

„JuWe

IDEENMEISTERSCHAFT

– läuft immer!“



*„JuWe
– läuft immer!“*

IdeenMeisterschaft



Landesarbeitskreis Berufsnot
junger Menschen in Niedersachsen e.V.
www.lak-berufsnot.eu

Grußwort	7		
Einleitung	8		
Beteiligte JuWe	10		
–			
geteilter 1. Preis:			
Hochbeet im Lockdown	12	Arts & Culture	36
<i>Albert Schweitzer Familienwerk</i>		<i>Beschäftigungsförderung Göttingen</i>	
&			
Dschungelbox	15	Läuft bei SINA	40
<i>Jugendwerkstatt Duderstadt,</i>		<i>Diakonisches Werk Hannover, SINA</i>	
<i>GAB Südniedersachsen</i>			
3.Preis:			
Lockdown bei LUPO	18	PSDS - Produktionsschule	
<i>Volkshochschule Hatten + Wardenburg</i>		sucht das Superteam	44
		<i>Beschäftigungsförderung Göttingen</i>	
geteilter Sonderpreis:			
Seifenblasen	21	Mobilé	48
<i>Beschäftigungsförderung Göttingen</i>		<i>Volkshochschule Oldenburg</i>	
&		–	
Aufblühen	24	Impressum	54
<i>Beschäftigungsförderung Göttingen</i>			
Bullet Journal	29		
<i>Jugendwerkstatt Duderstadt,</i>			
<i>GAB Südniedersachsen</i>			
Matzes Corona-Tagebuch	32		
<i>Beschäftigungsförderung Göttingen</i>			



Liebe Leserinnen und Leser,

der Schriftsteller Erich Kästner hat einmal gesagt: *Auch aus Steinen, die dir in den Weg gelegt werden, kannst Du etwas Schönes bauen.* Wie das praktisch aussehen kann, haben die Niedersächsischen Jugendwerkstätten eindrucksvoll demonstriert, als sie auf die Herausforderungen durch die Pandemie mit der Entwicklung neuer kreativer Angebote reagiert haben. Einige besonders innovative Projekte haben sich bei der Ideenmeisterschaft „*JuWe – läuft immer!*“ dem Wettbewerb gestellt. Und ich bin wirklich beeindruckt von diesen Beispielen.

Die Niedersächsischen Jugendwerkstätten wurden 2020 – wie viele andere Einrichtungen – stark von der Pandemie betroffen. Zeitweise war überhaupt kein Präsenzbetrieb möglich, danach oft nur in eingeschränkter Form.

Von dieser Entwicklung waren besonders die jungen Menschen betroffen, die schon vor der Corona-Pandemie mit Benachteiligungen, sozialer Ausgrenzung und fehlenden Teilhabechancen zu kämpfen hatten. Für sie drohten wichtige Angebote *wegzubrechen*.

Die Jugendwerkstätten haben auf diese Entwicklung mit viel Engagement und neuen Ideen reagiert, um den Kontakt und Kommunikation nicht abreißen zu lassen. Die Aktivitäten erstreckten sich von der telefonischen Betreuung über digitale Arbeitsaufträge in den Jugendwerkstätten bis hin zu Versorgung der jungen Menschen in ihrem Wohnumfeld, um nur einige Beispiele zu nennen.

Als Niedersächsische Sozialministerin danke ich den Jugendwerkstätten ganz herzlich für ihr Engagement und wünsche Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, viele Anregungen für den Alltag.

Ihre

Daniela Behrens

Niedersächsische Ministerin für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung

**Jugendwerkstätten? – LAK? – IdeenMeisterschaft – „JuWe - läuft immer!“ ?
Damit Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit auch während Corona eine Chance hat!**

Jugendwerkstätten

bieten seit über 30 Jahren tagesstrukturierende Unterstützung für junge Menschen zwischen 14 und unter 27 Jahren, deren Lebensweg alles andere als geradlinig verläuft - und die aus dem Bildungssystem rauszufallen drohen.

Die Teams der Jugendwerkstätten (JuWe) begleiten und befähigen die Teilnehmenden, bestehende Schwierigkeiten zu lösen, die Hürden abzubauen und für sich realisierbare Anschlussperspektiven zu entwickeln und umzusetzen. Ziel ist immer, junge Menschen persönlich zu stabilisieren, sozial zu integrieren und in die Lage zu versetzen, ins gesellschaftliche Leben zu finden. Kurz- oder mittelfristig sollten sie eine Ausbildung oder Beschäftigung annehmen können.

Wesentliche Elemente hierfür sind Erfolgserlebnisse, praxisorientiertes Arbeiten und Lernen durch sinnstiftende Arbeiten in der Werkstatt verknüpft mit sozialpädagogischer Begleitung.

Der LAK - Landesarbeitskreis Berufsnot junger Menschen in Niedersachsen e.V.

Der LAK Berufsnot setzt sich seit seinem Bestehen für verbesserte Bildungs- und Berufschancen von benachteiligten Jugendlichen und jungen Erwachsenen ein. Der Verein versteht sich als Multiplikator, Sprachrohr und unabhängige Interessensvertretung der im LAK organisierten Mitglieder, die vorwiegend aus Trägern der Jugendhilfe und JuWe bestehen.

In dieser Funktion engagiert sich der LAK u.a. für zuverlässige Finanzierung der JuWe, damit Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit auch dauerhaft für benachteiligte junge Menschen in den JuWe Realität werden kann.

IdeenMeisterschaft „JuWe - läuft immer!“

Gerade in Zeiten von Corona und insbesondere während des Lock Down war es auch für die Jugendwerkstätten eine Herausforderung, Wege und Ideen zu finden, um die Teilnehmenden auch während des Lock Down zu unterstützen: Keine Teilnehmenden durften verloren gehen, alle mussten praktische Aufgaben erhalten, die Teilnehmenden sollten weiterhin - digitalen - Kontakt halten, natürlich lief auch die sozialpädagogische Unterstützung weiter - und die Hygieneregeln mussten eingehalten werden. Aus diesem Anspruch und Selbstverständnis der Jugendwerkstätten entstanden viele kreative Ideen und zahlreiche Aktivitäten, um die Teilnehmenden weiterhin mit praktischen

Aufgaben zu beschäftigen und die Tagesstruktur auch während des Lock Downs weitgehend aufrechtzuerhalten.

Im April 2021 initiierte der LAK-Vorstand die *IdeenMeisterschaft – „JuWe - läuft immer!“*, um damit zweierlei zu erreichen:

1. Konkreter Ideenaustausch unter den Werkstätten. Mit den eingereichten und auf der Homepage des LAK veröffentlichten Projektbeschreibungen konnten andere JuWe sich Anregungen holen. Die präzisen Projektbeschreibungen enthielten genug Information, um die ein und andere Idee auch in den eigenen JuWe schnell umsetzen zu können. Durch das hohe Maß an Transparenz der durchgeführten Projekte trägt der Ideenwettbewerb auch zur Qualitätssicherung in den JuWe in Corona-Zeiten bei.

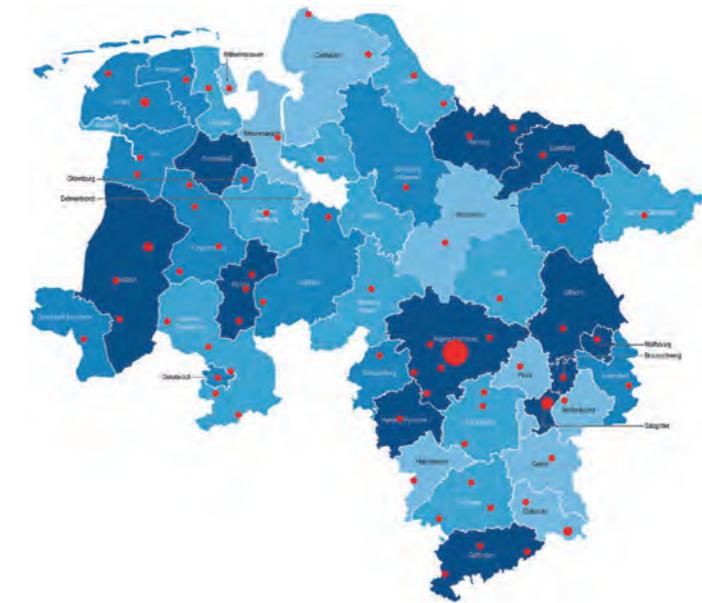
2. Zuverlässigkeit der Unterstützungsangebote in Corona Zeiten sichtbar machen - auch für die verschiedenen Auftrag- und Geldgeber. Während das Nds Sozialministerium die Jugendwerkstätten weiter finanzierte und keinen Zweifel daran ließ, dass eine weitere Betreuung der Teilnehmenden gewünscht ist - soweit es unter Corona-Bedingungen möglich ist, wurden so mancher Jugendwerkstatt von den Job-Centern vorübergehend die Gelder gestrichen. Dort war es offenbar unvorstellbar, dass während des Lock-Down eine zielgerichtete Betreuung und Beschäftigung der Teilnehmenden der JuWe machbar ist – während die Schulen monatelang geschlossen waren.

Da diese Haltung eventuell weiter verbreitet ist, wollen wir aufzeigen: Eine zuverlässige Betreuung der Teilnehmenden ist gerade während der Corona-Pandemie besonders notwendig - und

möglich. Auch um dieses – unsichtbare – Selbstverständnis sichtbar zu machen rief der LAK im April 2021 auf zur *IdeenMeisterschaft „JuWe - läuft immer!“*

Sigrid Kleiß, Anke Jarehed, Julia Adler, Natascha Surace, Wolfgang Hellwig

Vorstand des LAK



Jugendwerkstätten werden aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Landes Niedersachsen gefördert.



Die hier vorliegende Broschüre enthält die eingegangenen Beiträge in gekürzter Form. Die vollständige Version ist zu finden unter www.lak-berufsnot.eu

Albert-Schweitzer-Familienwerk e.V.

Berufsförderungszentrum
Jugendwerkstatt Uslar
Auschnippe 63, 37170 Uslar
Tel.: 05571 3490, Fax: 05571 3029631
Mail: surace@familienwerk.de
www.kinderdorf-uslar.de

Beschäftigungsförderung Göttingen (kAöR)

Jugendwerkstätten und Jugendprojekte
Ansprechpartnerin: Sigrid Kleiß
Tel.: 0551 400-4555
Mail: s.kleiss@goettingen.de

GAB Südniedersachsen mbH

Jugendwerkstatt „Struktur“ in Duderstadt
Ansprechpartnerin: Julia Adler
Mail: adler@gab-suedniedersachsen.de
Tel.: 05527 9145468

Diakonisches Werk Hannover gGmbH

Abteilung SINA
Nordfelder Reihe 23, 30159 Hannover
Ansprechpartnerin: Kerstin Hitzemann
Tel.: 0511 330996-0
Mail: info@sina-hannover.de

Volkshochschule Hatten + Wardenburg

Jugendwerkstatt LUPO
Patenbergsweg 7, 26203 Wardenburg
04407 71475-0

VHS Oldenburg

Karlstraße 25, 26123 Oldenburg
Ansprechpartnerin: Frau Meise
Tel.: 0441 92391-50

Ziel des Projekts

Werkstattübergreifendes Arbeitsprojekt unter Corona-Bedingungen

„Während des Lockdowns 2020 überlegten sich die HauswirtschafterInnen ein Projekt, was für die tägliche Arbeit in der Küche sinnvoll ist, nämlich, dass Kräuter und Gemüse selbst angepflanzt werden und wie man das Projekt gemeinsam mit den anderen Werkstätten umsetzen kann.“

[Erzählung einer Teilnehmerin]

Brainstorming

Was soll wie gepflanzt werden und was ist dafür zu tun?

Samen und Zubehör wurden gekauft und ins Homeoffice geliefert, die Pflanzen wurden zuhause vorgezogen. Im Homeoffice/Werkstatt-Wechselmodell wurden Skizzen angefertigt. Über Videochat wurden die Inhalte mit sämtlichen Beteiligten geteilt und Aufgaben verteilt. Die Skizze wurde in die Holzwerkstatt übergeben

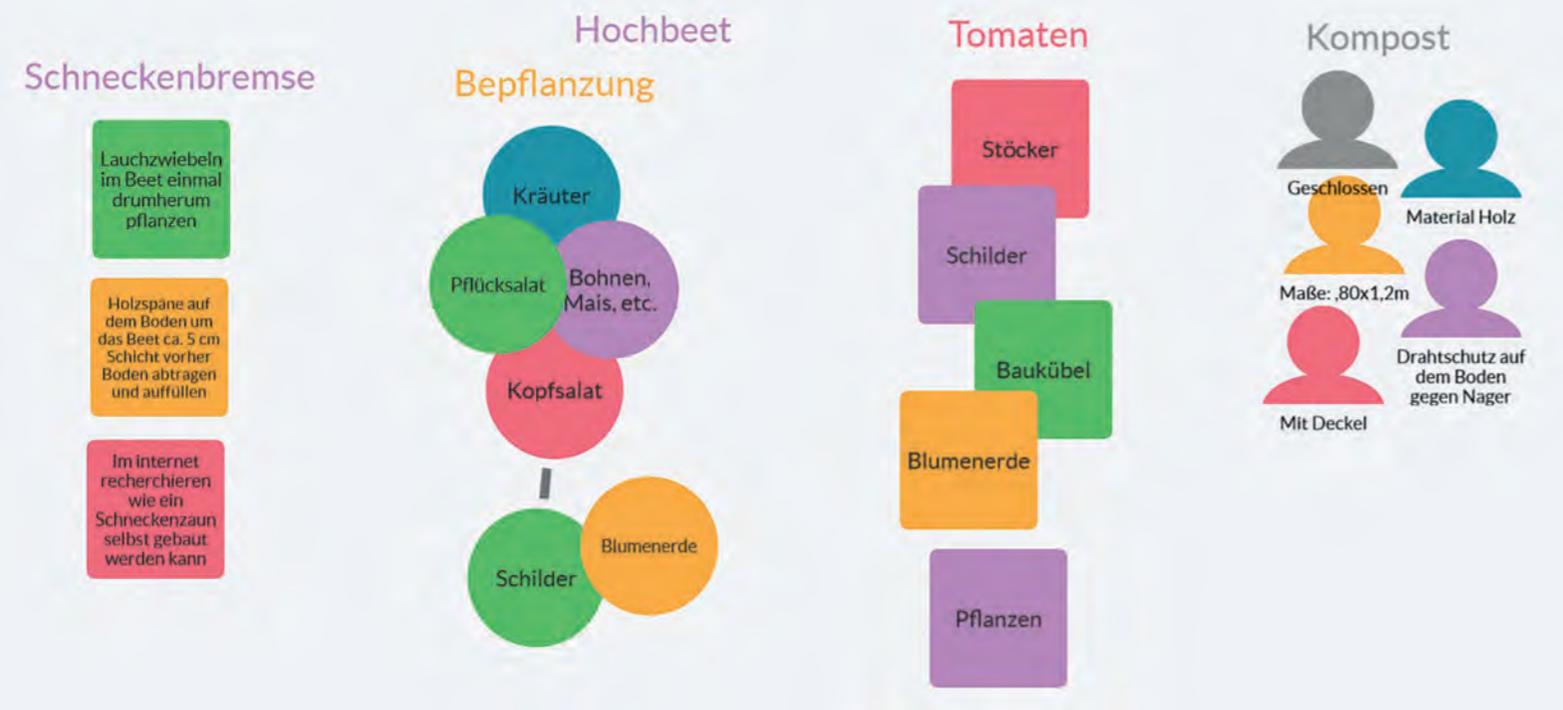
und nach besprochenen Maßen hergestellt und aufgestellt. Als zusätzliche Idee entstand ein Tomatenunterstand.

Lockdown 2021

Im Homeoffice/Werkstatt-Wechselmodell wurde das Projekt erneut aufgenommen. Die Teilnehmenden der Holzwerkstatt jäteten das Unkraut und erneuerten dann die Erde. Die HauswirtschafterInnen planten die neue Bepflanzung und kümmerten sich um Material und Beschilderung. Da ein regenreicher Sommer vorhergesagt war und zum Schutz der Pflanzen vor Schnecken wurde ein Schneckenzaun für das Hochbeet geplant, die Umsetzung soll in der Holzwerkstatt stattfinden.

Für die werkstattübergreifende Planung nutzen wir *Flinga.fi* ^(Abb.S.12) für eine Mindmap. Nach und nach können so alle am Hochbeet mitarbeiten, ohne sich zu treffen mit z.B. Dekorationen, Gießen, Unkraut jäten oder mit Schnecken





Mindmap erstellt mit *Flinga.fi*

heruntersammeln, bevor der Schneckenschutz angebaut ist.

Ablauf

Gemeinsamer Gedankenaustausch gruppenübergreifend über Video *Jitsii*, Erstellen einer Mindmap über *flinga.fi* mit Sozialpädagogen und Werkstattpädagogen

Aufgabenverteilung Werkstätten

- . Plakat erstellen
- . Aufräumen, neue Erde einfüllen
- . Einsäen, Pflanzen setzen
- . Schilder für Pflanzen herstellen
- . Dekoration herstellen

Pflege

- . Tomatenpflanzen gießen, Fremdkräuter entfernen, Schnecken entfernen
- . Kompost planen, Materialmenge errechnen
- . Schneckenzaun recherchieren, planen

- . Gemüse ernten und verbrauchen
- . Um das Beet Erde abtragen und mit Sägespänen befüllen
- . Kompost bauen
- . Arbeit am Projekt in der Kohorte (nach Werkstätten eingeteilt)

Material

Holz, Erde, Blumentöpfe, Draht, Schrauben, Kunststoffolie, Stoffreste, Gemüsesamen, Pflanzen, Computer

Ziele

Digitales Arbeiten und Lernen, Tools kennenlernen, Teamarbeit, produktionsorientiertes Arbeiten, Grundlagenkenntnisse Mathe/ Deutsch (Preise, Material, Dokumentation, etc.), lebensweltorientiert, Pflanzen-Ernährungslehre, Selbstwirksamkeit, Abbau Hemmnisse, interdisziplinäre Gruppenarbeit.

Zur Aufbewahrung kleiner Gegenstände wurde Material ausgegeben, aus welchem die Teilnehmenden eine Holzschachtel zunächst nach Vorgaben bauen und später mittels Schablone anmalen sollten. Den Teilnehmenden war bei diesem Projekt ihr eigenes Arbeitstempo selbst überlassen. Die Arbeit an der Dschungelbox dient als einfache und attraktive Aktivität, die dabei helfen kann, sich zu entspannen und die Kreativität der Teilnehmenden anzuregen.

Ziele

- . Förderung handwerklicher Fähigkeiten durch selbstständige Produkterstellung nach Anleitung
- . Förderung des Selbstwertes durch Erfolgserlebnisse
- . Förderung der Kreativität
- . Verstehen und Umsetzen von Arbeitsaufträgen
- . Ressourcenschonender Umgang mit Materialien: es wird nur das Material für die Teilnehmenden gepackt, was tatsächlich zur Herstellung benötigt wird
- . Produktives Herstellen mit Eigennutzungszweck
- . Sorgfältigkeit und Genauigkeit führen zur Erweiterung motorischer Fähigkeiten



Umsetzung

Den Teilnehmenden wurde eine Papiertüte mit Material gefüllt ausgegeben. Eine Anleitung zum Erstellen der Dschungelbox wurde den Teilnehmenden in einem Videotutorial zugesendet. Der tägliche Zeitaufwand konnte dabei individuell geplant werden. Anschließend sendete jeder Teilnehmende ein Bild der eigenen Box zu oder brachte sie zum Anschauen vorbei. Trotz des immer gleichen Musters war doch jede Dschungelbox individuell.

Material

Holzplatten, Leim, Cutter, Kugelschreiber, Vorlagen, Durchschlagpapier, Schleifpapier, Farben (5 Tuben), Pinsel (2), Pappteller (2), Tesaband



Hier findet ihr
das Video zum Projekt



„Die Zeit im Lockdown war für mich schwierig. Gut, dass wir jede Woche etwas Neues zu tun gekriegt haben. Ich fand es super, dass ich sogar meinen Lieblingsrapper malen konnte.“

„Das hat mir sehr viel Spaß gemacht, ich konnte sogar meine Geschwister beschäftigen und begeistern.“

[Rückmeldungen der Teilnehmenden]

„Die Box war für mich eine tolle Beschäftigung und ich konnte meiner Mutter ein handgemachtes Geschenk zum Geburtstag machen. Ich war froh, dass ich immer wieder neue Aufgaben für zuhause bekommen habe. Durch die Videos hatten wir immer eine genaue Anleitung und der Kontakt war mir wichtig.“

„Ohne die Jugendwerkstatt hätte ich manchmal die Krise gekriegt.“

Zielvorgaben

Folgende Ziele waren uns für die Lockdown-Phasen wichtig:

- . Kein Jugendlicher soll in der Krise verlorengelassen werden
- . Jeder TN soll praktische und tagesstrukturierende Aufgaben erhalten
- . Jeder TN insbesondere jedoch die SiJus sollen mit Lernaufgaben versorgt werden
- . Eine Notfallversorgung muss sichergestellt sein

Umsetzung

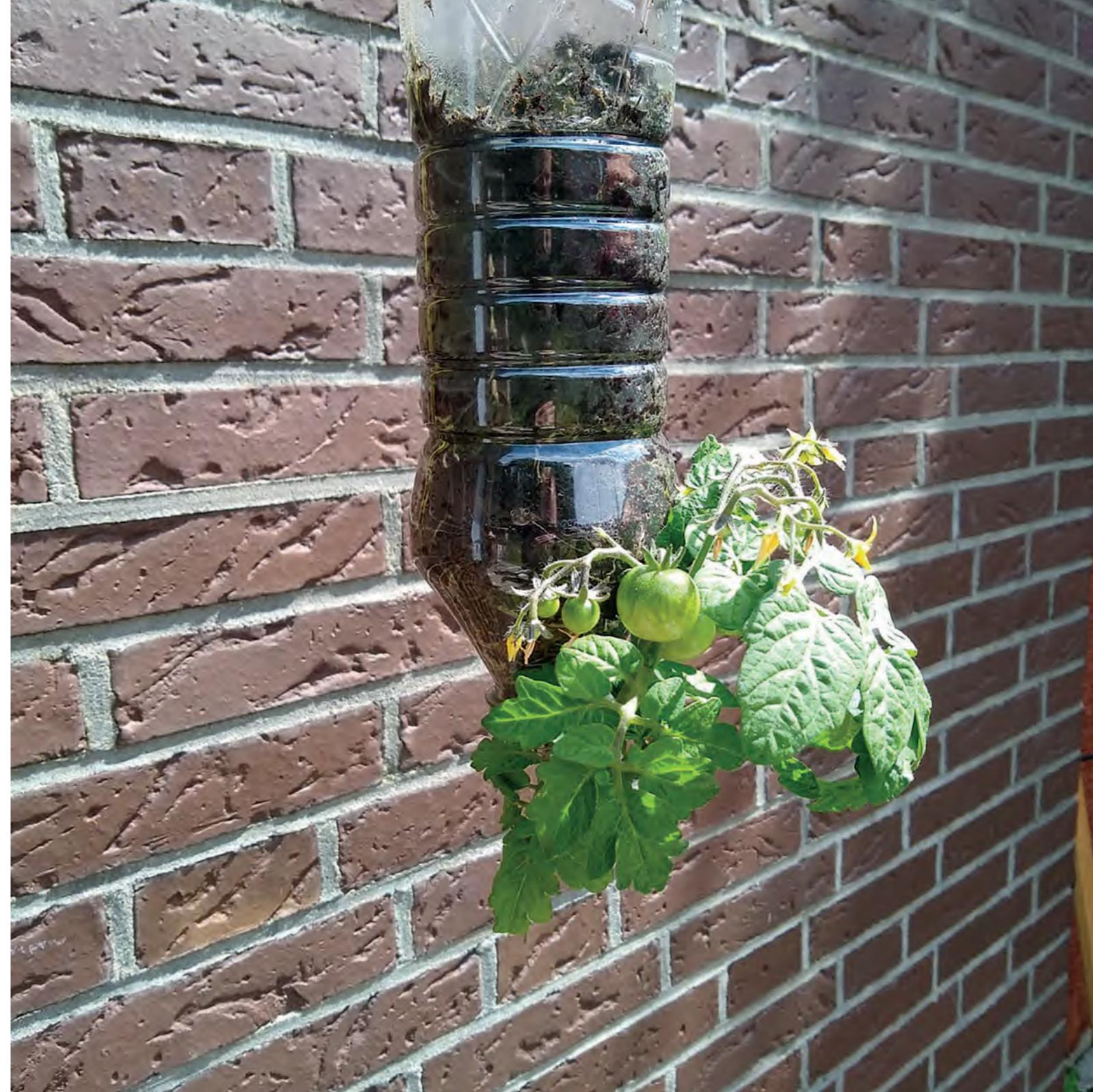
Im Rahmen eines Mikroprojektes bei Jugend stärken im Quartier war es möglich, die Teilnehmenden zügig mit Eintritt in den Lockdown mit gebrauchten Laptops zu versorgen. Dabei handelte es sich um gespendete und durch das Repair-Cafe überarbeitete Geräte, die kostenlos an die Jugendlichen weitergegeben werden konnten. Es wurde damit sichergestellt, dass jede*r Teilnehmende digital zu erreichen ist. Über die Volkshochschule als Projektträger wurde den Teilnehmenden ein digitaler Zugang in der VHS-Cloud eingerichtet, so dass Angebote auf verschiedenen Ebenen gemacht werden konnten:

- . Mit dem Telefon bei wichtigen Einzelanfragen

- . Über WhatsApp (freiwillig) ein permanenter Austausch in der Gruppe
- . Über Konferenzen in der Cloud, zwei Mal wöchentlich Treffen und ein freiwilliges Spiele- bzw. Quizangebot.
- . Spätestens alle 14 Tage persönlicher Kontakt mit Werkpädagog*in oder Sozialpädagog*in an der Haustür zur Übergabe der praktischen Aufgaben
- . Notfallnummer und Notfallkontaktangebot in Präsenz

Ideenauswahl für den Wettbewerb

Insgesamt wurden im Zeitraum des Lockdowns an die 20 Ideen für praktische Aufgaben entwickelt: von der Herstellung von Schlüsselanhängern, Vogelfuttertassen, Schwalbennestern, Scrabble-Spiel bis zur Kresseanzucht, Kartoffelchipsbacken und Specksteinarbeiten. Wichtig war uns die abwechslungsreiche Vermittlung, mal als Liveschaltung, als Erklärvideo, als Geschenk verpackt oder als einfaches Paket. Alle Produkte wurden als Fotos von den Teilnehmenden dokumentiert und uns zugesandt. Für die IdeenMeisterschaft haben wir uns für die Vorstellung von zwei Aufgaben entschieden:



1) Der Foto-Klappwürfel

Kurzbeschreibung: Die TN kleben Holzwürfel zusammen und versehen sie mit mehreren Fotos, sodass sich die Bilder je nach Klapprichtung zusammenfügen.

Material: 8 Holzwürfel, Schleifpapier, Kleber, Textilband

Dauer: bis zu 1 Std

Ziel: Fingerfertigkeit, logisches und konstruktives Denken, kreativ

Beteiligung: Hoch.

2) Tomaten in der Plastikflasche züchten ^(Abb.S.17)

Beschreibung: Eine Tomatenpflanze wird hängend und raumsparend in einer alten PET-Flasche oder einem Gummistiefel etc. gezüchtet.

Material: Tomatenpflanze, Blumenerde, PET-Flasche o.ä., Schere, Aufhängvorrichtung.

Dauer: Anfertigung bis zu einer Stunde. Mehrere Wochen bis zur Ernte

Ziel: Regelmäßige Aufgabe, Verantwortung übernehmen, Natursinn entwickeln

Beteiligung: (leider) nur mittel



Die Aufgabe *Gefrorene Seifenblasen herstellen und fotografieren* ist ein gutes Beispiel dafür, wie vielschichtig eine Aufgabe in unseren digitalen Einheiten sein kann: Die Teilnehmenden sollen eine Seifenlösung nach Rezept anrühren, Seifenblasen *erpusten*, sie bei Eiseskälte fotografieren und dann eine Auswahl ihrer Aufnahmen auf der Lernplattform *Google Classroom* posten.

Ziele und Elemente

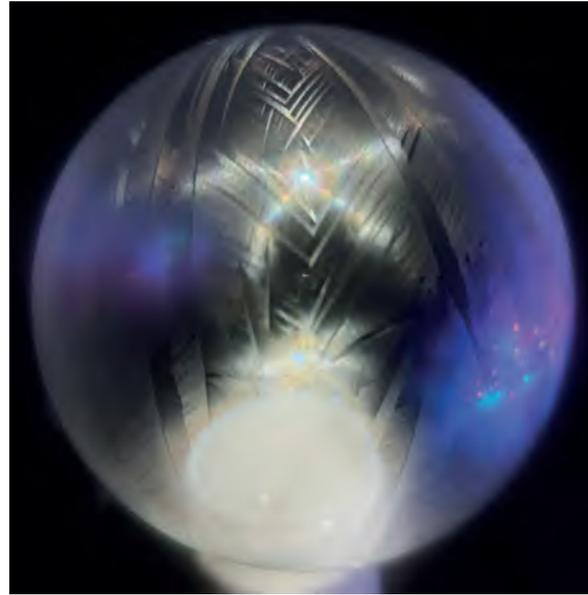
- . Die TN mussten sowohl nach Anweisung (Rezept) arbeiten, als auch selbst kreativ werden (experimentieren und fotografieren).
- . Sie verließen das Haus trotz Kälteeinbruch. Sie konnten aus etwas Negativem (aktuelle Situation, bei Frost zuhause bleiben müssen) etwas Positives und Schönes machen.
- . Sie mussten sich überwinden, sich einer Herausforderung (extreme Minustemperaturen bis zu -20 Grad Celsius) zu stellen.

- . Sie mussten sich in Frustrationstoleranz üben (weil es meist nicht beim ersten Mal klappte). Sie hatten Erfolgserlebnisse und haben die Erfahrung gemacht, wie sehr man sich in eine Aufgabe vertiefen kann, wenn man sich darauf einlässt.
- . Sie mussten eine Auswahl treffen.
- . Sie konnten ihre Vorgehensweise und die Früchte ihrer Arbeit stolz der vertrauten Gruppe präsentieren.



Kälteeinbruchs bis -20°C , war eingebettet in eine Zoom-Einheit über Wetter und Kälte, darüber das Beste aus einer Situation zu machen, sowie Experimentieren und Kreativität. In der Aufgabenstellung erhielten die Teilnehmenden noch wichtige Hinweise:

Denke daran, dass besonders nachts die Temperaturen sinken, das ist perfekt, je kälter, desto schneller frieren die Blasen ein. Bei Dunkelheit kannst du dann als Lichtquelle den Blitz von deinem Smartphone benutzen oder dir ein anderes Smartphone leihen und die Taschenlampe nutzen. Spiele mit dem Licht, so kannst du tolle Lichteffekte erzielen.



Die Aufgabe wurde besonders gut angenommen und unsere oben genannten Ziele voll erreicht. Einige Teilnehmer*innen berichteten, dass sie schon beim Anrühren der Seifenlauge recherchierten, um eine noch bessere Lösung zu finden. Den meisten gefiel besonders das Experimentieren mit Licht. Alle waren stolz auf ihr Ergebnis und ihren Einsatz.



„Ziel bei diesem Projekt war es, die Seifenblasen draußen gefrieren zu lassen und dann Bilder davon zu machen und die gefrorenen Seifenblasen in Szene zu setzen. Einen besonders schönen Effekt konnte man erzeugen, wenn man zusätzlich eine Lichtquelle mit eingebaut hat. So wurden die Eiskristalle besser sichtbar und man konnte in ihnen Formen wie Blumen, Blätter und Federn erkennen.“

[Aus dem Blog-Eintrag einer Teilnehmerin]



EIN FOTOPROJEKT MIT AUSSTELLUNG DER GÖTTINGER JUGENDWERKSTATT *MEDIA OFFICE* WÄHREND DER CORONA-PANDEMIE

In Zeiten der Pandemie und den daraus folgenden Konsequenzen für das soziale Miteinander zeigen die Teilnehmenden des Jugendprojektes *Media Office*, dass nach einer Phase des *Überstehens*, auch die Hoffnung auf das *Aufblühen* besteht: *Wir versuchen, die Schönheit der Dinge zu erkennen, die uns täglich umgeben. Dazu gehen wir mit der Kamera ganz nah an Blumen dran. Uns eröffnet sich so eine Welt voller Farben, unbeachteter Details und Schönheiten.*

Blumen sind für uns das Symbol des Neuanfangs und der Hoffnung. Mit diesem Bild starteten wir im *Media Office* während des Lockdowns mit einem neuen, hoffnungsvollen Projekt.

Ziele

- . Sicherheit, Stabilität und Motivation während der Pandemie
- . Erleben von Gemeinschaftsgefühl während des Lockdowns
- . akzeptierenden Umgang mit der eigenen Biografie
- . Erlernen von (Makro-)Fotografie und Software
- . Projektmanagement (Kommunikation, Rückmeldung, Termine, Organisation)
- . Erlernen von Präsentation und freiem Reden vor Publikum
- . Aufbau von Selbstbewusstsein
- . Spaß und Entspannung in der Gruppe

Ablauf

- . Fotografieren der eigenen Blume in der Werkstatt: Das Erlernen der Makrofotografie.
- . Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit dem eigenen *Aufblühen* und entwickeln dazu passende Sätze.
- . Bildbearbeitung in der Werkstatt: Nach der Fotografie und Entwicklung ihrer Zitate lernen die Jugendlichen, mit grafischen Programmen ihre

Fotos zu optimieren und ihre Zitate einzufügen.

- . Rahmung der Fotos in der Werkstatt: Manuelle Tätigkeit, handwerkliche Fertigkeiten, Absprache und organisiertes Arbeiten im Team wurden geübt.
- . Trockenübung der Reden vor Publikum in der Jugendwerkstatt: Sicherheit gewinnen, Formulierungen optimieren, Erfolgserlebnisse und Bestätigung in der Geborgenheit der vertrauten Gruppe.
- . Installation am Ausstellungsort vor der Vernissage: Planen, Entscheiden, Organisieren, Ausführen.
- . Vernissage – Der große Tag: Die Jugendlichen haben auf diesen Tag hingearbeitet. Sie halten ihre Reden vor ihren Fotos und erklären ihr Projekt. Vom Publikum bekommen sie Lob und Anerkennung.

Auseinandersetzen mit dem eigenen *Aufblühen* und Entwickeln von passenden Sätzen. Hierbei spielt eine positive Retroperspektive zu der eigenen Biografie und Lebenssituation eine wichtige Rolle. Zitate der Teilnehmenden werden auf den Bildern neben ihrer Blume platziert.





Was bedeutet für dich Aufblühen?

Wann bist du zuletzt aufgeblüht?

„Jahrelang habe ich mich in meiner Knospe versteckt. Erst mit dem Aufblühen habe ich gezeigt, wer die ganze Zeit schon da war: Ein liebenswürdiger Mensch, aus der Dunkelheit heraus, der Sonne entgegen.“ [Pauline]



„Als ich nach Deutschland gekommen bin, bin ich aufgeblüht. Meine Situation hat sich hier verbessert. Hier fühle ich mich wohl.“ [Mozafar]

„Aufblühen ist mehr als Überleben, es ist Wachstum und positive Entwicklung.“ [Rawan]

„Aufblühen bedeutet, dass viel Gutes passiert, und man fühlt sich sehr wohl. Ich blühe auf, wenn es schönes Wetter ist, die Vögel singen, die Sonne scheint und ich ein faszinierendes Buch in der Hand habe.“ [Katharina]



„Eine Blume blüht nicht, um die Schönste zu sein - sie blüht einfach. Wir Menschen sollten das auch tun: einfach leben! Wir achten viel zu sehr auf die Meinung anderer.“ [Samantha]



Hier findet ihr
weitere Bilder zum Projekt



Hier findet ihr
das Video zum Projekt



„Nehmen wir meine kleine Gänseblume, wer weiß wie viele ich in meinem Leben schon gesehen habe und wie unbedeutend sie mir immer schien, bis ich sie ganz nah durch eine Linse betrachten konnte. Als meine Konzentration nur auf ihr lag, kam ihre Schönheit durch, die aber schon immer da war und die es für immer geben wird. Und jetzt, jedes Mal wenn ich an einer Wiese vorbei gehe, weiß ich wie viel Schönheit sich in dieser versteckt.“ [Pauline]

„Mein Foto bedeutet für mich, wie schön das Leben ist und wie viel Schönheit es auf der ganzen Welt gibt. Ich habe im Media Office gelernt, mit dem Fotografieren aus einer normalen Blume etwas Besonderes zu machen.“ [Mozafar]

„Mein Foto bedeutet für mich, dass nicht jeder perfekt ist. Jeder hat seine Macken und Fehler, doch jeder ist auf seine Weise wunderschön. Das Projekt „Aufblühen“ war meine erste Erfahrung mit Fotografie und es hat mir viel Spaß gemacht. Man sieht durch die Makrofotografie viel mehr Details, die man sonst nicht sehen kann. Ich habe durch das Projekt einen neuen Blick auf Dinge gelernt. Viele sehen nur das Äußere, aber es ist viel wichtiger auch mal auf das Innere und auf die Details zu achten.“ [Samanta]



Das Juwe BuJo

Das Projekt Bullet Journal soll die Teilnehmenden unterstützen ihre persönlichen Ziele nicht aus den Augen zu verlieren und helfen eine Tagesstruktur aufrechtzuerhalten. Die kreative Auseinandersetzung mit Gewohnheiten, Gefühlen und Wünschen soll dabei helfen neue Betrachtungsweisen zu eröffnen, das Bewusstsein zu schärfen und eine Struktur im Alltag beizubehalten oder zu schaffen.

Die Erstellung eines Bullet Journals bietet sich für die selbstständige Einzelarbeit zuhause besonders gut an, da jeder Mensch unterschiedliche Bedürfnisse hat und ein Bullet Journal individuell gestaltbar und somit ein Spiegel des Erstellers/Benutzers ist.

Durch die Erarbeitung als Gruppe würde das Bullet Journal an Individualität einbüßen, der Benutzende würde sich in den Themen nicht wiederfinden und somit auch die Motivation mit und an dem Journal zu arbeiten verlieren. Folge davon wäre, dass man es dann doch nicht nutzen würde.

Hilfreich ist hingegen die Sammlung von Ideen und Vorschlägen durch die Gruppe, um ein großes Portfolio zu erstellen aus dem heraus die Teilnehmenden sich ihr Bullet Journal gestalten können. Dazu können Aufkleber, Stempel, Symbole und Zeichnungen genutzt werden, um eine persönliche Agenda mit Tagebuch zu erstellen.

Wofür kann man ein Bullet Journal nutzen?

- . klassischer Terminplaner
- . To Do Listen
- . Planung von Projekten / Ideensammlung
- . (Reise-) Tagebuch
- . Selbstliebe Journal
- . persönliche Notizen / Memos
- . kleine Knocheleien für Langeweile
- . Fitness-/Ernährungsplanung
- . neue Routinen einführen und verfolgen
- . Mood Tracker / Sleep Tracker

Ziele des Projekts

- . Förderung der Kreativität und Selbstreflexion: Was ist mir wichtig im Leben und im Vergleich zu den anderen Teilnehmenden? - Was habe ich nicht in Betracht gezogen oder vergessen? - Was ist mir nicht so wichtig? u.a.
- . Konstruktiver Austausch unter den Teilnehmern
- . Stärkung der Medienkompetenz, sozialen und kommunikativen Kompetenzen
- . Selbstreflexion, Fokussierung
- . Verarbeitung der aktuellen Lage mit Blick auf das eigene Ich und das eigene Selbstwertgefühl.



Endlich mal Zeit sich mit sich selbst zu beschäftigen: Wer bin ich und wo stehe ich im Leben? – Wo will ich hin?

- . Selbstorganisation erlernen, Struktur im eigenen Leben schaffen, „aufräumen“ im Kopf
- . Spaß und Abwechslung
- . Medialer Austausch zwischen Teilnehmenden, Pädagogen und Anleitern
- . Erfolgserlebnisse führen zur Stärkung des Selbstbewusstseins
- . Struktur im Alltag schaffen, erlernen und durchführen
- . Kein einmaliges Projekt, sondern es kann im Alltag genutzt und beliebig erweitert werden
- . Projekte und Ziele können neu erstellt werden und später messbar abgebildet werden

Durch das Dokumentieren von Gewohnheiten können sich die Teilnehmenden positive, gesundheitsbewusste Angewohnheiten aneignen oder schlechte Verhaltensweisen positiv beeinflussen. Nach etwa 2 Monaten wird ein Verhalten, eine Gewohnheit, zur Routine. Besonders in der Zeit der Pandemie kann das Führen eines Bullet Journals motivieren geregelte Strukturen beizubehalten.

Vorbereitungsphase

Die Teilnehmenden nehmen wöchentlich an 2-3 digitalen Unterrichtseinheiten zu diesem Thema teil. Unterrichtsinhalte sind: Ryder Carroll, der Erfinder der Methode, Gruppendiskussion zum Pro und Contra des Bullet Journals, aber auch Zielsetzung, Zielerreichung! Was hilft mir und was hindert mich! Außerdem werden einige Zitate aus dem Buch: ‚Die Bullet-Journal-Methode‘ zur Diskussion gestellt. Die gemeinsam gesammelten Informationen über das Anlegen, Gestalten und Nutzen eines Bullet Journals werden online zusammengetragen.

Die genutzte Plattform Microsoft Teams bietet zudem die Möglichkeit, dass die Teilnehmenden nach Wunsch sich gegenseitig außerhalb des Onlineunterrichtes unterstützen können.

Ausgegebenes Material

- . Weißes Druckerpapier
- . Ringhefter
- . Fineliner
- . Permanentmarker
- . Textmarker
- . Farbstifte

Umsetzung der Idee auf Fotos

Alle Teilnehmenden haben einzelne Seiten gestaltet. Überwiegend mit den zur Verfügung gestellten Materialien, jedoch wurden auch am Computer mit Excel oder dem iPad Vorlagen angefertigt.

Ergebnisse

Man konnte bei einigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine gewisse Skepsis beobachten. Die überwiegende Beschäftigung mit digitalen Medien, lässt das Führen eines Bullet Journals zunächst etwas „oldschool“ wirken. Trotz allem konnten fast alle Teilnehmende Bereiche für sich definieren, die sie mit dem Bullet Journal dokumentieren wollen, um ihre gesetzten Ziele besser zu erreichen.

„Verstehe deine Vergangenheit, ordne deine Gegenwart, gestalte deine Zukunft“
 [Zitat by Ryder Carroll, Erfinder des Bullet Journals]



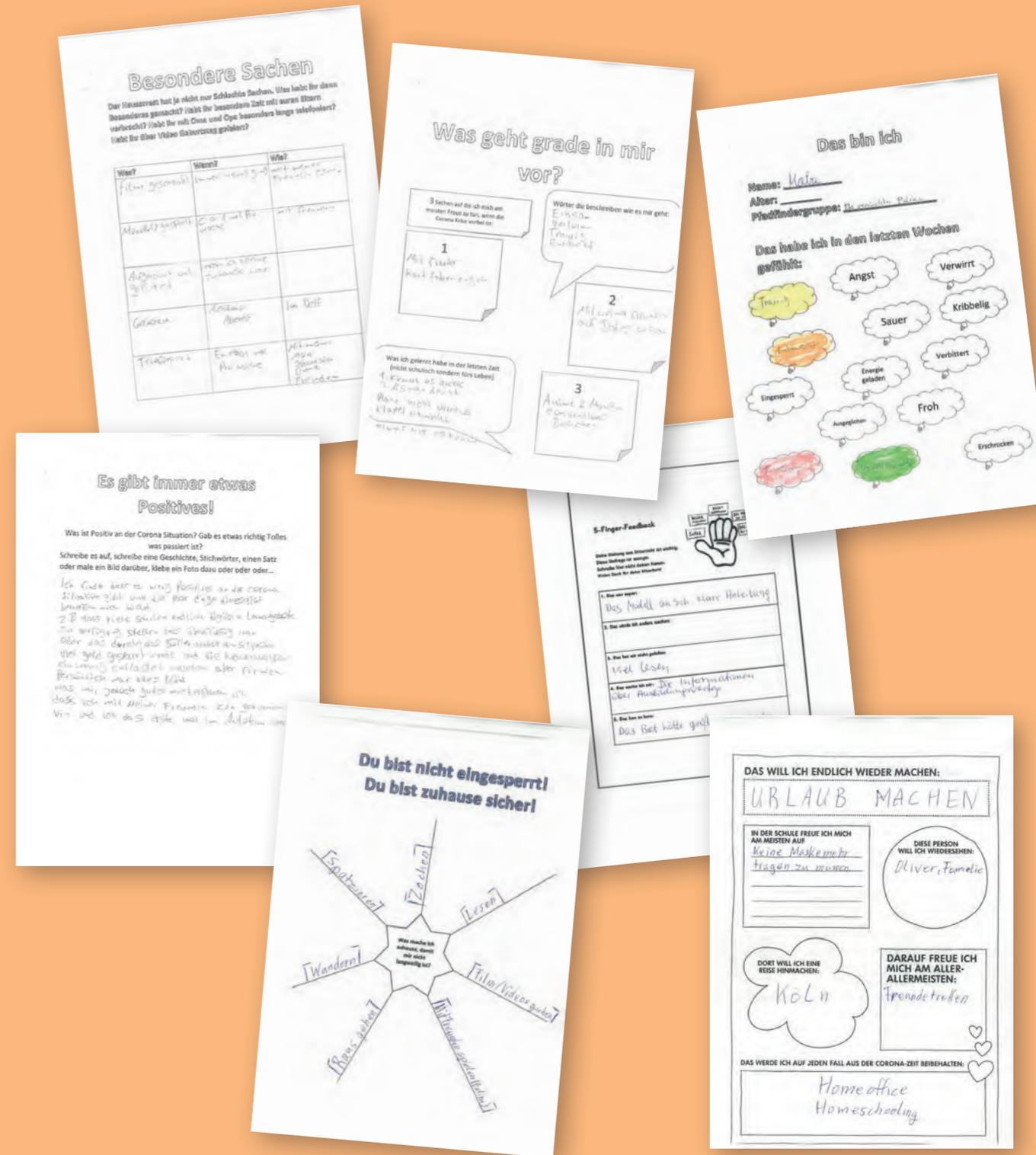
Wir und unsere Familien erleben im Moment ein wahrlich historisches Ereignis. Der Covid-19 Virus hat eine weltumspannende Pandemie ausgelöst, die das Leben eines jeden verändert.

Die Jugendlichen erleben diese "Corona-Zeit" genauso intensiv wie wir: die Kindergärten, Schulen, Jugendwerkstätten sind geschlossen, man kann auf keinen Spielplatz, Hallenbäder, Theater, Freizeitparks, Museen haben zu. Plötzlich kann man seine Freunde nicht mehr treffen, zu den Großeltern soll man Abstand halten. Die Eltern sind besorgt, schauen ständig Nachrichten oder auf ihr Handy, machen Home-Office und haben den Urlaub abgeblasen.

Aber noch etwas ist besonders. Es geht allen so. In vielen Ländern der Welt sind die Menschen zuhause, auch die berühmten Leute aus dem Fernsehen oder die Königin von England. Es werden neue Dinge ausprobiert: wir spielen über Bildtelefon, es gibt Unterricht über Gruppenchat...

- Wenn alles vorüber ist ... wenn wir wieder zu einem Alltag zurückgekehrt sind, der so ist wie vor Covid-19
- . wie werden wir uns dann an all das erinnern?
 - . werden wir die guten Dinge beibehalten?
 - . werden wir all die Ängste aber auch die schönen Momente vergessen?

Was sagt uns in ein paar Jahren Mundschutz, Kontaktsperr, Hamsterkäufe?
Vielleicht hilft unser "Matzes Corona-Tagebuch" ein wenig, die Gefühle im Moment zu beschreiben und das Erlebte als Erinnerung festzuhalten.

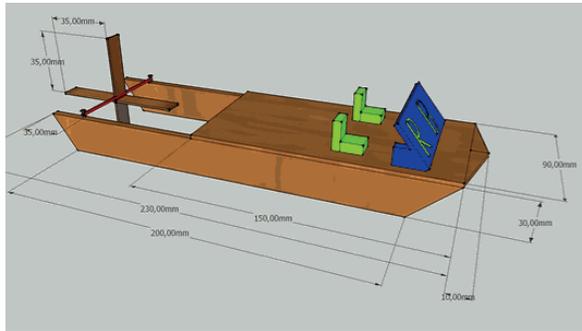


Meine praktische Unterricht in Corona Zeiten in der Tischlerei

Wir wurden auf zwei kleine Gruppen aufgeteilt, eine Gruppe arbeitet ganz normal in der Werkstatt, die andere Gruppe erhielt für eine ganze Woche die Aufgaben nach Hause (Paket mit schriftlichen, praktischen Aufgaben und einen Karton mit kleinen Werkzeugen). Jeden Tag haben wir uns zu Videokonferenzen/WhatsApp-Konferenzen getroffen - die Aufgaben wurden kurz besprochen und die Anwesenheit kontrolliert.



Hier findet ihr
das Video zum Projekt



Zum Onlinetreffen waren wir alle aus dem Bett und haben unsere Materialien komplett vorliegen, wir bauten Gummibandboot
. der Arbeitsplatz war vorbereitet
. die Ausführung erfolgte in zwei Sitzung:

. in der ersten wurden die Verbindungsteile hergestellt und alle Teile verleimt
. in der zweiten Sitzung wurden die verleimte Stücke nachgearbeitet und eingesetzt



Projektbeschreibung

Netflix, YouTube, Instagram und Co. – das sind wohl die beliebtesten Freizeitaktivitäten der Generation Z. Nicht nur in Corona-Zeiten. Museumsbesuche oder die allgemeine Heranführung an Kunst stehen da eher ganz hinten auf der Liste. So würde man zumindest vordergründig denken.

Mit dem Angebot *Google Arts & Culture* bzw. der App *Choose your interactive experience* holten wir im Lockdown unsere Teilnehmer*innen aus ihrer Isolation heraus in eine Welt der Kunst und Kreativität.

Dazu nutzen wir das *Google Cultural Institute* bzw. die App *Google Arts & Culture* mit der wohl größten Online-Sammlung von Kunstwerken. Der Deal von Google mit den Museen lautet: Wir digitalisieren eure Bestände, ihr lasst uns mit euren Bildern ein virtuelles Übermuseum schaffen, das auch eure Häuser promotet. Zu den prominenten Partnern zählen das British Museum, der Louvre und das Museum of Modern Art in New York.

Die Teilnehmer*innen aus dem Media Office bekamen also einen digitalen Zugang zu den Sammlungen, flanierten online durch Museen mit Google Street View und konnten sich

virtuelle *Ausstellungen* mit Bildern, Videos und Texten angucken. Für einige war das auch der erste Zugang zu Kunst(-werken). Bei den Teilnehmenden kam diese Art von virtuellem Kunstunterricht sehr gut an. Das konnte man z.B. daran *messen*, dass die gestellten Aufgaben von allen Jugendlichen zu Hause erledigt wurden und sie ihre eigenen *Kunstwerke* auch mit Feuereifer in den Videokonferenzen vorgestellt haben.

Ziele

- . Ein attraktiver, etwas anderer Zugang zu Kunst und Kultur für die Teilnehmenden
- . Gemeinsam mit den Teilnehmenden wurden auch Online-Diskussionsrunden und Regeln für Online-Meetings gelernt.
- . *Online-Knigge – Was man im Video-Seminar beachten muss!*
- . Welchen Zoom-Namen verwende ich? (Wir haben alles gesehen: von iPhone über Vornamen oder sogar Spitznamen bis hin zu Vor- und Nachname kombiniert)
- . Wie begrüßt man sich/wie verabschiedet man sich korrekt im Video auf Zoom?
- . Darf man (sichtbar) auf dem Sofa sitzen während des Seminars?
- . Darf man sich einen virtuellen Hintergrund einstellen?

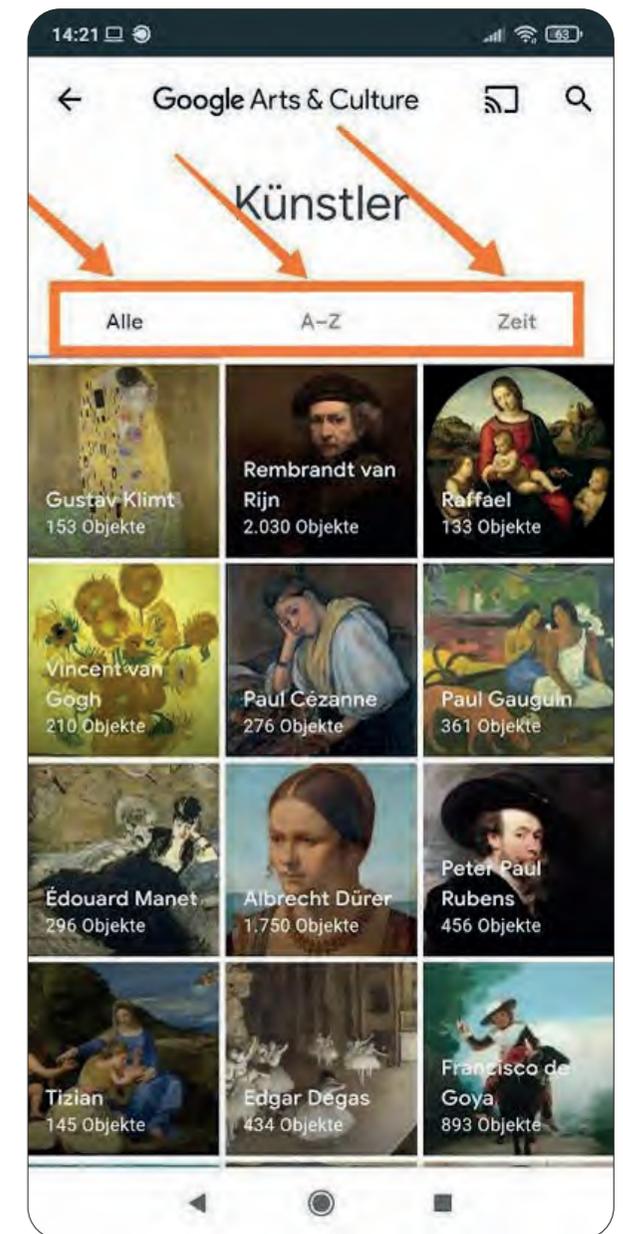
. Darf man die Kamera während des Zoom-Calls ausgeschaltet lassen?

Wie lange waren die Teilnehmenden mit dem Projekt beschäftigt?

Es wurde jede Woche eine Online-Einheit mit Google Arts & Culture durchgeführt (90 Minuten).

Material

Registrierung Gmail-Konto (hatten allerdings alle Teilnehmenden schon) um die Plattform Classroom* zu nutzen. Installation der App Google Arts & Culture und des kostenlosen Zoom-Accounts. Zugang über Laptop/Rechner oder Handy war allen möglich. Ansonsten hätten wir aber auch Leih-Laptops zur Verfügung gestellt.



* Google Classroom (engl. für *Google-Klassenzimmer*) ist eine Internetplattform, die es Lehrern im Schulalltag ermöglicht, Lern- und Übungsaufgaben und Aufgaben für Leistungsnachweise auf papierlose Weise zu erstellen und an die Schüler auszuteilen; die Schüler bearbeiten die Aufgaben am Computer (entweder als Hausaufgabe oder in zugewiesenen Arbeitszeiten während des Schultages), können bei eventuellen Problemen und Rückfragen elektronisch mit dem Lehrer kommunizieren und reichen sie nach Erledigung elektronisch beim Lehrer ein. Google Classroom ist somit ein Instrument des integrierten Lernens. Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom

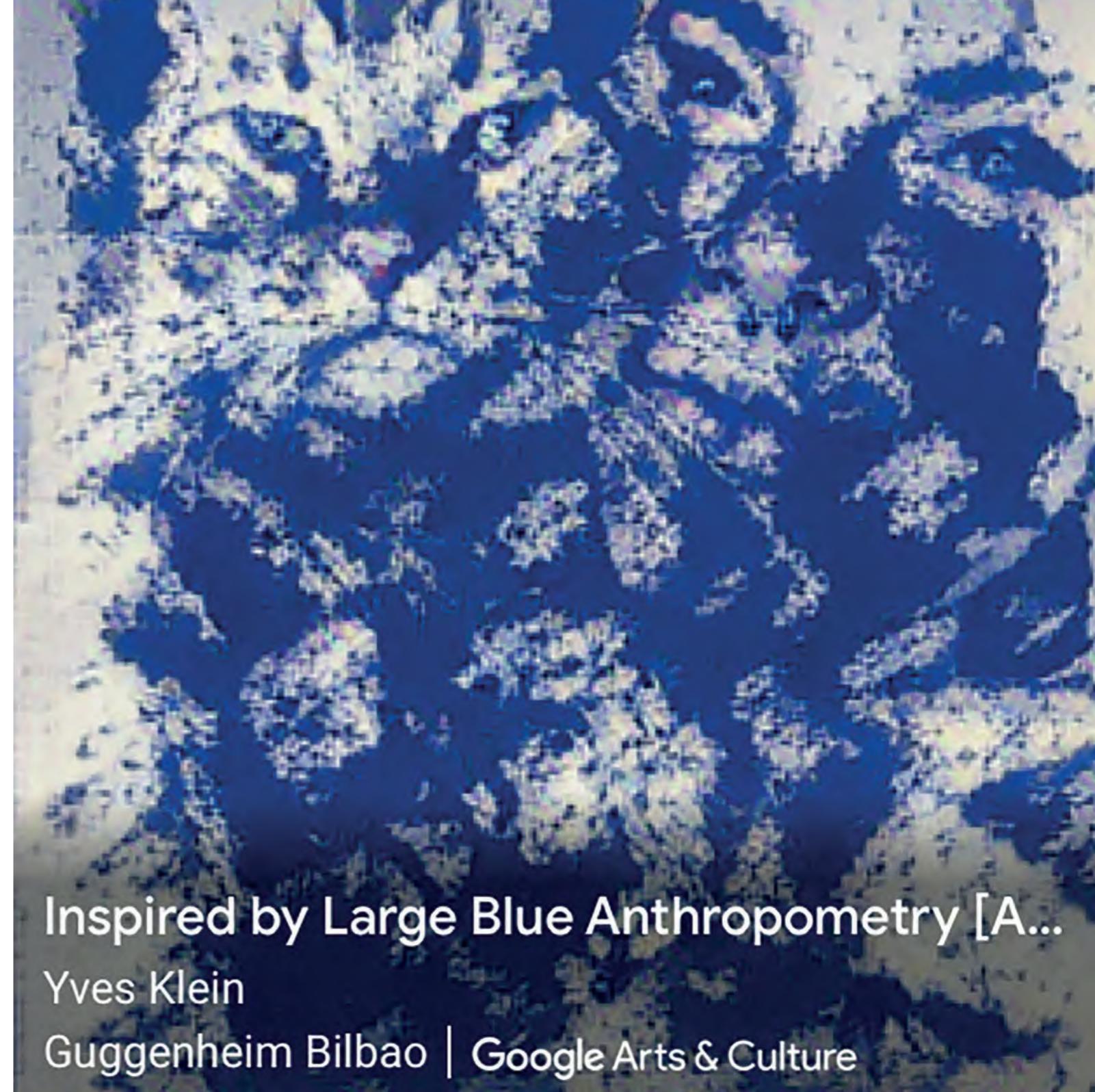
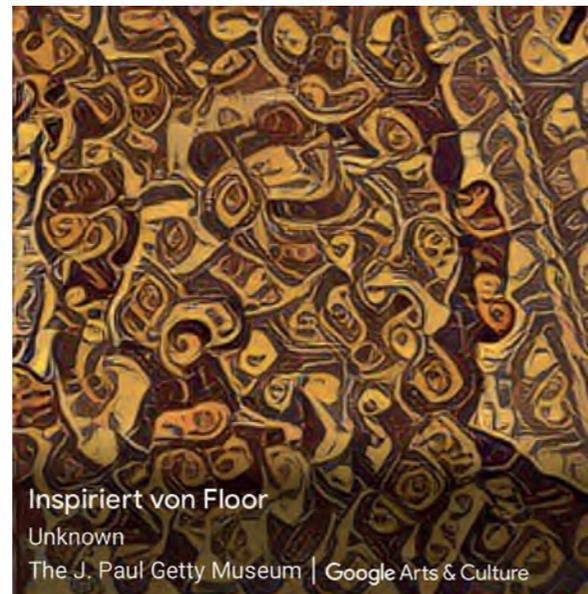
„Ich habe mir den Künstler René Magritte ausgesucht. Dieses Zitat hat mich vor einiger Zeit inspiriert: ‚Die deutsche Besetzung bezeichnete den Wendepunkt in meiner Kunst. Vor dem Krieg drückten meine Bilder Angst aus, die Erfahrung des Krieges hat mich gelehrt, dass es in der Kunst darauf ankommt, Bezauberung auszudrücken. Ich lebe in einer unangenehmen Welt, und meine Arbeit ist als Gegenangriff gedacht.‘ Man kennt Magritte evtl. von dem Bild ‚son of a man‘, welches recht bekannt ist, es gibt sogar Aufkleber davon. Ich habe mal ein paar Werke angehängt, vielleicht kennt ja der ein oder andere eins. :) Mehr von Magritte erzähle ich dann während der Zoom Konferenz.‘ [O-Ton J.]

„Die App is bisl verwirrend & laggt auch ziemlich hart. Die Bilder sind von Frederic Edwin Church. Er legte Wert auf eine Bedeutung in seinen Bildern ‚die über die reine Abbildung der Natur hinausging.‘ Ich informiere mich mal weiter über ihn. Bin gespannt was ich finden werde.‘ [O-Ton D.]

„Mona Hatoum wurde mitten in einen Nahostkonflikt hineingeboren, der zur Zeit ihrer Geburt schon ein paar Jahrzehnte alt war. In Mona Hatoums Werk steht der Körper im Mittelpunkt. An ihm wird gezeigt, wie institutionelle Gewalt auf den Menschen einwirkt. Ihre Arbeiten haben eine politische Dimension.‘ [O-Ton A.]

Choose your interactive experience

Die digitale Ausstellung konnte, kombiniert mit der Selfie-Funktion, kreativ genutzt werden, um neue „Kunst-Werke“ zu kreieren. Das Ziel war die kulturelle Teilhabe durch virtuelle Museumsbesuche, z.B. die Arts & Culture App.



Mit Kreativität, Flexibilität, gegenseitiger Unterstützung, dem *Blick nach vorne* und der Leidenschaft für die Arbeit mit unserer Zielgruppe meistern wir jede Herausforderung! Viel Spaß bei den Projekten der Jugendwerkstatt SINA:

Büro-Yoga und Baderegeln!

Im letzten Jahr musste vieles umgedacht und umgestaltet werden. Aufgrund der eingeschränkten Teilnahme vor Ort war plötzlich Homeschooling, Homeoffice, Homelearning - wie auch immer man es nennen will - im Wechsel mit Präsenz vor Ort angesagt. Das bedeutete, dass viele Teilnehmerinnen deutlich länger vor ihren PC's saßen und sich nochmal deutlich weniger bewegten. Darum war es uns wichtig u.a. auch Angebote bereit zu halten, die (a) die Teilnehmerinnen in Bewegung brachten und (b) von ihnen selber, mit wenig Aufwand und keinen Kosten selbstständig umgesetzt werden konnten.

Ein Projekt war unser Angebot YOGA im Büro - nur wie bringen wir das mit der Gruppenteilnahme in Einklang?

Aus logistischen Gründen entschieden wir uns dazu, dass die Teilnehmerinnen, die am Projekttag eh vor Ort waren, hier bei SINA YOGA *live* machen

und die anderen von zu Hause aus virtuell teilnehmen.

Welche Ziele haben wir mit dem Angebot verfolgt?

. Den Teilnehmerinnen ein *Handwerkszeug* mitgeben für Übungen, die sie in ihren Alltag integrieren können - unabhängig von Vorkenntnissen und/oder körperlicher Fitness.



. Insbesondere an den Homeschooling-Tagen saßen die Teilnehmerinnen häufig lange vor dem PC durch regelmäßige Chats und die Aufgabenbesprechung und -durchführung. Nach langen *PC-Tagen* tut eine Dehnung der

Muskulatur einfach gut!

. Durch die Konzentration auf Atmung und Körperdehnung wird Stress abgebaut - in Corona-Zeiten wichtiger denn je!

. Das bewusste Wahrnehmen des eigenen Körpers, die Konzentration auf das *Selbst* stärkt das Körpergefühl und hat oft auch einen positiven Effekt auf das Selbstwertgefühl.

Das Schöne an YOGA ist, dass es jede*r mitmachen kann ohne Vorkenntnisse und unabhängig vom Grad der körperlichen Fitness!

Vorbereitend wurden alle Teilnehmerinnen von uns über das Angebot informiert: Wir erstellten eine Ankündigung in Moodle, bereiteten unsere *YOGA-Fläche* vor und informierten die Teilnehmerinnen im Homeschooling wie sie virtuell teilnehmen können. Eine Kollegin leitete das Projekt vor Ort an, die Gruppe zu Hause konnte sich die Übungen parallel virtuell anschauen und mitmachen.

Warum ist das Einhalten der Bade-Regeln so wichtig?

Jährlich ertrinken in deutschen Gewässern zahlreiche Menschen, da sie sich nicht an Regeln halten und/oder sich beim Schwimmen und Baden grandios selbst überschätzen. Auch in Hannover wird im Sommer häufig an Seen und Flüssen gebadet - auch in Gewässern, die nicht beaufsichtigt sind. Uns schien es daher sinnvoll, mit unseren Teilnehmerinnen in einem Gruppenangebot die Baderegeln zu erarbeiten und zu besprechen

Hierzu machten wir uns an einem brüllheißen Tag im Juli 2020 auf ins Maschsee-Strandbad, denn in einer solchen Kulisse macht das Lernen nochmal mehr Spaß. Wir hatten das Glück, eine künstlerisch sehr begabte Teilnehmerin in unserer Mitte zu haben, die im Vorfeld die wichtigsten Baderegeln visuell aufbereitet hat ^(Abb.S.41), so dass auch unsere Sprachlernerinnen alles gut nachvollziehen konnten..



Insgesamt ist es wichtig, so unser Eindruck, die gängigsten Schwimm- und Baderegeln jedes Jahr aufs Neue aufzufrischen! So wird dieses Angebot fortan regelmäßig wiederholt.



Hier findet ihr
das Video zum Projekt



Die Idee

Im Homeschooling treten zwei Mannschaften (Jugendlichenteam versus Anleitungsteam) in verschiedenen Hybriddisziplinen – also online, präsent oder gemischt – gegeneinander an.

Ziel dabei ist es, in drei Kategorien mit gegenseitig gestellten Aufgaben, durch Sammlung von Punkten einen Pokal zu gewinnen. Der *Kreativität* sind dabei fast keine Grenzen gesetzt und sie fordern bzw. fördern in Nichtpräsenz- oder Hybridphasen in Jugendwerkstätten *Bewegung, Denken*, aber auch *Gemeinschaftssinn, Durchhaltevermögen* und vor allem *Abwechslung und Spaß!*

Die den Kategorien untergeordneten Aufgaben denken sich die Teams in Vorarbeit jeweils gemeinsam aus. So entstehen *vielfältige Herausforderungen* für beide Teams und alle Mitspielenden haben großes Interesse, gerade ihre Ideen beizusteuern, was die Begeisterung und die *Motivation* erhöht.

Die Kategorien

Die drei Aufgabenbereiche gliedern sich

1. In eine *Online-Quiz-Show*,
2. In *Draußen-Challenges*
3. und in *Teampplay*-Aufgaben.

Dabei können auf unterschiedliche Art und Weise Punkte gesammelt werden.

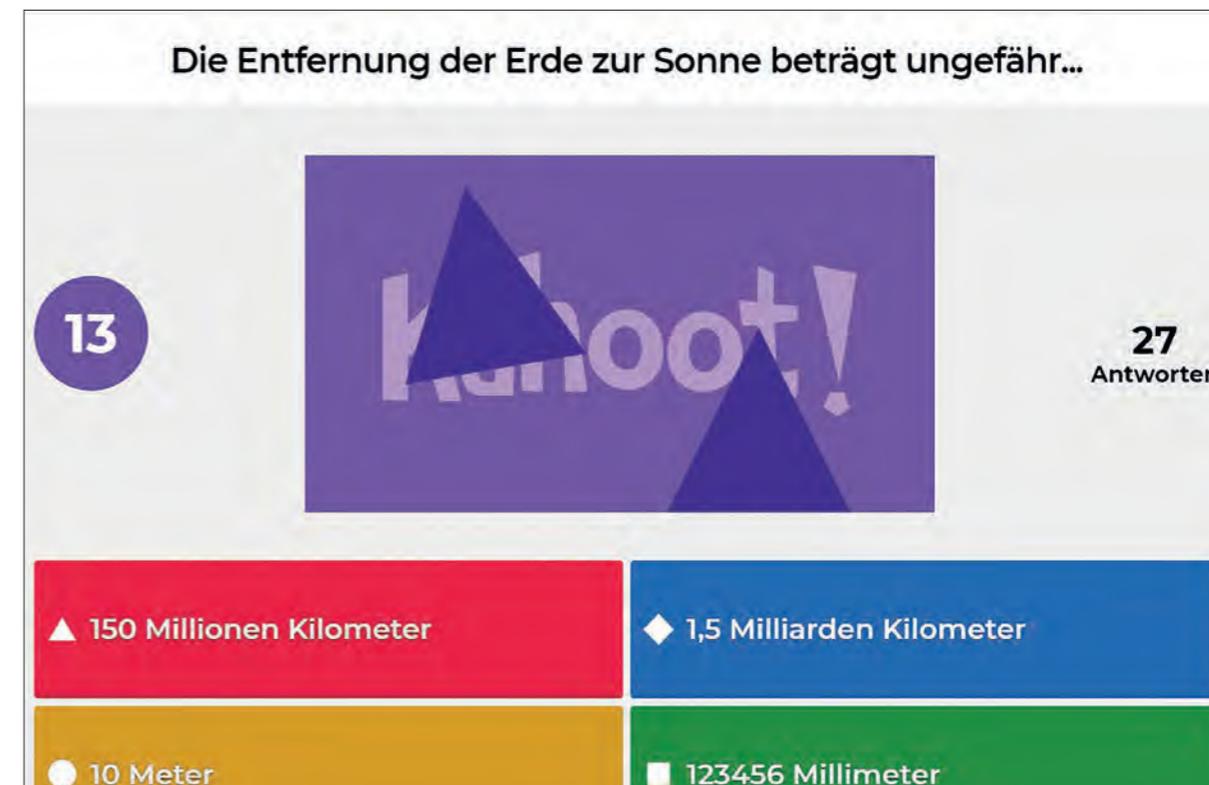
Zu 1. Die Kategorie *Online-Quiz-Show* kann z.B. anhand der App *Kahoot* durchgeführt werden.

Diese App ermöglicht das Erstellen eines Wissensspiels nach dem Vorbild von *Wer wird Millionär?*. Hier lassen sich kinderleicht *eigene Quizfragen* und Antwortmöglichkeiten erstellen, so dass beide Teams ein solches Quiz entwerfen können - mit dem unschlagbaren Vorteil, dass die Jugendlichen *Fragen aus ihrer Lebenswelt* stellen können, die das Anleitungsteam sicher nicht so einfach beantworten kann. Die Anleitenden können *Stoff wiederholen* aus ihren Einheiten/Unterrichten.

Beispielfrage Jugendliche: *Wer ist aktuell die beliebteste TikTok-Person?*

Beispielfrage Anleitungsteam: *Wie viele Millimeter sind 7,5 Dezimeter?*

Zu 2. Die Kategorie *Draußen-Challenges* beinhaltet gegenseitig gestellte Aufgaben, die



draußen und vom jeweils *gesamten Team* gelöst werden müssen, per individuellem Videobeweis. Schafft es innerhalb eines Teams nicht jede Person, die Aufgabe zu lösen, bekommt das andere Team den Punkt!

Beispielaufgabe einfach: *Fotografiere ein leinenloses Tier!*

Beispielaufgabe mittel: *Stapele mindestens sieben Steine!*

Beispielaufgabe schwer: *Finde ein Meer aus Blumen!*

Zu 3. In der Kategorie *Teamplay* gilt es innerhalb eines Teams, eine Person eine Aufgabe vormachen zu lassen. Das andere Team berät sich dann, wer sich zutraut, diese Aufgabe nachzumachen. Hierbei können also *persönliche Stärken* ins Spiel gebracht werden – und *jeder kann irgendetwas gut!* Wenn das Gegnersteam die Aufgabe löst, gibt es einen Punkt!

Beispielaufgabe Jugendliche einfach: *Halte den Ball sieben Mal hoch!*

Beispielaufgabe Anleitungsteam mittel: *Schreibe gleichzeitig mit beiden Händen* (Abb. S. 52/53)

spiegelsymmetrisch das Wort Jugendwerkstatt!

Beispielaufgabe Jugendliche schwer: *Mache 13 einarmige Liegestütze!*

Wofür machen wir das?

Teambuildingprozesse:

. Gerade während der Pandemie leiden viele unter Vereinsamung und Isolation – mit dieser pandemiegeeigneten Einheit bleiben die Teilnehmenden im Kontakt - die Gruppe wächst zusammen, neue und alte Teilnehmende lernen sich auf neuen Ebenen kennen und erfahren bisher unentdeckte Skills aneinander.

. Kooperations- und Kompromissbereitschaft:

Viele Köpfe – viele Ideen



einzelner Mitglieder bei Erfüllung einer Aufgabe

- . Spielerische Beschaffung von Information
- . Auch Teilnehmende mit geringen Sprachkenntnissen können problemlos teilnehmen
- . Erfahrung: Lernen kann Spaß machen!

Reaktionen auf den Wettbewerb

Mittlerweile ist die Challenge als fester Bestandteil in das Projekt integriert.

- . Die Rückmeldungen der Teilnehmenden sind positiv
- . Sie fragen, wann der nächste Wettkampf stattfindet, um den Pokal am Ende in den Händen zu halten
- . Zwischendurch beobachten wir, dass mögliche Challenges notiert und vorbemerkt werden
- . Der Wettkampf eignet sich hervorragend, um Abwechslung in den Werkstattalltag zu bringen oder die anstehenden Ferien einzuläuten.

Der Fantasie für diesen Wettbewerb sind quasi *keine Grenzen* gesetzt, jeder kann sich mit eigenen Ideen einbringen und Stärken ausspielen! Dieses Spiel macht nicht nur den Mitarbeitenden, sondern auch den Teilnehmenden *Spaß und das bereits bei den Vorbereitungen.*

Fernab vom Wettkampfcharakter zählt hier der *Teamgeist*, die *Kreativität* und *Ablenkung* vom *Alltag* und den harten Zeiten in der Pandemie. Ganz nach dem Motto - der Weg ist das Ziel.



Um die Teilnehmenden auch in Pandemie Zeiten mit abwechslungsreichen Aufgaben zu versorgen, wurde die Idee von Wochenprojekten entwickelt. Hierbei werden die TN einmal pro Woche besucht, um ihnen die praktischen Teile für das Wochenprojekt vorbeizubringen und sich die Ergebnisse der letzten Woche anzuschauen. Neben einem Aufgabenblatt und den dafür nötigen Materialien wird meist ein Lernvideo erstellt, welches den genauen Ablauf der Durchführung zeigt. Dieses können sich die Teilnehmenden auf der Lernplattform der VHS-Cloud anschauen und ihre Aufgaben so mit möglichst wenig Unklarheiten erledigen. Als Beispiel für die Wochenprojekte wird hier das dreiwöchige Projekt *Mobile* eingereicht. Dabei haben die Teilnehmenden die Aufgabe durch Formverleimung geschwungene Holzbögen herzustellen und diese mit selbstgefalteten Origami Figuren zu bestücken und dabei das gesamte Mobile auszubalancieren.

Teil 1:

Das Herstellen der geschwungenen Holzbögen

Hierzu wurde von Werkpädagogen das Anfertigen von Verleimschablonen in der Tischlerei vorgenommen.

Die Teilnehmenden bekommen neben den Verleimschablonen (1 große und 1 kleine) Furnierstreifen welche mit dem beigelegten Weißleim bestrichen werden und zwischen die beiden Teile der Verleimschablone gelegt werden. Die Furnierstreifen werden in Form gebracht und die gesamte Verleimschablone mit

Kreppband fixiert. Nach einigen Stunden ist der Leim trocken und die Furnierstreifen sind in der Form der Holzbögen fest miteinander verbunden. Mit dem mitgelieferten Schleifpapier können die Teilnehmenden ihre fertig verleimten Holzbögen nun schleifen und die Kanten abrunden.

Teil 2:

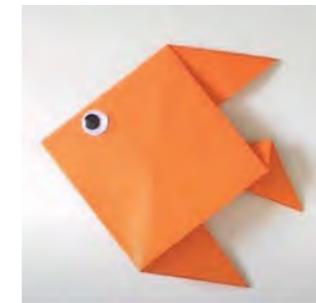
Das Herstellen von Origami Figuren aus Papier

Im zweiten Teil des Projektes *Mobile* falten die Teilnehmenden Origami Figuren nach Videoanleitung. Hierzu bekommen die TN neben dem Origami Papier wieder ein Aufgabenblatt, welches die Aufgabe beschreibt und mit verschiedenen QR-Codes versehen ist. Jeder Code steht für eine Origami-Figur. Diese Codes können die TN mit ihren Smartphones (oder durch eingeben der URL auch mit dem Computer) öffnen und die Figuren Schritt für Schritt mitfalten. Die Origami-Figuren sind nach Schwierigkeitsgraden unterteilt, sodass sich die TN nach ihrem eigenen Leistungsstand orientieren können.

Teil 3:

Das Verbinden und Ausbalancieren von Holzbögen und Papierfiguren

Im dritten Teil des Projektes *Mobile* wird die Verbindung zwischen Holzbögen und Origami-Figuren geschaffen. Hierzu wurden in der Zwischenzeit die Holzbögen eingesammelt und in der Jugendwerkstatt mit jeweils drei Löchern versehen und den TN daraufhin zurückgegeben. (TN, welche mit einem Akkuschrauber und einem 3-4 mm Bohrer ausgerüstet sind, haben diesen



Schmetterling



Fisch



Meeresschildkröte



Taubе

Arbeitsschritt auch zu Hause übernommen). Mit dem beigelegten Faden können die TN nun mithilfe des Lernvideos ihre Mobiles fertigstellen. Die Schwierigkeit liegt hier im Ausbalancieren. Bei Ungleichgewicht kann etwas Tesafilm für mehr Gewicht auf der benötigten Seite helfen.



Ziel des Projektes

Die Aufgabe sieht vor, den Teilnehmenden neben theoriebasierten Hausaufgaben ein Stück praktische Arbeit für Zuhause anzubieten. Zwar ist für alle Aufgaben handwerkliches Geschick gefragt, doch wurde der Schwierigkeitsgrad jeweils so gewählt, dass TN aus allen Bereichen der Jugendwerkstatt (Zimmerei,

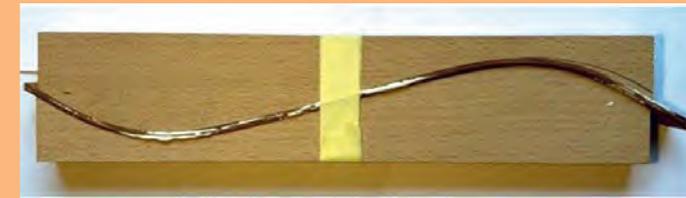
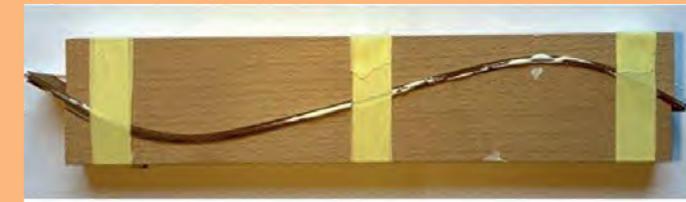
Tischlerei, Farbtechnik, Floristik, Gebäude- und Grundstücksservice, Büro und Organisation) dazu imstande sein sollten, diese Aufgabe erledigen zu können. Auch wenn die Verleimschablonen in ihrer Größe recht klein sind, spiegeln sie eine interessante Vorgehensweise holzverarbeitender Berufe wieder, Holzteile in Form zu bringen. Da es sich um dünne Furnierstreifen und keine stärkeren Holzleisten handelt, wird die Formverleimung in einer so kleinen Schablone möglich gemacht, die nur mithilfe von Kreppband fixiert wird (Abb. S. 51). Somit bekommen die TN einen guten Einblick in die praktische Arbeit der holzverarbeitenden Berufe und entwickeln sich so ggf. in ihrem Berufswunsch weiter. So wird neben handwerklichen Kompetenzen auch das Interesse für holzverarbeitende Berufe wie den des Tischlers gefördert.

Beim zweiten Teil des Projektes üben sich die TN darin, aus einem Stück Papier ein eigenes Kunstwerk zu schaffen. Origami ist Teil einer über Jahrhunderte alten chinesischen Tradition und fördert bekanntermaßen die Konzentration und Entspannung. Die TN lernen, dass genaues Arbeiten wichtig für ein schönes Ergebnis ist.

Auch beim dritten Teil üben sich TN in Geduld und Genauigkeit, wenn sie die Einzelteile ihres Mobiles miteinander verbinden und dabei ausbalancieren müssen.

Reaktionen der Teilnehmenden

Die Reaktionen der TN zu den formverleimten Holzbögen war stets positiv. Ihnen schien es gefallen zu haben, zuhause etwas Praktisches herzustellen. Die Origami Figuren nach Videoanleitung zu falten, schien manchen etwas schwer zu fallen.



Kaly

Jugendwerkstatt

Handwerk

Jugendwerkstatt



Diese Publikation erscheint anlässlich des IdeenWettbewerbes „JuWe - läuft immer!“ April - Juli 2021
Eine Veranstaltung des LAK Berufsnot e.V.

Herausgeber



Landesarbeitskreis Berufsnot
junger Menschen in Niedersachsen e.V.
www.lak-berufsnot.eu

Texte und Bild

Texte und Fotos sind in gekürzter Form den eingereichten Projektbeschreibungen für die Ideenmeisterschaft „JuWe- läuft immer“ mit freundlicher Genehmigung der beteiligten Jugendwerkstätten entnommen.

Cover-Bild © „A Good Idea“ von KhaledR

Gestaltung

Sabine Müller, Hannover
www.minormaiormeier.de

Druck

viaprinto
Martin-Luther-King-Weg 30a
48155 Münster
www.viaprinto.de

Träger



Jugendwerkstätten werden aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Landes Niedersachsen gefördert.



