

Kinderversammlung als Zukunftswerkstatt

Beschreibung:

Eine Kindergruppe erarbeitet kreative Vorschläge und Ideen für eine kinderfreundliche Gemeinde. Hierbei wird nach dem dreiteiligen Phasenschema der Zukunftswerkstatt (Kritikphase - Phantasiephase - Umsetzungsphase - Präsentation) sowie nach phantasiefördernden Regeln und Methoden vorgegangen.

Altersgruppe: 8 - 12 Jahre

Gruppengröße 12 - 30

Gruppeneigenschaften Kinder

Dauer: 6 bis 7 Stunden

Ort: drinnen

Verfahren: schreiben, sprechen, visualisieren

Personal: HelferInnen, ModeratorIn

Vorbereitungsaufwand: hoch

Ziele: Sammlung/Nennung von Kritik/Problemen/Negativem, Entwicklung von Projektideen für eine kinderfreundliche Gemeinde, Motivation von Kindern, sich weiter an Projekten für mehr Kinderfreundlichkeit zu beteiligen

Sozialform: in Kleingruppen, in der Gesamtgruppe

Inhaltlich offen: nein

Beteiligungsart: Projektorientierte Verfahren der Partizipation

Beteiligungsstufe: mittel

Teilnehmerrekrutierung: feste Gruppen

Verlauf:

Bei der Kinderversammlung wird nach den drei Phasen der Zukunftswerkstatt (Kritik - Phantasie - Umsetzung - Präsentation) vorgegangen. Eingebettet sind die Hauptphasen in eine Einstiegsphase und eine Ausstiegsphase.

Diese Phasen können bei der Kinderversammlung kindgerecht umbenannt werden. Zum Beispiel: "Meckerphase", "Wunsch- und Traumphase" und "Losleg-Phase".

Einstiegsphase

Sie soll den Kindern das Ankommen und eine erste Orientierung erleichtern. Wichtig sind aktivierende Methoden, durch die die Kinder bereits beim Ankommen etwas zu tun haben und mit anderen ins Gespräch kommen. Musik im Hintergrund lockert die Atmosphäre (Achtung: den Geschmack von Kindern berücksichtigen!).

Folgende Methoden/Arbeitsschritte können angewandt werden:

- Mitmach-Tafel
Beim Ankommen tragen sich alle Kinder mit einem Foto, ihrem Namen, ihrem Alter und vielleicht auch ihrem Wohnort in eine großen Tafel ein.
- Namensschilder
Damit sich Kinder und Moderatorinnen/Moderatoren mit Namen anreden können, schreiben alle ihre Namen auf ein Stück Kreppband und kleben es sich an die Brust.
- Dialog- und Kommunikationswände
Auf großen Papierbögen beantworten die Kinder schriftlich Fragen und vervollständigen angefangene Sätze (passend zum Thema).

Beispiel für Fragen und angefangene Sätze:

- Wo spiele ich in unserem Dorf besonders gern?
- Was würde wohl ein Außerirdischer zu unserem Dorf sagen?
- Erwachsene denken über Kinder, dass sie ...
- Jugendliche sind ...
- Wir Kinder sind ...
- Erwachsene sind ...

Vorstellungsrunde (Kennenlern- und Lockerungsspiel)

Nachdem sich die Kinder in der Mitmachtafel und auf die Dialog- und Kommunikationswände eingetragen haben, kommen alle zu einem Stuhlkreis zusammen. Die Moderatorinnen und Moderatoren begrüßen alle herzlich, stellen sich kurz vor und beginnen mit einem Kennenlern- und einem Lockerungsspiel.

Vorstellung des Tagesablaufs

Die Moderation erklärt den Kindern kurz die Phasen der Zukunftswerkstatt und was im Laufe des Tages auf sie zukommt. Auch die Fragen der Kinder werden geklärt.

Kritikphase ("Meckerphase")

In dieser Phase können die Kinder meckern und ordentlich "Dampf ablassen". Es geht bei der Kritikphase nicht um eine ausführliche Analyse von Kritikpunkten, sondern um eine Sammlung

von "Stolpersteinen und um das Abreagieren der damit verbundenen Emotionen. Hauptziel der Kritikphase ist es, für die Phantasiephase einen freien Kopf zu bekommen. Ein angstfreies Klima ist in der Kritikphase wichtig. Alles darf gesagt, geschrieben und kritisiert werden, nur keine persönlichen Beleidigungen und Beschimpfungen von Personen.

Hauptfragen in dieser Phase:

- Was gefällt mir nicht?
- Was stinkt mir?
- Was habe ich zu kritisieren?
- Was ich schon immer mal loswerden wollte!

Methoden der Kritikphase:

- Punktmethode Schöne Orte / Blöde Orte
- Mit farbigen Punkten kennzeichnen die Kinder in einem vergrößerten Ortsplan die Orte, an denen sie sich gerne aufhalten, die sie für gefährlich halten oder an denen sie Angst haben. Das Ergebnis weist häufig interessante Häufungen auf, die Anstöße zur Weiterarbeit bieten.
- Motzmonster
- Zur Leitfrage "Was finde ich blöd an unserem Dorf? Was stinkt mir an unserem Dorf?" schreiben die Kinder ihre Meckereien auf schmutziggrüne DIN-A4-Blätter und kleben sie auf einem Riesenpapierbogen zu einem Motzmonster zusammen.
- Kritikbilder

Jedes Kind malt seinen eigenen wichtigsten Kritikpunkt. Alle Kritikbilder ("Meckerbilder") werden an eine (Pinn-)Wand gehängt. Wer mag, darf den anderen erklären, was auf dem eigenen Bild zu sehen ist.

Phantasiephase ("Wunsch- und Traumphase")

Hier geht es darum, eine Gegenwelt zur Kritikphase zu schaffen, Problemlösungen und neue Ideen zu entwickeln.

Das sind die Leitfragen dieser Phase:

- Wie wäre es ideal?
- Was wünsche ich mir?
- Wie könnte es besser sein?

Alles kann erträumt werden, nichts ist unmöglich. In der Phantasiephase sind Phantasielockerungen und Kreativmethoden wichtig, um das häufig ungewohnte Träumen und "Spinnen" zu erleichtern. Die Phantasiephase muss deutlich von den anderen Phasen getrennt werden! Kritik an den Ideen und Wünschen oder die Überprüfung der Realisierbarkeit haben in der Phantasiephase zunächst - nichts zu suchen.

Methoden der Phantasiephase

- Rahmengeschichte

Durch die Rahmengeschichte leitet die Moderation von der Kritikphase in die Phantasiephase über. Sie erzählt den Kindern von einer Fee (oder, wenn eine männliche Rolle besetzt werden soll: einem Zauberer), die die Kraft hat, blöde Sachen in gute zu verwandeln und Wünsche Wirklichkeit werden zu lassen. Wenn alle mitmachen, kann diese Fee durch ein einfaches Zauberlied gerufen werden, das die Moderation mit den Kindern einübt. Diese Figur wird von einer Moderatorin/einem Moderator gespielt - in phantasievoller Verkleidung. Die Fee berichtet den Kindern kurz, wer sie ist und wo sie herkommt. Wenn die Fee ihre Zauberkraft durch einige einfache Zaubertricks unter Beweis stellen kann, hat sie schnell das Vertrauen der Kinder gewonnen. Die Kinder erzählen, womit sie sich gerade beschäftigen und bitten die Fee um Hilfe. Mit ein paar Zauberpunkten (Klebefunkte oder Cremetupfer), die die Fee jedem Kind ins Gesicht zaubert (die Kinder unterstützen sie dabei mit dem Zauberlied), verleiht die Fee allen Kindern die Gabe grenzenloser Phantasie. Dadurch werden alle Wünsche, Ideen und Vorschläge der Kinder wenigstens für eine begrenzte Zeit Wirklichkeit. "Bei so vielen Kindern und Meckereien reicht mein Zauber leider nicht für mehr ...", sagt die Fee zum Schluss fast entschuldigend - und verschwindet dann erschöpft.

- Ideen sammeln: Zauberreise

Auf einer Phantasiereise besuchen die Kinder verschiedene Plätze ihrer Gemeinde (Schulhof, Spielplatz, Dorfplatz, ...). Die Kinder überlegen, wie jeder dieser Orte für Kinder noch schöner werden könnte. Zum Abschluss der Zauberreise gibt es ein Brainstorming, in dem allgemeine, nicht auf bestimmte Plätze bezogene Ideen für mehr Kinderfreundlichkeit für das Dorf gesammelt werden.

- Zauberhimmel

Die Kinder schreiben ihre Ideen für mehr Kinderfreundlichkeit auf bunte Sterne und kleben diese auf eine große schwarze Folie.

Umsetzungs- und Präsentationsphase ("Losleg-Phase")

Nach dem Höhenflug des Träumens und Spinnens landen alle in dieser Phase wieder auf dem Boden der Tatsachen.

Die zentralen Fragen der Umsetzungsphase:

- Welche Ideen sind uns am wichtigsten?
- Was ist machbar?
- Was können wir tun, damit die Ideen Wirklichkeit werden?

In einer klassischen Zukunftswerkstatt wird für die Erarbeitung von Umsetzungsmöglichkeiten mehr Zeit eingeräumt als bei der Kinderversammlung. Bei einer Kinderversammlung findet die konkrete Weiterarbeit an den Ideen erst auf einer nächsten Veranstaltung statt, die auf der Kinderversammlung aufbaut, dem Entscheidungsworkshop. Dazu werden sowohl Kinder als auch Jugendliche und Erwachsene eingeladen. Bei der Kinderversammlung werden in der Umsetzungsphase "nur" die wichtigsten Ideen ausgewählt und diese öffentlich präsentiert.

Methoden der Umsetzungs- und Präsentationsphase

- Rahmengeschichte

Die Fee erscheint und bewundert die Ergebnisse der Kinder. Sie erklärt, dass ihre Zauberkraft aber nun langsam nachlässt und sie wieder nach Hause muss, um neue Kraft zu tanken. Sie rät den Kindern, dass sie auf keinen Fall ihre tollen Ideen vergessen sollen. Wenn auch nicht alle Ideen verwirklicht werden, so können vielleicht die wichtigsten Ideen umgesetzt werden. Sie habe gehört, dass in diesem Dorf vieles möglich sei ...

- Hitrakete

Die Kinder bepunkteten die besten Vorschläge aus ihrer Ideensammlung und wählen so ihre persönliche Hitliste. Die drei höchstbepunkteten Ideen kleben sie auf ein Plakat mit einer gezeichneten Rakete und schicken diese mit einem Spiel auf den Weg.

- Gespräch "Wie geht's weiter?"

Nachdem alle Ergebnisse der Kinderversammlung gut sichtbar und in der richtigen Reihenfolge im Raum aufgehängt wurden, bespricht die Moderation mit den Kindern den Ablauf der öffentlichen Präsentation. Außerdem werden weitere Termine (wie zum Beispiel für den Entscheidungsworkshop) abgeklärt, zu dem die Kinder später eine persönliche, schriftliche Einladung bekommen.

- Öffentliche Präsentation

Alle Eltern, Freunde, Interessierten, die Presse und weitere für die Umsetzung einer kinderfreundlichen Gemeinde wichtigen Personen (Politikerinnen/Politiker, Planerinnen/Planer...) werden zu dieser Präsentation eingeladen. Nach einer kurzen Begrüßung und einleitenden Worten der Moderation (nicht der/des politisch Verantwortlichen???), stellen die Kinder ihre Ergebnisse aus der Kinderversammlung vor und beantworten Fragen der Anwesenden. Zum Schluss geben die Organisatoren einen Ausblick, was mit den Ergebnissen der Kinderversammlung passiert und welche Termine noch anstehen (zum Beispiel der Entscheidungsworkshop).

Ausstiegsphase

Am Ende der Kinderversammlung gibt es eine kurze zusammenfassende Auswertung der Veranstaltung. Beim Rausgehen bekommt jedes Kind einen Klebepunkt und den Auftrag, folgende Frage durch das Kleben des Punktes zu beantworten:

- Die Kinderversammlung fand ich: sehr gut, gut, ging so, total daneben

Vorbereitungen:

Veranstaltungsraum organisieren, persönliche Einladungen an die Kinder (mit Vermerk: "Eure Eltern sind herzlich zur Präsentation eingeladen!") Einladungen zur Präsentation an Personen, die mit dem Thema direkt zu tun haben (Politikerinnen/Politiker, Planerinnen/Planer, Vereine, Schule ...) Einladung an weitere Interessierte über Presse und Plakate Konzepterarbeitung Formulierung der Leitfragen für jeden Arbeitsschritt Visualisieren der Leitfragen Zusammenstellen des Materials Organisieren der Verpflegung (Mittagessen, Getränke, Snacks) Lockerungsspiele heraussuchen Musik heraussuchen Vorbereitung des

Veranstaltungsraums (Stuhlhalbkreis, Pinnwände aufbauen und mit Papierbögen bespannen, Raum schmücken, Material bereitlegen, Kleingruppenräume herrichten und anderes mehr)
Musikanlage und CDs/Kassetten bereit stellen und ausprobieren

Benötigtes Material:

etwa 10 Pinnwände, große Papierbögen, Moderationskarten, große Kreise, Rechtecke, Streifen, Nadeln, Klebestifte, Klebeband, Schere, Stifte (dicke und normale), vergrößerte Ortspläne, Klebepunkte, orange oder giftgrüne DIN-A4-Blätter, weiße DIN-A4-Blätter, Wachsmaler, Kopierpapier in verschiedenen Farben, Raumschmuck (bunte Poster, Luftballons oder ähnliches)

Quelle: <http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/62269/methodenkoffer-detailansicht?mid=435>

[25.07.2017]