

# AK Partizipation 22.09.2022

## Protokoll

### Anwesende Teilnehmer\*innen:

Sonja Walter -Joju Jugendclub; Thanee Godt – Schilleria 2; Marie-Sophie Hauberthal – Kinderwelt am Feld; Mario Janik – Kinderwelt am Feld; Yousef El-Amin – Clubhaus Phase 2; Serap Grummt – Clubhaus Phase 2; Mohammat Jwan – Clubhaus Phase 2; Michelle Dittrich – JFE Bluebox; Judith Rohleder – Werkstatt Kulturverein e.V.; Simone Hermes – BJR Neukölln; Susanne Herrmann – kommunales Kinder- und Jugendbüro Neukölln; Manoah Kunze – Beteiligungshaus Neukölln, Amelie Steffen – Beteiligungshaus Neukölln; Anke Radke – Beteiligungshaus Neukölln;

### 1. Kollegiale Beratung:

- keine konkreten Fragen oder Anliegen
- Clubhaus Phase 2 berichtet von Projektantrag der Jugendlichen für eine selbstständige Jugendraumgestaltung

### 2. Rückblick JDK

- Simone berichtet: Ort: Lessinghöhe, Akteure aus Neukölln, Stände, Rallye, Rahmenprogramm moderiert von Jugendliche, Workshops zu verschiedenen Themen, Paneldiskussion, überwiegend junges Publikum
- Es hätten mehr Jugendliche da sein können. Wie erreicht man mehr Besucher? sehr junge bis 15-Jährige

### Frage an die Runde: Warum sind viele nicht gekommen und wie kann man mehr junge Menschen erreichen?

- Schulfreistellung + Teilnahmebestätigung von den Eltern
- zu spät mit den Jugendlichen gesprochen
- Attraktivität für Jugendliche – Was haben sie davon?
- Überschneidung mit anderen Events
- Langfristiger und kurzfristiger Reminder hat teilweise gefehlt
- Kinder dürfen nur mit Begleitung aus dem Kiez
- Freitag als schwieriger Tag aufgrund anderer Aktivitäten und Wochenendstimmung
- Lösungen: anderes Datum, vor den Sommerferien
- Kooperationen mit Schulen
- Über Peergruppen bewerben
- 2 Wochen braucht es für die Einverständniserklärungen der Eltern
- Mit den Jugendlichen und Einrichtungen sprechen, bevor mit der Planung begonnen wird

### 3. Stand Kinder- und Jugendparlament Neukölln

- Susanne berichtet:
- Initiativgruppe besteht seit fast drei Jahren
- Meilenstein dieses Jahr: Reise im Mai mit ca. 20 Kindern und Jugendlichen, 3 Tage inhaltliche Arbeit
- Inzwischen auch mehr Kinder, anfangs nur Jugendliche
- Vorstellung im JHA im Juni zu Ideen

- Inzwischen gibt es AG zur Logogestaltung
- Auf der JDK: Abstimmung über Namensabkürzung
- Zugänge: dreigliedrig, Delegierte aus Freizeiteinrichtung, Losverfahren wie aus Bürgerräten, engagierte Kinder und Jugendliche
- Genauer Aufbau noch unklar, in der Ideenfindung
- Ziel: eine breite Masse an Interessierten erreichen
- Freizeiteinrichtung werden bei neuen Fortschritten zu Anlaufprozess informiert
- Für die Begleitung der Parlaments soll eine Stelle geschaffen werden
- Startfinanzierung wurde bewilligt: für Materialien, Werbung, Öffentlichkeitsarbeit (16.000€)

#### 4. Neues aus..

- **Bluebox:** Jugendliche wünschen sich im Winter eine Sporthalle einmal in der Woche
- **Schilleria 2:**
  - 28 Oktober: Herbstfest mit sportlichen Aktivitäten, Infos werden rumgeschickt
  - Tag zu Selbstbehauptung und Social Media für MINTA, 3. November, Infos folgen
  - Neuer Beratungsraum in den Gropiuspassagen
  - Börse für Honorarkräfte erwünscht
- **Werkstatt Kulturverein e.V. (Kinderkulturmonat):** Kinderkulturmonat, soll partizipativer werden  
→ wo können Kinder bei der Organisation mitsprechen, Kooperation mit dem Clubhaus Phase 2
- **Beteiligungshaus:** vierteilige Veranstaltungsreihe, Honorarkräfte gesucht, Informationen werden an Einrichtungen gestreut, Weitergabe an die Besucher der Freizeiteinrichtungen wichtig, da es im Betha keine regelmäßigen Besucher gibt, Thema: Foto, Film, Rap, Kochen
- **Kommunales Kinder- und Jugendbüro:** Renate in Rente gegangen, Nachbesetzung steht noch aus
- **Jugenddemokratiefonds:** bis in zwei Wochen sind Anträge für die 2. Nachvergabebesitzung noch möglich
- **BJR:** Verwaltet noch finanzielle Mittel für das Bezirksamt für die außerschulische Bildung → Workshops, kulturell, Kunst
- Honorarmittel und Sachmittel vorhanden
- BJR organisiert, kümmert sich um Bürokratie, Sachbericht
- Bei Interesse bei BJR melden

#### 5. Methode

##### Ideen-Sprint

##### **Kurzbeschreibung:**

Beim Ideensprint sollen so schnell wie möglich eine bestimmte Anzahl von kreativen Ideen zu einer konkreten Fragestellung zusammenzutragen werden. Es treten mehrere Gruppen gegeneinander an. Die schnellste Gruppe beendet die Runde. Anschließend werden die Ergebnisse zusammengetragen und Punkte vergeben.

##### **Ziel:**

Aktivierung und Förderung von kreativer Problemlösefähigkeit.

**Zielgruppe:**

Kinder, Jugendliche, Fachkräften

**Anwendung:**

Als Einstieg/Aktivierung in einen Brainstorming und/oder Konzeptionsprozess

Idee ist, dass der Kreativität erstmal freien Lauf gelassen wird und Ideen zusammengetragen werden, die eventuell in anderen Kontexten schnell einer Bewertung wie „zu unrealistisch“, „zu teuer“ usw. zum Opfer gefallen wären. Hier soll nach Lust und Laune fantasiert werden. Die anschließende Punktevergabe sollte auch unbedingt vordergründig auf Basis von Fantasie und Kreativität basieren. Eine realistische Durchführbarkeit ist bei dieser Übung noch nicht von Bedeutung. *Bei der Durchführung ist darauf zu achten, dass dieser Aspekt allen Teilnehmer\*innen klar ist, da sich sonst das Spiel schleppen könnte, weil lange über gute Ideen diskutiert wird.*

**Aufbau:**

- Die TN werden in **kleine Gruppen** aufgeteilt (4-6 Personen) und mit Zetteln und einem **Stift** ausgestattet. Es bietet sich an **Post-Its** zu verwenden.
- Die Gruppen werden locker im Raum verteilt. In der Mitte wird ein **Buzzer** bereitgehalten. Dieser sollte von allen Gruppen etwa die gleiche Entfernung haben.
- Es können mehrere Runden gespielt werden.
- Regeln:
  - Es müssen mindestens 11 Ideen gesammelt werden
  - 1 Idee pro Post-It
  - Jede Idee 1 Punkt
  - Supergute Ideen 3 Punkte
  - Die schnellste Gruppe beendet die Runde
  - Schnellste Runde bekommt 3 Extrapunkte
  - Doppelte Ideen 1 Minuspunkt
  - Die Spielleitung hat immer Recht
- Nach jeder Runde werden alle Ideen vorgestellt und Punkte gemäß den Regeln verteilt

**Punkteauswertung:**

Die Spielleitung kann im Spiel durch eine gezielte Punktevergabe (Supergute Ideen) Einfluss auf den Spielverlauf nehmen.

Im Spiel entwickelt sich schnell ein Wettkampf zwischen den Gruppen. Es ist sinnvoll bewusst Einfluss auf das Spiel zu nehmen, da es vordergründig um die Entwicklung von gemeinsamen Ideen geht. So können am Ende des Spiel z.B. nicht die Punktestände der einzelnen Gruppen verkündet und eine Siegergruppe gekürt werden, sondern vielmehr die Gesamtpunktzahl und Leistung aller Teilnehmer\*innen und der erschaffenen Pool an Ideen gefeiert werden.

**Wie geht's weiter?**

Nach dem Spiel können die Teilnehmer\*innen eingeladen werden nochmal alle Ideen anzuschauen und ihre Favoriten mittels Punkten individuell oder auf einer Metaplanwand zu wählen. Mit dieser Auswahl kann dann auf unterschiedliche Weise weitergearbeitet werden.

# Ideensprint

Wie informieren wir Kinder & Jugendliche attraktiv über ihre Beteiligungsmöglichkeiten?

Mit welchen (kreativen) Maßnahmen & Ideen nehmen wir skeptischen Fachkräften die Angst vor Beteiligung?

1 Idee pro Karte

1 Punkt pro Idee

Superidee  
3 Extrapunkte

Doppelte Idee  
-1 Punkt

schnellste Gruppe  
3 Extrapunkte

mindestens  
11 Ideen pro Gruppe

Die Jury hat  
**IMMER RECHT**

84

The sticky notes are organized into several columns. The first column contains purple notes. The second column contains orange notes. The third column contains pink notes. The fourth column contains orange notes with colored dots. The fifth column contains purple notes. The sixth column contains pink notes. The notes are arranged in a way that suggests a flow or a sequence of ideas and points.