



## Best-Practice-Methoden für die inklusive Jugendkulturarbeit

Qualitätsentwicklung in der Jugendarbeit



## Inhalt

Vorwort	4
Der Verein	
› cultures interactive e.V. – Wer wir sind, was wir machen	6
Das Projekt – IN_Cultures	
› ein Projekt zur jugendkulturellen Inklusion von jungen Menschen (mit und ohne Handicap)	8
Voraussetzungen für eine inklusive pädagogische Praxis	10
Fragen für die inklusive Jugendkulturarbeit	12
Best-Practice-Methoden der inklusiven Jugendkulturarbeit	
1. Aka [Rap]	14
2. Jugendkultur-Bilderspiel [politische Bildung]	16
3. Zombie [Parkour]	18
4. Graffiti ist ein Gruppensport [Graffiti]	20
5. Ich sehe was, was Du nicht siehst [Video]	22
6. Back up MC [Rap]	24
7. Zehn Minuten vor dem Auflegen [Djing]	26
8. Graffiti outside the box [Graffiti]	28
9. Rundgang [Parkour]	30
10. Each one teach one [Breakdance]	32
11. Tanzshow [Breakdance]	34
12. Talkshow [Video]	36
Anhang	
› Artikel 30 der UN-Behindertenrechtskonvention – Teilnahme am kulturellen Leben	38
› Role Models – Sammlung relevanter Links	39
› Literaturliste	41
Impressum	42

## Vorwort

Jugendarbeit – Kultur – Inklusion: Was für Schlagworte in der Sozialen Arbeit! Jeder Begriff für sich genommen ist schon bedeutend in der alltäglichen Arbeit unserer zahlreichen Mitgliedsorganisationen. Hier soll nun der Versuch unternommen werden, dies alles miteinander zu verbinden, zu vernetzen. Dieser Aufgabe müssen und wollen sich die freien Träger ständig stellen, wenn sie auf der Höhe der Zeit handeln möchten. cultures interactive e.V. hat in einem mehrjährigen Projekt Methoden für die inklusive Jugendkulturarbeit mit vielen jungen Menschen in Berlin mit verschiedenen Formaten erprobt. Was für gut befunden, wurde auch verschriftlicht. So ist eine Dokumentation der täglichen Sozialen Arbeit in Berlin gelungen, die sicher weiter Früchte in den Einrichtungen der offenen Jugend(kultur)arbeit tragen und einen wichtigen Beitrag leisten wird, die Themenfelder weiter ins Bewusstsein zu rücken. Wir können nicht genug solcher Belege unserer konkreten Arbeit erhalten, sind sie doch die Grundlage für unser Verbandshandeln gegenüber der Berliner Politik und Verwaltung. Also bitte mehr von allem: Jugendarbeit – Kultur – Inklusion, in den Kiezen und Regionen, in den Bezirken und in ganz Berlin.



**Dr. Gabriele Schlimper, Geschäftsführerin Der Paritätische Berlin**

Wir freuen uns, dass zum wiederholten Male eine Publikation in Kooperation mit einer unserer Mitgliedsorganisationen gelungen ist. Seit einigen Jahren laden wir diese ein, Ergebnisse aus Qualitätszirkeln, Arbeitsgruppen oder Projektverläufen mit uns gemeinsam zu veröffentlichen und mit dafür Sorge zu tragen, dass diese einer breiteren (Fach-) Öffentlichkeit bekannt werden. Es ist schön, dass nach ersten Publikationen aus dem Bereich der Hilfen zur Erziehung nun die Jugendarbeit und spezieller die Jugendkulturarbeit die Gelegenheit hat, sich zu präsentieren. Wir warten in Berlin alle auf das Jugendfördergesetz, mit dem die Hoffnung verbunden wird, den Angeboten der (offenen) Jugendarbeit mehr Sicherheit und Perspektive zu bieten. Etwas, was gegenwärtig für diesen wichtigen Bereich der non-formalen und informellen Bildung fehlt. Mit den „Best-Practice-Methoden für die inklusive Jugendkulturarbeit“ leisten wir hoffentlich einen Beitrag, der in die Jugendarbeit-Szene Berlins hineinreichen kann. Gleichzeitig platzieren wir das Themenfeld übergeordnet und wünschen entsprechende gesellschaftliche Beachtung. Selbstverständlich laden wir weiter unsere Mitgliedsorganisationen ein, ihre Erfahrungen und Erkenntnisse im Bereich der gesamten Jugendhilfe mit uns auf diese – hier vorliegende Art und Weise – zu teilen.



**Andreas Schulz, Jugendhilfereferent Der Paritätische Berlin**

Inklusion von Kindern und Jugendlichen mit Behinderung ist spätestens seit Inkrafttreten der UN-Behindertenrechtskonvention zum 26. März 2009 eine Kernforderung der Jugendpolitik in Deutschland. Während im Bereich der Schule durch das Recht zur Wahl der Regelbeschulung auch für Kinder mit Behinderungen inklusive Ansätze Fahrt aufgenommen haben, konzentriert sich die Kinder- und Jugendhilfe bis heute auf die Herstellung der sog. „Inklusiven Lösung“. Gemeint ist die Gesamtzuständigkeit der Kinder- und Jugendhilfe für alle Kinder und Jugendlichen – egal ob mit oder ohne Behinderung. So richtig diese Forderung ist, zeigt der Weg der Umsetzung mehr Tiefen als Höhen. Auch aktuell ist in dieser Legislaturperiode eine entsprechende Gesetzesreform gescheitert. Aber gerade, wenn der Gesetzgeber versprochene Grundlagen schuldig bleibt, wird es höchste Zeit, den Blick zu weiten und Inklusion in der Praxis der Kinder- und Jugendhilfe unabhängig von der Zuständigkeit etwaiger Leistungsträger in Angriff zu nehmen. Im Zuge dessen dürfen Letztere nicht aus ihrer Verantwortung entlassen werden. Mit den „Best-Practice-Methoden für die inklusive Jugendkulturarbeit“ hat sich cultures interactive e.V. dieser Aufgabe gewidmet und Maßstäbe gesetzt. Es bleibt zu hoffen, dass sich viele Träger der freien Jugendhilfe an dieser Vorbildfunktion ausrichten. Denn mit dieser Vorlage wird offensichtlich: Inklusion von Kindern und Jugendlichen mit Behinderung ist nicht nur möglich, sondern ein Gewinn.



**Gila Schindler, Vorstand cultures interactive e.V.**

Wie erreichen wir Jugendliche aus allen Milieus, mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Kompetenzen? Wie können wir am besten gegenseitiges Verständnis und das Miteinander von unterschiedlichen Menschen fördern und Vorurteile abbauen? Wie lässt sich Spaß mit Bildung verbinden? Das sind seit jeher Kernfragen, die unsere menschenrechtsorientierte Jugendkulturarbeit prägen. Der Ansatz von cultures interactive e.V. war von jeher inklusiv angelegt: Jugendkulturarbeit bedeutet für uns, niemanden auszuschließen, die Teilhabe für jede und jeden zu ermöglichen, sicher zu sein, dass jeder und jede besondere Fähigkeiten hat, und den Gedanken zu stärken, dass es großartig ist, eigene Fähigkeiten an andere weitergeben. In dem Projekt In\_Cultures ist es nun gelungen, diesen inklusiven Grundgedanken konsequent weiterentwickeln und zu prüfen, an welchen Stellen wir unsere jugendkulturellen und politischen Bildungsangebote verändern müssen, um sie wirklich für die verschiedensten Zielgruppen zugänglich zu machen. Entstanden ist ein Modell für die Praxis der inklusiven Jugendkulturarbeit. Das war ein unheimlich spannender Prozess, und ich bin allen Mitarbeiter\*innen und Netzwerkpartner\*innen sehr dankbar für Inspiration, Engagement und offenes Denken in alle Richtungen.



**Silke Baer, pädagogische Leitung cultures interactive e.V.**

## cultures interactive e.V. – Wer wir sind, was wir machen

Seit unserer Vereinsgründung 2005 arbeiten wir an der Frage, wie man zwei Dinge wirkungsvoll miteinander verbinden kann: politische, kulturelle und soziale Bildung und die Interessen von Jugendlichen. Unser Ziel ist es, Perspektivwechsel bei Jugendlichen und Erwachsenen zu ermöglichen. Mit non-formalen Bildungsangeboten und jugendkulturell ausgerichtet, stoßen wir Prozesse an, die die Chancen von jungen Menschen auf dauerhafte soziale und berufliche Teilhabe unabhängig von ihrer Herkunft fördern. Wir haben Büros in Berlin und Weimar und arbeiten mit dem Ansatz der **zivilgesellschaftlichen Jugendkulturarbeit** bundesweit mit einem Team von Jugendkultur- und Medienakteur\*innen aus HipHop, Parkour, Elektro, Skateboarding, Punk, Fotografie, Radio und Video sowie mit Sozialpädagog\*innen, politischen Bildner\*innen, Supervisor\*innen und Gruppentherapeut\*innen.

Demokratie verstehen wir als die Gestaltung der eigenen Lebensumstände. Deshalb knüpfen wir in unserer Arbeit immer an den lebensweltlichen Interessen unserer Teilnehmenden und den politischen Themen, die sich aus den jeweiligen Jugendkulturen ergeben, an. Dazu gehören Selbstbestimmung von jungen Menschen, die Möglichkeit, eigene Welten zu schaffen, um Spaß zu haben, sich zu verwirklichen, um Ausgrenzung und Gewalt zu entkommen, Barrieren zu überwinden und um Konzerte, Wettbewerbe wie Hip-Hop-Battles und Partys zu organisieren.

Diese Inhalte greifen wir in unseren jugendkulturellen und Medien-Workshops auf. In Verbindung unter anderem mit Methoden der Teambildung, des Projektmanagements, des Empowerments, der Vorurteils- und genderreflektierten Pädagogik und des intersektionalen Ansatzes sind jugendkulturelle Herangehensweisen hervorragend für die zeitgemäße Arbeit mit Jugendlichen geeignet.

Eine Leitfrage unserer Arbeit lautet: Wie können wir den Grundsatz der Gleichberechtigung aller Menschen, das Recht auf gesellschaftliche und politische Teilhabe, auf diskriminierungs- und gewaltfreie Räume, auf faire Bildungs- und Lebenschancen mit verwirklichen? Und: Wie können wir Phänomenen begegnen, die diesem Grundsatz entgegenstehen. Über den jugendkulturellen Zugang schaffen wir Lern- und Bildungsräume, die ein emanzipatorisches und kritisches Bewusstsein in der Auseinandersetzung mit dem sozialen Umfeld fördern.

Eine wichtige Philosophie von jugendkultureller Praxis und damit wichtiger Bestandteil unserer Arbeit ist DIY – Do-it-yourself. Die Idee dahinter: auch mit einfachen Mitteln, durch gegenseitigen Austausch und peer-to-peer-Kompetenzvermittlung, selbst kulturell und politisch mitwirken zu können. Dies befördert solidarisches Handeln und zivilgesellschaftliche Teilhabe. Oberste Prämisse ist es, bei den Lebenswelten unserer Zielgruppen anzusetzen und sie in die Arbeit aktiv einzubeziehen.



cultures-interactive.de – [f](#) @culturesinteractiveev – [t](#) @ci\_verein





## IN\_Cultures

## IN\_CULTURES

In jugendkulturellen Aktivitäten lernen junge Menschen Spaß an ihrem eigenen Können, stärken ihr Selbstbewusstsein und werden in ihren bestehenden Interessen befördert. In gemischten Gruppen lernen sie ein soziales Miteinander. Über Jugendkulturen können Kinder und Jugendliche neue Rollen im Sozialraum einnehmen und aktiv am sozialen Leben teilhaben.

Inklusion verstehen wir nicht nur als die Beseitigung von spezifischen Barrieren für Menschen mit einer körperlichen Beeinträchtigung und Menschen mit Lernschwierigkeiten. Wir beziehen uns vielmehr auf das Ideal einer inklusiven Gesellschaft, in der alle sozialen Barrieren überwunden werden können, unabhängig davon, ob sie mit gesellschaftlich gesetzten Bedingungen aufgrund des Geschlechts, der Familiengeschichte (bspw. Migrationsgeschichte), der Klassenverhältnisse oder einer Behinderung verknüpft sind. Übertragen auf unsere konkreten Arbeitsfelder bedeutet dies zunächst einmal, Räume zu kreieren, in denen verschiedene Perspektiven, Bedürfnisse und Interessen möglichst frei zum Ausdruck gebracht werden können. Anschließend werden die zum Vorschein kommenden Übereinstimmungen und Widersprüche in inklusiven, jugendkulturellen Gruppenaktivitäten spielerisch verarbeitet. So wird ein Erfahrungslernen initiiert, in dem sich die Beteiligten wechselseitig bestärken und weiterentwickeln. Wir verstehen Inklusion als einen Prozess.

In diesem Sinne haben wir uns zwischen April 2014 und März 2017 im Rahmen des Projekts „IN\_Cultures“ der Frage gewidmet, wie jugendkulturelles Lernen weitergehend für die Bedürfnisse von jungen Menschen mit Beeinträchtigung geöffnet werden kann. In einem ersten Schritt stellten wir die von cultures interactive e.V. (CI) entwickelten Methoden und Workshopformate auf den Prüfstand und verwoben sie mit gelungenen Konzepten der Inklusion. Seit November 2014 wurden die so entstandenen inklusiven Methoden, Workshopformate und Curricula in die Praxis überführt. Durchgeführt wurden insgesamt sechs Impulsprojektstage in den Jugendclubs Statthaus Böcklerpark in Berlin-Kreuzberg und im Jugendhaus Königstadt in Berlin-Pankow. An diesen Projekttagen nahmen jeweils bis zu 60 Jugendliche in vier Workshops teil. In beiden Sozialräumen schloss sich eine 14-tägige Peer-Ausbildung an, deren Höhepunkte jeweils fünftägige Reisen nach Weimar (2015) und nach Potsdam (2016) waren.

30 Jugendliche mit und ohne Behinderung setzten sich während der Peer-Ausbildung intensiv mit der Theorie und Praxis verschiedener Jugendkulturen auseinander. Unter anderem entwickelten sie eine Breakdance-Show, in die sie unterschiedliche musikalische Einflüsse einbrachten, von syrischem Pop bis zu deutscher Rap-Musik. Die gemeinsam verbrachte Zeit wurde jeweils in einem selbstproduzierten Videos dokumentiert. Die Jugendlichen im Alter zwischen zehn und 23 Jahren, die an den verschiedenen IN\_Cultures-Maßnahmen teilnahmen, leben zu einem großen Teil in den Sozialräumen rund um die beiden Jugendclubs. Teilweise kamen sie auch aus den umliegenden Vierteln oder aus anderen Stadtteilen Berlins. Die Teilnehmenden besuchen verschiedene Schulformen: Gemeinschaftsschulen, Förderschulen und Gymnasien. Nicht wenige von ihnen waren Schüler\*innen in Willkommensklassen.

Nicht nur die teilnehmenden Jugendlichen sammelten in diesem Modellprojekt zahlreiche Erfahrungen, auch das IN\_Cultures-Team kann auf eine überaus erkenntnisreiche Zeit zurückblicken. Gemessen an den ursprünglichen Zielsetzungen brachte IN\_Cultures sowohl die Grenzen, vor allem aber



die Möglichkeiten einer inklusiven Jugendkulturarbeit zum Vorschein. Die Grenzen decken sich in erster Linie mit dem beschränkten Zeitrahmen eines (Modell-)Projektes. Auch wenn es vergleichsweise viel Projektzeit war, die uns für unsere Maßnahmen zur Verfügung stand, so kann die nachhaltige Entwicklung von inklusiven Peer-Groups, von Freundeskreisen Gleichaltriger mit und ohne Beeinträchtigung, doch wohl sehr viel eher im Rahmen von Aktivitäten ermöglicht werden, die langfristig in den Alltag, und in Regelstrukturen eingebettet sind.

Dass jedoch auch in einem solchen Rahmen nachhaltig wirkende inklusive Prozesse angestoßen werden können, die wunderbare Situationen und spannende Gruppendynamiken hervorbringen, dies konnten wir immer wieder feststellen. Hierfür war zunächst eine Ergebnisoffenheit der Workshops essenziell, nach dem Motto: „alles kann, nichts muss“. Den Jugendlichen ausreichend Raum für ihre verschiedenen Bedürfnisse zu überlassen ist nach unserer Erfahrung eine wesentliche Voraussetzung, damit sie sich später umso offener den als „anders“ empfundenen Teilnehmenden zuwenden und mit ihnen gemeinsame Interessen und Perspektiven entdecken. Das Setting einer Reise mit einem gemeinsam abgestimmten Tagesverlauf und zahlreichen spontanen Gesprächen und kleinen Momenten war zudem maßgeblich für die Gruppenbildung zwischen den sehr diversen Teilnehmenden. Im Zuge dessen entdeckten die beteiligten Jugendlichen gemeinsame Perspektiven in Jugendkulturen. Einige von ihnen werden zukünftig als Peer-Leader der Inklusion in ihrem sozialen Umfeld wirken.

Um den unterschiedlichen Bedürfnissen der Teilnehmenden gerecht werden zu können, wurden einige der IN\_Cultures-Workshops schließlich doch eher ergebnisorientiert angeboten. Hier konnten sich die ambitionierteren Jugendlichen einbringen und entfalten, gleichzeitig wurden andere Workshops eher freier gerahmt. Hier fanden sich die Teilnehmenden ein, die aus verschiedensten Gründen nicht fokussiert arbeiten wollten, oder konnten (Konzentrationsfähigkeit, Tagesform etc.). In beiden Gruppen brachten sich Jugendliche mit und ohne Beeinträchtigung ein. Zwischendurch fand die Gesamtgruppe immer wieder zusammen, manchmal, um Pause zu machen und sich auszutauschen oder um mit weiteren Aktivitäten in einer anderen Gruppenkonstellation zu beginnen.

Deutlich wurde dabei, dass ein fester Lernplan, ein Curriculum, in der Arbeit mit inklusiven Gruppen für uns nicht zielführend ist. Die Bedürfnisse der Teilnehmenden sind zu vielschichtig, die Anforderungen können zu schnell wechseln. Das gemeinsame Ziel kommt erst im Gruppenprozess zum Vorschein, dessen Verlauf dementsprechend im Vorfeld nicht festgelegt werden kann. Die wesentlichen pädagogischen Instrumente, die uns zur Verfügung standen, waren die inklusiven Methoden, die in ihrer Mehrzahl im Vorfeld von dem IN\_Cultures-Team entwickelt wurden. Die in unserer Wahrnehmung wirkungsvollsten dieser IN\_Cultures-Methoden stellen wir in dieser Handreichung vor. Mit ihrer Hilfe wurden Warm Up-, Kennenlern-, Teambildungs- und Peer-Learning-Prozesse innerhalb der inklusiven Gruppe initiiert. Sie wurden durch das Team flexibel, oftmals spontan, entsprechend der Erfordernisse der jeweiligen Gruppensituation zum Einsatz gebracht.

Diese Handreichung kann dementsprechend als ein Werkzeugkasten der inklusiven Jugendkulturarbeit verstanden werden.

## Voraussetzungen für eine inklusive pädagogische Praxis

An inklusiven Jugendkulturworkshops beteiligen sich sehr unterschiedliche Jugendliche mit und ohne Behinderung. Währenddessen lernen sie, Verantwortung für die Gestaltung der gemeinsamen Zeit und für die Inhalte zu übernehmen. Wichtig sind dabei, neben einer neugierigen Grundhaltung seitens der Teilnehmenden, ein für die inklusive Jugendarbeit ausgelegter Teamschlüssel und die daraus resultierende Möglichkeit, spontan sowohl auf die individuellen Bedürfnisse als auch auf die Grenzen der Teilnehmenden eingehen zu können.

Eine Ebene für inklusive Erfahrungen kann eröffnet werden, wenn die Möglichkeit besteht, die Teilnehmenden in Kleingruppen, individuellen Maßnahmen, Praxisübungen oder auch Auszeiten zu begleiten. Es ist wichtig, dass die personellen Voraussetzungen gegeben sind, die Gesamtgruppe spontan und situationsbezogen aufzuteilen. So können einerseits verschiedene jugendkulturelle Interessenschwerpunkte bedient werden. Insbesondere entsteht andererseits auch die Möglichkeit für die Jugendlichen, sich zeitweise den Irritationen zu entziehen, die im Kontakt mit den als anders empfundenen Teilnehmenden auftreten, um die bis hierhin gemachten Erfahrungen zu reflektieren oder sich etwas Zeit nur für die eigenen Bedürfnisse zu nehmen. Diese Möglichkeit einer vorübergehenden Distanzierung von der Gesamtgruppe ist eine wichtige Voraussetzung für eine sich anschließende weitergehende Annäherung an die „Anderen“, für einen langsamen aber kontinuierlichen Abbau der in den Köpfen vorhandenen sozialen Barrieren.

Daneben ist ein **ausreichender Personalschlüssel** eine unbedingte Voraussetzung für die Teilnahmemöglichkeit von Jugendlichen mit verschiedenen Behinderungen. So konnten beispielsweise Jugendliche mit körperlichen Beeinträchtigungen ohne grundlegende Einschränkungen an den IN\_Cultures-Parkour-Workshops teilnehmen. Das heißt, sie waren, mit Unterstützung der Teamenden, dazu in der Lage, verschiedenste selbstbestimmte Barrieren wie Mauern, Baumstämme oder Bänke zunächst neu zu interpretieren und anschließend auf ihre persönliche Art und Weise zu überwinden, wobei sie zunehmend auf die Unterstützung von anderen Teilnehmenden zählen konnten. Im Rahmen der IN\_Cultures Peer-Ausbildung bestand im Schnitt ein Schlüssel von einem Teamer auf drei Teilnehmende.

Neben der ausreichenden personellen Ausstattung ist das angewandte pädagogische Konzept bedeutsam. Eine Fokussierung auf körperliche Beeinträchtigungen und Lernschwierigkeiten erscheint uns in diesem Zusammenhang nicht als zielführend. Es besteht die Gefahr einer sich selbst erfüllenden Prophezeiung, wenn Teilnehmende mit körperlichen Beeinträchtigungen oder Lernschwierigkeiten eine herausgehobene aber letztendlich defizitorientierte Aufmerksamkeit zu Teil wird. So wird, mit den besten Absichten, die in den gesellschaftlichen Institutionen (Familie, Schule, Arbeitsmarkt) stattfindende Trennung wiederholt. Demgegenüber konnten wir positive Erfahrungen mit einer **intersektionalen Perspektive** sammeln, in der die Verschränktheit verschiedener Formen von Diskriminierung aufgrund von sozialer Lage, Migrationshintergrund, Behinderung oder Geschlecht berücksichtigt wird.

Durch das IN\_Cultures-Team wurden in den Workshops keine Themen vorgegeben, sondern die angewandten Methoden zielten darauf ab, die Themen zum Vorschein zu bringen, die die Jugendlichen bewegen. Dabei traten zahlreiche Schnittmengen zu Tage. Beispielsweise überdeckten in einer Situation übereinstimmende Wahrnehmungen im Bezug auf Geschlechterbilder den bis dahin dominierenden Eindruck wechselseitiger Fremdheit zwischen einigen Teilnehmerinnen. Eine **thematische Offenheit** ist darüber hinaus wichtig, um Empowerment-Übungen anzubieten, die den Bedarfen der Teilnehmenden entsprechen. Dabei wird jegliches **Leistungsdenken vermieden**. Unsicherheiten, mit der Technik umzugehen und vor anderen Menschen aufzutreten, werden in kleinen Schritten abgebaut, perfektionistischen Ansprüchen wird mit einer fehlerfreundlichen Haltung des „Alle Probieren sich aus – nichts muss sofort klappen“ und viel eingeplanter Zeit begegnet.



## Fragen für die inklusive Jugendkulturarbeit

1.

Ist ein ausreichender Personalschlüssel vorhanden? Kann sich das Team spontan den besonderen Bedürfnissen verschiedener Teilnehmender widmen, und kann dabei gleichzeitig der Workshop wie angedacht durchgeführt werden? Existiert die Möglichkeit, spontan den Ablauf des Workshops an die Bedürfnisse der Teilnehmenden anzupassen? Existieren zeitliche Ressourcen für die Vor- und Nachbereitung der einzelnen Maßnahmen?

2.

Ist das Team ausreichend qualifiziert? Können die Teamenden auf ein entsprechendes Erfahrungswissen zurückgreifen, um die jugendkulturellen Inhalte authentisch zu vermitteln? Liegt ein ausreichendes pädagogisches und konzeptionelles Fachwissen vor, um Dynamiken in sehr heterogenen Gruppen analysieren und aufgreifen zu können? Ist eine angemessene Bezahlung der Fachkräfte sichergestellt?

3.

Stehen ausreichende Materialien wie Graffiti-Dosen, Plattenspieler, Videoequipment zur Verfügung? Können unterschiedliche jugendkulturelle Angebote gleichzeitig umgesetzt werden, sodass die Interessen, Möglichkeiten und Bedürfnisse von verschiedenen Jugendlichen bedient werden? Ist innerhalb des Teams das Fachwissen gegeben, um den Gebrauch dieser Materialien angemessen zu vermitteln?

4.

Kann auf die Ressourcen von Kooperationspartnern zurückgegriffen werden? Besteht ein zuverlässiger Kontakt mit verschiedenen Institutionen, wie Regel- und Förderschulen, Jugendclubs, Trägern der Behinderten(selbst)hilfe, Wohngruppen, Trägern der politischen Bildung? Wird innerhalb dieser Institutionen eine Verbindlichkeit im Bezug auf die Teilnahme an den Workshops gegenüber dem/der Jugendlichen vermittelt? Stehen die für die Workshops benötigten Räumlichkeiten und die dafür notwendigen finanziellen Ressourcen zur Verfügung?

5.

Gibt es ausreichende Kapazitäten für die Organisation und Koordination der inklusiven Workshops? Besteht die Möglichkeit, dass die Koordinierenden mit den Jugendlichen und/oder ihren Betreuungspersonen ausreichend kommunizieren? Können sich die Koordinierenden in die inhaltliche Vor- und Nachbereitung der einzelnen Maßnahmen einbringen? Sind die Koordinierenden während der Maßnahmen vor Ort, können sie organisatorische und pädagogische Problemlagen (mit-)auffangen?







## 1. Aka [Rap]

### Ziele

- › Warm-Up
- › Einstieg in die jugendkulturelle Praxis

### Bedingungen

Dauer: 20 Minuten

Teilnehmende: maximal 10

Material: Tafel oder Flip-Chart und Stifte

Vorbereitung: eine zugewandte Atmosphäre schaffen, Umgangsregeln gemeinsam erarbeiten.



### Ablauf

Die Teamenden erklären die Methode, was ein AKA („Also known as“) ist und geben ein Beispiel. Die Teilnehmenden gehen nacheinander in den Kreis und sagen ihren Namen und einen AKA auf.

*Beispiel: „Ich bin XY aka „die Freche“.*

Wenn es die Teilnehmenden nicht überfordert, kann die Methode mit einer zweiten Zeile und einem Reim fortgeführt werden. Vorher ist sicherzustellen, dass alle Teilnehmenden wissen, was ein Reim ist. Wichtig ist es auch, mit einfachen Reimen wie „Haus“ und „Maus“ zu beginnen. Bei dieser Einstiegsübung ist es ratsam, höchstens mit zweisilbigen Reimen zu arbeiten:

*Beispiel: „Ich bin XY aka „die Freche“. Schau mich an, wenn ich mit Dir spreche.“*

Abschließend stellen die Teamenden Fragen:

- › Was verbindest du mit diesem Nickname?
- › In welchen Situationen wirst Du so genannt?

### Anmerkungen

Teilnehmende mit sprachlichen Schwierigkeiten, etwa aufgrund geringer Erfahrung mit der deutschen Sprache, können sich aktiv im Rahmen ihrer individuellen Möglichkeiten beteiligen, indem sie in „ihrer“ Sprache rappen oder sich mehr Zeit lassen. Die Sätze können möglicherweise von weiteren Jugendlichen direkt auf Englisch oder Deutsch übersetzt werden, oder sie bleiben vorläufig stehen und werden später wieder aufgegriffen.

### Entwicklung

Angelehnt an Lisa Gabriel: Intersektionale Methoden, Methode „AKA“, November 2011. Weiterentwicklung für IN\_Cultures: Sinaya Sanchis, cultures interactive e.V., Dezember 2016.

### Situationsbeschreibung

Wir stehen mit allen Teilnehmenden im Kreis. Eine Teamerin geht hinein und sagt: „Ich bin Sinaya, AKA Zapo“. Danach geht eine Teilnehmerin in den Kreis und sagt: „Ich bin Marla AKA Hannah Montana“. Nach jeder Vorstellung wird applaudiert, und es geht der Reihe nach weiter. Nachdem wir fast alle im Kreis waren, machen wir eine zweite Runde mit Musik. Der Beat läuft im Hintergrund, und einige Teilnehmenden tanzen etwas im Kreis, bevor sie ihren Nickname verraten. Andere wiederum trauen sich nur mit Begleitung in den Kreis oder bleiben lieber am Rand stehen. Wir animieren die Teilnehmenden dazu, im Takt zu klatschen, wodurch die Rapper, die im Kreis ihren Nickname verraten, nahezu rhythmisch auf dem Beat rappen können. Im Anschluss erklärt eine Teamerin, was ein Reim ist. Auf das Wort „Maus“, rufen alle „raus!“. Wir starten eine zweite Runde, und diesmal soll, wenn möglich, auf das AKA gereimt werden. Die Spannung steigt. Einige wissen sofort, was sie als nächstes rappen wollen, anderen ist es nicht so wichtig. Sie rappen einfach noch einmal die erste Zeile. Der Teilnehmerin mit dem Nickname Hannah Montana wird beim Suchen des Reimwortes geholfen. Am Ende rappt sie: „Ich bin Marla AKA Hannah Montana, denn ich bin cooler als ‚jirgeseone‘ Anna.“ Auch die Teamerin stellt sich nochmal vor: „Ich bin Sinaya AKA Zapo, alle schauen mich an, ich bin hier der Babo“ – es wird laut gelacht.

### Analyse

Diese Übung wurde oftmals als Einstiegsmethode in den Rap-Workshops benutzt. Sie zielt unter anderem darauf ab, die Teilnehmenden auf den Beat und den Rhythmus vorzubereiten. Auch wenn es für die Teilnehmenden recht herausfordernd ist, vor den anderen zu rappen, konnten die meisten ihre Ängste überwinden und sind in den Kreis gegangen oder haben vom Rand des Kreises aus gerappt. Die erste Aufgabe, einen Satz mit einem AKA auf dem Beat zu rappen, fiel den Jugendlichen in der Regel leicht. Sie dachten sich einen Nick- oder Spitznamen aus, mit dem sie sich identifizieren konnten. In der zweiten Runde versuchten viele Jugendlichen dann noch eine Steigerung der Coolness zu erzielen. Doch nicht allen Teilnehmenden fiel in der zweiten Runde unmittelbar ein toller Reim ein. An dieser Stelle halfen die Jugendlichen sich gegenseitig. Durch die Übung lernen die Teilnehmenden die Namen der anderen kennen und können am Ende entscheiden, ob sie für den Rest des Tages mit ihrem Namen oder ihrem Nickname angesprochen werden möchten. Die Abschlussfrage: „Was verbindest du mit deinem Nickname?“ bietet eine gute Vorlage für einen weitergehenden Austausch.

## 2. Jugendkultur-Bilderspiel [Politische Bildung]

### Ziele

- › Kennen lernen
- › Diskussionen anregen

### Bedingungen

Dauer: 30 Minuten

Teilnehmende: 5 – 15

Material: Bilderspiel

**Vorbereitung:** Die Bilder für das Spiel sollten sorgsam ausgewählt werden. Die teamende Person muss über ein Hintergrundwissen zu den Bildern und den damit verknüpften Themenkomplexen verfügen. Je nach Thema können Bilderspiele immer neu zusammengesetzt werden. Auch bei allgemeinen Bilderspielen, die als Einstieg dienen, sollte darauf geachtet werden, dass nicht nur europäische Kultur und weiße, sportliche, attraktive Männer dargestellt werden, sondern es geht darum, dass die Bilder mit gängigen Vorstellungen und Zuordnungen brechen und Diversität sichtbar machen, zum Beispiel über pogende Mädchen mit Kopftuch, Sprayer im Rollstuhl, schwule Machos und Ähnliches.



### Ablauf

Die Bilder werden auf dem Boden ausgebreitet. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, sich die Bilder in aller Ruhe anschauen. Jede teilnehmende Person sucht sich anschließend ein Bild aus, zu dem sie gerne etwas sagen möchte – egal ob ihr das Bild besonders gut gefällt, es sie verwundert, verstört, verärgert, abschreckt oder wütend macht.

Anschließend werden die Bilder der Reihe nach im Kreis vorgestellt: „Was sehe ich auf dem Bild?“ „Warum habe ich es ausgesucht?“ „Was möchte ich gerne zu der Darstellung sagen?“

### Anmerkungen

Die Teamenden können entweder während der Runde schon etwas zu den Bildern sagen, oder in einer anschließenden Diskussion die Punkte aufgreifen, die immer wieder aufgetaucht sind.

In einem Workshop zu Foto oder Film kann es außerdem interessant sein, schon bei der Vorstellung der Bilder die Perspektive des Fotografen zu besprechen und zu diskutieren, ob es sich um einen Schappschuss handelt oder die Situation arrangiert war. Das Bilderspiel kann dann am Ende eines Foto-/Film-Workshops noch einmal auf gegriffen werden: Wie sehen die Teilnehmenden die Bilder jetzt?

### Entwicklung

cultures interactive e.V.; Marie Jäger

### Situationsbeschreibung

Im Rahmen einer IN\_Cultures-Reise setzen wir in einem Workshop Bilder und Videos von verschiedenen Körpertypen ein. Wir möchten mit einer Gruppe Mädchen über Schönheitsideale und den Druck durch gesellschaftliche Normen sprechen, der insbesondere Frauen und Mädchen trifft. Die Eingangsfrage ist, ob für Sängerinnen und Musikerinnen Talent oder Aussehen wichtiger ist als für ihre männlichen Kollegen. Wir zeigen Bilder und Videos unter anderem von Adele, Missy Elliot, Lana del Rey und Beth Dito. Die ersten Reaktionen aus der Gruppe der Jugendlichen sind: „Krass, ist die fett!“, „Wie sieht die denn aus?“, aber auch „Irgendwie cool!“

Ausgehend von der Feststellung, wie sehr Künstlerinnen an ihrem Aussehen gemessen werden, sind wir sehr schnell beim Gespräch darüber, wie wichtig es für die Mädchen der Gruppe ist, dünn zu sein, einem bestimmten Ideal zu entsprechen und wie sie damit umgehen, wenn andere ihnen etwas zu ihrem Aussehen sagen.

Monica gibt uns unsere Frage zurück: „Ist euch euer Gewicht wirklich egal? Findet ihr es nicht schlimm, wenn Jungs euer Aussehen kritisieren?“ Das forsche Nachfragen scheint Sadiqa zu überraschen. Sadiqa war Monica gegenüber bisher eher reserviert, weil diese eine Förderschule besucht. Jetzt traut sich auch Sadiqa etwas zu sagen: „Wenn mir ein Junge, den ich mag, sagt, dass ich zu dick bin, dann gehe ich ins Fitnessstudio!“ Monica nickt.

Wir schlagen alternative Reaktionen vor: sich Unterstützung von Freundinnen holen, mit dem Jungen diskutieren, warum er überhaupt das Aussehen kritisiert. Die Diskussion wird lebhaft: Einige Mädchen finden die Meinungen anderer Leute sei unerheblich. Monica meint: „Vor allem, wenn ich mich in eine Person verliebt habe, ist es gar nicht egal, was diese Person sagt.“

Monica und Sadiqa finden im Laufe der Diskussion einen Draht zueinander – am Ende des Tages werden sie gemeinsam mit Lucia eine Zimmerparty feiern. Die Themen Rollenklischees, Aussehen und Beziehungen sind nun viel wichtiger für die Gruppe als Herkunft, Sprache und soziale Zugehörigkeit.

### Analyse

In dem Projekt IN\_Cultures wurde sehr viel mit Bilderspielen gearbeitet und zwar aus zwei Gründen:

1. Via Bilderspiel lassen sich auch Situationen oder Personen in Jugendkulturen präsentieren, die ansonsten eher selten in diesem Kontext im Vordergrund stehen, zum Beispiel Menschen mit Handicap und Frauen.

2. Bildeindrücke sind sehr unmittelbar. Sie können Sprache ersetzen und manchmal ausdrücken, was selbst mit sehr viel Worten nicht zu erklären ist. Sie dienen als Stütze, um etwas zu verdeutlichen, können ganz für sich stehen, verraten etwas über die Person, die das Bild ausgewählt hat, können zum Nachdenken anregen und Perspektivwechsel ermöglichen.

In diesem Fall haben wir die Mädchen unter anderem mit Bildern von Sängerinnen konfrontiert, die nicht hundertprozentig den gängigen Schönheitsidealen entsprechen. Das sollte einerseits ihren Blickwinkel erweitern, was alles möglich sein kann, auch wenn Menschen, insbesondere Frauen, sich nicht der Norm anpassen, war aber andererseits auch ein guter Einstieg in ein Gespräch über den Druck, der durch Schönheitsideale entsteht, ohne dass die Mädchen gleich ihre persönliche Betroffenheit artikulieren mussten.

Die Diskussion war am Ende nicht weniger komplex und tiefgehend, als wenn wir das Gespräch mit einer Textgrundlage eingeleitet hätten.

### 3. Zombie [Parkour]

#### Ziele

- › Lernen, sich auf das situationsbedingt Wesentliche zu konzentrieren
- › Förderung von problemlösungsorientiertem Denken



#### Bedingungen

Dauer: ca. 30 Minuten (für 10 Spielrunden)

Teilnehmende: 5 – 15

Material: –

Vorbereitung: –

#### Ablauf

Zu Beginn werden ein Startpunkt und ein Zielpunkt festgelegt. Beide Punkte werden markiert. Die Teilnehmenden sollten aufgewärmt sein.

Dieses Spiel kann an verschiedenen Orten gespielt werden. Vom Ort ist abhängig, ob die Zombies sich bewegen dürfen oder nicht. Ist der Raum eher klein und kompakt, bleiben die Zombies stehen und können lediglich ihre Arme bewegen. Ist der Raum groß und weitläufig und/ oder die Anzahl der Teilnehmenden gering, können sich die Zombies langsam bewegen, zum Beispiel in Tip-Top-Schritten (ein Fuß vor den anderen setzen).

Die Gruppe teilt sich auf, wobei die Zombies die Mehrheit darstellen. Während die Menschen am Startpunkt warten, verteilen sich die Zombies im Spielbereich. Anschließend versuchen die Menschen, zum Zielpunkt zu gelangen, ohne von einem Zombie berührt zu werden. Dabei können sie die Umgebung kreativ nutzen, indem sie zum Beispiel unter Tischen und Bänken hindurchkriechen oder auf einer Mauer entlanglaufen, wo die Zombies sie nicht erreichen. Nachdem der Zielpunkt erreicht wurde oder alle Menschen gefangen wurden, werden die Rollen gewechselt. Alle Teilnehmenden sollten mindestens einmal die Rolle der Menschen eingenommen haben.

#### Anmerkungen

Ob diese Methoden in einem inklusiven Setting angewandt werden kann, ist abhängig von der Gruppenkonstellation. In den IN\_Cultures-Workshops beteiligten sich Jugendliche mit einem körperlichen Handicap sowohl als Menschen als auch als Zombies. Es ist sehr wichtig, dass dabei auf die Bedürfnisse der jeweiligen Personen und nicht zuletzt auf die Atmosphäre innerhalb der Gesamtgruppe geachtet wird.

Als Erweiterung können die Menschen versuchen, einen Gegenstand aus dem Raum zu holen, ohne dass sie dabei von den Zombies erwischt werden.

#### Entwicklung

Alex Gauck, cultures interactive e.V., Januar 2017



### Situationsbeschreibung

Wir sind mit einer Gruppe von Jugendlichen auf einem Spaziergang durch das Stadtviertel, kommen zu einer von zwei angeschrägten Mauern begrenzten Toreinfahrt und beschließen dort, Zombie zu spielen. Wie üblich gibt es ein, zwei Jugendliche die gern und am besten mehrmals nacheinander den Run durch die Zombies machen wollen. Unter ihnen ist wie immer auch Max, ein Rollstuhlnutzer, der sich einen durchdachten Weg durch die Zombies bahnt und jeweils sehr ärgert, wenn es anderen Jugendlichen doch einmal gelingt, ihn zu erwischen. Nach und nach trauen sich alle mitzumachen. Dabei sind die unterschiedlichsten Herangehensweisen zu beobachten: Ein Jugendlicher versucht durch Geschwindigkeit und akrobatische Läufe und Sprünge über die schrägen Mauern sicher ans Ziel zu kommen, andere suchen sich einen Krabbelweg nahe am Boden oder kriechen auf die andere Seite. Manche laufen einfach los, andere – so zum Beispiel Max – kalkulieren minutenlang den perfekten Weg. Ob sie sicher ans Ziel kommen, ist letztlich auch Glückssache: Die Zombie-Mitspieler stehen relativ nah beieinander und versuchen immer, wachsam zu sein.

Jede Strategie wird bejubelt, auch wenn die Person es nicht bis auf die andere Seite schafft. Es gibt viele witzige Zombie-Darstellungen, hin und wieder hitzige Diskussionen, ob sich ein Zombie zu sehr bewegt hat, und sehr viel Gelächter.

Aus dem Spiel entsteht ein lebhaftes Gespräch über Sport. Max beeindruckt die anderen Teilnehmenden sehr mit seinen diversen sportlichen Fähigkeiten.

### Analyse

Die Methode wurde sehr oft eingesetzt, um die Stimmung aufzulockern, einen Einstieg in den Parkour-Workshop zu schaffen oder auch als Teambuilding-Methode.

Es hat sich gezeigt, dass sie sich nicht als Einstiegsmethode in Gruppen eignet, in denen sich die Teilnehmenden noch gar nicht kennen und untereinander fremdeln, weil dann vielen Jugendlichen das Herumtollen peinlich ist. Außerdem wird das Anfassen beziehungsweise Sich-Anfassen-lassen von anderen kurz nach dem ersten Zusammentreffen als unangenehm empfunden.

Zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt kann die Methode hingegen einen sehr starken Teambuilding-Effekt bewirken. Sie macht Jugendlichen und Kindern gleichermaßen Spaß und hat den Vorteil, spielerisch zu sein, während sie gleichzeitig eine Vorlage bietet, um die im Parkour-Workshop erlernten Bewegungstechniken einzusetzen.

Eine besondere Beweglichkeit ist dabei nicht unbedingt erforderlich: Es waren in vielen Spielmomenten tatsächlich eher die Strateg\*innen, die am Ende sicher an den Zombies vorbeikamen und eben nicht diejenigen, die versuchten, so schnell wie möglich und mit beeindruckenden Sprüngen auf die andere Seite zu gelangen.

Darüber hinaus lernen Jugendliche im Zuge dieses Spiels, eine bestimmte, von ihnen als „normal“ angesehene Beweglichkeit nicht per se mit Sportlichkeit gleichzusetzen. Sie erfahren, dass diese normierte Beweglichkeit nicht der einzige Zugang für sportliche Aktivitäten aller Art ist. Der Parkour-Trainer lobte regelmäßig die durchdacht vorgehenden Jugendlichen, denn von ihnen konnten die anderen Teilnehmenden lernen, vorsichtig vorzugehen und den eigenen Körper aufmerksam zu beobachten, was allgemein wichtig ist für ein verletzungsfreies Parkour-Training.

## 4. Graffiti ist ein Gruppensport [Graffiti]

### Ziele

- › Graffiti als Teamhobby begreifen
- › Teilnehmende lernen, dass auch Personen, die nicht perfekt malen, zu einer Gruppe gehören können
- › spielerisches Lernen von Kooperation in Gruppen



### Bedingungen

Dauer: 30 Minuten

Teilnehmende: 10 – 15

Material: Papier, Stifte, Tafel und Kreide oder Plakatrollen plus Edding, eventuell Beamer und Laptop

Vorbereitung: –

### Ablauf

Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppen zusammen, vier bis fünf Personen pro Gruppe. Jede Gruppe entwickelt ein Bild, welches später auch gemeinsam an Tafel oder Plakatrolle gemalt werden soll. Die Teamenden stellen die Spielregeln vor:

Die Gruppe, die als erste ihr Bild vollendet, ruft „Fertig!“. Alle anderen müssen dann ebenfalls aufhören. Die Gruppen konkurrieren miteinander. Sie versuchen abwechselnd, sich an die anderen Gruppen heranzuschleichen und beim Malen zu stören. Als Stören zählt, einer Person der anderen Gruppe auf die Schulter zu tippen. Alle Gruppen müssen deshalb wachsam sein, damit sich niemand unbemerkt heranschleichen kann. Um das Stören abzuwenden, kann „Achtung!“ gerufen werden. Gelingt es einer Gruppe dennoch, einem Mitglied einer anderen Gruppe auf die Schulter zu tippen, ohne dass zuvor in diesem Zusammenhang „Achtung!“ gerufen wurde, dann hat diese Gruppe verloren. Das entworfene Bild wird von der Gruppe an die Tafel oder Plakatrolle angebracht. Wie die Aufgabenverteilung aussieht – wer malt, wer versucht andere Gruppen zu stören, wer passt auf, machen alle alles zusammen – dies bleibt der Gruppe überlassen. Die Teamenden sollten darauf achten, wie sich die Teilnehmenden in den Gruppen verhalten, ob alle einbezogen werden oder für bestimmte Aufgaben ungefragt abgestellt werden.

An die Übung schließt sich eine Auswertung an, in der zunächst jedes Bild bejubelt wird, bevor die Teilnehmenden erzählen, ob sie Spaß hatten und gut mitmachen konnten. Sollte es bei mehreren Gruppen mit der Zusammenarbeit nicht geklappt haben, können die Teamenden einen Kurzfilm von einer gelungenen Malaktion zeigen. Dabei sollte es nicht zum Negativ-Vergleich kommen („Das und das habt ihr falsch gemacht!“). Vielmehr sollen die Teilnehmenden hinterher selbst erzählen, was ihnen an dem Video und an der eigenen Zusammenarbeit aufgefallen ist.

### Anmerkungen

Das Ganze sollte deutlich als Spiel inszeniert werden – die Auswertung, warum welche Gruppe gestört wurde, sollten die Teilnehmenden idealerweise selbst vornehmen. Außerdem sollten die Teilnehmenden deutlich machen, dass auch reale Graffiti-Gruppen lange brauchen, bis sie ein eingespieltes Team sind, um Frustration bei Nicht-Gelingen zu vermeiden.

An die Methode kann sich eine Diskussion zu den Themen Kooperation und Graffiti anschließen: Weshalb gibt es eine Writer-Gruppe? Warum ist die Zusammenarbeit in der Gruppe wichtig? Wie wird die Wichtigkeit der Gruppe im Graffiti eingeschätzt?

Diese Methode hat sich in der Arbeit mit inklusiven Gruppen, die Jugendliche mit Lernschwierigkeiten einbinden, als „Eisbrecher“ beziehungsweise Kennenlern- oder Warm Up-Übung bewährt.

### Entwicklung

Marie Jäger, cultures interactive e.V., Januar 2017

### Situationsbeschreibung

Wir wenden die Methode direkt nach einer Kennlernrunde an. Die Gesamtgruppe setzt sich aus Jugendlichen zusammen, die verschiedene Schulformen besuchen und sich gegenseitig noch nicht kennen. Sie werden in Kleingruppen aufgeteilt, wobei darauf geachtet wird, dass jeder Gruppe Jugendliche aus unterschiedlichen Schulen angehören. In der Entwurfphase des Spiels („Was wollen wir malen?“) gibt es noch viel Fremdeln und Unsicherheiten im Umgang.

Die Rollen werden verteilt. Jede Gruppe hat eine andere Herangehensweise: Eine Gruppe macht alles zusammen. Die Teilnehmenden dieser Gruppe merken auch immer erst im letzten Moment, wenn eine Person hinter ihnen steht. So vertieft sind sie in die gemeinsame Gestaltung ihres Bildes. In den anderen Gruppen werden mehrere Ideen parallel an der Wand umgesetzt, weil sich die Teilnehmenden nicht auf eine Idee einigen können. Sie loben sich jedoch gegenseitig für ihre Bilder.

In der dritten Gruppe malt Henning das Hauptbild, die anderen Teilnehmenden steuern kleinere Elemente bei. Janina malt einen kleinen Schriftzug im Bubblestyle. „Nicht schlecht!“ kommentiert Henning erstaunt. Das hätte er der Förderschülerin Janina nicht zugetraut. Diese entdeckt im Laufe der Workshops ihre Begeisterung für Graffiti und traut sich schließlich, auch anderen Teilnehmenden ihr Wissen zu vermitteln.

Der größte Spaßfaktor für alle ist der Versuch, andere zu stören und gleichzeitig die eigene Gruppe zu beschützen. Es gibt sehr viele Versuche durch heimliches Heranschleichen und schnelle Sprints an die anderen Gruppen heranzukommen, bevor diese etwas bemerken und „Achtung!“ rufen.

### Analyse

Diese Methode wurde sehr oft angewandt, vor allem auf eintägigen Workshops und als Teambuilding-Methode zu Beginn der 14-tägigen Peer-Ausbildungen. Den Jugendlichen macht die Methode immer Spaß, sie bekommen ein Gefühl für die Kooperationsfähigkeit und -bereitschaft, die Graffiti verlangt und die ihnen vorher zumeist gar nicht so bewusst war. Die Methode funktioniert auch mit sehr heterogenen Gruppen. Für den Kennlernprozess ist sie gut, weil die Teilnehmenden etwas zusammen machen und einen ersten Eindruck voneinander bekommen, ohne sich bedrängt zu fühlen. Erfahrungsgemäß ziehen Jugendliche aus der Methode ganz unterschiedliche Spaßmomente. Hin und wieder gab es die Tendenz, Jugendliche von einer Förderschule als Aufpasser beziehungsweise Störer abzustellen. Auch wenn sie an dieser Rolle Spaß hatten, haben wir das Spiel an diesem Punkt abgebrochen oder anschließend in einer Gesprächsrunde die Situation ausgewertet.

## 5. Ich sehe was, was Du nicht siehst [Video]

### Ziele

- › Einführung in die Foto- und Video-Technik
- › Herstellen eines Verständnisses zum Aufbau von Foto- und Videoausschnitten



### Bedingungen

**Dauer:** 60 Minuten

**Teilnehmende:** 2 – 12

**Material:** Kameras, möglicherweise Smartphones, Laptop, Beamer, Möglichkeit der Bildübertragung auf Laptop (insbesondere bei der Nutzung von Smartphones)

**Vorbereitung:** Überlegung von mindestens drei Aufgaben für die Fotogruppen, wie „Stelle auf einem Bild etwas größer dar als es ist!“ „Macht ein Bild von einem Baum, ohne dass man sieht, das es einer ist!“

### Ablauf

Zu Beginn werden die Teilnehmenden gefragt, wer mit den mitgebrachten Kameras und wer mit dem eigenen Smartphone arbeiten möchte. Je nachdem, wie hier die Präferenzen liegen, werden die Gruppen aufgeteilt. Finden sich die Gruppen nicht selbstständig, wird durchgezählt. Es sollten mindestens zwei Gruppen vorhanden sein, besser drei. Jetzt werden die vorbereiteten Aufgaben verdeckt an die Gruppen verteilt, letzte Unklarheiten geklärt und die Kameras ausgeteilt. Nach einer Einführung in die Handhabung der Kameras wird von den Teamenden in den Gruppen nach ersten Ideen für Lösungsmöglichkeiten gefragt, wie diese umgesetzt werden sollen und wer dabei welche Rolle übernimmt. Dies dient dazu, sicherzustellen, dass alle Teilnehmenden in den Prozess eingebunden werden. Wenn Jugendliche teilnehmen, die auf Hilfe angewiesen sind, sollten bestenfalls in der jeweiligen Gruppe Lösungen gefunden werden oder ein Teamer beziehungsweise eine Teamerin wird als Assistenz abgestellt. Die Teilnehmenden haben 20 Minuten Zeit, um ihre Idee umzusetzen. Ausgewertet wird mithilfe des Beamers in Form eines kleinen Quiz. Die Gesamtgruppe muss die Aufgabe erraten, welche der jeweiligen Gruppe gestellt wurde. Nach der Auflösung wird nach der Herangehensweise und der Umsetzung gefragt und diese in der Gesamtgruppe diskutiert. Hier sollte berücksichtigt werden, welche Ressourcen und Bedürfnisse die Teilnehmenden einbringen, und die Geschwindigkeit und die Tiefe der Auswertungsrunde sollten entsprechend angepasst werden.

- › Es kann darüber gesprochen werden, was ausgewählte Ausschnitte von Bildern dem Betrachter verheimlichen – also nicht zeigen – und wie dies den Eindruck, den die Bildausschnitte auslösen, beeinflusst. Darüber kann ein Bezug zu aktuellen Beiträgen in den Medien hergestellt werden. Hierzu sollte im Vorfeld ein Beispiel recherchiert werden.

### Anmerkungen

Eine Methode zum Analysieren von Bildern, der Erzeugung eines Verständnisses dafür, wie durch individuelle Perspektiven Motive und Inhalte in Bildern verzerrt werden können, und wie diese Effekte bewusst produziert werden können.

### Entwicklung

Dirk Lamprecht & Anna Groß, cultures interactive e.V., Dezember 2016

### Situationsbeschreibung

Das Spiel wird kurz erklärt, die Teilnehmenden ziehen in Kleingruppen los. Sie unterstützen sich gegenseitig beim Motivesuchen und Fotosmachen, sind immer engagierter, dabei ausgefallene Details zu finden.

Bei der Rätselrunde werden die wenigstens Dinge erraten. Vor allem die Teamenden haben oft gar keine Idee, für welches Objekt die Detailfotos stehen könnten. Die Teilnehmenden haben die Gegend offensichtlich schon gründlicher erkundet und freuen sich jetzt jedes Mal darüber, wenn bei einem Foto nicht erraten wird, was es darstellt.

Die gegeneinander antretenden Gruppen sind begeistert, wenn sie Bildmotive der anderen Gruppen erkennen und fiebern mit, wenn die anderen dran sind und ihre Motive raten müssen. Max versucht, die Ratenden absichtlich in die Irre zu führen: „Ist das etwa ein Stuhl?“, fragt er grinsend.

Oft werden die Motive nicht erkannt, die Ausschnitte der Fotos sind zu klein, sodass es schwer ist, darin einen Schrank oder eine Mauer wiederzuerkennen. Am Ende schauen wir alle gemeinsam noch einmal die Ausschnittsfotos an und dann die Bilder der Dinge, aus denen die Ausschnittsfotos stammen. Wir finden, in den meisten Fällen war es wirklich unmöglich herauszufinden, was fotografiert wurde.

### Analyse

Diese Methode ist eine gute Einführung in den Fotografie- und Video-Workshop, ein erstes Ausprobieren mit Bildaufbau und Fokus. Inhaltlich können Teilnehmende daraus auch die Botschaft ziehen, dass Dinge (bzw. Gegenstände) sich je nach Blickwinkel verändern und auch, was alles im Alltag nicht auffällt.

Es wird kaum etwas vorgegeben: Gegenstände und Ausschnitt werden frei gewählt, Bildaufbau ist nicht bedeutsam, und Wackler bzw. verschwommene Aufnahmen machen die Auswertung sogar noch interessanter. Zudem fällt es allen Menschen schwer, einzelne Details von Gegenständen wiederzuerkennen. Die Methode eröffnet Raum für Diskussionen. Während der IN\_Cultures-Workshops wurde sie oft während Spaziergängen durch die nähere Umgebung angewandt. Hierdurch bekamen die Jugendlichen zusätzlich Gelegenheit, ihre Umwelt aufmerksamer wahrzunehmen und festzuhalten, was ihnen auffiel, was sie gern fotografieren und teilen wollten. Das anschließende Ratespiel machte den Teilnehmenden jedes Mal sehr viel Spaß.



## 6. Back-up-MC [Rap]

### Ziele

- › Sensibilisierung
- › Kooperation
- › Stärkung des Selbst- und Teambewusstseins



### Bedingungen

Dauer: 30 Minuten

Teilnehmende: max. 10

Material: Stift und Flip-Chart-Papier, Musikanlage und Instrumentalmusik

Vorbereitung: –

### Ablauf

Die Teamenden erklären visuell am Flip-Chart oder an der Tafel, was ein Reim und eine Rap-Zeile sind. Dann schreiben sie zwei einfache Rap-Zeilen gemeinsam mit der Gruppe und unterstreichen dabei die Endreime.

Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer (MC) trägt die Zeilen vor, dabei erhält er oder sie die Unterstützung von ein bis zwei weiteren Teilnehmenden (die Back-up-MCs), in dem diese die Endreime mitrappen. Im zweiten Durchlauf können die Teilnehmenden diese Übung auf Instrumentalmusik rappen. Dritter Durchlauf: Wenn der oder die MC die zwei Zeilen wiederholen möchte, kann die gesamte Gruppe ihn oder sie mit den Endreimen unterstützen (backen). Die Instrumentalmusik kann dabei im Hintergrund laufen, wenn der Teilnehmer oder die Teilnehmerin es möchte. Abschließend kann gefragt werden, wie sich die Teilnehmenden in der jeweiligen Rolle gefühlt haben.

### Anmerkungen

Im Rahmen des IN\_Cultures-Projektes konnten wir feststellen, dass alle Teilnehmenden der Workshops bei dieser Methode ohne Probleme mitmachen konnten, da sie sehr niedrigschwellig ist. Besonders im dritten Durchlauf der Methode hatte die Gruppe viel Spaß beim Mitrappen. Teilnehmende mit Lernschwierigkeiten oder Menschen, die die deutsche Sprache noch nicht fließend beherrschten, brachten sich sowohl in der MC-Rolle als auch in der unterstützenden Rolle ein, ohne dabei überfordert zu werden. Folglich stärkt diese Methode nicht nur den Teamgeist und die Teamfähigkeit, sondern auch das Selbstbewusstsein der Teilnehmenden.

Wenn Jugendliche den Wunsch äußern, selbst am Flip-Chart-Papier zu schreiben, gilt es diesen Wunsch nach Partizipation zu fördern, ohne die Teilnehmenden unter Druck zu setzen. Fehler in der Rechtschreibung wurden deshalb nicht korrigiert. Es gab keine Orientierung an einer Norm. Dieses Vorgehen erwies sich während der IN\_Cultures-Workshops als sehr förderlich für die Partizipation von sehr unterschiedlichen Jugendlichen.

### Entwicklung

Sinaya Sanchis, cultures interactive e.V., Dezember 2016

**Situationsbeschreibung**

Wir sitzen mit einer Gruppe von Jugendlichen in einem Raum, das Flip-Chart-Papier hängt an der Wand, und wir hören dem Beat zu. Auf dem Papier stehen zwei einfache Sätze, die sich am Ende reimen. Es ist kein Gedicht, sondern der Anfang eines Raptextes. Wir zählen gemeinsam im Takt bis vier. Belal rappt die Sätze vor und wird dabei von zwei anderen Teilnehmenden unterstützt. Sie rappen die letzten Worte, die unterstrichen sind, mit und wippen dabei im Beat. Nach jedem Durchgang wird applaudiert. Anschließend schlüpfen alle Anwesenden in die Rolle der Back-up-MCs und unterstützen Belal im zweiten Durchlauf, in dem sie die Reimworte mit rappen. Die Atmosphäre im Raum ist ausgelassen. Auch andere Jugendliche stellen sich der Herausforderung, die Sätze vorzurappen und die Gruppe grölt die Endreime laut auf dem Beat mit. In der Gruppe zu musizieren macht den Jugendlichen sichtlich Spaß. Diejenigen, die aus dem Takt kommen, finden dank der Back-up-MCs leicht wieder rein. Einige stehen auf und rappen vor der Gruppe oder im Kreis. Nach der ersten Rap-Session fragt Belal: „Und wie geht der Text weiter?“ Wir schreiben gemeinsam zwei weitere Zeilen und wiederholen das Spiel.

**Analyse**

Durch das Verwenden einer einfachen Sprache, der Auswahl simpler und leicht auszusprechender Reimworte mit wenigen Silben konnten alle Teilnehmenden mitmachen. Auch diejenigen mit einer Lese-Schreib-Schwierigkeit hatten keine Schwierigkeiten. Der Rhythmus und die Melodie sorgen für eine ausgelassene Atmosphäre und ermöglichen, dass die Teenager mit Sprachschwierigkeiten den Rhythmus der Sprache nachahmen können. Das gemeinsame Musizieren in dieser Form stärkt das Gruppengefühl, da sich die Teilnehmenden gegenseitig unterstützen und etwas Gemeinsames kreieren. Die Haupt-MCs hatten einerseits die Bühne, um sich zu präsentieren, wurden dabei unterstützt und nicht alleingelassen. In einigen Workshops stand die Person, die den Hauptrapper darstellte, entweder vor der Gruppe oder in der Mitte eines Kreises. Diese Position war herausfordernd, führte aber in der Regel zu einem Erfolgserlebnis und steigerte das Selbstbewusstsein der Teilnehmenden. Die Übung sollte aber unbedingt auf Freiwilligkeit basieren.

## 7. Zehn Minuten vor dem Auflegen [Djing]

### Ziele

- › Kooperation
- › Hinführung DJ-Workshop
- › Vertraut werden mit der Technik



### Bedingungen

**Dauer:** 15 – 30 Minuten

**Teilnehmende:** 5 – 15

**Material:** DJ-Equipment (Plattenspieler, Controller, Kabel, etc.)

**Vorbereitung:** Vor dem Spiel sollten die Teamenden einmal langsam und ausführlich den Aufbau von Plattenspieler und Controller sowie das Anschließen der Kabel durchgehen, die Teilnehmenden einbeziehen, einzelne Schritte wiederholen und erklären sowie es die Teilnehmenden selbst ausprobieren lassen.

### Ablauf

Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Teamenden erläutern, dass DJs vor dem Auflegen jeweils nur sehr wenig Zeit haben, ihren Platz aufzubauen, weil die Party gleich losgeht oder der Wechsel von einem zum anderen DJ nicht zu viel Zeit beanspruchen soll.

Das Equipment ist wieder in den Koffern verpackt. Auf das Los! der Teamenden beginnt die erste Gruppe, alles wieder auf zu bauen. Die zweite Gruppe wartet derweil vor der Tür. Die Teamenden stoppen die Zeit.

Wenn die Musik ertönt, weil alles fertig aufgebaut und korrekt verkabelt wurde, gibt es Applaus, und dann kommt die zweite Gruppe dran: Alles landet wieder in den Koffern, auf Los! baut die zweite Gruppe alles auf, während die Teamenden wieder die Zeit stoppen.

Die Gruppe, die am schnellsten aufgebaut hat, hat gewonnen. Bejubelt werden aber beide Gruppen.

### Anmerkungen

Auch wenn zwei Gruppen gegeneinander antreten, die Übung ist ein Kooperationsspiel. Die Teamenden sollten helfen, wenn eine Gruppe beim Aufbau nicht mehr weiterweiß und das Verhalten der Teilnehmenden beobachten: Werden alle einbezogen? Arbeitet die Gruppe zusammen? Wird eine Person übersehen, obwohl sie weiß wie es weitergeht mit dem Aufbau? Sind Teilnehmende unsicher, obwohl sie den Aufbau kennen?

Dem Spiel sollte sich eine Auswertung anschließen, wie die Zusammenarbeit geklappt hat, ob es schwierig war, sich an den Aufbau zu erinnern und alles unter Zeitdruck aufzubauen, ob es geholfen hat, den Aufbau des Equipments zu verinnerlichen.

### Entwicklung

Lisa Gabriel, cultures interactive e.V., Januar 2017

### Situationsbeschreibung

Der Aufbau des DJ-Equipments wurde zweimal von Anfang an geübt, wobei die Teilnehmenden jeweils beim Verkabeln schon aktiv mitgewirkt haben. Jetzt geht es los: Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt, jede Gruppe soll einmal den ganzen Aufbau machen, während die andere Gruppe draußen wartet. Die Teamerinnen nehmen die Zeit.

Aufregung macht sich breit. „Schaffen wir das?“ Beide Gruppen verlassen den Raum. Auf ein Signal kommt die erste Gruppe hereingestürmt, verteilt sich um den Tisch und legt los: „Was kam nochmal in die Mitte? Welches Kabel kam wohin?“ Janina und Monica sind erst einmal unsicher: Sie können sich an den Aufbau erinnern, haben aber trotzdem Angst, etwas falsch zu machen. Umso besser, dass einige der Teilnehmenden ihnen versichern: „Das ist schon richtig, was du da gerade machen wolltest.“

Irgendwer weiß immer Rat, manche haben sich den Aufbau besser gemerkt, andere die Verkabelung. Am Ende läuft die Platte. Die Gruppe ist erstaunt über die gestoppte Zeit: „Wirklich nur drei Minuten?“ Nach dem Abbau kommt die nächste Gruppe dran. Auch sie brauchen nicht sehr lang. Es scheint, als würde immer jemandem die gerade fehlende Information einfallen.

Am Ende liegen beide Gruppen nur wenige Sekunden auseinander. Die Freude der Sieger ist natürlich riesig, vor allem sind alle Teilnehmenden überrascht, wie wenig Zeit sie als Gruppe für den gesamten Aufbau gebraucht haben und dass sie vielleicht sogar schneller waren als die erfahrenen DJs, von denen die Teamenden zu Beginn erzählt haben.

### Analyse

Obwohl der Wettbewerb in der Methode angelegt ist, bleibt am Ende doch vor allem der Eindruck, etwas gemeinsam geschafft zu haben und das in viel weniger Zeit als die Teilnehmenden geglaubt hätten. Sie macht Jugendlichen Spaß, fördert die Kooperation untereinander und ist in heterogenen Gruppen sehr gut geeignet, um sich langsam kennenzulernen und die anfängliche Distanz abzubauen. Wann immer diese Methode zum Einsatz kam, waren tatsächlich alle Teilnehmenden beteiligt und konnten sich an ein Element des Aufbaus erinnern.

Die Kombination aus a) den Aufbau mehrfach langsam mit der Teamerin durchzugehen und dann b) ihn als Gruppe selbst zu meistern hat eine empowernde Wirkung, denn der Technikaufbau wirkt oftmals einschüchternd, insbesondere auf Mädchen („Ich glaube nicht, dass ich das kann“). Die Jugendlichen bemerken, wie schnell sie in der Gruppe sind und wie viel sie selbst zum Aufbau beigetragen haben. Auch wenn sie sich vielleicht nicht jeden Schritt merken konnten, verleiht dies den Teilnehmenden großes Selbstbewusstsein.

## 8. Graffiti outside the box [Graffiti]

### Ziele

- › Erweiterung des Graffiti- und Kunstbegriffs
- › Zusammenhang herstellen zwischen Graffiti als „cooler Jugendkultur“ und Malen oder Basteln



### Bedingungen

Dauer: 2 Stunden

Teilnehmende: 3 – 15

Material: Papier und Stifte für Skizzen  
Sprühdosen, Wandfarbe, alte Tapete, Tapetenleim, Stoff mit verschiedener Struktur, Papier mit verschiedener Struktur, Eierkartons, Ketten, Atemschutzmasken

Vorbereitung: Für das Verwenden von Stoff bietet sich eine wettergeschützte Wand an. Sollte diese sich in einem Raum befinden, sollte dieser – falls Dosen zum Einsatz kommen – belüftbar und Atemschutzmasken vorhanden sein.

### Ablauf

#### Entwurfphase:

Aus sämtlichen vorhandenen Materialien soll in der Gruppe ein Graffiti gestaltet werden, das nicht nur visuell, sondern auch haptisch erlebbar ist. Einzige Aufgabe ist es, die Materialien in den Entwurf mit einzuarbeiten und nicht nur mit der Dose zu arbeiten. In der Gruppe wird ein Gesamtkonzept entworfen – wie soll das Graffiti aussehen und wie soll es sich anfühlen?

#### Gestaltungsphase:

Farbe, Stoffe und andere Materialien werden entsprechend der Gruppenidee an die Wand gebracht.

#### Auswertungsrunde:

Wie war die Gruppenarbeit? Wie war es, ein Wandbild nicht nur mit Sprühdosen zu gestalten?

### Anmerkungen

Die Teamenden greifen möglichst wenig in den Entwicklungsprozess des Graffitis ein. Wichtig ist nur, dass die Teilnehmenden sich auf die Erfahrung einlassen, ein Bild zu gestalten, das nicht nur für die Augen, sondern auch für die Hände erfassbar und spannend ist. Darauf sollten die Teamenden auch gezielt hinweisen („Macht mal die Augen zu und konzentriert euch darauf, wie sich die Stoffe anfühlen!“). Völlig unabhängig davon, ob blinde Teilnehmende dabei sind, gilt es folgende Aussage zu vermeiden: „Stellt euch vor, wie das für einen blinden Menschen ist.“ Es sollte nicht der Eindruck entstehen, dass Stoffe und andere Materialien aus Mitleid oder Rücksichtnahme zum Einsatz kommen. Vielmehr geht es darum, sich mit einem Sinn zu beschäftigen, der den Teilnehmenden im Alltag womöglich viel weniger bewusst ist – der Tastsinn.

Die Methode kann sowohl blinde Personen in Graffiti einbeziehen als auch das Graffiti- und Kunstverständnis nicht-blinder Personen erweitern.

An die Auswertung kann sich wiederum eine Diskussion über Kunst anschließen anhand der Fragen:

- › *In welchen Bereichen ist es wichtig, wie sich etwas anfühlt?*
- › *Ist Kunst immer nur sicht- oder auch fühlbar? Was ist mit Plastiken und Wandteppichen?*
- › *Ist Mode Kunst? Was ist das Besondere an Mode?*



## Entwicklung

Marie Jäger, cultures interactive e.V., Januar 2017

## Situationsbeschreibung

Einer Mädchengruppe mit einem recht weiten Alterspektrum zwischen sieben und 13 Jahren werden mehrere großflächige Pappkartons und diverse Farben, Stifte, Spraydosen, Glitzer, Stoffreste, Folien usw. bereitgestellt. Einzige Aufgabe ist es, die Pappe zu gestalten. Am Anfang werden erwartungsgemäß erst einmal die Dosen ausprobiert, dann diverse Farben. Die Gruppe geht aber relativ schnell dazu über, mit den verschiedenen Materialien zu experimentieren, also Sprayfarbe und diverse Stifte in einem Bild zu kombinieren, Stencil in Farbverläufe zu setzen, die Klebrigkeit noch feuchter Farbe für das Aufbringen von Glitzer oder Stoffresten zu nutzen. Nach und nach entdecken die Mädchen dabei die Möglichkeiten beim Kombinieren verschiedener Farbarten, aber vor allem auch die Möglichkeit, fühlbare Strukturen durch Stoff, Glitzer, dick aufgetragene Farbe und anderes herzustellen. Am Ende scheint die Struktur, das Relief der verschiedenen Materialien auf dem Pappkarton fast interessanter zu sein als der visuelle Eindruck des Farbverlaufs. Diverse Farben sind am Ende der Aktion aufgebraucht, die Gruppe wünscht sich einen regelmäßigen Kreativtermin für weitere Experimente.

In einem anderen Workshop steht eine Gruppe gleichaltriger Jungs mit Fluchterfahrung vor derselben Aufgabe: Sie powern sich an der Dose richtig aus. Am Ende sind die Dosen leer und die Jungs haben die Platten mit immer neuen Mustern und Schichten von Farbe besprüht, teilweise Dosen in beiden Händen. Es erinnert an Pollocks Actionpainting. Ab und zu ist auch Gegenständliches zu entdecken. Die Begeisterung für Farbe und Bewegung an der Platte stehen jedoch im Vordergrund. Über die Rangeleien um Platz und Dosen kommen wir mit ihnen ins Gespräch. Sie erzählen von den beengten Lebensbedingungen im Wohnheim.

## Analyse

Die Methode funktioniert oft nicht so gut, wenn sehr viele Jugendliche dabei sind, die Graffiti ausschließlich als einen Teil der „coolen“ HipHop-Szene wahrnehmen und nicht auch als eine künstlerische Ausdrucksform mit vielen Querbezügen. Erfahrungsgemäß fällt es Mädchen leichter, Graffiti sehr divers zu betrachten. Insofern ist es hilfreich, die Methode nicht als Graffiti zu bezeichnen sondern so wie oben beschrieben anzubieten.

Dann ist vor allem auffällig, dass es mehr Kooperation und gemeinsamen Austausch gibt als üblicherweise bei Kreativangeboten und dass die Teilnehmenden sich darauf konzentrieren, zu experimentieren sowie ihre Gefühle auszudrücken und nicht ständig darüber nachdenken „Mache ich es gerade richtig?“.

## 9. Rundgang [Parkour]

### Ziele

- › Kooperation und Kommunikation in der Gruppe stärken
- › Förderung von problemlösungsorientiertem Denken

### Bedingungen

Dauer: ca. 10 – 20 Minuten

Teilnehmende: 5 – 15

Material: Gummisteine aus Tartan-Material

Vorbereitung: Benötigt wird ein Ort, an dem sich die Teilnehmenden von einem Punkt zu einem anderen bewegen können, ohne dabei den Boden zu berühren, zum Beispiel ein mit einem Geländer ausgestattetes Treppenhaus. Die Hindernisse sollten für alle Teilnehmenden eine Herausforderung darstellen, aber auch bewältigbar sein. Die Methode kann in einer Turnhalle umgesetzt werden. In jedem Fall muss auf die Sicherheit geachtet werden!



### Ablauf

Die Teilnehmenden sollten sich bereits kennen und aufgewärmt sein. Zunächst erklären die Teamenden die Aufgabe: Die Teilnehmenden sollen als Gruppe einen Weg von Punkt A nach Punkt B zurücklegen, ohne dabei den Boden zu berühren. Die Gruppe diskutiert, wie die schwierigen Stellen gemeinsam überwunden werden können. Durch die Teamenden werden keine Lösungen vorgegeben. Die Gruppe überlegt sich Konsequenzen für den Fall, dass der Boden berührt wird (beispielsweise fünf Liegestütze, ein Lied singen). Die Gummisteine können als bewegliche Inseln genutzt werden. Sie reduzieren den Schwierigkeitsgrad.

Anschließend startet die Gruppe. Berührt ein Teilnehmer oder eine Teilnehmerin den Boden, wird der Rundgang neu gestartet. Wenn sich herausstellt, dass die Aufgabe für die Gruppe zu schwierig ist, dann werden Checkpoints festgelegt.

Sollte die Gruppe die Wegstrecke sehr schnell bewältigen, kann sie wieder zurückkehren, oder es wird ein neues Ziel definiert. Möglich ist auch, dass die Teilnehmenden neue Ziele definieren.

### Anmerkungen

Die Methode kann abgewandelt werden, indem die Teilnehmenden als Paare die Wegstrecke zurücklegen, wobei sie jeweils einen Arm nicht einsetzen dürfen. Eine andere Variante ist es, einen Teilnehmer zum „Prinzen“ bzw. eine Teilnehmerin zur „Prinzessin“ zu erklären, der/ die unter keinen Umständen den Boden berühren darf. Die Gruppe bestimmt gemeinsam einen/ eine oder mehrere Prinzen und Prinzessinnen sowie eine zusätzliche Konsequenz.

### Entwicklung

Alex Gauck, cultures interactive e.V., Januar 2017

**Situationsbeschreibung**

Wir stehen vor einem zweigeschossigen Gebäude und starren in die Höhe. „Da sollen wir hoch?“, fragt Imad. Das Gebäude hat eine Treppe, die in das zweite Obergeschoss führt. Wir sollen als Gruppe hochgehen und dürfen dabei alles berühren außer den Boden. Alex, der Parkourtrainer, übergibt uns noch drei Schaumstoffsteine, die wir als Hilfsmittel benutzen dürfen für den Fall, dass wir nicht wissen, wo wir auftreten sollen. Wir probieren es aus und klettern am Treppengeländer entlang. Einige Jugendliche sind sehr sportlich und kommen problemlos nach oben. Andere wiederum schaffen es nicht und treten auf den Boden. Deshalb müssen wir zweimal als Gruppe wieder von vorn anfangen. Alex ist unerbittlich und lässt kein Schummeln zu. Einige meckern. Doch warum sind sie eigentlich sauer? Nach einer Weile merken alle, dass wir uns gegenseitig Hilfestellung geben müssen, um nach oben zu kommen. „Keiner wird zurückgelassen!“, sagt Amar, der sich vor uns stellt und die Aufgabe noch einmal erklärt. Und tatsächlich, nun passen alle aufeinander auf. Es werden Vorschläge formuliert, wie die schwierigen Passagen am besten überwunden werden können. Die Jugendlichen reichen sich die Hände und stützen sich gegenseitig, wo es notwendig ist. Die Freude ist groß, als wir nach der dritten Runde endlich alle im Flur des Obergeschosses stehen. Alex lässt uns raten: „Was meint ihr wie viel Zeit wir gebraucht haben?“ „Eine Stunde, halbe Stunde?“, sagen einige. Es waren 45 Minuten.

**Analyse**

Diese Methode kann sehr förderlich für die Gruppenbildung sein. Sie erzeugt Situationen, in denen die Teilnehmenden soziale Barrieren spielerisch überwinden. Diejenigen, die individuell schnell und problemlos die Strecke bewältigen konnten, mussten erkennen, dass sie damit nicht die ganze Gruppe voranbrachten. Innerhalb der 45 Minuten konnten wir erleben, wie sich die Jugendlichen nach und nach immer mehr aufeinander einließen. Paradoxerweise wurde so durch das künstliche Erzeugen von äußeren Barrieren eine Kooperation innerhalb der Gruppe stimuliert. Die Methode sollte allerdings nicht zu früh angewandt werden, wenn sich viele der Jugendlichen noch fremd sind. Die Teilnehmenden müssen überwiegend bereit dafür sein, sich aufeinander einzulassen und auch Körperkontakt zulassen können. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, dann trägt die Methode dazu bei, Berührungsängste abzubauen.

## 10. Each one teach one [Breakdance]

### Ziele

- › Warm-Up
- › Kennenlernen
- › Austausch
- › Empowerment



### Bedingungen

**Dauer:** 30 Minuten

**Teilnehmende:** max. 10

**Material:** Musikanlage

**Vorbereitung:** Der Raum sollte groß genug und bestenfalls mit einem Spiegel ausgestattet sein. Die Teilnehmenden sollten sich die Musik selbst aussuchen können. Ein Internetzugang ist deshalb von Vorteil.

### Ablauf

Die Methode beruht auf Freiwilligkeit, da sich nicht alle Menschen in einer Expertenrolle wohl fühlen. Die Teilnehmenden schlüpfen nacheinander in eine Expertenrolle und präsentieren einen Lieblingsschritt oder eine Lieblingsbewegung vor der Gruppe. Wem keine Lieblingsbewegung einfällt, kann sich eine Bewegung ausdenken und den anderen Tänzerinnen und Tänzern beibringen. Die gesamte Gruppe lernt die Bewegungsabfolge und tanzt diese auf Musik. Aneinandergereiht können alle Schritte eine von der Gruppe gemeinsam kreierte Choreografie ergeben. Dies ist eine Möglichkeit, aber nicht das primäre Ziel der Methode!

### Anmerkungen

Die Methode zielt darauf ab, dass sich die Gruppe austauscht und gibt den Teilnehmenden die Möglichkeit, die Perspektive anderer Teilnehmender nachzuvollziehen. Zudem wird den Jugendlichen ermöglicht, eine Expertenrolle einzunehmen. Die Teamenden können sich nach der Durchführung dieser Methode besser auf die Gruppe einstellen, da sie die individuellen Stärken und Bedürfnisse der Jugendlichen kennenlernen.

Das Prinzip des „Each one teach one“ ist in der Jugendkultur Hip-Hop fest verankert. Es tauchte Anfang der 1980er-Jahre auf, als es noch keine professionellen Hip-Hop-Tanzlehrer gab und sich die Aktivistinnen und Aktivisten die Tanzschritte selbst ausdachten und wechselseitig beibrachten.

### Entwicklung

Sinaya Sanchis, cultures interactive e.V., Dezember 2016

### Situationsbeschreibung

Wir stehen im Tanzraum vor dem Spiegel. Die Teilnehmenden sind gespannt, was wir ihnen beibringen werden. Wir fangen mit einem einfachen Schritt an. „Kick ball change!“, tönt es monoton, während wir die passende Bewegung dazu machen. Nach einer Weile fragen wir die Jugendlichen nach ihren Lieblingsschritten. Mirja fängt an zu tanzen und sagt: „Ich mag Drehungen!“ Jetzt geht die Teamerin einen Schritt zurück und lässt sie erklären, was sie bei der Drehung genau macht. Alle anderen probieren es ebenfalls aus. Motiviert von dem aktiven Austausch schlägt Belal eine Bewegung vor, die er von Tänzen aus seinem Geburtsland kennt. Wir versuchen, alle drei Bewegungen miteinander zu kombinieren. Mirja fängt an zu zählen: „fünf, sechs, sieben, acht.“ Sie klingt dabei schon sehr professionell, und die Gruppe fängt an, auf ihr Kommando hin, die Schrittabfolge zu tanzen.

Als wir nach weiteren Ideen fragen, trauen sich einige der Teilnehmenden nicht, etwas vorzuschlagen. Als wir jedoch betonen, dass es kein Richtig oder Falsch gibt und dass jede Bewegung cool ist, bringen weitere Jugendliche einen Schritt ein. Jawid möchte „eine Welle“ vorschlagen, kann sie aber noch nicht richtig tanzen. Dabei handelt es sich um eine Bewegung, die so aussieht, als würde man eine Wasserwelle durch den Körper fließen lassen. Eine Teamerin bringt ihm „die Welle“ bei und Jawid erklärt sie anschließend den anderen Jugendlichen, die die Bewegung ebenfalls bereits aus einem Tanzvideo kennen. Marla fällt die Koordination des Oberkörpers schwer. Deshalb schlägt Jawid ihr vor „die Welle“ nicht mit dem Oberkörper, sondern mit den Armen zu machen. Das stellt sich als gute Idee heraus. Nun übt die ganze Gruppe „die Welle“ auf der Musik. Ehe wir uns versehen, ist schon eine Stunde vergangen.

### Analyse

Indem die Teamerinnen bei dieser Übung in den Hintergrund treten und nur noch unterstützend wirken, können die Teilnehmenden die Rolle der professionellen Tänzer einnehmen. Alle Teilnehmenden haben die Möglichkeit, die Bewegungsabfolge zu tanzen, die sie besonders gut können oder lernen möchten. Dies stärkt die einzelnen Jugendlichen und baut Vorurteile in der Gruppe ab, ohne dass diese explizit thematisiert werden müssen. Ein positiver Effekt ist ebenfalls, dass die Teilnehmenden in einen Austausch kommen. Wenn auf „falsch und richtig“ verzichtet wird, dann kann jede Bewegungsabfolge ein Tanzschritt sein. Der Druck perfekt tanzen zu müssen entweicht.

In den IN\_Cultures-Workshops kommunizierten Teilnehmende mit körperlichen Beeinträchtigungen in der Regel deutlich, welche Tanzbewegung sie mitmachen können und welche nicht. Das Ziel dieser Methode ist nicht, dass beispielsweise eine Person, die einen Rollstuhl nutzt, unbedingt alle Bewegungen nachvollzieht. Vielmehr liegt der inklusive Gedanke darin, dass die Gruppe sich austauscht und sich die verschiedenen Jugendlichen gegenseitig etwas beibringen. Auch die Teamerinnen lernten mit dieser Methode zahlreiche neue Schritte kennen.



## 11. Tanzshow [Breakdance]

### Ziele

- › Teambuilding und Förderung der Zusammenarbeit
- › Empowerment

### Bedingungen

Dauer: 60 Minuten

Teilnehmende: max. 10

Material: Musikanlage

Vorbereitung: Der Raum muss groß genug sein. Ein Internetzugang, um die Lieblingsmusik der Teilnehmenden abspielen zu können, ist von Vorteil.



### Ablauf

Zu Beginn erfolgt eine Erklärung zu Rhythmus und Geschwindigkeit. Dies geschieht über das Klatschen und Stampfen auf Musik. Die Teilnehmenden klatschen und stampfen nun ebenfalls.

Nachdem klar geworden ist, wie man auf die Musik zählt, werden Gruppen eingeteilt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass in inklusiven Workshops kleine Gruppengrößen wichtig sind.

Jede Gruppe überlegt sich auf zwei Takte eine kleine Choreografie. Zwei Takte lassen sich am besten erklären, in dem die Teamenden mit den Teilnehmenden gemeinsam bis acht zählen.

Die Teilnehmenden denken sich auf die Taktschläge eins bis acht verschiedene Bewegungen aus. Am Ende kommen alle zusammen, und die Gruppen stellen ihre kleinen Choreografien vor. Diese können aneinandergereiht zu einer ganzen Tanzshow zusammengefasst werden.

### Anmerkungen

Mit dieser Methode lässt sich schnell eine komplette Tanzshow aufstellen. Die anschließenden Auführungen vor anderen Menschen oder vor der Kamera machten den Teilnehmenden Spaß und stärkten ihr Selbstbewusstsein.

### Entwicklung

Sinaya Sanchis, cultures interactive e.V., Dezember 2016

**Situationsbeschreibung**

Wir sind im Tanzraum mit den Spiegeln an den Wänden. Einige Teilnehmenden rennen unentwegt kreuz und quer durch den Raum. Es wird schnell klar, dass es wenig Sinn macht, in einer großen Gruppe zu arbeiten. Einige kennen sich schon und stehen deshalb zusammen in kleinen Gruppen im Raum verteilt. Wir machen die Musik an und klatschen, stampfen und laufen mit allen Anwesenden im Takt.

Etwas außer Atem setzen sich die Jugendlichen hin. Nun fordern wir sie auf, sich in kleine Gruppen aufzuteilen. Es bilden sich genau die Gruppen, die sich bereits zuvor abgezeichnet hatten. Wir schlagen vor, eine Tanzshow aufzubauen, die wir am Ende von der Videogruppe aufnehmen und im Video-Clip-Stil schneiden lassen. Die Begeisterung nimmt zu und einige Teilnehmende schlagen spontan eigene Lieder für die Show vor. Wir stellen mögliche Bewegungsabläufe vor und zählen gemeinsam bis acht auf dem Beat.

Die Teilnehmenden stehen in ihren kleinen Gruppen verteilt im Raum, die Musik läuft wieder und es wird darüber diskutiert, wie die Tanzschritte auf acht Taktschlägen aussehen könnten. Wir gehen herum, leisten Hilfe und geben Ideen hinzu. Einige der Jugendlichen bringen viel Kreativität ein, andere sind eher zurückhaltend. Nach etwa 30 Minuten wird die Musik abgestellt, und wir setzen uns alle auf den Boden. Nachdem wir uns darauf geeinigt haben, dass niemand beim Tanzen ausgelacht werden darf, zeigen die einzelnen Gruppen ihre kleinen Choreografien. Sie erhalten Props (Komplimente) und Applaus. Wir machen uns daran, all die kleinen Choreografien zusammenzufügen. Einige lernen die Schritte sehr schnell, andere brauchen etwas länger. Hier und da korrigieren die Teamerinnen noch etwas, bauen einen Freeze ein oder einen Radschlag. Beispielsweise ist es die Spezialität von Marla, ein Rad zu schlagen. Während der Tanzshow verharrt der Rest der Gruppe, während sie ihr Rad schlägt. Am Ende hat die Gruppe gemeinsam eine komplette Tanzshow entwickelt.

**Analyse**

Die Gruppe der Jugendlichen in den Tanzworkshops war sehr bunt gemischt. Einige kannten sich bereits zuvor, andere fremdelten zunächst. Das Ziel war, einen inklusiven Prozess anzustoßen, ohne dass sich die Teilnehmenden dabei unter Druck gesetzt fühlen. Es ging darum, Rahmenbedingungen zu schaffen, in denen sich eine Kooperation prozesshaft entwickelt, weil alle das gleiche Ziel anstreben, nämlich eine Tanzshow zu kreieren. In diesen Prozess konnten alle Jugendlichen ihre Stärken einbringen und dabei ihre sozialen Kompetenzen ausbauen.

## 12. Talkshow [Video]

### Ziele

- › spielerische Übernahme von verschiedenen Rollen
- › das Vortragen von Inhalten spielerisch erlernen
- › ein konstruktives Diskussionsklima erzeugen



### Anwendungen

Einstiegs- und/ oder Vertiefungsmethode

### Bedingungen

**Dauer:** 60 – 90 Minuten

**Teilnehmende:** 4 – 14. Es sollten möglichst alle Teilnehmenden alle Rollen ausprobieren können, was bei einer großen Gruppe tendenziell schwieriger ist.

**Material:** Stühle, Stifte, Din-A4-Blätter, kleiner Tisch

- › Für eine Variante, bei der viel Zeit für die Methode vorhanden ist, kann Videoequipment wie Licht, Mikrofone und Kameras eingebaut werden.

**Vorbereitung:** Überlegen von themenspezifischen Fragen für die Teilnehmenden.

### Ablauf

Mithilfe der Teilnehmenden wird ein Talkshowsetting aufgebaut. Wichtig ist hier, dass eine Art Bühne entsteht und die Zuschauer und Zuschauerinnen von der eigentlichen Talkshow abgegrenzt sitzen. Der kleine Tisch kann zwischen die Stühle auf der Bühne gestellt werden.

Als nächstes werden den Teilnehmenden die Blätter und Stifte ausgeteilt. Sie werden gebeten, sich die vorbereiteten Fragen zu notieren. Für den Fall, dass Teilnehmende Schwierigkeiten beim Schreiben und Lesen haben, sollte möglichst auf Unterstützungsressourcen aus der Gruppe zurückgegriffen werden. Ist dies nicht möglich, kann eine Teamerin oder ein Teamer die Rolle der Assistenz übernehmen. Nun stellen sich jeweils zwei Teilnehmende gegenseitig die Fragen und notieren die Antworten des oder der anderen.

Anschließend werden die Antworten in der Gruppe vorgestellt, indem die Paare, die sich zuvor befragt haben, auf die Bühne gehen. Die Person, die antwortet, ist der Talkshowgast und die fragende Person der Moderator oder die Moderatorin. Für den Fall, dass Teilnehmende Schwierigkeiten haben vorzulesen, kann entweder durch anderen Teilnehmende oder aber Teamende Assistenz geleistet werden.

- › Es ist hilfreich, wenn die Teamenden zu Beginn eine Einführungsrunde machen und sich gegenseitig interviewen. So wird es für die Jugendliche einfacher, in die verschiedenen Rollen zu schlüpfen. Um dabei eine positive Dynamik anzustoßen, kann die Talkshow zum Beispiel mit der folgenden Begrüßung durch die Moderation beginnen:

*„Herzlich Willkommen zu meiner Talkshow! Ich bin X und begrüße meinen heutigen Superstargast Y! Unser heutiges Thema ist Z.“*

Der Rest der Gruppe übernimmt die Rolle des Publikums, welches aber in die Talkshow einbezogen wird, um die Dynamik der Diskussion weiter zu steigern und alle Teilnehmenden einzubeziehen. Die Rollen wechseln, nachdem alle Fragen behandelt wurden. Es sollten möglichst alle Jugendlichen einmal in jede Rolle schlüpfen.

› Für den Fall, dass das Videoequipment zum Einsatz kommt, wird bereits beim Aufbau des Talkshowsettings auch das Videoequipment aufgestellt und kurz erklärt. Während der Talkshow übernehmen abwechselnd alle Teilnehmenden zusätzlich einmal die Kamera, das Mikrofon und das Licht. Auch hier gilt: Alle Teilnehmenden sollten möglichst jede Rolle einmal übernehmen.

### Anmerkungen

Die Methode „Talkshow“ setzt eine einigermaßen ruhige und fokussierte Gruppe voraus. Gruppendynamiken können dann konstruktiv durch die Gruppe, beziehungsweise das „Publikum“, verarbeitet werden. Nachdem die Teilnehmenden die verschiedenen Rollen übernommen haben, können die Teamenden besser einschätzen, welche Rolle zu jeweils welcher Person passt.

### Entwicklung

Dirk Lamprecht, cultures interactive e.V., Dezember 2016

### Situationsbeschreibung

Monika und Janina sind als Reporterinnen mit der Kamera unterwegs und interviewen sich gegenseitig und andere Teilnehmende. Sie beschließen, die Tanzgruppe zu interviewen. Kurzerhand wird der Tanzraum zum Talkshowraum umgestaltet. Tische und Stühle werden entsprechend positioniert. Die beiden sind gut vorbereitet und haben Zettel dabei, auf denen sie ihre Fragen notiert haben. Jetzt sitzen alle im Talkshowsetting. Monica schlüpft in die Rolle der Moderatorin. „Warum bist Du hier?“, fragt sie Bilal. Dieser antwortet mit einem Augenzwinkern: „Warum bist DU hier?“ Monika lässt sich nicht aus der Ruhe bringen. Sie weicht von den geplanten Fragen ab und geht auf ihren Gesprächspartner locker ein: „Weil ich hier die Fragen stelle.“ Im Laufe der nächsten 20 Minuten reden wir über das Tanzen, unsere Namen und unseren Hobbys. Die Moderatorin scheint sich vor der Kamera wohlfühlen. Sie macht einen sicheren Eindruck und das, obwohl sie sich zu Beginn der IN\_Cultures-Workshops noch nicht zutraute, eine Rolle vor den anderen Jugendlichen einzunehmen. „Nicht jeder steht gern vor der Kamera“, meint dagegen Janina. Sie steht lieber dahinter und hat sich zwischenzeitlich mit der Technik vertraut gemacht. Auch Marla wird interviewt. Sie redet recht langsam, und wir hören ihr aufmerksam zu, um alles zu verstehen. Marla lacht einige Male, als wir sie nicht sofort verstehen und die Moderatorin deshalb das Falsche antwortet oder nachfragen muss.

### Analyse

Das IN\_Cultures-Team stellte im Laufe des Projekts fest, dass ein strikter Ablaufplan für die inklusive Jugendkulturarbeit nicht zielführend ist. Das Team nahm deshalb eine flexible Haltung gegenüber den Teilnehmenden ein und versuchte, deren kreative Impulse möglichst spontan aufzugreifen. So entstanden immer wieder Situationen der Begegnung zwischen den einzelnen Workshopgruppen, in denen die verschiedenen jugendkulturellen Aktivitäten spontan miteinander kombiniert wurden. Die Showmethoden waren in diesen Momenten sehr hilfreiche Werkzeuge: Die Videogruppe dokumentierte die Tanzshow in einem Videoclip und die Tanzgruppe brachte sich ihrerseits spontan in die Talkshow ein.

## Anhang

### **Artikel 30 der Behindertenrechtskonvention der Vereinten Nationen – Teilhabe am kulturellen Leben sowie an Erholung, Freizeit und Sport**

- (1) Die Vertragsstaaten anerkennen das Recht von Menschen mit Behinderungen, gleichberechtigt mit anderen am kulturellen Leben teilzunehmen, und treffen alle geeigneten Maßnahmen, um sicherzustellen, dass Menschen mit Behinderungen
  - a. Zugang zu kulturellem Material in zugänglichen Formaten haben;
  - b. Zugang zu Fernsehprogrammen, Filmen, Theatervorstellungen und anderen kulturellen Aktivitäten in zugänglichen Formaten haben;
  - c. Zugang zu Orten kultureller Darbietungen oder Dienstleistungen, wie Theatern, Museen, Kinos, Bibliotheken und Tourismusdiensten, sowie, so weit wie möglich, zu Denkmälern und Stätten von nationaler kultureller Bedeutung haben.
- (2) Die Vertragsstaaten treffen geeignete Maßnahmen, um Menschen mit Behinderungen die Möglichkeit zu geben, ihr kreatives, künstlerisches und intellektuelles Potenzial zu entfalten und zu nutzen, nicht nur für sich selbst, sondern auch zur Bereicherung der Gesellschaft.
- (3) Die Vertragsstaaten unternehmen alle geeigneten Schritte im Einklang mit dem Völkerrecht, um sicherzustellen, dass Gesetze zum Schutz von Rechten des geistigen Eigentums keine ungerechtfertigte oder diskriminierende Barriere für den Zugang von Menschen mit Behinderungen zu kulturellem Material darstellen.
- (4) Menschen mit Behinderungen haben gleichberechtigt mit anderen Anspruch auf Anerkennung und Unterstützung ihrer spezifischen kulturellen und sprachlichen Identität, einschließlich der Gebärdensprachen und der Gehörlosenkultur.
- (5) Mit dem Ziel, Menschen mit Behinderungen die gleichberechtigte Teilnahme an Erholungs-, Freizeit- und Sportaktivitäten zu ermöglichen, treffen die Vertragsstaaten geeignete Maßnahmen,
  - a. um Menschen mit Behinderungen zu ermutigen, so umfassend wie möglich an breiten sportlichen Aktivitäten auf allen Ebenen teilzunehmen, und ihre Teilnahme zu fördern;
  - b. um sicherzustellen, dass Menschen mit Behinderungen die Möglichkeit haben, behinderungsspezifische Sport- und Erholungsaktivitäten zu organisieren, zu entwickeln und an solchen teilzunehmen, und zu diesem Zweck die Bereitstellung eines geeigneten Angebots an Anleitung, Training und Ressourcen auf der Grundlage der Gleichberechtigung mit anderen zu fördern;
  - c. um sicherzustellen, dass Menschen mit Behinderungen Zugang zu Sport-, Erholungs- und Tourismusstätten haben;
  - d. um sicherzustellen, dass Kinder mit Behinderungen gleichberechtigt mit anderen Kindern an Spiel-, Erholungs-, Freizeit- und Sportaktivitäten teilnehmen können, einschließlich im schulischen Bereich;
  - e. um sicherzustellen, dass Menschen mit Behinderungen Zugang zu Dienstleistungen der Organisatoren von Erholungs-, Tourismus-, Freizeit- und Sportaktivitäten haben.



**Role Models – vorbildliche Links zur Inklusion in Jugendkulturen****WCMX goes Berlin**

Das Ziel des Projekts *WCMX goes Berlin* ist es, ein regelmäßiges Angebot im Bereich Wheelchairskating zu schaffen und somit Skateboardfahren für Rollstuhlnutzerinnen und -nutzer zu öffnen.

Projektvorstellung: [dropin-ev.de/wcmx-goes-berlin](http://dropin-ev.de/wcmx-goes-berlin)

**sit'n'skate**

Videoblog von Lisa und David über Beziehung, Rollstühle, Leben mit Behinderung, Skateparks und ihre Barrierefreiheit:

[youtube.com/channel/UCUGBTCfL8CuhNct9eG\\_54Gw](https://youtube.com/channel/UCUGBTCfL8CuhNct9eG_54Gw)

**Graf Fidi**

...ist Rapper. Seine Behinderung sieht er als Teil seiner Marke und seine Lebenserfahrung mit dem Thema Behinderung nutzt er erfolgreich in seiner Kunst: [graffidi.de](http://graffidi.de)

**Sittin' Bull**

Im August 2004 erlitt Sittin' Bull einen Unfall und nutzt seitdem einen Rollstuhl. Seit 2005 ist er aktiv im Musikgeschehen und hat unzählige Live-Auftritte hinter sich, außerdem gibt er Hip-Hop-Workshops: [sittin-bull.de](http://sittin-bull.de)

**Deaf Kat Night**

...ist der Künstlername der gehörlosen Katrin Wolke. Die junge, aufstrebende Rapperin gebärdet auf der Bühne ihre eigenen Texte zur Rap-Musik: [dievisionaere.org/deaf-kat-night/](http://dievisionaere.org/deaf-kat-night/)

**B-Boy Junior Bosila Bany**

„Ich habe gemerkt, dass ich einige Dinge nicht machen kann. Darum wollte ich noch mehr die Dinge tun, die ich gut machen kann. Dabei war Musik immer sehr wichtig für mich. So habe ich mit dem Tanz begonnen. Tanz und Sport zusammen.“ Der ganze Artikel:

[aktion-mensch.de/leichte-sprache/magazin/leute\\_leichte\\_sprache/junior.html](http://aktion-mensch.de/leichte-sprache/magazin/leute_leichte_sprache/junior.html)

**DJ Hookie**

When he was 18, Tom Nash suffered, a bacterial infection that resulted in the partial amputation of both his arms and legs. With his new bionic body parts, he took life by the balls, learned to DJ and gave birth to Starfuckers: a successful DJ crew and nightclub in Sydney, Australia. Videointerview:

[youtube.com/watch?v=87vz3qyW0yM&feature=youtu.be](https://youtube.com/watch?v=87vz3qyW0yM&feature=youtu.be)

**Represent**

Breakdance-Performance mit Rollstühlen: [youtube.com/watch?v=HTCTyInFWtA](https://youtube.com/watch?v=HTCTyInFWtA)

**Graffiti für Blinde – Intervention im öffentlichen Raum | urbane Translation**

Blinde Menschen können bunte Werbeflächen und Graffiti nicht nur nicht sehen, sondern wissen häufig noch nicht mal, dass es so etwas überhaupt gibt. Und auch unserem Augenmerk entgehen viele Phänomene der urbanen Lebenswirklichkeit. Graffitis werden daher in die Braille-Schrift, die sogenannte Blindenschrift übersetzt – in Originalgröße! Texte, Videos, Fotos und Töne: [braille.style](http://braille.style)

**Raul Krauthausen**

Berliner. Autor. Moderator. Aktivist. Als Inklusionsaktivist und studierter Kommunikationswirt und Design Thinker arbeitet Raul Krauthausen seit über 15 Jahren in der Internet- und Medienwelt.  
[raul.de](http://raul.de)

Mehr zum Thema Jugendarbeit, Inklusion, Jugendkulturarbeit  
in Berlin und darüber hinaus finden Sie auf  
[jugendhilfe-bewegt-berlin.de](http://jugendhilfe-bewegt-berlin.de)



**jugendhilfe-bewegt-berlin**

PARITÄTISCHER Wohlfahrtsverband Berlin e.V.

## Literatur

Bruskowski, Stefan/ Gross, Anna: If the kids are united! Jugendkulturelle Zugänge in der politischen Bildungsarbeit zur Prävention von Menschenfeindlichkeit und Stärkung von Willkommenskultur. In: Molthagen, Dietmar; Schöne Thilo (Hrsg.): Lernen in der Einwanderungsgesellschaft. Ein Handbuch für die Bildungsarbeit in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung in einer vielfältigen Gesellschaft, Bonn 2016, S. 199-211.

Dönges, Christoph/ Hilpert, Wolfram/ Zurstrassen, Bettina (Hrsg.): Didaktik der inklusiven politischen Bildung. Bonn 2015.

Mahlich, Ralf; Sanchis Calva, Sinaya; Wagener, Florian: IN\_Cultures – 10 Thesen zu einer inklusiven Jugendkulturarbeit. Eine Zwischenevaluation. [cultures-interactive.de/tl\\_files/publikationen/Fachartikel/2016\\_IN\\_Cultures\\_Evaluation\\_Thesen\\_final.pdf](http://cultures-interactive.de/tl_files/publikationen/Fachartikel/2016_IN_Cultures_Evaluation_Thesen_final.pdf), abgerufen am 20.2.2017.

Maskos, Rebecca: Thesen zur Inklusion – Utopie einer besseren Gesellschaft oder neoliberale Anrufung behinderter Menschen? [zedis-ev-hochschule-hh.de/files/maskos\\_131216.pdf](http://zedis-ev-hochschule-hh.de/files/maskos_131216.pdf), abgerufen am 12.6.2017.

Sauer, Karin E.: Inklusion aus jugendkultureller Perspektive, Freiburg 2014.

Wansing, Gudrun/ Westphal, Manuela (Hrsg.): Behinderung und Migration – Inklusion, Diversität, Intersektionalität. Wiesbaden 2014.



## Impressum

### Herausgeber

Der Paritätische Wohlfahrtsverband, LV Berlin e.V.  
Brandenburgische Straße 80, 10713 Berlin  
Tel 030 860 01 0  
Fax 030 860 01 110  
info@paritaet-berlin.de  
paritaet-berlin.de  
facebook.com/ParitaetBerlin  
Twitter@paritaetberlin  
Vorsitz: Prof. Barbara John  
Geschäftsführung: Dr. Gabriele Schlimper

### Verantwortlich

Andreas Schulz, Referat Jugendhilfe (Paritätischer Berlin)

### Redaktionsteam bei cultures interactive

Marie Jäger, Sinaya Sanchis Calva, Florian Wagener

*unter Mitarbeit von*

Silke Baer, Adrian Bornmann, Nicola-Canio Di Marco, Lisa Gabriel, Alex Gauck, Anna Groß,  
Marcus Jantowski, Dirk Lamprecht

### Fotos

William Glucroft (S. 4 oben)  
Marcus Luttmer (S. 4 unten)  
privat (S. 5 beide)  
alle anderen Bilder Henrike Hannemann, Dirk Lamprecht

### Gestaltung, Layout und Satz

ralfmischnick.de

### Druck

Schöne Drucksachen GmbH

### Auflage

3.000

Berlin, Juni 2017

Gefördert durch die  
**AKTION**  
**MENSCH**

Unter [paritaet-berlin.de](http://paritaet-berlin.de) finden Sie diese Publikation in verschiedenen barrierefreien Formaten.





