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Ethische Aspekte, einschließlich Privatsphäre, Einwilligung und Bildnutzung, klären, bevor die Teilnehmenden mit dem Fotografieren beginnen.
- Storytelling und Reflexion fördern, anstatt den Schwerpunkt auf technische fotografische Fähigkeiten zu legen.
- Eine sichere und inklusive Umgebung schaffen, in der sich die Teilnehmenden wohlfühlen, persönliche Erfahrungen und Perspektiven zu teilen.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, die Bedeutung hinter ihren Fotos zu erläutern, anstatt lediglich zu beschreiben, was auf den Bildern zu sehen ist.
- Wiederkehrende Themen, Bedürfnisse und Prioritäten durch moderierte Gruppendiskussionen identifizieren.
- Die Fotos als Grundlage für zukünftige Co-Design-Aktivitäten, Interessenvertretung, Verbreitung oder die Einbindung der Gemeinschaft nutzen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Smartphones oder Digitalkameras
□ Drucker oder digitaler Bildschirm zum Zeigen der Bilder
□ Flipcharts oder Wandfläche
□ Marker und Haftnotizen
□ Notizbücher und Stifte
□ Computer oder Tablets (optional)

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Anweisungen für die Teilnehmenden
□ Einwilligungs- und Bildnutzungsformulare
□ Reflexionsvorlagen
□ Evaluations- und Feedbackformulare
□ Ausstellungsbeschriftungen oder Präsentationsmaterialien



# JUGEND-ZU-JUGEND-INTERVIEWS

**Phase 1** → **A**ktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Junge Menschen dazu befähigen, eine aktive Rolle in der partizipativen Forschung und Wissensproduktion zu übernehmen.
- Durch die Interaktion unter Gleichaltrigen authentische Einblicke in die Perspektiven, Erfahrungen und Bedürfnisse junger Menschen gewinnen.
- Identifikation, kritisches Denken und Forschungskompetenzen bei den jungen Teilnehmenden fördern.

***Dauer***

- Vorbereitung: ca. 4-6 Stunden, einschließlich der Schulung der Interviewer:innen und der Entwicklung der Fragen.
- Durchführung: flexibel je nach Anzahl der Interviews und Projektanforderungen.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von 16-24 Jahren.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-20 Teilnehmende, einschließlich junger Forscher:innen und Interviewpartner:innen.



***Beschreibung der Aktivität***

Jugend-zu-Jugend-Interviews sind eine partizipative Peer-Research-Aktivität, bei der der Dialog zwischen jungen Menschen genutzt wird, um Erfahrungen, Perspektiven und Bedürfnisse im lokalen Umfeld zu erkunden. Indem junge Menschen als aktive Forscher:innen positioniert werden, fördert die Aktivität Vertrauen, Offenheit und gegenseitiges Verständnis und reduziert gleichzeitig hierarchische Dynamiken, die in traditionellen Forschungsansätzen häufig vorhanden sind. Die Methode unterstützt aktives Zuhören, Peer-Learning und eine sinnvolle Jugendbeteiligung.

Die Aktivität beginnt mit einer Vorbereitungsphase, in der die Moderator:innen die Teilnehmenden in grundlegende Interviewtechniken, ethische Aspekte, respektvolle Kommunikation und Dokumentationsmethoden einführen. Gemeinsam entwickeln die Teilnehmenden Interviewfragen zu Themen wie Jugendbeteiligung, öffentliche Räume, Bedürfnisse der Gemeinschaft, Wohlbefinden oder soziale Herausforderungen.

Während der Durchführungsphase interviewen die Teilnehmenden Gleichaltrige in sicheren und vertrauten Umgebungen wie Jugendzentren, Schulen oder anderen vertrauten Treffpunkten. Die Moderator:innen unterstützen den gesamten Prozess und fördern gleichzeitig die Eigenständigkeit der Teilnehmenden und den Austausch unter Gleichaltrigen. Die Gespräche können je nach den Zielen der Aktivität und mit Einwilligung der Teilnehmenden durch Notizen, Audioaufnahmen oder Reflexionsbögen dokumentiert werden.

Im Anschluss an die Interviews überprüfen und diskutieren die Teilnehmenden gemeinsam die gesammelten Erkenntnisse und identifizieren dabei wiederkehrende Themen, gemeinsame Anliegen und mögliche Empfehlungen. Die Moderator:innen können die Reflexion unterstützen, indem sie die Teilnehmenden dazu ermutigen, Erfahrungen zu vergleichen und Zusammenhänge zwischen persönlichen Geschichten und übergeordneten lokalen Themen zu erkunden.

***Hilfreiche Hinweise***

- Eine grundlegende Schulung zu Interviewtechniken, aktivem Zuhören und ethischen Forschungspraktiken anbieten.
- Die Interviewfragen gemeinsam mit den Teilnehmenden entwickeln.
- Vertraulichkeit und informierte Einwilligung sicherstellen, insbesondere wenn persönliche Erfahrungen besprochen oder Interviews aufgezeichnet werden.
- Sichere und inklusive Interviewumgebungen schaffen, in denen sich die Teilnehmenden wohlfühlen, ihre Erfahrungen und Meinungen zu teilen.
- Reflexionsrunden organisieren, um wiederkehrende Themen, gemeinsame Bedürfnisse und mögliche Empfehlungen zu identifizieren.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Interviewleitfäden oder Fragebögen
□ Einwilligungserklärungen
□ Notizbücher oder Klemmbretter
□ Smartphones oder Audiorekorder (optional)
□ Stifte und Marker
□ Computer zur Datenanalyse (optional)

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Interviewleitfäden und Fragebögen
□ Einwilligungs- und Vertraulichkeitserklärungen
□ Vorlagen zur Datenerhebung
□ Reflexionsbögen
□ Evaluationsformulare



# MAPPING LAB – UNSER GEBIET VERSTEHEN

**Phase 1** → **A**ktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Junge Menschen dabei unterstützen, zu erkunden und zu visualisieren, wie sie ihre lokale Umgebung erleben und sich darin bewegen.
- Für sie bedeutsame Orte, Herausforderungen und Möglichkeiten innerhalb eines bestimmten geografischen Kontexts identifizieren.
- Gemeinsame Erkenntnisse gewinnen, die in partizipative Planungs- und Co-Design-Prozesse einfließen.

***Dauer***

Ca. 60-90 Minuten.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von ca. 13**–**30 Jahren, einschließlich Teilnehmender, die unterschiedlich gut mit der lokalen Umgebung vertraut sind.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-25 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Das Mapping Lab ist eine partizipative Aktivität der Jugendarbeit, die es jungen Menschen ermöglicht, zu erkunden und zu visualisieren, wie sie ihre lokale Umgebung erleben und sich darin bewegen. Mithilfe von Karten oder handgezeichneten räumlichen Darstellungen identifizieren die Teilnehmenden Orte, die in ihrem Alltag von Bedeutung sind, wie beispielsweise Treffpunkte, Wege, sichere oder unsichere Bereiche sowie Räume, die sie schätzen oder meiden. Die Aktivität regt junge Menschen dazu an, über ihre Beziehung zu ihrem lokalen Umfeld zu reflektieren, und unterstützt gleichzeitig Dialog, Partizipation und gemeinsamen Ausdruck.

Die Aktivität beginnt mit der Einführung einer gedruckten oder leeren Karte, die das ausgewählte Gebiet darstellt. Die Moderator:innen stellen die Ziele der Sitzung vor und ermutigen die Teilnehmenden, Geschichten und Wahrnehmungen zu den Orten auszutauschen, die sie im Alltag nutzen. Die Teilnehmenden versehen die Karte mit Markern, Aufklebern und Haftnotizen und fügen Kommentare, Erinnerungen und Beobachtungen hinzu, die mit bestimmten Orten verbunden sind. Je nach Gruppengröße und Zielen der Aktivität können die Teilnehmenden einzeln, in Kleingruppen oder gemeinsam an einer Karte arbeiten. Dieser Prozess trägt dazu bei, ein gemeinsames Verständnis dafür zu entwickeln, wie unterschiedliche junge Menschen dasselbe Gebiet erleben.

Während die Teilnehmenden die Karte gemeinsam erstellen, werden Muster, Überschneidungen und Unterschiede sichtbar. Diese Erkenntnisse können Barrieren, wenig genutzte Ressourcen, Ungleichheiten beim Zugang und Verbesserungsmöglichkeiten aufzeigen. Die Moderator:innen können die Reflexion unterstützen, indem sie die Teilnehmenden dazu ermutigen, ihre Entscheidungen zu erklären, Erfahrungen zu vergleichen und zu diskutieren, wie öffentliche Räume ihr Wohlbefinden, ihre Inklusion, ihr Sicherheitsgefühl und ihre Möglichkeiten für soziale Interaktion beeinflussen. Die Aktivität fördert aktives Zuhören, Peer-Austausch und kritische Reflexion und macht gleichzeitig Diskussionen über den lokalen Kontext sichtbarer und zugänglicher.

Die daraus entstehenden Karten können die Analyse der Bedürfnisse junger Menschen, die Einbindung lokaler Akteur:innen, partizipative Planungsprozesse und Co-Design-Aktivitäten unterstützen. Die Methode lässt sich an unterschiedliche städtische und ländliche Kontexte anpassen und kann sowohl mit offiziellen Karten als auch mit handgezeichneten Darstellungen umgesetzt werden.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Klare und leicht verständliche Karten verwenden, die an die Bedürfnisse der Teilnehmenden angepasst sind.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, die Karten kreativ mit Symbolen, Farben, Zeichnungen oder Notizen zu personalisieren und zu ergänzen.
- Eine ausgewogene Beteiligung fördern, indem auch zurückhaltendere Teilnehmende zu Beiträgen ermutigt und unterschiedliche Perspektiven und Erfahrungen wertgeschätzt werden.
- Die Mapping-Aktivitäten mit den gelebten Erfahrungen und Geschichten der Teilnehmenden verknüpfen.
- Die Ergebnisse durch Fotos oder digitale Versionen dokumentieren, um zukünftige Planungs-, Co-Design- oder Verbreitungsaktivitäten zu unterstützen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Gedruckte Karten oder leeres Papier
□ Marker und farbige Stifte
□ Haftnotizen und Aufkleber
□ Flipcharts oder Wandfläche
□ Kamera oder Smartphone zur Dokumentation
□ Digitale Mapping-Tools (optional)

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Gedruckte Karten oder Mapping-Vorlagen
□ Legenden und Symbolübersichten
□ Anleitungsblätter
□ Reflexions- und Evaluationsbögen
□ Dokumentationsvorlagen



# 3.2

# TEAMBINDUNG UND TEAMBUILDING

# WORKSHOP ZUM ANGEWANDTEN THEATER

**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Vertrauen, Selbstvertrauen und Zusammenarbeit unter den Teilnehmenden stärken.
- Junge Menschen dazu ermutigen, ihre Beziehung zu städtischen Räumen zu reflektieren und zum Ausdruck zu bringen.
- Dialog fördern und die Jugendbeteiligung an Placemaking- und Co-Design-Prozessen unterstützen.

***Dauer***

Vorbereitung: ca. 3 Stunden.
Durchführung: ca. 2 Stunden.

***Zielgruppe***

Junge Menschen ab 15 Jahren.

***Anzahl der Teilnehmenden***

15-25 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Der Workshop zum angewandten Theater ist eine vertrauensbildende und partizipative Methode, die darauf abzielt, den Gruppenzusammenhalt zu stärken und gleichzeitig die Teilnehmenden dazu anzuregen, durch spielerischen und kreativen Ausdruck über ihre Beziehungen zu öffentlichen Räumen und ihrem lokalen Umfeld zu reflektieren. Durch körperlichen Ausdruck und kreative Zusammenarbeit erkunden die Teilnehmenden ihre Wahrnehmungen, Erfahrungen und Vorstellungen in Bezug auf öffentliche Räume.

Der Workshop gliedert sich in drei Hauptphasen:

**1. Einführung**

Die Sitzung beginnt mit Icebreaker- und Teambuilding-Übungen, wie beispielsweise bewegungsbasierten Aktivitäten und Spiegelübungen.

**2. Lebende Skulpturen**

Die Teilnehmenden arbeiten gemeinsam daran, kollektive „lebende Skulpturen" zu schaffen, wobei sie Körperhaltungen und Gesten nutzen, um Ideen, Emotionen und Erfahrungen darzustellen. Die Themen können an den jeweiligen Projektkontext angepasst werden, beispielsweise an die Wahrnehmung junger Menschen ihrer Stadt, an Visionen für inklusivere öffentliche Räume oder an Herausforderungen und Möglichkeiten in öffentlichen Räumen. Dieser kreative Ansatz ermöglicht es den Teilnehmenden, komplexe Ideen nonverbal und gemeinsam auszudrücken.

**3. Präsentation und Diskussion**

Jede lebende Skulptur wird der Gruppe präsentiert und dient als Ausgangspunkt für Reflexion und Dialog. Moderierte Diskussionen ermöglichen es den Teilnehmenden, Bedeutungen zu interpretieren, Perspektiven auszutauschen und ihre Erfahrungen mit übergeordneten Themen zu verknüpfen.

Die partizipative Dimension der Aktivität liegt darin, dass junge Menschen aktiv ihre eigenen Perspektiven darstellen, Bedeutungen innerhalb der Gruppe aushandeln, gemeinsam Bilder und Narrative mit Bezug zu Orten entwickeln und über Bedürfnisse, Herausforderungen und Möglichkeiten im Zusammenhang mit öffentlichen Räumen reflektieren.

***Hilfreiche Hinweise***

- Einen sicheren Raum schaffen: Klare Grundregeln festlegen, um Respekt, Inklusion und emotionale Sicherheit zu gewährleisten. Die Teilnahme sollte stets freiwillig sein.
- Inklusion fördern: Die Übungen an unterschiedliche Fähigkeiten, kulturelle Hintergründe und individuelle Grenzen anpassen. Bei Bedarf alternative Rollen wie Beobachter:in oder Erzähler:in anbieten.
- Reflexion fördern: Leitfragen verwenden, um die Diskussion zu vertiefen, wie zum Beispiel: „Was stellt diese Skulptur dar?“ und „Wie steht sie mit euren Erfahrungen mit der Stadt, öffentlichen Räumen oder eurem lokalen Umfeld in Verbindung?“
- Ergebnisse dokumentieren: Erkenntnisse durch Notizen oder Fotos (mit Einwilligung) festhalten, um spätere Co-Design-Phasen zu unterstützen.

## *Materialien und Ressourcen*

□ Innen- oder Außenbereich, der für Bewegung und Gruppeninteraktion geeignet ist
□ Flipcharts
□ Marker
□ Kamera oder Smartphone zur Dokumentation (optional)

## *Materialien zum Ausdrucken*

□ Sitzungsablauf
□ Reflexionsbögen oder Diskussionsimpulse
□ Einwilligungserklärungen für Foto- und Videoaufnahmen (falls erforderlich)



# URBAN EXPLORATION CHALLENGE

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 2** → YJugendbeteiligung und Teambuilding

***Ziele***

- Teamarbeit, Kommunikation und Zusammenarbeit unter den Teilnehmenden stärken.
- Führungskompetenzen, Vertrauensbildung und gemeinsame Problemlösung durch spielerische Herausforderungen im Freien fördern.
- Aktive Beteiligung und Gruppenzusammenhalt durch bewegungsbasierte Erkundungsaktivitäten stärken.

***Dauer***

Vorbereitung: ca. 4 Stunden.
Durchführung: ca. 1,5 Stunden.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von 10-15 Jahren.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-25 Teilnehmende



***Beschreibung der Aktivität***

Die Urban Exploration Challenge ist eine spielbasierte Outdoor-Aktivität, die darauf abzielt, die Gruppendynamik durch Teamarbeit, Bewegung und gemeinsame Aufgaben zu stärken. Die Teilnehmenden erkunden ein ausgewähltes Gebiet im Freien, während sie Herausforderungen bewältigen, Hinweise entschlüsseln und zusammenarbeiten, um Kontrollpunkte zu erreichen und gemeinsame Ziele zu erfüllen.

Die Aktivität beginnt damit, dass die Moderator:innen die Spielregeln, Sicherheitshinweise und Teamaufgaben vorstellen. Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt und erhalten Karten, Hinweiskarten und Aufgabenanweisungen. Die Aktivität findet in einer Umgebung im Freien statt, beispielsweise in einem Park, auf einem Schulhof, in einem Stadtviertel oder auf einem öffentlichen Platz.

Die Teams bewegen sich durch das Gebiet, indem sie Hinweisen folgen und an verschiedenen Kontrollpunkten gemeinsame Aufgaben bewältigen. Zu den Herausforderungen können Problemlösungsspiele, Beobachtungsaufgaben, kreative Fotoaufgaben, Gedächtnisaktivitäten, bewegungsbasierte Herausforderungen oder kurze teambasierte Übungen gehören, die Kommunikation und Zusammenarbeit erfordern. Die Teilnehmenden werden dazu ermutigt, gemeinsam Entscheidungen zu treffen, sich gegenseitig zu unterstützen und ihre Fähigkeiten zu kombinieren, um die Aufgaben erfolgreich zu bewältigen.

Die Aktivität endet mit einer kurzen Nachbesprechung, in der die Teilnehmenden Erfahrungen, Herausforderungen und besondere Momente aus dem Spiel miteinander teilen. Der Prozess unterstützt Vertrauensbildung, Selbstvertrauen, Kommunikation und eine positive Gruppendynamik und hilft den Teilnehmenden gleichzeitig, ihre lokale Umgebung durch gemeinsame Erfahrungen besser kennenzulernen.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Sichere, barrierefreie und leicht zu bewältigende Routen im Freien auswählen.
- Klare Anweisungen und altersgerechte Aufgaben verwenden, um die Motivation und Beteiligung der Teilnehmenden aufrechtzuerhalten.
- Ausgewogene Teams bilden und Zusammenarbeit statt übermäßigen Wettbewerbsdenkens fördern.
- Bewegungsbasierte, kreative und problemlösungsorientierte Aufgaben kombinieren, um die Aktivität dynamisch zu gestalten.
- Kontrollpunkte einplanen, an denen Moderator:innen bei Bedarf Unterstützung und Anleitung geben können.
- Den Schwierigkeitsgrad an das Alter, das Selbstvertrauen und die Gruppendynamik der Teilnehmenden anpassen.
- Die Aktivität mit einer kurzen Nachbesprechung in der Gruppe abschließen, um Teamarbeit und gemeinsames Lernen zu stärken.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Gedruckte oder handgezeichnete Karten
□ Hinweiskarten und Aufgabenblätter
□ Stifte und Marker
□ Klemmbretter (optional)
□ Smartphones oder Kameras (optional)
□ Gegenstände oder Markierungen für Kontrollpunkte
□ Erste-Hilfe-Set (empfohlen))

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Karten des ausgewählten Gebiets
□ Hinweiskarten und Aufgabenanweisungen
□ Teamaufgabenblätter
□ Reflexions- und Evaluationsbögen
□ Einverständniserklärungen der Eltern (falls erforderlich)



# EINS-ZU-EINS-BUDDY-SYSTEM

**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Vertrauen, gegenseitiges Verständnis und tragfähige Beziehungen zwischen jungen Menschen und lokalen Fachkräften aufbauen.
- Dialog, Austausch und gemeinsames Lernen über Stadtviertel, das lokale Zusammenleben und öffentliche Räume fördern.
- Jugendbeteiligung unterstützen, indem gelebte Erfahrungen mit Fachwissen und lokalen Perspektiven verknüpft werden.

***Dauer***

Vorbereitung: ca. 4 Stunden.
Durchführung: regelmäßige Treffen über einen Zeitraum von ca. 2-6 Monaten.

***Zielgruppe***

Junge Erwachsene im Alter von ca. 18-30 Jahren und lokale Fachkräfte, wie z. B. Vertreter:innen der Kommunalverwaltung, Architekt:innen, Planer:innen, Pädagog:innen, Jugendarbeiter:innen oder Fachkräfte aus der Gemeinwesenarbeit.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-20 Teilnehmende (die ca. 5–10 Buddy-Paare bilden)



### *Beschreibung der Aktivität*

Das Eins-zu-eins-Buddy-System ist eine auf Beziehungsaufbau und partizipativen Dialog ausgerichtete Aktivität, die darauf abzielt, tragfähige Verbindungen zwischen jungen Menschen und lokalen Fachkräften herzustellen. Anstatt sich auf kurzfristige Gruppendynamiken zu konzentrieren, unterstützt die Aktivität durch regelmäßige Eins-zu-eins-Interaktionen den Aufbau von Vertrauen, gegenseitigem Verständnis und langfristigem Austausch.

Durch die Zusammenarbeit in Paaren über einen längeren Zeitraum bauen die Teilnehmenden Beziehungen auf, die auf Zuhören, Dialog und gemeinsamen Erfahrungen im Zusammenhang mit Stadtvierteln, öffentlichen Räumen und dem lokalen Zusammenleben basieren. Die Aktivität basiert auf gegenseitigem Lernen und erkennt sowohl junge Menschen als auch Fachkräfte als wertvolle Mitwirkende mit unterschiedlichen Formen von Wissen und Erfahrung an.

Die Aktivität beginnt mit einführenden Gruppensitzungen, die den Teilnehmenden helfen sollen, sich kennenzulernen, Vertrauen aufzubauen und gemeinsame Interessen zu erkunden, bevor die Eins-zu-eins-Zusammenarbeit beginnt. Buddy-Paare können durch Selbstauswahl, moderierte Zuordnung oder auf der Grundlage gemeinsamer thematischer Interessen gebildet werden.

Jedes Paar wird von Moderator:innen dabei unterstützt, über einen festgelegten Zeitraum regelmäßige Treffen zu organisieren. Die Treffen können informelle Gespräche, Spaziergänge durch das Stadtviertel, die Teilnahme an lokalen Veranstaltungen oder gemeinsame Reflexionsaktivitäten im Zusammenhang mit Erfahrungen im lokalen Umfeld und öffentlichen Räumen umfassen.

Während des Austauschs bringen die jungen Teilnehmenden lokales Wissen, gelebte Erfahrungen und persönliche Perspektiven ein, während die Fachkräfte praktische Einblicke in lokale Projekte und Angebote, Planungsprozesse und Handlungsmöglichkeiten vermitteln. Der Dialog fördert gegenseitiges Lernen und unterstützt inklusivere und kooperativere Ansätze zur lokalen Entwicklung.

Um Kontinuität und Reflexion zu unterstützen, können die Teilnehmenden Diskussionen, Ideen und Beobachtungen in Tagebüchern, Notizbüchern, Fotos oder visuellen Materialien dokumentieren.

Regelmäßige Gruppentreffen können ebenfalls organisiert werden, um den Peer-Austausch und das gemeinsame Lernen zwischen den verschiedenen Buddy-Paaren zu fördern.

Die Ergebnisse der Aktivität können durch Präsentationen, Poster oder öffentliche Diskussionen unter Einbeziehung von Anwohner:innen, lokalen Organisationen und lokalen Akteur:innen geteilt werden.

***Hilfreiche Hinweise***

- Ausgewogene Buddy-Paare bilden und dabei die Interessen, Erfahrungen und Kommunikationsstile der Teilnehmenden berücksichtigen.
- Klare Leitlinien hinsichtlich der Häufigkeit der Treffen, der Kommunikationsmethoden, der Rollen und der Erwartungen bereitstellen.
- Einen respektvollen und gleichberechtigten Dialog fördern, indem gegenseitiges Lernen unterstützt und der Wert unterschiedlicher Formen von Wissen und Erfahrung anerkannt wird.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, Gespräche, Reflexionen und gemeinsame Ideen durch Notizen, Tagebücher oder visuelle Materialien zu dokumentieren.
- Gelegentliche Gruppentreffen organisieren, um die Motivation aufrechtzuerhalten und den Peer-Austausch zwischen den verschiedenen Buddy-Paaren zu fördern.

***Materialien und Ressourcen***

□ Treffpunkte im Innen- und Außenbereich
□ Notizbücher oder Tagebücher zur Dokumentation
□ Stifte und Marker
□ Gedruckte Leitlinien für Buddy-Treffen
□ Präsentationsmaterialien
□ Digitale Kommunikationsmittel (z. B. E-Mail oder Videokonferenzplattformen)
□ Kameras oder Smartphones zur Dokumentation (optional)

***Materialien zum Ausdrucken***

□ Buddy-Leitlinien und Vorlagen für Treffen
□ Formulare zur Paarbildung und Teilnehmendenprofile
□ Reflexions- und Dokumentationsbögen
□ Projekttagebücher oder Logbücher
□ Vorlagen für Design-Poster
□ Einwilligungs- und Evaluationsformulare

# WORKSHOP ZUM AUFBAU VON VERTRAUEN

**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Das Vertrauen zwischen jungen Menschen, Organisationen und lokalen Akteur:innen stärken.
- Junge Menschen dazu befähigen, Herausforderungen in organisatorischen und lokalen Kontexten zu analysieren und anzugehen.
- Junge Menschen dabei unterstützen, Herausforderungen zu identifizieren und gemeinsam Ideen für inklusivere und jugendfreundlichere Umgebungen zu entwickeln.

***Dauer***

Vorbereitung: ca. 4 Stunden (Gestaltung der Präsentation, Druck und Vorbereitung der Materialien).
Durchführung: ca. 1,5 Stunden.

***Zielgruppe***

Junge Menschen ab 15 Jahren sowie Fachkräfte, Jugendarbeiter:innen oder lokale Akteur:innen.

***Anzahl der Teilnehmenden***

15-25 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Der Workshop zum Aufbau von Vertrauen ist eine partizipative Methode, die darauf abzielt, das Vertrauen sowohl in organisatorischen als auch in lokalen Kontexten zu stärken. Er befähigt junge Menschen, kritisch über Räume und Institutionen zu reflektieren, mit denen sie in Kontakt stehen, und gemeinsam Strategien zu entwickeln, um Beziehungen, Partizipation und Inklusion zu stärken.

Die Teilnehmenden können wählen, ob sie sich auf einen lokalen Kontext, wie beispielsweise ein Stadtviertel, das lokale Umfeld oder einen öffentlichen Raum, oder auf einen organisatorischen Kontext, wie beispielsweise einen Jugendclub oder eine informelle Gruppe, konzentrieren möchten. Der Workshop gliedert sich in vier Hauptteile:

**1. Vorstellung der Vertrauensprinzipien**

Die Sitzung beginnt mit einer Einführung in das Konzept des Vertrauens und dessen Bedeutung in organisatorischen und städtischen Kontexten. Die Teilnehmenden erkunden, wie Vertrauen Partizipation, Zusammenarbeit und lokale Entwicklung beeinflusst.

**2. S.W.O.T.-Analyse**

Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen mit einem vereinfachten SWOT-Rahmen (Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken), um Faktoren zu identifizieren, die das Vertrauen innerhalb des ausgewählten Kontexts stärken oder schwächen. Die Diskussionen können sich auf Kommunikation, Barrierefreiheit, Offenheit, Beteiligungsmöglichkeiten, Sicherheit oder die Beziehungen zwischen jungen Menschen und lokalen Akteur:innen konzentrieren.

**3. Gruppenarbeit zu Strategien zum Aufbau von Vertrauen**

Die Teilnehmenden identifizieren gemeinsam Maßnahmen und Strategien, die Vertrauen und Partizipation stärken könnten. Zu den Ideen können von jungen Menschen geleitete Aktivitäten, lokale Veranstaltungen, informelle Begegnungsmöglichkeiten, Kommunikationsinitiativen, Partnerschaften oder gemeinsame Entscheidungspraktiken gehören.

Leitfragen können sein:

- In welchen Bereichen möchtet ihr das Vertrauen in eurem Stadtviertel stärken (z. B. Empowerment, Offenheit, Vertrautheit, Stabilität)?
- Welche Maßnahmen könnten ergriffen werden, um Vertrauen aufzubauen (z. B. Veranstaltungen, Informationskampagnen, Technologie, Forschung oder Schulungen)?

- Welche Lösungen und Ressourcen werden benötigt (z. B. Finanzierung, Treffen, Pilotprojekte, Forschung oder Partnerschaften)?
- Wer sind die relevanten Akteur:innen (z. B. Schulen, Cafés, Sporteinrichtungen, NGOs, kulturelle Einrichtungen oder lokale Behörden)?

**4. Präsentation und Plenardiskussion**

Jede Gruppe präsentiert ihre Überlegungen und vorgeschlagenen Strategien der gesamten Gruppe. Die Plenardiskussion fördert Feedback, gemeinsame Reflexion und die Identifizierung möglicher nächster Schritte für zukünftige partizipative oder Co-Design-Aktivitäten. Als Ergebnis entwickeln die Teilnehmenden praktische Strategien, um das Vertrauen in Jugendorganisationen und im öffentlichen Raum zu stärken.

***Hilfreiche Hinweise***

- Den Schwerpunkt des Workshops an die Bedürfnisse und Erfahrungen der Gruppe anpassen.
- Das Konzept des Vertrauens und die SWOT-Methode in einfacher und verständlicher Sprache vorstellen.
- Eine sichere und inklusive Umgebung schaffen, die einen offenen Dialog fördert und sicherstellt, dass unterschiedliche Perspektiven gehört und respektiert werden.
- Visuelle Vorlagen und Leitfragen verwenden, um Diskussion und Reflexion zu unterstützen.
- Zentrale Ideen und Ergebnisse für zukünftige partizipative oder Co-Design-Aktivitäten dokumentieren.

***Materialien und Ressourcen***

□ Präsentationsmaterialien (optional)
□ Gedruckte SWOT-Vorlagen
□ Flipcharts oder große Papierbögen
□ Haftnotizen
□ Marker und Stifte
□ Notizbücher zur Dokumentation
□ Poster oder Tafeln zur Präsentation der Ergebnisse

***Materials to Print***

□ Workshop-Agenda und Anweisungen
□ Vorlagen für die SWOT-Analyse
□ Leitfragen für die Gruppenarbeit
□ Reflexions- und Evaluationsbögen
□ Präsentationsvorlagen

# 3.3

# CO-DESIGN UND IDEEN-ENTWICKLUNG

# MODELLBAU – VISUALISIERUNG VON IDEEN IN DREI DIMENSIONEN

**Phase 2** → Jugendbeteiligung und Teambuilding
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Jungen Menschen ermöglichen, abstrakte Ideen in greifbare, dreidimensionale Darstellungen umzusetzen.
- Zusammenarbeit, Kreativität und gemeinsame Entscheidungsfindung durch praktisches Co-Design fördern.
- Die Vermittlung der Visionen junger Menschen an Akteur:innen unterstützen, die an Planungs- und Placemaking-Prozessen beteiligt sind.

***Dauer***

Etwa 2-3 Stunden.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von etwa 15-30 Jahren. Die Aktivität eignet sich für kleine bis mittelgroße Gruppen mit unterschiedlichen Vorkenntnissen und erfordert keine vorherige Erfahrung im Bereich Design.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-20 Teilnehmende



***Beschreibung der Aktivität***

Der Modellbau ist eine praxisorientierte Co-Design-Aktivität, die es jungen Menschen ermöglicht, ihre Ideen zur Umgestaltung von Räumen durch greifbare, dreidimensionale Darstellungen zu visualisieren. Mit einfachen, kostengünstigen Materialien bringen die Teilnehmenden ihre Visionen zum Ausdruck und erkunden, wie verschiedene räumliche Elemente in der Praxis zusammenwirken. Dieser Ansatz macht abstrakte Konzepte konkreter und zugänglicher, insbesondere für diejenigen, denen rein verbale oder schriftliche Ausdrucksformen möglicherweise schwerfallen.

Die Aktivität beginnt in der Regel mit einer Einführung, in der die gestalterische Herausforderung und die Ziele der Sitzung erläutert werden. Die Teilnehmenden arbeiten einzeln oder in Kleingruppen daran, Modelle zu konzipieren und zu bauen, die ihre Ideen zur Verbesserung eines bestimmten Raums darstellen, beispielsweise eines Parks, eines Platzes, eines Jugendzentrums oder eines Nachbarschaftszentrums. Die Teilnehmenden können Modelle erstellen, die Sitzbereiche, Grünflächen, Angebote und Einrichtungen für junge Menschen, kulturelle Bereiche, sicherere öffentliche Umgebungen oder neu gestaltete Begegnungsräume darstellen.

Während des Bauens diskutieren die Teilnehmenden Prioritäten, testen Ideen und lösen gemeinsam praktische Herausforderungen. Die Moderator:innen können die Reflexion fördern, indem sie die Teilnehmenden fragen, wie verschiedene Elemente des Raums Inklusion, Barrierefreiheit, Sicherheit, soziale Interaktion oder die alltägliche Nutzung beeinflussen können. Die Aktivität unterstützt zudem die Einbeziehung von Erkenntnissen aus früheren Projektphasen, wie beispielsweise Bedarfsanalysen oder Mapping-Aktivitäten.

Die entstandenen Modelle dienen als greifbare Instrumente für die Kommunikation zwischen jungen Menschen, Jugendarbeiter:innen und anderen Akteur:innen. Sie bieten eine konkrete Grundlage für Diskussionen, Feedback und Weiterentwicklung und tragen dazu bei, die Lücke zwischen den Perspektiven junger Menschen und formalen Gestaltungsprozessen zu überbrücken.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Den Schwerpunkt auf Experimentieren und Partizipation statt auf ästhetische Perfektion legen.
- Eine klare gestalterische Herausforderung vorstellen, die mit einem realen Raum oder einem lokalen Bedarf verbunden ist.
- Sicherstellen, dass alle Teilnehmenden durch gemeinsame Rollen und kooperative Aufgaben einen Beitrag leisten.
- Zugängliche und kostengünstige Materialien bereitstellen, darunter nach Möglichkeit recycelte Materialien.
- Den Gruppen ausreichend Zeit geben, ihre Modelle zu präsentieren, zu erklären und zu diskutieren.
- Die Modelle fotografieren und dokumentieren, um zukünftige Diskussionen und Planungen zu unterstützen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Pappe, Papier und recycelte Materialien
□ Scheren, Kleber und Klebeband
□ Marker, farbige Stifte und Haftnotizen
□ Grundplatten oder große Bögen für den Modellbau
□ Lineale und einfache Messwerkzeuge (optional)
□ Kameras oder Smartphones zur Dokumentation

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Aufgabenstellung und Anweisungen zur Aktivität
□ Grundkarten oder Lagepläne (optional)
□ Einfache Modellbauvorlagen oder Maßstabsangaben
□ Inspirationsblätter und visuelle Referenzen
□ Reflexions- und Evaluationsbögen
□ Präsentationsblätter zum Austausch von Ideen mit Akteur:innen



# WORKSHOP ZUR PARTIZIPATIVEN SZENOGRAFIE

**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung
**Phase 4** → Prototyping und Erprobung
**Phase 5** → Verbreitung / Evaluation

***Ziele***

- Junge Menschen dazu befähigen, sich nachhaltige Zukunftsszenarien vorzustellen und diese durch künstlerisches und performatives Placemaking zum Ausdruck zu bringen.
- Kreativität, Umweltbewusstsein und kritische Reflexion über Stadtentwicklung und Klimawandel fördern.
- Die Jugendbeteiligung durch die gemeinsame Entwicklung analoger und digitaler Narrative unterstützen, die Visionen für zukünftige öffentliche Räume vermitteln.

***Dauer***

Vorbereitung und Einführung: ca. 4 Stunden.
Durchführung: Workshop-Format über einen oder mehrere ganze Tage; zusätzliche Folgesitzungen können durchgeführt werden.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von 12-16 Jahren, idealerweise Schulklassen, die an interdisziplinärem projektbasiertem Lernen beteiligt sind.

***Anzahl der Teilnehmenden***

15-30 Teilnehmende



***Beschreibung der Aktivität***

Der Workshop zur partizipativen Szenografie ist eine kreative Co-Design-Aktivität, die Storytelling, Performance, visuelle Gestaltung und Placemaking kombiniert, um nachhaltige städtische Zukunftsszenarien zu erkunden. Die Teilnehmenden nutzen künstlerische und kollaborative Methoden, um Ideen und Narrative im Zusammenhang mit ökologischen und sozialen Herausforderungen auszudrücken.

Der Workshop bietet jungen Menschen eine kreative Plattform, um sich zukünftige Landschaften vorzustellen und ihre Ideen durch räumliche, visuelle und narrative Aktivitäten zum Ausdruck zu bringen. Durch die Kombination physischer Kreationen mit einfachen digitalen Tools entwickeln die Teilnehmenden Ergebnisse, die durch Performances, Ausstellungen, Fotografien oder digitale Medien geteilt werden können.
Die Methodik gliedert sich in fünf zentrale Schritte:

**1. Reflexion über digitale Gestaltungswelten**

Die Teilnehmenden erkunden Bilder, Videos, Filme, Spiele und visuelle Referenzen aus sozialen Medien oder der digitalen Kultur und reflektieren darüber, wie diese Darstellungen die Wahrnehmung zukünftiger Orte, des Zusammenlebens und der Nachhaltigkeit beeinflussen. Die Moderator:innen begleiten die Reflexion durch Diskussionen darüber, wie diese Visionen dargestellt und vermittelt werden.

**2. Szenografische und narrative Entwicklung**

Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen, um ausgewählte Projektbereiche zu erkunden und sich mögliche Zukunftsszenarien vorzustellen, die mit diesen Umgebungen verbunden sind. Zu den Projektbereichen können Parks, Schulhöfe, Jugendzentren, leerstehende Gebäude, öffentliche Plätze, Gemeinschaftsgärten, Uferbereiche oder andere lokale Räume gehören, die für den Alltag der Teilnehmenden relevant sind.

Mithilfe szenografischer und erzählerischer Techniken entwickeln die Teilnehmenden Figuren, Situationen und Narrative, die mit ökologischen Herausforderungen, zukünftigen Formen des Zusammenlebens oder alternativen Formen der Nutzung gemeinsamer Räume verbunden sind. Jedes Team entwickelt eine Handlung, die erkundet, wie sich ein ausgewählter Ort in Zukunft entwickeln könnte.

3**. Gestaltung von Kostümen und Bühnenelementen**
Die Ideen nehmen greifbare Form an, indem die Teilnehmenden Kostüme, Requisiten, Schilder und einfache Bühnenelemente aus zugänglichen und recycelten Materialien gestalten. Die Moderator:innen stellen den Gruppen eine Auswahl an Materialien zur Verfügung, die zur Herstellung einfacher Kostüme, zur Erweiterung der Szenografie und zur Unterstützung der Entwicklung der vorgestellten Umgebungen verwendet werden können. Diese Phase fördert Kreativität, Teamarbeit und praktisches Experimentieren.

**4. Regie und digitale Inszenierung**
Sobald Kostüme, Requisiten und szenografische Elemente vorbereitet sind, legen die Teilnehmenden gemeinsam Rollen fest und organisieren, wie ihre entworfenen Szenarien präsentiert werden sollen. Die Gruppen experimentieren mit einfachen Performances, inszenierten Szenen, kreativer Dokumentation oder kurzen narrativen Sequenzen, die mit den von ihnen ausgewählten Orten und Zukunftsgeschichten verbunden sind. Die Teilnehmenden nutzen Smartphones oder einfache digitale Tools, um den kreativen Prozess zu fotografieren, zu filmen oder zu dokumentieren, und verbinden dabei physische Kreationen mit digitalem Storytelling.

**5. Präsentation der Zukunftsszenarien**
Die fertigen Kreationen werden durch kleine Ausstellungen, Performances, Installationen, Fotosammlungen oder digitale Präsentationen geteilt, die die Ideen der Teilnehmenden für zukünftige öffentliche Räume und Formen des Zusammenlebens vermitteln. Die Gruppen präsentieren ihre Szenarien anderen Teilnehmenden, Moderator:innen, Menschen aus dem lokalen Umfeld oder lokalen Akteur:innen und fördern damit den Dialog über Nachhaltigkeit, Partizipation und Placemaking. Die Teilnehmenden reflektieren außerdem über den kreativen Prozess und darüber, wie künstlerische Aktivitäten den Ausdruck junger Menschen und die kollektive Vorstellungskraft unterstützen können.

Diese Methode stärkt kreative und digitale Kompetenzen, fördert das Umweltbewusstsein und unterstützt kollaboratives Lernen. Sie unterstützt Jugendbeteiligung und Co-Design-Prozesse und schafft gleichzeitig Materialien und Erfahrungen, die mit lokalen Organisationen, Schulen oder anderen Akteur:innen geteilt werden können.

***Hilfreiche Hinweise***

- Experimentierfreude und Kreativität fördern, ohne den Schwerpunkt auf künstlerische Perfektion zu legen.
- Kollaborative Rollen wie Darsteller:innen, Designer:innen, Fotograf:innen oder Dokumentierende vergeben, um eine ausgewogene Beteiligung zu unterstützen.
- Kostengünstige und recycelte Materialien verwenden, um Zugänglichkeit und Nachhaltigkeit zu gewährleisten.
- Reflexions- und Nachbesprechungsrunden organisieren, um die kreativen Aktivitäten mit realen lokalen und ökologischen Herausforderungen zu verknüpfen.
- Nach Möglichkeit Künstler:innen, Theaterpädagog:innen oder kreative Moderator:innen einbeziehen, um szenografische oder performative Elemente zu unterstützen.
- Den Zugang zu sicheren und flexiblen Innen- oder Außenräumen gewährleisten.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Papier, Marker, Bleistifte und Haftnotizen
□ Pappe, Stoffe, recycelte Materialien und Kostümelemente
□ Scheren, Kleber, Klebeband und einfache Bastelmaterialien
□ Smartphones oder einfache digitale Aufnahmegeräte
□ Audiovisuelle Geräte und Lautsprecher (optional)
□ Innen- oder Außenräume, die für kreative Aktivitäten und Performances geeignet sind

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Storytelling-Impulse und Vorlagen für kreatives Schreiben
□ Workshop-Leitlinien und Rollenbeschreibungen
□ Storyboard- und Szenografievorlagen
□ Reflexions- und Evaluationsbögen
□ Einwilligungserklärungen für Foto- und Videoaufnahmen
□ Einfache Anleitungsblätter für Teilnehmende



# REMIXING CITY BEATS

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung

***Ziele***

- Junge Menschen dazu anregen, städtische Umgebungen durch Klänge zu erkunden und zu interpretieren.
- Kreativität, digitale Kompetenzen und kollaboratives Lernen mithilfe von Audioaufnahmen und Remix-Techniken fördern.
- Das Bewusstsein für städtische Identität stärken und die Jugendbeteiligung an Placemaking-Prozessen unterstützen.

***Dauer***

Aufnahmen im Stadtviertel: ca. 1,5-2 Stunden.
Nachbearbeitung und Abmischung: ca. 2 Stunden (abhängig von der Gruppengröße und den technischen Fähigkeiten).

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von 12-17 Jahren.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-20 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Remixing City Beats ist eine partizipative Aktivität, die junge Menschen dazu einlädt, ihre Umgebung durch Klänge zu erkunden. Indem sie lokale Klanglandschaften aufnehmen und remixen, setzen sich die Teilnehmenden mit den sensorischen Dimensionen öffentlicher Räume auseinander, reflektieren darüber, wie unterschiedliche Klänge deren Atmosphäre und Identität prägen, und bringen ihre Interpretationen durch kreative Audiokompositionen zum Ausdruck.

Die Aktivität beginnt mit einer Erkundung vor Ort, bei der die Teilnehmenden Umgebungsgeräusche an verschiedenen Orten aufnehmen, beispielsweise in Parks, auf Spielplätzen, öffentlichen Plätzen, Supermarktparkplätzen, Bahnhöfen oder an U-Bahn-Eingängen. Einzeln oder in Gruppen nehmen sie Geräusche auf, die den Charakter ihrer Umgebung widerspiegeln, wie spielende Kinder, vorbeifahrende Straßenbahnen, rollende Einkaufswagen, krächzende Krähen und Stimmen in verschiedenen Sprachen.

Zurück im Workshop-Raum übertragen die Teilnehmenden die Aufnahmen auf einen Computer und hören sie gemeinsam an. Dieser Prozess regt mithilfe von Fragen zur Diskussion und Reflexion an, zum Beispiel: Was verraten diese Geräusche über ein Stadtviertel oder einen öffentlichen Raum? Welche Geräusche erzeugen Gefühle von Inklusion, Sicherheit, Stress oder Zugehörigkeit? Die Teilnehmenden analysieren, wie Klänge zur städtischen Identität, Inklusion und Atmosphäre beitragen.

Mithilfe einfacher Audiobearbeitungssoftware oder digitaler Musiktools experimentieren die Teilnehmenden mit dem Überlagern, Loopen und Remixen von Klängen, um gemeinsam Soundtracks zu erstellen. Im Laufe des Prozesses werden die Klänge durch Overdubbing ergänzt und weiter verfeinert. Professionelle Aufnahmegeräte können eingesetzt werden, um die Klangqualität und technische Präzision zu verbessern.

Der Einsatz von Technologie erfordert Anleitung und Vertrauensbildung. Indem den Teilnehmenden wertvolle Ausrüstung anvertraut wird, werden Verantwortungsbewusstsein und Eigenverantwortung gestärkt. Der Workshop kann in der Erstellung eigener City Beats münden, die als Soundtracks für Ausstellungen, Performances oder lokale Veranstaltungen dienen können. Diese Methode zeigt, wie Klanglandschaften sowohl als Medium des künstlerischen Ausdrucks als auch als Instrument zur Erkundung und zum Verständnis städtischer Räume dienen können.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Klare Routen festlegen und die Teilnehmenden während der Aufnahmen im öffentlichen Raum begleiten.
- Die Teilnehmenden dazu ermutigen, darüber zu reflektieren, wie Klänge die Atmosphäre und Identität öffentlicher Räume beeinflussen.
- Die Aktivität an unterschiedliche räumliche Kontexte anpassen, indem Klänge erkundet werden, die mit ländlichen Gebieten, Küstenregionen, Dörfern, Naturräumen oder dem lokalen Zusammenleben verbunden sind.
- Teamarbeit fördern, indem kollaborative Rollen wie Aufnahmeverantwortliche:r, Editor:in, Präsentierende:r oder Sounddesigner:in vergeben werden.
- Die Aktivität an die verfügbaren Ressourcen anpassen und zugängliche digitale Tools oder mobile Anwendungen verwenden, wenn keine professionelle Ausrüstung verfügbar ist.
- Privatsphäre und Einwilligung besprechen, bevor Stimmen oder identifizierbare Personen aufgenommen werden.
- Nach der Aufnahmephase Zeit für gemeinsames Zuhören, Reflexion und Diskussion einplanen, um wiederkehrende Themen, Emotionen und Wahrnehmungen im Zusammenhang mit verschiedenen Orten zu identifizieren.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Smartphones oder tragbare Audiorekorder
□ Computer oder Laptops mit Audiobearbeitungssoftware
□ Mikrofone oder MIDI-Controller (optional)
□ Kopfhörer und Lautsprecher
□ USB-Kabel und Speichergeräte
□ Soundbibliotheken und digitale Tools (optional)
□ Arbeitsraum im Innenbereich und Aufnahmeorte im Freien

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Leitlinien für die Aktivität und Aufgabenanweisungen
□ Arbeitsblätter für Audioaufnahmen
□ Reflexionsbögen zu städtischen Klanglandschaften
□ Einwilligungserklärungen für Audioaufnahmen
□ Grundlegende Anleitungen zur Audiobearbeitung
□ Evaluations- und Feedbackformulare



# 3.4

# PROTOTYPING UND RÄUMLICHE TRANS-FORMATION

# RAPID PROTOTYPING IDEEN IN REALEN RÄUMEN TESTEN

**Phase 3** → Co-design and Ideation
**Phase 4** → Prototyping and Testing
**Phase 5** → Dissemination / Evaluation

***Ziele***

- Junge Menschen dabei unterstützen, Ideen in greifbare Interventionen in realen Räumen umzusetzen.
- Gemeinsam entwickelte Lösungen durch Experimentieren und iteratives Lernen testen und weiterentwickeln.
- Eigenverantwortung, Kreativität und Problemlösungskompetenzen junger Menschen im Rahmen partizipativer Placemaking-Prozesse stärken.

***Dauer***

Ein ganzer Tag oder zwei halbe Tage, abhängig von der Komplexität des Prototyps und dem jeweiligen Kontext.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von etwa 15–30 Jahren. Die Aktivität eignet sich für kleine Gruppen oder Projektteams und ist besonders wirksam bei Teilnehmenden, die motiviert sind, Ideen in die Praxis umzusetzen.

***Anzahl der Teilnehmenden***

8-20 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Rapid Prototyping ist eine handlungsorientierte partizipative Methode, die junge Menschen dabei unterstützt, gemeinsam entwickelte Ideen in temporäre, kostengünstige Interventionen in realen Räumen umzusetzen.

Durch den Bau und die Erprobung einfacher Prototypen untersuchen die Teilnehmenden, wie Ideen in der Praxis funktionieren, beobachten, wie Menschen mit ihnen interagieren, und verbessern die Lösungen durch Experimentieren und praktisches Lernen. Der Ansatz legt den Schwerpunkt auf Experimentieren, iterative Verbesserung und praktische Erprobung und nicht auf die Entwicklung ausgereifter oder dauerhafter Lösungen.

Die Aktivität beginnt in der Regel mit einer kurzen Einführung in die ausgewählte gestalterische Herausforderung, die Ziele des Prototyps und grundlegende Sicherheitsaspekte.

Die Teilnehmenden überprüfen die in früheren Co-Design-Phasen entwickelten Ideen und wählen gemeinsam ein oder mehrere Konzepte aus, die in der Praxis getestet werden sollen.

Die Moderator:innen unterstützen die Teilnehmenden dabei, umsetzbare Interventionen zu identifizieren, die innerhalb der verfügbaren Zeit, mit den vorhandenen Materialien und im jeweiligen Kontext realisiert werden können.

Vor Beginn der Bauphase können die Moderator:innen einen kurzen Priorisierungsworkshop organisieren, um die Gruppen bei der Auswahl der am besten umsetzbaren und relevantesten Ideen für die Prototypenentwicklung zu unterstützen. Mithilfe von Skizzen, kurzen Präsentationen, Haftnotizen oder einfachen Abstimmungsmethoden diskutieren die Teilnehmenden, welche Konzepte am besten auf die lokalen Bedürfnisse, die verfügbaren Ressourcen und die Eigenschaften des ausgewählten Raums eingehen.

Dieser Prozess unterstützt die gemeinsame Entscheidungsfindung und hilft den Teams dabei, klare und realistische Ziele für den Prototyp festzulegen.

In kleinen Teams arbeiten die Teilnehmenden gemeinsam an der Gestaltung und dem Bau temporärer Strukturen oder Installationen unter Verwendung leicht zugänglicher und recycelter Materialien. Diese Prototypen können Sitzbereiche, temporäre Beschilderungen, kleine Installationen im öffentlichen Raum, temporäre Treffpunkte, kreative Stadtmöbel oder andere Interventionen umfassen, die mit den identifizierten lokalen Bedürfnissen oder den Anforderungen des Raums verbunden sind. Während der Bauphase fördern die Moderator:innen Teamarbeit, Experimentieren und Problemlösung und unterstützen die Teilnehmenden dabei, ihre Ideen an praktische Einschränkungen anzupassen.

Nach der Fertigstellung werden die Prototypen vorübergehend in realen Umgebungen installiert oder getestet. Die Teilnehmenden beobachten, wie Menschen mit den Interventionen interagieren, und reflektieren praktische Aspekte wie Barrierefreiheit, Sichtbarkeit, Sicherheit, Komfort, Nutzbarkeit, räumliche Einschränkungen und die Haltbarkeit der Materialien. Die Moderator:innen können die Teilnehmenden dazu anregen, Feedback durch Beobachtungen, informelle Gespräche, Interviews, Fotos oder kurze Umfragen zu sammeln.

Im Anschluss an die Testphase reflektieren die Teilnehmenden gemeinsam über ihre Erfahrungen und diskutieren, was gut funktioniert hat, welche Herausforderungen aufgetreten sind und was verbessert werden könnte. Dieser Reflexionsprozess unterstützt iteratives Lernen und hilft den Teilnehmenden dabei, ihre Ideen für zukünftige Gestaltungs- oder Umsetzungsphasen weiterzuentwickeln.

Rapid Prototyping stärkt das Gefühl von Eigenverantwortung und Handlungsmacht, da junge Menschen erleben, wie ihre Ideen konkrete Gestalt annehmen und öffentliche Räume vorübergehend verändern. Die Sichtbarkeit dieser Interventionen kann den Dialog mit Menschen aus dem lokalen Umfeld und lokalen Akteur:innen fördern und gleichzeitig das Bewusstsein dafür stärken, wie Räume genutzt und erlebt werden. Die Methode lässt sich an unterschiedliche städtische und ländliche Kontexte anpassen, kann entsprechend den verfügbaren Ressourcen skaliert und mit lokal verfügbaren oder recycelten Materialien umgesetzt werden.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Mit kleinen und umsetzbaren Interventionen beginnen, die innerhalb der verfügbaren Zeit und Ressourcen getestet und angepasst werden können.
- Während der gesamten Aktivität den sicheren Umgang mit Werkzeugen und Materialien sowie die sichere Nutzung öffentlicher oder gemeinschaftlich genutzter Räume sicherstellen.
- Experimentieren fördern und vermitteln, dass Testen und Scheitern Teil des Lernprozesses sind.
- Kollaborative Rollen wie Designer:in, Erbauer:in, Dokumentierende:r oder Präsentierende:r vergeben, um die Beteiligung zu unterstützen.
- Feedback durch Beobachtungen, Gespräche oder einfache Tests mit Nutzer:innen sammeln.
- Die Prototypen an den lokalen Kontext anpassen und nach Möglichkeit leicht zugängliche und recycelte Materialien verwenden.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Kostengünstige und recycelte Materialien (z. B. Pappe, Paletten, Stoff, Seile)
□ Grundlegende Bauwerkzeuge (z. B. Hämmer, Schraubendreher)
□ Klebstoffe, Schrauben und Befestigungsmittel
□ Marker, Farben und Pinsel
□ Messwerkzeuge und Unterlagsplatten
□ Grundlegende Sicherheitsausrüstung (Handschuhe, Schutzbrillen, Helme)
□ Kameras oder Smartphones zur Dokumentation
□ Notizbücher und Stifte
□ Klebeband, Kabelbinder und Verbindungselemente
□ Außen- oder Innenräume für die Umsetzung und Erprobung

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Gestaltungsaufgaben und Leitlinien für das Prototyping
□ Sicherheitshinweise und Formulare zur Risikobewertung
□ Vorlagen für Planung und Budgetierung
□ Beobachtungs- und Feedbackbögen für Nutzer:innen
□ Reflexions- und Evaluationsbögen



# GEMEINSAME GESTALTUNG VON INSTALLATIONEN IM ÖFFENTLICHEN RAUM

**Phase 4** → Prototyping und Erprobung

***Ziele***

- Junge Menschen dazu befähigen, öffentliche Räume durch praktisches Placemaking aktiv mitzugestalten.
- Eigenverantwortung, Verantwortungsbewusstsein und Handlungsfähigkeit im lokalen Umfeld fördern.
- Praktische, kreative und kollaborative Kompetenzen durch partizipative Gestaltung und gemeinsames Bauen entwickeln.

***Dauer***

Vorbereitung: mehrere Workshop-Tage für die anfängliche Vorbereitung.
Durchführung: ein bis zwei volle Tage für den gemeinsamen Bau.

***Zielgruppe***

Junge Menschen ab 15 Jahren.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-20 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Die gemeinsame Gestaltung von Installationen im öffentlichen Raum ist eine praxisorientierte Placemaking-Methode, bei der junge Menschen in die Gestaltung und den Bau praktischer Elemente für gemeinschaftlich genutzte Räume einbezogen werden, beispielsweise Bänke, Sitzbereiche, Pflanzkübel, Beschilderungen, Treffpunkte, kreative Strukturen oder interaktive Installationen. Indem die Teilnehmenden in jede Phase des Prozesses einbezogen werden, stärkt die Aktivität ihr Gefühl von Eigenverantwortung und Handlungsfähigkeit und geht gleichzeitig auf konkrete lokale Bedürfnisse ein.

Der Prozess lässt sich an unterschiedliche Kontexte, verfügbare Ressourcen und die Kompetenzen der Teilnehmenden anpassen und gliedert sich in der Regel in drei Hauptphasen.

**1. Erkundung öffentlicher Räume**

Die Teilnehmenden erkunden ausgewählte öffentliche Räume mithilfe von Beobachtungsbögen oder einfachen Leitfragen, die sich auf Barrierefreiheit, Nachhaltigkeit, Nutzbarkeit, Komfort, Sicherheit und lokale Bedürfnisse konzentrieren. Während der Erkundungsphase beobachten die Teilnehmenden, wie die Räume derzeit genutzt werden, und identifizieren Möglichkeiten für Verbesserungen. Die Moderator:innen können die Teilnehmenden dazu anregen, Skizzen, Fotos, Notizen, Aufkleber oder temporäre Markierungen zu verwenden, um Bereiche von Interesse und mögliche Interventionen hervorzuheben. Dieser Prozess unterstützt die Beobachtung, kritische Reflexion und ein besseres Verständnis dafür, wie Menschen öffentliche Räume erleben.

**2. Gemeinsame Ideenfindung**

Im Anschluss an die Erkundungsphase arbeiten die Teilnehmenden einzeln und gemeinsam daran, Ideen zur Verbesserung des ausgewählten Raums zu entwickeln. Im Kreis sitzend oder in kleinen Gruppen skizzieren die Teilnehmenden Vorschläge und tauschen Ideen aus, sodass jede Person auf den von anderen entwickelten Konzepten aufbauen und diese weiterentwickeln kann.

Nach einer gemeinsamen Diskussion bewertet die Gruppe die Ideen und wählt die am besten umsetzbaren und relevantesten Ideen für die Umsetzung aus. Anschließend legen die Teilnehmenden praktische Aspekte der Installation fest, wie Abmessungen, Materialien, Funktionen, Farben, Dekorationselemente und die Platzierung innerhalb des Raums. Diese Phase stärkt kollaborative Kreativität, gemeinsame Entscheidungsfindung und Planungskompetenzen.

**3. Gemeinsamer Bau**

Unter Anleitung einer Fachkraft aus dem Handwerk, der Architektur oder der Kunst oder einer erfahrenen moderierenden Person bauen die Teilnehmenden gemeinsam die ausgewählten Installationen unter Verwendung leicht zugänglicher Materialien und grundlegender Bauwerkzeuge. Die Teilnehmenden organisieren die Aufgaben und wirken an verschiedenen Phasen des Prozesses mit, beispielsweise beim Ausmessen, Zusammenbauen, Schleifen, Streichen, Dekorieren, Dokumentieren oder bei der Vorbereitung des Installationsortes.

Während der gesamten Bauphase unterstützen die Moderator:innen Teamarbeit, den sicheren Umgang mit Werkzeugen, Problemlösung und Zusammenarbeit. Nach der Fertigstellung werden die Installationen in den ausgewählten öffentlichen Räumen aufgestellt oder getestet. Die Teilnehmenden können die Intervention Menschen aus dem lokalen Umfeld, lokalen Akteur:innen oder anderen jungen Menschen vorstellen und so den Dialog über Partizipation, Placemaking und die zukünftige Nutzung gemeinschaftlich genutzter Räume fördern.

Die Aktivität führt zu einer greifbaren Veränderung des öffentlichen Raums und stärkt gleichzeitig das Selbstvertrauen, die praktischen Kompetenzen, die Kreativität und die Fähigkeit der Teilnehmenden, aktiv zum lokalen Zusammenleben beizutragen. Die Methode lässt sich an unterschiedliche städtische und ländliche Kontexte anpassen und kann unter Verwendung lokal verfügbarer, recycelter oder kostengünstiger Materialien umgesetzt werden.

***Hilfreiche Hinweise***

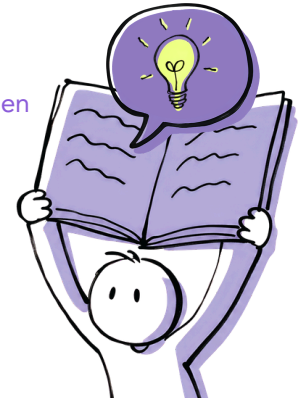
- Die Teilnehmenden in alle Phasen des Prozesses einbeziehen, einschließlich Planung, Materialauswahl, Bau und Installation.
- Mit Fachkräften aus Handwerk, Architektur oder Kunst oder mit erfahrenen Moderator:innen zusammenarbeiten, um Sicherheit, Umsetzbarkeit und Qualität zu gewährleisten.
- Schutzausrüstung bereitstellen und klare Anweisungen für den sicheren Umgang mit Werkzeugen und Baumaterialien geben.
- Die Entwürfe an den lokalen Kontext anpassen und nach Möglichkeit recycelte, lokal verfügbare und umweltfreundliche Materialien verwenden.
- Kollaborative Rollen vergeben, um Teamarbeit, gemeinsame Verantwortung und Verantwortungsbewusstsein während der gesamten Aktivität zu stärken.
- Sich mit lokalen Behörden oder anderen lokalen Akteur:innen abstimmen, den Prozess dokumentieren und die langfristige Pflege der Installationen fördern.

***Materialien und Ressourcen***

□ Papier, Flipcharts, Haftnotizen, Marker und Skizzenmaterialien
□ Messwerkzeuge und grundlegende Bauausrüstung
□ Holz, recycelte Materialien, Schrauben, Nägel und Befestigungsmittel
□ Farben, Pinsel, Schutzbeschichtungen und Dekorationsmaterialien
□ Schutzausrüstung und geschützte Arbeitsflächen
□ Digitale Gestaltungstools (optional) und geeignete Arbeitsräume im Innen- oder Außenbereich

***Materialien zum Ausdrucken***

□ Handouts zur Erkundung des Standorts und Beobachtungsbögen
□ Leitfragen zu Nachhaltigkeit und Standortbedingungen
□ Gestaltungsvorlagen und Skizzenblätter
□ Sicherheitsrichtlinien und Materialplanungsbögen
□ Vorlagen für die Budgetplanung
□ Reflexions- und Evaluationsbögen



# KULINARISCHE ENTDECKUNGSREISEN UND GEMEINSCHAFTSESSEN

**Phase 4** → Prototyping und Erprobung

***Ziele***

- Das Engagement junger Menschen für ihre lokale Umgebung und das lokale Zusammenleben durch die Erkundung lokaler Esskulturen, gemeinsames Kochen und sensorische Erfahrungen fördern.
- Das Bewusstsein für Nachhaltigkeit, lokale Ressourcen und die Beziehung zwischen Essen, Kultur und lokalem Zusammenleben stärken.
- Teamarbeit, Kreativität und interkulturellen Dialog durch gemeinsame Zubereitung und Gastgebererfahrungen fördern.

***Dauer***

Etwa 5-7 Tage, abhängig vom Kontext und der Programmstruktur.
Die Aktivität kann im Rahmen eines Jugendaustauschs, eines Bildungscamps, eines lokalen Programms oder einer intensiven Workshop-Woche durchgeführt werden.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von etwa 16-25 Jahren.

***Anzahl der Teilnehmenden***

10-30 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

Kulinarische Entdeckungsreisen und Gemeinschaftsessen ist eine partizipative Placemaking-Aktivität, bei der junge Menschen erkunden, wie Essen, lokale Ressourcen, Traditionen und gemeinsame Erfahrungen zum lokalen Zusammenleben und zur Identität eines Ortes beitragen. Durch praktische, kreative und sensorische Aktivitäten reflektieren die Teilnehmenden über die Beziehung zwischen Essen, Nachhaltigkeit, Kultur, öffentlichen Räumen und sozialer Interaktion.

Die Aktivität verbindet die Erkundung der lokalen Umgebung, gemeinsames Kochen, praktische Workshops und gemeinsame Mahlzeiten, um die Verbundenheit junger Menschen mit ihrem lokalen Umfeld zu stärken und durch gemeinschaftliche Erfahrungen Dialog, Teilhabe und lokales Engagement zu fördern.

Anstatt sich ausschließlich auf das abschließende Abendessen zu konzentrieren, legt die Methodik den Schwerpunkt auf den gemeinschaftlichen Prozess, der sich im Laufe der Woche entwickelt. Die Teilnehmenden erkunden lokale Ressourcen, experimentieren mit traditionellen und zeitgenössischen Techniken der Lebensmittelzubereitung, arbeiten in Teams und organisieren gemeinsam ein abschließendes Gemeinschaftsessen, das die während der Aktivität entwickelten Erfahrungen, Kenntnisse und kreativen Ergebnisse widerspiegelt.

Die Methodik gliedert sich in der Regel in vier Hauptphasen.

**1. Erkundung lokaler Esskulturen und Ressourcen**

Zu Beginn erkunden die Teilnehmenden die lokale Umgebung und identifizieren Zutaten, Esskulturen, handwerkliche Praktiken, Märkte, Erzeuger:innen und Nachhaltigkeitsinitiativen, die mit dem lokalen Umfeld verbunden sind. Die Moderator:innen können Marktbesuche, Treffen mit lokalen Erzeuger:innen, Spaziergänge durch das Stadtviertel, kulturelle Besichtigungen oder ortsspezifische kreative Aktivitäten organisieren, um die Teilnehmenden dazu anzuregen, über Ernährungssysteme, ökologische Nachhaltigkeit, lokale Identität und die lokale Resilienz nachzudenken.

Während dieser Phase beobachten die Teilnehmenden, wie Essen mit dem Alltag, öffentlichen Räumen, kulturellen Traditionen und sozialer Interaktion verbunden ist. Reflexionsaktivitäten und Gruppendiskussionen helfen den Teilnehmenden, besser zu verstehen, wie lokale Ressourcen, Traditionen und alltägliche Praktiken die Identität eines Ortes und die Beziehung der Menschen zu ihrer Umwelt prägen.

**2. Workshops und Austausch von Kompetenzen**
Im Anschluss an die Erkundungsphase nehmen die Teilnehmenden an praktischen Workshops teil, die sich auf traditionelle und zeitgenössische Techniken der Lebensmittelzubereitung und kreative Produktionstechniken konzentrieren. Je nach lokalem Kontext können die Aktivitäten Kochen, Fermentieren, Konservieren von Lebensmitteln, Färben mit Naturfarben, Gartenarbeit, Siebdruck, das Anfertigen von Dekorationen oder die Herstellung von Gegenständen aus recycelten, natürlichen oder lokal verfügbaren Materialien umfassen.

Während des gesamten Prozesses gestalten die Teilnehmenden gemeinsam Gerichte, Gegenstände, Dekorationen, Menüs oder Materialien, die die Identität, Traditionen und das kulturelle Erbe des Ortes widerspiegeln. Die Moderator:innen fördern Experimentieren, Teamarbeit und gemeinsame Verantwortung und unterstützen die Teilnehmenden gleichzeitig dabei, die Aktivitäten zu dokumentieren und über Nachhaltigkeit, Barrierefreiheit, die Reduzierung von Lebensmittelabfällen und die soziale Rolle von Essen im Zusammenleben zu reflektieren.

**3. Kochherausforderungen und gemeinsame Gestaltung**
Im weiteren Verlauf des Prozesses arbeiten die Teilnehmenden in kleinen Gruppen daran, gemeinsame Kochherausforderungen und kreative kulinarische Erfahrungen vorzubereiten, die mit den im Laufe der Woche erkundeten Themen verbunden sind.

Die Gruppen können für die Zubereitung bestimmter Gerichte, die Organisation einzelner Teile des Abendessens, die Gestaltung der Tischdekoration, die Vorbereitung von Präsentationen, die Dokumentation des Prozesses oder die Erstellung von Menüs mit Zutaten von lokalen Märkten oder Erzeuger:innen verantwortlich sein.

Die Teilnehmenden werden dazu eingeladen, mit Rezepten, Zutaten, Präsentationsformen und Formen der Bewirtung zu experimentieren und dabei über Nachhaltigkeit, kulturelle Vielfalt, Inklusion und das Wohlbefinden vor Ort zu reflektieren.

**4. Gemeinschaftsessen und Reflexion**
Die Aktivität findet ihren Abschluss in einem gemeinsamen Abendessen, das Teilnehmende, Menschen aus dem lokalen Umfeld, lokale Akteur:innen, Familien und Gäste in einer informellen und einladenden Umgebung zusammenbringt. Das Abendessen schafft Möglichkeiten für Dialog und Wissensaustausch und ermöglicht es den Teilnehmenden gleichzeitig, die Ergebnisse der Workshops, die von ihnen zubereiteten Gerichte und die im Laufe des Prozesses entwickelten Erfahrungen zu präsentieren.

Jedes Element des Abendessens kann den lokalen Kontext widerspiegeln, beispielsweise Gerichte, die mit regionalen Zutaten zubereitet wurden, Dekorationen aus natürlichen oder recycelten Materialien, handgefertigte Gegenstände, lokal inspirierte Menüs oder kreative Ergebnisse, die während der Workshops entstanden sind. Gemeinsam tragen diese Elemente zu einer multisensorischen Erfahrung bei, die mit lokaler Identität, Nachhaltigkeit und lokalem Zusammenleben verbunden ist.

Das Abendessen kann in einem Nachbarschaftszentrum, auf einem öffentlichen Platz, in einem Garten oder an einem anderen gemeinschaftlich genutzten Ort stattfinden und ermöglicht es den Teilnehmenden, Orte durch gemeinschaftliche Nutzung vorübergehend zu aktivieren und neu zu denken.

Im Anschluss an das Abendessen organisieren die Moderator:innen eine gemeinsame Reflexionsrunde, die sich auf die Gesamterfahrung, die Teamarbeit, Nachhaltigkeitspraktiken, aufgetretene Herausforderungen und gewonnene Erkenntnisse konzentriert. Die Teilnehmenden reflektieren darüber, wie gemeinschaftliche Erfahrungen rund um Essen Partizipation, interkulturellen Dialog, lokale Identität und Verbindungen zwischen Menschen vor Ort stärken können.

***Hilfreiche Hinweise***

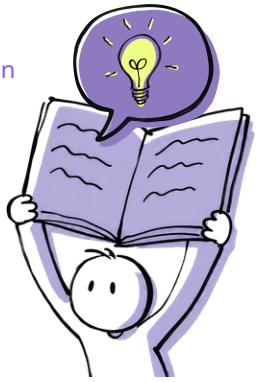
- Mit lokalen Erzeuger:innen, Köch:innen, Kunsthandwerker:innen oder lokalen Organisationen zusammenarbeiten, um Workshops und den Austausch lokalen Wissens zu unterstützen.
- Die Aktivitäten an lokal verfügbare Zutaten, Traditionen, Materialien und Umweltbedingungen anpassen.
- Gemeinsame Verantwortung fördern, indem kollaborative Rollen bei der Vorbereitung, beim Kochen, bei der Bewirtung und bei der Dokumentation vergeben werden.
- Sichere und hygienische Bedingungen bei der Lebensmittelzubereitung, bei handwerklichen Aktivitäten und bei gemeinsamen Mahlzeiten gewährleisten.
- Während des gesamten Prozesses und beim abschließenden Gemeinschaftsessen Inklusion, Partizipation und Dialog fördern.
- Den Prozess durch Fotos, Videos, Rezepte, Reflexionen oder kreative Ergebnisse dokumentieren.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Kücheneinrichtungen und Kochutensilien
□ Zutaten aus lokaler Produktion und Hilfsmittel zur Lebensmittelzubereitung
□ Bastelmaterialien und Werkzeuge für die kreative Gestaltung
□ Tische, Stühle, Geschirr und Serviermaterialien
□ Schutzausrüstung und Dokumentationsmittel
□ Geeignete Innen- oder Außenräume für Workshops und gemeinsame Mahlzeiten

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Workshop-Zeitpläne und Leitlinien für die Aktivitäten
□ Rezepte und Anleitungen für handwerkliche Aktivitäten
□ Sicherheits- und Hygienerichtlinien
□ Reflexionsbögen und Vorlagen zur Prozessdokumentation
□ Einladungen oder Programme für das abschließende Abendessen
□ Evaluations- und Feedbackformulare



# 3.5

# VERBREITUNG, INTERESSEN-VERTRETUNG UND IDENTIFIKATION

# STORYTELLING VON JUGENDLICHEN DURCH FILM

**Phase 1** → Aktivierung sowie Bedarfs- und Raumanalyse
**Phase 3** → Co-Design und Ideenentwicklung
**Phase 5** → Verbreitung / Evaluation

***Ziele***

- Junge Menschen befähigen, ihre Perspektiven auf Stadtviertel und das lokale Zusammenleben zu dokumentieren und zu vermitteln.
- Die Zusammenarbeit zwischen jungen Menschen, lokalen Akteur:innen und Fachkräften durch partizipatives Storytelling fördern.
- Mithilfe audiovisueller Medien das Bewusstsein für lokale Herausforderungen und Chancen stärken und den Dialog darüber anregen.

***Dauer***

Vorbereitung und Workshops: mehrere Sitzungen über einen längeren Zeitraum (projektbezogen).
Dreharbeiten und Schnitt: abhängig vom Umfang und der Komplexität des audiovisuellen Projekts.

***Zielgruppe***

Junge Menschen ab 15 Jahren. Die Aktivität kann von Filmemacher:innen, Pädagog:innen, Medienfachkräften oder Jugendarbeiter:innen unterstützt werden.

***Teilnehmerzahl***

15-25 Teilnehmende.



### *Beschreibung der Aktivität*

Storytelling von Jugendlichen durch Film ist eine partizipative Storytelling-Aktivität, die es jungen Menschen ermöglicht, ihre Perspektiven auf Stadtviertel, öffentliche Räume und das lokale Zusammenleben mithilfe audiovisueller Medien zu erkunden, zu dokumentieren und zu vermitteln. Durch die Kombination von Erkundungen vor Ort, Interviews und kreativem Storytelling fördert die Aktivität die Beteiligung junger Menschen, kritische Reflexion und den lokalen Dialog. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Storytelling, Partizipation und den Perspektiven junger Menschen und nicht auf professioneller filmischer Qualität.

Die Methodik gliedert sich in der Regel in vier Hauptphasen.

**1. Erkundung lokaler Geschichten und Themen**

Die Teilnehmenden beginnen damit, ihre Stadtviertel oder ihr lokales Umfeld durch Spaziergänge, Beobachtungen, Diskussionen und gemeinsame Reflexionsaktivitäten zu erkunden. Die Moderator:innen ermutigen die Teilnehmenden, Geschichten, Orte, Erfahrungen oder Herausforderungen zu identifizieren, die sie als bedeutsam oder relevant für das lokale Zusammenleben erachten. Zu den Themen können öffentliche Räume, Nachhaltigkeit, Inklusion, Identität, Mobilität, Jugendbeteiligung, Sicherheit oder Alltagserfahrungen im Stadtviertel gehören.

In dieser Phase diskutieren die Teilnehmenden, welche Geschichten sie vermitteln möchten und warum diese Perspektiven für das lokale Umfeld wichtig sind. Die Moderator:innen unterstützen die Gruppe dabei, realistische Themen, mögliche Interviewpartner:innen und wichtige Drehorte zu identifizieren, und regen gleichzeitig zur kritischen Reflexion über Darstellung, Ethik und respektvolles Storytelling an.

**2. Entwicklung der Geschichten und Vorbereitung der Dreharbeiten**

Sobald die Themen ausgewählt sind, organisieren sich die Teilnehmenden entsprechend ihren Interessen und Fähigkeiten in kleinen Produktionsteams. Die Gruppen können verschiedene Rollen umfassen, beispielsweise Interviewer:in, Kameraperson, Tontechniker:in, Editor:in, Moderator:in, Fotograf:in oder Koordinator:in. Gemeinsam erstellen die Teilnehmenden einfache Storyboards, Drehpläne, Interviewfragen und Zeitpläne für die Dreharbeiten.

Die Moderator:innen vermitteln grundlegende Kenntnisse zu Storytelling, Filmtechniken, Interviewführung, Tonaufnahmen, Einwilligung und Datenschutz und nutzen dabei leicht zugängliche Geräte wie Smartphones oder einfache Kameras. Die Vorbereitungsphase hilft den Teilnehmenden, Struktur und Ziel ihrer audiovisuellen Geschichten zu klären, bevor die Dreharbeiten beginnen.

**3. Dreharbeiten und Interviews**
Während der Drehphase dokumentieren die Teilnehmenden Orte, Aktivitäten, Interviews und lokale Perspektiven, die mit den ausgewählten Themen in Verbindung stehen. Junge Menschen können Anwohner:innen, Vertreter:innen lokaler Initiativen, lokale Organisationen, Aktivist:innen, Planer:innen, Ladenbesitzer:innen oder andere junge Menschen interviewen, um unterschiedliche Erfahrungen und Sichtweisen zu sammeln.

Die Teilnehmenden werden dazu ermutigt, sowohl persönliche Geschichten als auch visuelle Elemente des Stadtviertels festzuhalten, beispielsweise öffentliche Räume, lokale Veranstaltungen, alltägliche Aktivitäten oder bedeutsame Orte, die mit der jeweiligen Erzählung verbunden sind. Die Moderator:innen unterstützen die Teilnehmenden während des gesamten Prozesses und fördern gleichzeitig Zusammenarbeit, Flexibilität und gemeinsame Entscheidungsfindung innerhalb der Teams.

**4. Schnitt, Vorführung und lokaler Dialog**
Im Anschluss an die Dreharbeiten sichten und bearbeiten die Teilnehmenden das gesammelte Material gemeinsam mithilfe leicht zugänglicher Schnittsoftware oder digitaler Tools. Die Moderator:innen unterstützen sie bei der Auswahl wichtiger Szenen, der Strukturierung der Erzählungen und der Vorbereitung der endgültigen audiovisuellen Ergebnisse, zu denen kurze Dokumentarfilme, Interviews oder Videogeschichten gehören können.

Die Aktivität endet mit einer öffentlichen Vorführung oder Präsentation, bei der die Teilnehmenden ihre audiovisuellen Arbeiten mit Anwohner:innen, Familien, lokalen Akteur:innen oder anderen jungen Menschen teilen. Die Vorführung schafft Möglichkeiten für Dialog, Reflexion und Interessenvertretung und regt gleichzeitig zur Diskussion über lokale Herausforderungen, die Perspektiven junger Menschen und mögliche zukünftige Maßnahmen vor Ort an.

### *Hilfreiche Hinweise*

- Während der gesamten Aktivität informierte Einwilligung, den Schutz der Privatsphäre und ethisch verantwortungsvolles Storytelling sicherstellen, insbesondere bei der Arbeit mit Minderjährigen.
- Unterschiedliche Rollen wie Interviewführung, Filmen, Schnitt, Tonaufnahme oder Präsentation verteilen, um Inklusion und Teilhabe zu fördern.
- Leicht zugängliche technische Geräte verwenden und während der Dreharbeiten und des Schnitts grundlegende technische Unterstützung anbieten.
- Realistische Zeiträume für Vorbereitung, Dreharbeiten, Schnitt und gemeinsame Entscheidungsprozesse einplanen.
- Öffentliche Vorführungen oder lokale Präsentationen organisieren, um den Dialog zu fördern und die Perspektiven junger Menschen sichtbar zu machen.

### *Materialien und Ressourcen*

□ Smartphones, Kameras oder grundlegende Filmausrüstung
□ Tonaufnahmegeräte, Mikrofone und Kopfhörer
□ Computer oder Laptops mit Schnittsoftware
□ Materialien für Storyboards und die Planung von Interviews
□ Projektionsausrüstung und Internetzugang für Vorführungen und Verbreitung

### *Materialien zum Ausdrucken*

□ Einwilligungs- und Medienfreigabeformulare
□ Interviewleitfäden und Fragebögen
□ Storyboard- und Planungsvorlagen
□ Produktionspläne und Rollenbeschreibungen
□ Reflexions- und Bewertungsbögen



# PARTIZIPATION SICHTBAR MACHEN

**Phase 5** → Verbreitung / Evaluation

***Ziele***

- Die Beiträge junger Menschen zu Co-Design- und partizipativen Placemaking-Prozessen anerkennen und würdigen.
- Den gemeinsamen Gestaltungsprozess für Menschen aus dem lokalen Umfeld und zukünftige Nutzer:innen des Raums sichtbar und zugänglich machen.
- Die Identifikation mit dem Raum, das Zugehörigkeitsgefühl, den Stolz und die langfristige Verbundenheit der Teilnehmenden mit dem Raum stärken.

***Dauer***

Etwa 6-8 Stunden, abhängig von der Komplexität der visuellen Ergebnisse und des Installationsprozesses. Die Aktivität kann als eintägiger Workshop durchgeführt oder in kürzere Einheiten für Reflexion, Gestaltung, Produktion und Installation aufgeteilt werden.

***Zielgruppe***

Junge Menschen im Alter von etwa 15-25 Jahren.

***Teilnehmerzahl***

10-20 Teilnehmende.



***Beschreibung der Aktivität***

„Partizipation sichtbar machen" ist eine partizipative Aktivität im Bereich Verbreitung und Placemaking, die junge Menschen dabei unterstützt, ihren Beitrag zu einem Co-Design-Prozess in einem öffentlichen oder gemeinschaftlich genutzten Raum sichtbar zu machen und zu vermitteln. Durch visuelle Dokumentation und kreatives Storytelling heben die Teilnehmenden die gemeinsamen Anstrengungen, Ideen und Veränderungen hervor, die im Laufe des Projekts entstanden sind. Dadurch werden Stolz, Identifikation mit dem Raum, Zugehörigkeitsgefühl und lokale Verbundenheit gestärkt und gleichzeitig zukünftige Nutzer:innen über die gemeinschaftliche Entstehung des Raums informiert.

Die Aktivität beginnt in der Regel mit einer gemeinsamen Reflexionsrunde, in der die Teilnehmenden auf den Co-Design-Prozess zurückblicken und darüber diskutieren, was sie Menschen aus dem lokalen Umfeld oder zukünftigen Nutzer:innen über das Projekt vermitteln möchten. Die Moderator:innen regen die Teilnehmenden dazu an, über wichtige Momente, Herausforderungen, Erfolge, Projektziele und den partizipativen Prozess im Verlauf der Aktivitäten nachzudenken. Die Teilnehmenden können außerdem Zitate, Erfahrungsberichte, Zeichnungen, Fotografien oder Erinnerungen sammeln, die mit der Veränderung des Raums verbunden sind.

Auf Grundlage dieser Diskussion gestalten die Teilnehmenden gemeinsam visuelle Elemente und Kommunikationsmittel, die den Co-Creation-Prozess für die Öffentlichkeit sichtbar und zugänglich machen. Mögliche Ergebnisse sind beispielsweise Beschilderungen, Tafeln, Wandbilder, Erinnerungswände, Fotoausstellungen, gemalte Botschaften, künstlerische Installationen, Zeitachsen oder einfache QR-Codes, die zu Fotos, Videos, Websites oder Projektdokumentationen führen. Diese Elemente helfen dabei, den Gestaltungsprozess zu erzählen und gleichzeitig die Beiträge der Teilnehmenden und weiterer Beteiligter anzuerkennen.

In kleinen Gruppen gestalten und erstellen die Teilnehmenden die ausgewählten Ergebnisse mit leicht zugänglichen und kostengünstigen Materialien.

Die Moderator:innen unterstützen sie bei der Aufgabenverteilung, der Vorbereitung von Entwürfen, der Auswahl geeigneter Orte und der Anpassung der Installationen an die räumlichen Gegebenheiten. Zu den Aufgaben können das Malen, das Verfassen von Texten, die Vorbereitung digitaler Inhalte, die Dokumentation des Prozesses, der Zusammenbau von Installationen oder die Anbringung der fertigen visuellen Elemente gehören.

Die Teilnehmenden können auch generationenübergreifende oder lokal ausgerichtete Elemente entwickeln, die von den Erfahrungen während des Projekts inspiriert sind. Beispielsweise können Gruppen eine „Generationenwand" gestalten, auf der Ratschläge, Erinnerungen oder Botschaften für zukünftige Nutzer:innen des Raums festgehalten werden. Dadurch werden Kontinuität, gegenseitige Unterstützung und der generationenübergreifende Austausch gefördert.

Nach der Fertigstellung werden die visuellen Ergebnisse im Raum installiert oder im Rahmen einer kleinen Enthüllungsveranstaltung, einer Führung oder einer öffentlichen Präsentation vorgestellt, an der Menschen aus dem lokalen Umfeld, lokale Akteur:innen, Familien oder andere junge Menschen teilnehmen können. Dieser abschließende Schritt würdigt die gemeinsame Leistung, fördert die Transparenz des Co-Design-Prozesses und regt den Dialog über Partizipation, Placemaking und die gemeinsame Verantwortung für den Raum an.

Durch diese Aktivität stärken junge Menschen ihre Identifikation mit dem Raum, ihre Sichtbarkeit und ihre langfristige Verbundenheit mit dem Raum und tragen gleichzeitig dazu bei, den Wert partizipativer Prozesse einer breiteren Öffentlichkeit zu vermitteln. Die Aktivität lässt sich an Jugendzentren, Schulen, Parks, gemeinschaftlich genutzte Räume und andere öffentliche Räume anpassen, unterstützt inklusives Placemaking und trägt dazu bei, dass der Co-Creation-Prozess langfristig sichtbar bleibt.

***Hilfreiche Hinweise***

- Die Teilnehmenden in die Entscheidung darüber einbeziehen, wie der Co-Creation-Prozess dargestellt und öffentlich vermittelt werden soll.
- Leicht verständliche und inklusive Sprache sowie visuelle und gestalterische Elemente verwenden, die unterschiedliche Beiträge und Perspektiven anerkennen.
- Die visuellen Ergebnisse und Installationen an die jeweiligen Bedingungen von Innen- oder Außenräumen anpassen.
- Gegebenenfalls einfache digitale Storytelling-Elemente wie QR-Codes, Fotos, Videos oder Online-Plattformen integrieren.
- Enthüllungsveranstaltungen oder öffentliche Präsentationen organisieren, um die Beiträge der Teilnehmenden zu würdigen und den lokalen Dialog zu fördern.

***Materialien und Ressourcen***

□ Pappe, Holz oder andere Materialien für Präsentation und Konstruktion
□ Farben, Filzstifte, Pinsel und Druckmaterialien
□ Klebstoffe, Befestigungsmaterialien und Schutzbeschichtungen
□ Optional: digitale Tools, QR-Codes, Tablets oder Bildschirme
□ Kameras oder Smartphones zur Dokumentation
□ Innen- oder Außenräume für Installation und Präsentation

***Materialien zum Ausdrucken***

□ Gestaltungsvorlagen und Layoutentwürfe
□ Informationstafeln und Inhalte für Beschilderungen
□ QR-Code-Blätter und Informationen zu digitalen Inhalten
□ Projektbeschreibungen und Zeitpläne
□ Einladungen für Enthüllungsveranstaltungen
□ Reflexions- und Bewertungsbögen



# MITWIRKENDE

Die Erstellung dieser Publikation wurde durch das Engagement, die Fachkompetenz und die Zusammenarbeit zahlreicher Personen und Organisationen ermöglicht, die in allen Phasen des Projekts – von der Konzeption bis zur Fertigstellung – beteiligt waren. Wir danken ihnen herzlich für ihre wertvollen Beiträge in den folgenden zentralen Bereichen:

**Projektkoordination und -management**
Chiara Maggi – Roter Baum Berlin
Redaktionsteam und inhaltliche Entwicklung
Chiara Maggi – Roter Baum Berlin
Claudia Guerrero I Almirall – Roter Baum Berlin
Iulian Lungu – Curba de Cultură
Mihai-Cosmin Catană – Curba de Cultură
Massimiliano Cascata – Altrove Centro Giovani
Marco Del Gobbo – Altrove Centro Giovani
Francesca Gallucci – Stadt Macerata
Ilaria Ribichini – Stadt Macerata
Riccardo Nardi – Stadt Macerata

**Grafikdesign und Layout**
Helena Fernandez Sanchez – Roter Baum Berlin
Maria Vrbešić – Roter Baum Berlin
Juliette Cayrel – Roter Baum Berlin

**Lektorat**
Juliette Cayrel – Roter Baum Berlin
Maria Vrbesic – Roter Baum Berlin

**Projektkommunikation und Verbreitung**
Chiara Maggi – Roter Baum Berlin

**Veröffentlichungsjahr und Urheberrecht**
© 2026 – SPARK-Toolkit

Diese Publikation ist unter der Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-NC-SA 4.0) lizenziert.

Co-funded by
the European Union

Dieses Projekt wurde in Zusammenarbeit mit
folgenden Partnern realisiert:

CÚRBA DE CULTURĂ

Città di Macerata

ROTER
BAUM
GEMEINNÜTZIGE GESELLSCHAFT