

| Zeit | Thema/ Inhalt   | Methode  | Material  |
|------|---|--|---|
| 10´  | <p><b>Vor offiziellem Beginn</b></p> <p><b>Einstiegsphase</b><br/>Den Teilnehmer_innen der Jugendversammlung soll zunächst ein gutes Ankommen und eine erste Orientierung ermöglicht werden. Mit Hilfe aktivierender Methoden, die den Teilnehmenden schon beim Ankommen etwas zu tun geben, können sie leichter mit anderen ins Gespräch kommen. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn sich noch nicht alle Teilnehmer_innen kennen.</p> | <p>Mitmach-Tafel<br/>Beim Ankommen tragen sich alle Teilnehmer_innen auf einem Plan der Pfarrei ein. Sie schreiben ihren Namen, ihr Alter und die Bezeichnung ihrer Jugendgruppe auf ein vorbereitetes Blatt und kleben das Blatt in den Pfarreiplan (am besten an die Stelle ihres Wohnortes)</p> | <p>Pinnwand<br/>Pinnadeln<br/>Pfarreiplan<br/>Blätter (Name, Alter, Jugendgruppe)</p> |
| 5´   |   | <p>Namensschilder<br/>Damit sich Teilnehmer_innen mit Namen anreden können, schreiben alle ihre Namen auf ein Stück Kreppband und kleben es sich an die Brust.</p>   | <p>Kreppband<br/>Stifte</p>   |
| 2´   | <p>Beginn der Versammlung<br/><b>TOP 1: Begrüßung und Vorstellung</b></p>   | <p>Begrüßung<br/>Nachdem sich alle Teilnehmer_innen in der Mitmachtafel eingetragen und ein Namensschild haben, kommen alle (im Stuhlkreis oder an Tischen) zusammen. Die Versammlungsleitung begrüßt alle herzlich und stellt sich kurz vor.</p>  |   |
| 5´   | Impuls/Gebet  | Ein gemeinsamer Impuls/Gebet kann den gemeinsamen Teil der Versammlung eröffnen.   | Impuls oder Gebet   |

|     |   |   |  |
|-----|---|---|--|
| 8'  | Vorstellung   | Unter Umständen bietet es sich an, im Anschluss ein Kennenlernspiel einzuplanen. Auf jeden Fall sollte aber eine kurze Vorstellungsrunde stattfinden und ein kurzer Austausch über die anwesenden Gruppen: „Wir erklären uns gegenseitig wer am Tisch sitzt“  |  |
| 2'  | Ablauf  | Die Versammlungsleitung erklärt den Teilnehmenden den Ablauf der Versammlung. Eventuelle Fragen können geklärt werden.  | Evtl. Plakat mit TOPs  |
| 5'  | <p><b>TOP 2: Zukunftswerkstatt</b></p> <p>Ziel der Zukunftswerkstatt:<br/>Ideen, Anregungen, Aufträge für die Jugendvertreter_innen finden<br/>Ideen, Anregungen, Aufträge für die eigene Jugendgruppe ausmachen</p>  | <p>Die Zukunftswerkstatt in der Jugendversammlung orientiert sich an den drei Phasen der „klassischen“ Zukunftswerkstatt: Kritik, Ideensammlung, Umsetzung.</p> <p>Die Versammlungsleitung erklärt, was es mit der Zukunftswerkstatt auf sich hat, welche Phasen es gibt und was die Ziele sind.</p>  |  |
| 15' | <p>Kritikphase<br/>(„Meckerphase“)</p> <p>In dieser Phase können die Teilnehmer_innen „meckern“: Es geht dabei nicht um eine ausführliche Analyse von Kritikpunkten sondern um eine Sammlung von „Stolpersteinen“.</p> <p>Hauptziel der Kritikphase ist es, für die Phantasiephase einen freien Kopf zu bekommen. Ein angstfreies Klima ist in der Kritikphase wichtig. Alles darf gesagt, geschrieben und kritisiert werden, nur keine persönlichen Beleidigungen und Beschimpfungen von Personen.</p> | <p>Motzmonster</p> <p>In Einzelarbeit werden auf rote Kärtchen Kritikpunkte zu folgenden Fragen gesammelt:<br/>Was gefällt mir nicht?<br/>Was stinkt mir?<br/>Was habe ich zu kritisieren?<br/>Was ich schon immer mal loswerden wollte!</p> <p>Bereiche der Kritik wie z. B. Arbeit in der Gruppe/ Arbeit mit Hauptamtlichen/ Räumlichkeiten/ Sonstiges... sind vorzugeben.</p> <p>Jeder sucht sich aus seinen gesammelten Kärtchen 2-3 heraus und stellt sie kurz vor. Aus allen Zetteln soll auf der Pinnwand ein „Monster“ entstehen.</p> | <p>Plakat mit Fragen<br/>Rote Kärtchen<br/>Stifte<br/>Zettel mit Kritikbereichen<br/>Pinnwand<br/>Pinnnadeln</p> |

|            |  |   |   |
|------------|--|---|---|
| <p>15´</p> | <p><b>Phantasiephase</b><br/>(„Wunsch- und Traumphase“)<br/>Hier geht es darum, eine Gegenwelt zur Kritikphase zu schaffen, Problemlösungen und neue Ideen zu entwickeln. In der Phantasiephase sind Phantasielockerungen und Kreativmethoden wichtig, um das häufig ungewohnte Träumen und „Spinnen“ zu erleichtern. Die Phantasiephase muss deutlich von den anderen Phasen getrennt werden! Kritik an den Ideen und Wünschen oder die Überprüfung der Realisierbarkeit haben in der Phantasiephase zunächst - nichts zu suchen.</p> | <p><b>Stell-dir-vor-Geschichte</b><br/>Die folgenden Sätze werden vom Versammlungsleiter vorgelesen (man kann sie auch an die vorherigen Meckereien anlehnen):<br/><br/>Stell dir vor, dein Gruppenkind Kathrin kommt endlich mal pünktlich. Stell dir vor, die vorherige Gruppenstunde hat den Gruppenraum geputzt und euch einen Kuchen gebacken.<br/>Stell dir vor, der Pfarrer lädt euch einfach so zu einer Fahrt in den Europapark ein.<br/>Stell dir vor, die Gemeinde bietet euch ein Raum mit Garten, Trampolin, Hüpfburg und Zuckerwattemaschine an.<br/>Stell dir vor...</p> | <p>Plakat mit Fragen</p>  |
|            |  | <p>Und jetzt seid ihr gefragt:<br/>Was wünscht ihr euch?<br/>Wie wäre es ideal?<br/>Wie könnte es besser sein?</p>  |   |
|            | <p><b>Seid kreativ! [Vorschlag 1]</b><br/>Alternative zur „Mach dir ein Foto“-Methode</p>  | <p><b>Symbole kneten</b><br/>In 3er-Gruppen werden die Fragen beantwortet. Jede Gruppe nimmt sich ein Stück Knete und formt zusammen ein oder mehrere Symbole, die für ihre Wünsche stehen. Anschließend darf jede Gruppe ihr Symbol erklären.<br/><br/>In einer Schüssel Wasser, Salz und Öl vermischen. Das Mehl unterkneten.<br/>Mit Ostereierfarbe oder Lebensmittelfarbe vor dem Verkneten einfärben.</p>  | <p><b>Selbstgemachte Knete:</b><br/>1 Tasse lauwarmes Wasser<br/>1/2 Tasse Salz<br/>2 EL Öl<br/>4 Tassen Mehl<br/>Ostereier- /Lebensmittelfarbe</p> |

|     |  |   |   |
|-----|--|---|---|
|     | <p>Seid kreativ! [Vorschlag 2]<br/>Alternative zur „Symbole kneten“-Methode</p>  | <p>Mach dir ein Foto<br/>In 3er-Gruppen werden die Fragen beantwortet. Jede Gruppe macht mit einem Smartphone ein oder mehrere Fotos, die für ihre Wünsche stehen. Anschließend darf jede Gruppe ihre Fotos über den Beamer zeigen und erklären.</p>  | <p>Smartphones der TN<br/>PC<br/>Beamer<br/>Verbindungs-kabel für Smartphones</p> |
| 15´ | <p>Umsetzungs- und Präsentationsphase („Losleg-Phase“):<br/>Nach dem Höhenflug des Träumens und Spinnens landen alle in dieser Phase wieder auf dem Boden der Tatsachen.</p> | <p>Wünsche werden Realität<br/>Die Teilnehmer_innen stimmen über die drei besten Vorschläge (was ist am wichtigsten/was ist machbar?) aus ihrer Ideensammlung ab und wählen so ihre Hitliste. Die drei Symbole oder Fotos mit den meisten Stimmen werden in die Mitte des Kreises gestellt, bzw. werden auf der Leinwand eingeblendet.</p>  | <p>Plakat</p>   |
|     |  | <p>Knete ist verformbar, aus den Wunschsymbolen sollen nun Realitätssymbole werden und konkrete Schritte zur Umsetzung erfolgen.<br/>Wie sieht die Wirklichkeit aus?<br/>Relation des Wunsches - wie ist er umsetzbar?<br/>Was braucht es bis dahin?<br/>Was kann wer übernehmen?<br/>Wie ist der Zeitrahmen?<br/>Was kann der Jugendvertreter mitnehmen?<br/>Der Versammlungsleiter schreibt die Schritte zur Umsetzung auf einem Plakat mit. Die eventuell entstehenden Aufgaben werden verteilt.</p> |   |
|     | <p><b>TOP 3: Wahlen</b></p>  | <p>Für die Vorbereitung und Durchführung der Wahlen haben wir eine eigene Orientierungshilfe zusammengestellt.</p>  |   |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>TOP 4: Verschiedenes</b></p>  | <p>Zum Abschluss können noch Infos weitergegeben und ausgetauscht werden</p>  |  |
| <p><b>Nach offiziellem Abschluss</b></p> <p>Ausstiegsphase</p> <p>Am Ende der Jugendversammlung gibt es eine kurze zusammenfassende Auswertung der Veranstaltung.</p> | <p>Meinungsbild</p> <p>Beim Rausgehen bekommt jede_r Teilnehmer_in einen Klebepunkt und den Auftrag, folgende Frage durch das Kleben des Punktes zu beantworten:</p> <p>Die Jugendversammlung fand ich ... sehr gut, gut, ging so, total daneben.</p> | <p>Plakat mit Spalten (sehr gut, gut...)<br/>Klebepunkte</p> |