



neXTtools.de

Methoden zum machen, spielen, qualifizieren und weltverbessern

Die Methoden stehen unter der Lizenz "Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz."

Landesjugendring Niedersachsen e.V.
Zeißstraße 13
30519 Hannover

Telefon: (+49) 0511 / 51 94 51 - 0
Telefax: (+49) 0511 / 51 94 51 - 20
E-Mail: info@ljr.de

Alles an Bord?

Unterkategorie

Partizipation/Beteiligung

Dauer

über 1 Stunde

Teilnehmeranz.

8 - 30

Alter

13 - 21

Material

Bezeichnung Anzahl Variiert mit TN-Zahl

| | | |
|-------------|---|----|
| Papierwände | 2 | Ja |
| Stifte | 0 | Ja |
| Papierbögen | 0 | Ja |

Wo kann man die Aktion machen?"

- Kleingruppenräume
- Seminarraum

Ziele: Was soll mit der Methode erreicht werden?

Austausch

Kurzbeschreibung: Worum geht's?

Herausfinden und Diskussion der aktuell wichtigen Themen für Jugendliche über ein Ranking der eigenen Ideen mit mehreren Jugendlichen zusammen

Ablauf: Beschreibe genau die einzelnen Schritte! Mach Zeitangaben, gib Aufgabenstellungen etc

Der/ die Moderator/in sammelt zusammen mit den Jugendlichen für sie wichtige Themen auf einem Plakat- sie sind noch alle ?in einem Boot?. Dann werden Zettel und Stifte verteilt und die Jugendlichen dazu aufgefordert, die ihrer Meinung nach fünf relevantesten Themen nach Wichtigkeit sortiert aufzuschreiben, da das ?Boot? ein Leck hat und man nicht alle Themen ans rettende Ufer mitnehmen kann. Welches Thema muss über Bord geworfen werden? Anschließend erfolgt eine kurze Auswertung, das Ergebnis wird für alle sichtbar dargestellt. Welches Thema wird als erstes über Bord geworfen, welches Thema ?überlebt?, wenn nur eines übrig bleiben kann?

Das Spiel kann auch mit ?Menschenrechten" gespielt werden

Schlagworte

Wünsche, Kennenlernen, Diskussion, aktuelle Themen

Anhang**Aufwand**

mittel