

Tools für Jugendkonferenzen

1) Worum geht es hier eigentlich? Wer braucht und wünscht sich was?

- Ablaufideen für Jugendkonferenzen/Demokratiekonferenzen
- Einzelne analoge Methoden und digitale Tools, die dort eingebaut werden können, bzw. auch die Kombi
- Hinweis: Experte Johannes Jäger in Wiesbaden
- Hinweis: Es gibt Agenturen, die das komplette Ding moderieren und gestalten können → Johannes und Agathe aus Wiesbaden fragen
- Frage: Was passiert danach? Tipps und Tricks – in die Kinder- und Jugendgremien überführen, mit Kindern und Jugendlichen selbst umsetzen, Strukturen schaffen wie z.B. Kinder- und Jugendchecks, die bei kommunalen Entscheidungsprozessen greifen; auf keinen Fall nur auf Dialogformat mit Verwaltung und/oder Politik setzen
- Sondersetting: Internationale Jugendkonferenzen → Hanne fragen
- Frage: Wie und wo komme ich an Moderato*innen? → BePart fragen!, Moderator*innen bitte auch melden!

2) Wichtige Aspekte für den Erfolg von Jugendkonferenzen mit direkten Methoden:

- **Klare Ziele und Fragen:** Die Jugendlichen müssen verstehen, worum es geht und warum ihre Meinung wichtig ist.
- **Professionelle und empathische Moderation:** Die Moderator*innen müssen in der Lage sein, die Gruppen zu leiten, Diskussionen zu strukturieren, alle Stimmen zu hören und eine sichere, wertschätzende Atmosphäre zu schaffen.
- **Angenehme Raumgestaltung:** Flexible Bestuhlung, ausreichend Platz für Bewegung, ansprechende Materialien (Flipcharts, Stifte in verschiedenen Farben, Post-its).
- **Pausen und Bewegung:** Jugendliche brauchen regelmäßig Pausen und die Möglichkeit, sich zu bewegen, um konzentriert zu bleiben.
- **Sichtbare Ergebnisse:** Haltet die Ergebnisse der Diskussionen fest (Fotos, Protokolle, visualisierte Ideen). Die Jugendlichen müssen sehen, dass ihre Arbeit wertgeschätzt wird und zu etwas führt.
- **Partizipation auf Augenhöhe:** Nehmt die Anliegen der Jugendlichen ernst und zeigt, dass ihre Ideen wirklich einen Einfluss haben können.

- **Vielfalt der Methoden:** Wechselt zwischen aktiven und passiven Phasen, zwischen Großgruppen- und Kleingruppenarbeit, um verschiedenen Lern- und Beteiligungstypen gerecht zu werden.
- **Follow-up:** Nichts ist frustrierender als Ergebnisse, die im Nichts versickern. Plant immer, wie die erarbeiteten Inhalte nach der Konferenz weiterverfolgt und kommuniziert werden.
- **Moderationskompetenz:** Viele dieser Methoden entfalten ihre volle Wirkung durch eine erfahrene und empathische Moderation, die es die Prozesse klar erklärt, die Diskussionen anleitet und für eine sichere Atmosphäre sorgt.
- **Materialien:** Denkt an ausreichend Materialien: Große Papierbögen (Flipcharts, Packpapier), Moderationskarten in verschiedenen Farben, Filzstifte, Post-its, Klebpunkte, Scheren, Kleber, evtl. Bastelmaterial für kreative Methoden.
- **Flexibilität:** Seit bereit, den Zeitplan oder die Methode anzupassen, wenn die Stimmung der Gruppe es erfordert oder eine Diskussion unerwartet tief geht. Die Jugendlichen sollen sich nicht gehetzt fühlen.
- **Dokumentation:** Visualisiert die Ergebnisse so gut wie möglich. Fotos von Plakaten, Pinnwänden oder ausgelegten Artefakten sind Gold wert und machen die erarbeiteten Inhalte für alle sichtbar und nachvollziehbar.
- **Klärung der Tanz- und Spielbereiche:** Was kann hier eigentlich entschieden werden? Was sind kommunale Aufgaben (und was machen andere in ihrer Zuständigkeit)?

3) Jugendkonferenzen allgemeine Methoden

Kennenlernen & Energie tanken (Icebreaker & Energizer)

- **Human Bingo:** Teilnehmende bekommen Bingokarten mit Feldern wie „Hat eine Katze“, „Spricht zwei Sprachen“, „War schon mal auf einer Jugendkonferenz“. Sie müssen andere Teilnehmende finden, die diese Kriterien erfüllen und sich die Felder unterschreiben lassen. Fördert schnelle Interaktion.
- **Zwei Wahrheiten, eine Lüge:** Jeder *Teilnehmerin* überlegt sich drei Aussagen über sich selbst – zwei wahr, eine gelogen. In Kleingruppen stellt man sich vor, die anderen erraten die Lüge. Hilft beim persönlichen Kennenlernen und Schaffen einer lockeren Atmosphäre.

- **Wo stehst du? (Meinungs-Line-Up):** Bei kontroversen Themen oder zu Beginn einer Diskussion wird eine imaginäre Linie im Raum gezogen. Eine Seite ist „Stimme voll zu“, die andere „Stimme überhaupt nicht zu“. Eine These wird vorgelesen, und die Teilnehmenden positionieren sich auf der Linie. Ideal, um Meinungsbilder schnell sichtbar zu machen und zum Gespräch anzuregen.
- **Speed Dating (Thema-basiert):** Stühle werden in zwei Reihen gegenübergestellt. Jeder *Teilnehmerin* sitzt sich gegenüber. Eine Frage zum Konferenzthema wird gestellt (z.B. „Was ist dir im Bereich X am wichtigsten?“). Nach 2-3 Minuten klingelt es, eine Reihe rückt einen Platz weiter. Ermöglicht viele kurze, intensive Austausche.

II. Ideen sammeln & Brainstorming

- **World Café:** Tische werden mit Flipcharts, Stiften und Moderationskarten vorbereitet. Jedes Tisch hat einen „Tischgastgeber“ (aus der Moderation oder den Jugendlichen selbst). Verschiedene thematische Fragen werden an den Tischen diskutiert. Nach einer Zeit wechseln die Teilnehmenden den Tisch, der Gastgeber bleibt und fasst die bisherigen Ergebnisse zusammen, sodass neue Ideen angestoßen werden. Fördert tiefgehende Diskussionen und den Austausch vieler Perspektiven.
- **Open Space Technology:** Hier gestalten die Jugendlichen die Agenda selbst. Ein großes Plakat wird aufgestellt, wo jeder, *der* ein Thema diskutieren oder bearbeiten möchte, dieses kurz vorstellt und aufschreibt. Dann werden Zeiten und Räume vergeben. Die Teilnehmenden gehen zu den Themen, die sie interessieren. Hohe Eigenverantwortung und intrinsische Motivation.
- **Mind Mapping (analog):** Großes Packpapier oder Whiteboards werden zur Verfügung gestellt. Ein zentrales Thema steht in der Mitte, und die Jugendlichen sammeln Assoziationen, Ideen und Unterthemen mit Stiften und Moderationskarten. Sehr visuell und kollaborativ.
- **Ideen-Marktplatz / Wunschbaum:** Ein großer Bereich wird mit Plakaten zu verschiedenen Oberthemen vorbereitet. Die Jugendlichen schreiben ihre Ideen, Wünsche oder Anliegen auf Moderationskarten und hängen sie an die entsprechenden Plakate oder an einen „Wunschbaum“. Ermöglicht niedrigschwellige Beteiligung und eine visuelle Sammlung von Input.

III. Diskutieren & Vertiefen

- **Fishbowl-Diskussion:** Einige Stühle stehen in einem inneren Kreis, um die diskutierenden Personen darzustellen. Ein äußerer Kreis ist für Zuhörerinnen. *Nur die Personen im inneren Kreis dürfen sprechen. Ein Stuhl im inneren Kreis bleibt frei; jeder aus dem äußeren Kreis, der*die etwas sagen möchte, kann sich auf den freien Stuhl setzen und an der Diskussion teilnehmen. Wenn jemand Neues kommt, muss jemand anderes (freiwillig) den Kreis verlassen.*

Ideal für kontroverse Themen, bei denen viele Meinungen gehört werden sollen.

- **Zukunftswerkstatt:** Eine dreiteilige Methode:
 - **Kritikphase:** Was läuft schlecht? Was stört uns?
 - **Utopiephase:** Wie würde es aussehen, wenn alles perfekt wäre? Keine Grenzen!
 - **Realisierungsphase:** Wie kommen wir von der Kritik zur Utopie? Konkrete Schritte und Projekte entwickeln. Sehr strukturierte und tiefgehende Methode zur Problembearbeitung und Lösungsfindung.
- **Rollenspiele & Simulationen:** Komplexe Situationen (z.B. eine Gemeinderatssitzung, eine Verhandlung) werden nachgespielt. Die Jugendlichen übernehmen verschiedene Rollen und erleben so unterschiedliche Perspektiven und Entscheidungsprozesse. Fördert Empathie und Verständnis für politische Abläufe.

IV. Ergebnisse & Aktionsplanung

- **Projektwerkstätten / Aktionsgruppen:** Nach einer Ideenfindungsphase werden Kleingruppen gebildet, die sich jeweils einem ausgewählten Thema oder einer Projektidee widmen. Hier wird konkret geplant: Was sind die Ziele? Wer macht was? Welche Ressourcen werden benötigt? Wann ist der nächste Schritt?
- **Prioritäten-Abfrage (Punktabfrage/Klebe-Punkte):** Nach einer Ideensammlung bekommen alle Teilnehmenden eine bestimmte Anzahl von Klebepunkten (z.B. 3-5 Stück). Diese Punkte können sie auf die Ideen kleben, die ihnen am wichtigsten sind. So wird visuell und demokratisch eine Prioritätenliste erstellt.
- **„Walk the Line“ (Projektschritte):** Eine Weiterentwicklung des Meinungs-Line-Ups. Hier geht es um Schritte zur Umsetzung. „Wie umsetzbar ist die Idee?“ – „Sehr leicht“ bis „Sehr schwer“. Oder „Wie wichtig ist dir die Umsetzung?“ – „Sehr wichtig“ bis „Weniger wichtig“.
- **Moderationskarten-Clusterung & Themenbildung:** Gesammelte Ideen auf Moderationskarten werden gemeinsam an einer Wand thematisch geordnet und zu Clustern zusammengefasst. Anschließend können die Cluster benannt und bewertet werden.

V. Reflexion & Feedback

- **Stimmungsbarometer:** Zwischen den Einheiten oder am Ende des Tages können die Teilnehmenden ihre aktuelle Stimmung oder Meinung zu einem Thema auf einer Skala (z.B. Smiley-Gesichter, Daumen hoch/runter, Farben) ausdrücken, oft durch das Anheften von Post-its an eine Wand.

- **Blitzlicht / Abschlussrunde:** Jeder *Teilnehmende* sagt in ein bis zwei Sätzen, was ihm/ihr am wichtigsten war, was er/sie *mitnimmt* oder wie er/sie sich fühlt. Gibt einen schnellen Überblick über Eindrücke und Stimmungen.
- **Feedback-Wand (Plus/Delta/Wish):** Eine Wand wird in drei Bereiche geteilt: „Plus“ (was gut lief), „Delta“ (was verändert werden sollte), „Wish“ (Wünsche für die Zukunft). Teilnehmende schreiben ihre Anmerkungen auf Post-its und kleben sie an die entsprechende Stelle.
- **Drei Worte / Drei Gefühle:** Am Ende einer Einheit oder des Tages bitten Sie jede*n, sich drei Worte zu überlegen, die die wichtigsten Erkenntnisse zusammenfassen, oder drei Gefühle, die sie während der Konferenz hatten. Diese können nacheinander im Kreis geteilt werden.
 - **Nutzen:** Ermöglicht einen schnellen emotionalen und inhaltlichen Rückblick, gibt einen Überblick über die Stimmung der Gruppe.
- **„Der Berg ruft“ (Herausforderungen & Gipfel):** Die Teilnehmenden zeichnen einen Berg. Am Fuß des Berges schreiben sie Herausforderungen oder Probleme, die sie sehen. Auf dem Gipfel schreiben sie ihre Wünsche oder Ziele. Auf dem Weg zum Gipfel malen sie Schritte oder Ressourcen, die sie brauchen, um die Herausforderungen zu meistern und die Ziele zu erreichen.
 - **Nutzen:** Visualisiert den Weg von der Problemstellung zur Lösungsfindung, fördert zukunftsorientiertes Denken.
- **Feedback-Uhr / -Ampel:** Für schnelles Feedback zu einer Session oder einem Konferenzteil. Teilnehmende geben auf einer Skala (z.B. von 1 bis 5, oder mit farbigen Karten wie bei einer Ampel Grün/Gelb/Rot) an, wie ihnen der Inhalt, die Moderation oder die Methode gefallen hat.
 - **Nutzen:** Sofortiges, visuelles Feedback für die Organisator*innen, um bei Bedarf schnell Anpassungen vornehmen zu können.

VI. Kreative Ideenentwicklung & Problemlösung

- **Zukunftsmuseum / Artefakte aus der Zukunft:** Die Teilnehmenden werden eingeladen, sich ein Szenario in der Zukunft vorzustellen (z.B. in 5, 10 oder 20 Jahren), in dem ein aktuelles Problem gelöst ist oder ein Wunsch Realität geworden ist. Ihre Aufgabe ist es, „Artefakte“ aus dieser Zukunft zu gestalten – das können Zeichnungen, kleine Modelle aus Bastelmaterial, Zeitungsartikel oder Schlagzeilen sein, die von dieser Zukunft zeugen. Anschließend werden die Artefakte in einem „Museum“ ausgestellt und die Jugendlichen erklären sich gegenseitig ihre Visionen.

- **Nutzen:** Fördert kreatives und visionäres Denken, macht abstrakte Zukunftsvorstellungen greifbar.
- **Sechs Denk-Hüte (de Bono, vereinfacht):** Eine Methode zur strukturierten Problemlösung und Ideenbewertung. Die Teilnehmenden wechseln zwischen sechs verschiedenen „Denk-Hüten“, die jeweils eine andere Perspektive repräsentieren (z.B. Weiß = Fakten, Rot = Gefühle, Schwarz = Kritik, Gelb = Optimismus, Grün = Kreativität, Blau = Prozess). In einer Diskussion wird so jede Perspektive gezielt beleuchtet.
 - **Nutzen:** Strukturiert komplexe Diskussionen, sorgt für ausgewogene Betrachtung und verhindert vorschnelle Urteile.
- **Pro-Contra-Linie / Argumentationslinie:** Eine Weiterentwicklung des Meinungs-Line-Ups. Zu einem kontroversen Thema werden zwei Endpunkte im Raum definiert (Pro vs. Contra). Die Teilnehmenden positionieren sich auf der Linie entsprechend ihrer Meinung. Anschließend werden in Gruppen auf der Linie Argumente gesammelt und ausgetauscht. Bei Bedarf können Personen ihre Position wechseln, wenn sie durch Argumente überzeugt wurden.
 - **Nutzen:** Visualisiert Meinungsverschiedenheiten, fördert das gegenseitige Verständnis für Argumente und ermöglicht Meinungsänderungen.
- **Storytelling / Erzählkreis:** Die Jugendlichen sitzen in einem Kreis. Jede*r erzählt eine kurze persönliche Geschichte oder Erfahrung zu einem vorgegebenen Thema. Die Geschichten dürfen nicht kommentiert oder bewertet werden.
 - **Nutzen:** Schafft Vertrauen, fördert Empathie und zeigt die Vielfalt individueller Perspektiven auf ein Thema.

VII. Vertiefung & Wissenstransfer

- **Wissensmarkt / Expert*innen-Tische:** Nach einer Input- oder Brainstorming-Phase identifizieren sich einzelne Jugendliche oder Kleingruppen als „Expert*innen“ für ein bestimmtes Thema oder eine Idee. Sie bereiten einen kleinen „Stand“ oder Tisch vor, an dem sie ihre Expertise präsentieren. Andere Jugendliche können von Stand zu Stand gehen, Fragen stellen und sich informieren.
 - **Nutzen:** Fördert Peer-to-Peer-Learning, ermöglicht interessenbezogene Vertiefung und stärkt das Selbstvertrauen der „Expert*innen“.
- **Galerie-Walk / Ideen-Ausstellung mit Feedback-Runde:** Ideen oder Ergebnisse, die in Kleingruppen erarbeitet wurden (z.B. Plakate, Zeichnungen, Mindmaps), werden im Raum aufgehängt wie in einer Galerie. Die Teilnehmenden gehen einzeln oder in Kleingruppen herum und betrachten die Ergebnisse der anderen. Sie können Feedback, Fragen oder weitere Ideen direkt auf die Plakate schreiben (z.B. mit Post-its).

- **Nutzen:** Ermöglicht umfassendes Feedback, regt zu neuen Ideen an und wertschätzt die Arbeit der Gruppen.
- **Speed-Dating (Thema-basiert):** Ähnlich dem allgemeinen Speed-Dating, aber hier fokussiert auf spezifische Themen oder Fragen der Konferenz. Die Teilnehmenden wechseln regelmäßig den Gesprächspartner und diskutieren immer wieder die gleiche oder eine neue Frage.
 - **Nutzen:** Maximiert die Anzahl der Austauschmöglichkeiten in kurzer Zeit, sorgt für hohe Interaktionsdichte.

VIII. Handeln & Planen

- **Vom Problem zur Lösung (Canvas-Methode):** Eine Art „Arbeitsblatt“ (oft ein großes Poster) mit verschiedenen Feldern, das die Jugendlichen in Kleingruppen ausfüllen. Felder könnten sein: „Das Problem ist...“, „Unsere Zielgruppe ist...“, „Unsere Lösung ist...“, „Welche Schritte brauchen wir?“, „Wer hilft uns dabei?“.
 - **Nutzen:** Strukturierte Entwicklung von Lösungsansätzen und Projektideen, fördert logisches Denken.
- **Aktions-Schnitzeljagd / Herausforderungsparcours:** Eine Reihe von Stationen, an denen kleine Aufgaben zu lösen sind, die sich auf die Konferenzthemen beziehen. Dies kann sowohl inhaltliche Aufgaben (z.B. recherchiere eine Information) als auch kreative oder körperliche Aufgaben (z.B. baue ein Modell für X) umfassen.
 - **Nutzen:** Bringt Bewegung in den Tag, fördert Zusammenarbeit und kreatives Problemlösen, kann auch zur Informationsvermittlung dienen.
- **VI. Und zwischendurch:**
 - Mecker- und Wunschwand
 - Punktabfragen (Klebepunkte)
 - Stimmkarten-Methode
 - Prototyping (Konkrete Ideen werden nicht nur besprochen, sondern gleich mit Material dreidimensional visualisiert, von Lego bis Pappe=
 - Digitale Mitmachstationen (Online-Umfrage live, Video-Feedback-Boxen, Digitaler Kummerkasten...)

4) Digitale Tools

- Achtung: Immer eine Technikperson denken, immer checken und immer eine weitere digitale Alternative oder analogen Alternativen mitdenken, ggf. Geräte zur Verfügung stellen
- Achtung: Jugend-Medienschutz mitdenken!
- Achtung: Immer ein wenig mehr Zeit einplanen!
- Achtung: Immer an die Spezifika der Gruppe denken, Stichwort: Blinde und Sehbehinderte...

- [Tools digitale Jugendarbeit](#)
- [11 digitale Tools, die die Jugendarbeit einfacher machen › Jugendleiter-Blog](#)
- [Digitale Jugendbeteiligung - Servicestelle Kinder- und Jugendbeteiligung Sachsen](#)
- [Tipps für die Jugendarbeit Online - Landesjugendring Schleswig-Holstein](#)
- [Digitale Tools | Werkzeugbox](#)