Kulturell. Sozial. Politisch.

Jugendkultur und inklusive Bildungsarbeit

Jugendkultur, Inklusion und Identifikation

Wer Jugendliche politisch bilden und ihre demokratischen Haltungen stärken möchte, ist gut beraten, ihnen (Beziehungs-)Angebote zu unterbreiten, die an ihrer Lebenswelt ansetzen. Jugendkulturelle Szenen, die sich etwa im Zusammenhang mit Hip-Hop oder YouTube bilden, sind Möglichkeitsräume, in denen sich junge Menschen selbst entfalten. Im Lebensabschnitt zwischen Kindheit und Erwachsenenalter entwickeln sie hier gemeinsame kulturelle Ausdrucksformen durch Musik, Outfit und eine spezifische Form der Kommunikation. Die Schlüsselerfahrung, selbst kulturell wirksam zu sein, befördert neben einem positiven Selbstbild auch ein politisches Bewusstsein.

Die Szene der bekanntesten deutschen YouTube-Influencer beispielsweise galt nicht als sonderlich politisch, bis sich im Mai 2019 über 90 YouTuberinnen und YouTuber in einem gemeinsamen Video vor den Europawahlen gegen die Große Koalition aus CDU und SPD sowie gegen die AfD positionierten, in dem sie die Klimapolitik der drei Parteien scharf kritisierten (vgl. Rezo u. a. 2019). Hier wird deutlich, dass sich auch vermeintlich unpolitische Jugendszenen politisch mobilisieren, wenn bei ihnen der Eindruck entsteht, dass gemeinsame (Generations-)Interessen berührt werden. Die politisierenden Potenziale von Jugendkulturen kommen ebenso zur Geltung, wenn sich eine lokale Szene öffentlichkeitswirksam für Infrastrukturen einsetzt, die jugendkulturelle Begegnungsorte sind, z. B. neue Skateanlagen (vgl. Richter 2018).

Solche Beispiele zeigen, dass ein geteiltes jugendkulturelles Lebensgefühl gemeinsame Interessenlagen auf verschiedenen Ebenen nach sich zieht, die unter gewissen Voraussetzungen eine Politisierung der Jugendlichen bewirken können. Diese erfolgt allerdings nicht immer in einem demokratischen Sinne. In Jugendkulturen spiegeln sich auch autoritäre Tendenzen, die innerhalb der Gesellschaft existieren, von rigiden Geschlechterbildern über eine offene Frauenverachtung, (nicht nur) in Teilen der Hip-Hop-

Szene, bis hin zu geschlossenen neofaschistischen Weltbildern und Terrorfantasien innerhalb des Rechtsrock-Spektrums. In direkter Reaktion hierauf engagieren sich andere Jugendkultur-Akteure explizit mit einer Orientierung an Menschenrechten, so z.B. Fußball-Ultras in der Kampagne »Fußballfans gegen Homophobie«, welche sich gegen Homophobie in der Fußball(fan)kultur richtet. Die in einer jugendkulturellen Kernszene aktiven Menschen sind in all diesen Fällen Rollenvorbilder für Altersgenossen im jeweiligen jugendkulturellen Umfeld.

Jugendkulturelle Szenen sind politisch sowohl Orte der Inklusion als auch der Exklusion. Daneben bewegen sie sich auch sozial-dynamisch in einem Spannungsfeld zwischen einer Abgrenzung nach außen – zur Welt der Erwachsenen, aber auch zu den Jugendlichen, die nicht zur eigenen Szene gehören – und einer Inklusion nach innen, wo gemeinsame kulturelle Welten durch Partizipation und gegenseitige Hilfe erschaffen werden. Über den Bezug auf ein »Wir«, bei gleichzeitiger Abgrenzung zu den »Anderen«, experimentieren sie mit Identitäten. Durch eine Identifikation, etwa mit der Ultraszene des lokalen Fußballvereins oder mit einer Parkour-Gruppe, die sich neue Wege im urbanen Raum sucht und z.B. mit möglichst effizienten Bewegungen Mauern überwindet, treten wahrgenommene Unterschiede in den Hintergrund. Beim Erstellen der Choreografie für das nächste Heimspiel spielt es nur eine untergeordnete Rolle, ob die Beteiligten eine Förder- oder eine Regelschule besuchen. Es ist nicht wichtig, wie gut jemand Deutsch spricht, wenn beim Parkour-Training die kreative Überwindung von selbst gewählten Hindernissen und das Ausloten der eigenen körperlichen Fähigkeiten im Mittelpunkt stehen.

Jugendkulturelle Aktivitäten und Inhalte eignen sich als Türöffner für die politische Bildung, um mit Heranwachsenden aus verschiedenen Milieus ins Gespräch zu kommen. Politische Bildnerinnen und Bildner können über jugendkulturelle Zugänge an den Interessen und Fragestellungen der Jugendlichen anknüpfen und darüber Prozesse einer demokratischen und inklusiven Entwicklung von Jugendgruppen fördern und Vorgänge in ihrer politischen Dimension reflektieren. Die Jugendkultur-bildung vermittelt methodisch, wie die persönlichen Interessen der Heranwachsenden mit ihrem weiteren sozialen Umfeld verknüpft sind. Sie zeigt Verbindungen auf zwischen den Lebenswelten der Heranwachsenden und »der Politik«, die für viele Jugendliche zunächst weitgehend abstrakt ist.

Jugendkulturangebote können demokratische Werte wie Gerechtigkeit, Vielfalt, Solidarität, Teilhabe und Mitbestimmung erlebbar machen. Jugendkulturarbeit kann als eine Übersetzungstechnik wirken zwischen den Lebenswelten der Jugendlichen und der demokratischen Öffentlichkeit. So wird sie zu einem Werkzeug für die freie Entfaltung der Persön-

lichkeit und die Stärkung von Gemeinwesen und Zivilgesellschaft. Inklusion ist in diesem Zusammenhang das Ideal einer demokratischen Teilhabe aller Menschen im Gemeinwesen. Dieser Beitrag will am Beispiel der Arbeit von cultures interactive e.V. zeigen, wie eine Annäherung an dieses Ideal möglich wird.

Infrastrukturelle Voraussetzungen, Kooperationen und Akquise der Teilnehmenden

Der Verein cultures interactive bringt in seinen inklusiven Workshops der Jugendkulturbildung Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 8 und 27 Jahren zusammen, die in verschiedenen gesellschaftlichen Milieus und sozialen Lagen leben und die im Alltag kaum Berührungspunkte miteinander haben. Hierfür werden strategische Kontakte zu verschiedenen Kooperationspartnern aufgebaut. Dies können etwa Jugendclubs sein, Regel- und Förderschulen, aber auch Selbsthilfeorganisationen, z.B. von Menschen mit Behinderung und/oder Migrationserfahrung. Die inklusiven Jugendkulturworkshops werden überwiegend in Jugendclubs angeboten. Vor Ort müssen infrastrukturelle Mindestbedingungen vorhanden sein, etwa bezüglich der Größe und Zugänglichkeit der Räumlichkeiten. Wichtig ist auch, dass die Zahl der pädagogischen Fachkräfte und die Zahl der Teilnehmenden in einem Verhältnis zueinander stehen, das eine inklusive pädagogische Arbeit ermöglicht, in der auf die individuellen Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen eingegangen werden kann. Vorhanden sein sollte außerdem die Bereitschaft aller Beteiligten, sich auf einen Prozess einzulassen, in dem sich die involvierten Organisationen der Inklusion weitergehend annähern. Ein gemeinsames Verständnis von Inklusion in der Zusammenarbeit wird im Zuge von Vorbereitungstreffen der Kooperationspartner diskutiert und schriftlich festgehalten, etwa in Form von Meilensteinen.

Im Zuge dessen analysieren die Kooperationspartner die vorhandenen materiellen und sozialen Barrieren des Lernorts, dies können z. B. fehlende Aufzüge oder verhältnismäßig wenige weibliche Besucherinnen sein. Die Kooperationspartner formulieren entsprechende gemeinsame Ziele, etwa den Einbau eines Lifts oder die Etablierung eines regelmäßigen Workshopangebots, in dem primär die Bedürfnisse von interessierten Mädchen Berücksichtigung finden. Die Ziele und Meilensteine werden in einem Kooperationsvertrag festgehalten, ebenso wie der Zeitraum der Zusammenarbeit und auch die konkreten Zeitpunkte, an denen die Workshops angeboten werden. Festgelegt wird ebenfalls die Aufgabenverteilung zwi-

schen dem Team des jeweiligen Kooperationspartners und den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von cultures interactive.

In der Regel übernehmen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von cultures interactive den Aufbau des Netzwerkes von Kooperationspartnern für die inklusiven Jugendkulturprojekte. Der Zweck dieses Bündnisses ist es einerseits, die Akquise der Teilnehmenden zu gewährleisten, und andererseits, einen kontinuierlichen Austausch von Erfahrungen und Know-how zum Themenfeld »Inklusion« im weitesten Sinne zu ermöglichen. Kontakte zu (Förder-)Schulen werden meist über die Schulsozialarbeit etabliert, die Kommunikationskanäle in die Schulen hinein eröffnen kann. Mit deren Unterstützung wird ein Projekt zunächst der Schulleitung vorgestellt, welche die Zusammenarbeit offiziell etabliert. In der Folge wird erörtert, wie interessierte Kinder und Jugendliche im Einzelfall am besten angesprochen werden können. Anschließend wird ein Treffen mit diesen Kindern und Jugendlichen organisiert oder Mitarbeitende von cultures interactive gehen in die Klassen und stellen den Schülerinnen und Schülern das Angebot vor. In diesem Zusammenhang hat es sich besonders bewährt, dass Teamerinnen und Teamer dabei sind, die jugendkulturelle Aktivitäten kennen und den Jugendlichen einen kurzen, sinnlich erfahrbaren Eindruck vermitteln, in dem sie beispielsweise einen Rap-Song oder einige Breakdance-Moves vorführen. Erfahrungsgemäß wirkt dies sehr motivierend auf die potenziellen Teilnehmenden.

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von cultures interactive treffen sich auch mit den Eltern der interessierten Kinder und Jugendlichen. Der Rahmen hierfür kann ein Elternabend in der Schule sein, ein Treffen im Jugendclub oder auch ein persönliches Treffen bei den potenziellen Teilnehmenden zuhause. Der Erstkontakt wird in der Regel durch Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter vermittelt, die für die jeweiligen Einrichtungen arbeiten. Das Ziel dieser Gespräche ist es, den Eltern das Projekt persönlich vorzustellen und Vertrauen aufzubauen. Im Zuge dessen gilt es, bei den Eltern gegebenenfalls vorhandene Barrieren zu identifizieren, die einer Teilnahme der Kinder und Jugendlichen möglicherweise entgegenstehen, und Strategien zu deren Überwindung zu entwickeln. Dabei handelt es sich in den meisten Fällen (auch) um organisatorische Fragen wie z. B. die An- und Abfahrt. Das Angebot einer Wegebegleitung durch Einzelfallhelferinnen oder die Mitarbeiter von cultures interactive ist eine Grundvoraussetzung für die inklusive Gruppenbildung in Jugendclubs. Dies gilt allgemein für Kinder, aber oftmals auch für Jugendliche mit besonderen Bedürfnissen. Im Zuge dessen wird gegebenenfalls ein Wegetraining durch die Mitarbeitenden von cultures interactive realisiert, um Teilnehmende in die Lage zu versetzen, den Jugendclub selbstständig zu

besuchen. Die gemeinsamen Fahrtzeiten bieten einen persönlichen Rahmen für den Beziehungsaufbau zu den Teilnehmenden.

Durch die beschriebene Vorgehensweise gelingt es nach einer gewissen Anlaufzeit in der Regel gut, Kinder und Jugendliche aus marginalisierten Lebenslagen (z. B. mit körperlicher Behinderung, Lernschwierigkeiten, Flucht- und Armutserfahrung) für eine dauerhafte Teilnahme an den Angeboten zu gewinnen. Hingegen ist es mitunter sehr viel schwieriger, Teilnehmende zur (weiteren) Partizipation zu motivieren, die in eher privilegierten Milieus aufgewachsen sind. Für eine inklusive Gruppenkonstellation sind diese Kinder und Jugendlichen aber ebenso wichtig. Doch sie verfügen tendenziell über mehr Freizeitangebote und können sich deshalb den Irritationen, die in einer diversen Gruppe zwangsläufig eine Rolle spielen, leicht entziehen. Irritationen treten im Kontakt mit als »anders« wahrgenommenen Teilnehmenden auf, die anders sprechen, sich anders kleiden oder andere Verhaltensweisen zeigen, als es subjektiv für »normal« gehalten wird. Dabei zeigen Kinder oft einen selbstverständlicheren Umgang mit Unterschieden als Jugendliche, die ein stärkeres Bedürfnis nach Abgrenzung haben. Dennoch bringen sich auch privilegiere Jugendliche dauerhaft in die inklusiven Gruppenprozesse ein, auch weil sie ein ausgeprägtes Interesse daran haben, etwas von den Jugendkultur-Akteuren aus dem Team von cultures interactive zu lernen, die sie als Rollenvorbilder wahrnehmen. Einen positiven Effekt zeigt an dieser Stelle die Teilnahme von Heranwachsenden, die es lange gewöhnt sind, mit Diversität umzugehen, weil sie z. B. eine inklusive Schule besuchen.

Pädagogische Rahmung von inklusiven Gruppenprozessen

Damit die Interessen und Fähigkeiten der Teilnehmenden bestmöglich angesprochen werden, können diese das Workshopangebot selbst auswählen. Folgende Angebote von cultures interactive sind prinzipiell für alle Heranwachsenden zugänglich: Rap, Graffiti, (Break-)Dance, DJing, Video, Podcasting, Parkour und Skateboarding. Sie werden mindestens sechs Monate durchgeführt, um eine inhaltliche und pädagogisch-personelle Kontinuität zu gewährleisten. Ein weiteres Merkmal der inklusiven Angebote von cultures interactive ist, dass sie mehrere Themen kombinieren, damit in der heterogenen Gruppe die gemeinsame Tätigkeit im Vordergrund steht, zu der jedes Kind und jeder Jugendliche, je nach Fähigkeiten und Interessen, einen Beitrag leisten kann. Es hat sich z. B. bewährt, Video-Angebote mit (Break-)Dance und Parkour zu kombinieren. So können ganz unterschiedliche Rollen entstehen, in denen die Teilnehmenden ihre Interessen

und Fähigkeiten zur Geltung bringen können: Tänzer, Tanzlehrerin, Parkourläufer, Fan, Moderatorin, Beleuchter und Kamerafrau, bei der die Kamera beispielsweise durch die Nutzung eines Rollstuhls zur »fahrenden Kamera« wird.

In allen jugendkulturellen Aktivitäten sind neben den oben beschriebenen verbindenden Elementen auch unterschiedliche Barrieren angelegt. So stellt z. B. Rap einen gewissen Anspruch an die Sprachfähigkeit, Breakdance, Parkour und Skateboarding stellen einen Anspruch an die Bewegungsfähigkeit. Hier gilt es, mit Empathie und Kreativität Teilhabe zu ermöglichen. Rap kann auch in einfacher Sprache interpretiert werden. Der Back-up MC rappt lediglich die Endreime. Bewegungsformen lassen sich stets kreativ interpretieren und dabei entstehen neue, sehr viel weitere Räume für einen kreativen Umgang mit Barrieren. Die Kunst (nicht nur) in der inklusiven Jugendkulturbildung ist es, einen niedrigschwiligen Anspruch zu formulieren, der alle Teilnehmenden herausfordert, aber nicht überfordert. Dabei wird am Individuum angesetzt und von diesem ausgehend die gesamte Gruppe in den Blick genommen. Dies ist nur dann möglich, wenn ein ausreichender Personalschlüssel zur Verfügung steht, damit sich das pädagogische Team wirklich jeder Teilnehmerin und jedem Teilnehmer widmen kann und gleichzeitig den gesamten Gruppenprozess im Blick behält.

Kommt es zu konflikthafter Aushandlungsprozessen, weil Befähigung, Aufgabe und Anspruch der Teilnehmenden in einer konkreten Situation nicht zusammenpassen, treten erfahrungsgemäß die eingespielten Differenzkategorien zwischen ihnen oftmals wieder in den Vordergrund. Insbesondere in solchen Situationen ist eine Moderation durch die Teamenden und eine Fürsprache für Kinder und Jugendliche mit Lernschwierigkeiten notwendig. Diese Situationen sind sehr sensibel, weil die Gefahr besteht, dass die pädagogischen Interventionen als Bevorteilung oder auch Bevormundung von Kindern und Jugendlichen mit Behinderungen wahrgenommen werden. Dadurch kann ein Sonderstatus innerhalb der Gruppe verstärkt werden. Gelingt es hingegen, in diesen Aushandlungsprozessen wieder eine gemeinsame Ebene zu eröffnen, dann sind dies sehr empowernde Erfahrungen für alle Beteiligten.

Da die Unterschiedlichkeiten und die dadurch hervorgerufenen Irritationen die Teilnehmenden (zeitweise) überfordern und ermüden können, ist es sinnvoll, immer wieder Rückzugsorte zu schaffen, z. B. Ruhe- bzw. Chill-out-Räume. Verschiedene Angebote können auch so strukturiert werden, dass sie die spezifischen Interessen innerhalb der Gruppe ansprechen. So wird z. B. der Breakdance-Workshop erfahrungsgemäß eher von älteren Mädchen gewählt, die lernen möchten, sich durch das Tanzen selbst

auszudrücken, während sich für das Graffiti-Angebot eher jüngere Jungen entscheiden, die ein Bedürfnis haben, sich frei auszutoben. Wichtig ist, dass diese Trennung entlang unterschiedlicher Differenzkategorien (hier: Alter und Geschlecht) nur über einen begrenzten Zeitraum aufrechterhalten wird, damit der inklusive Prozess hierüber nicht aus dem Blick gerät.

Methoden der inklusiven Jugendkulturbildung I: Gruppenbildung und soziales Lernen

Im Rahmen seiner Workshops setzt cultures interactive e.V. inklusive Methoden der Gruppenbildung und des sozialen Lernens ein, die zu einem großen Teil durch den Verein selbst (weiter-)entwickelt und erprobt wurden. Mit ihrer Hilfe werden Warm-up-, Kennenlern-, Teambildungs- und *Peer-Learning*-Prozesse innerhalb der inklusiven Gruppen initiiert. Sie werden durch die Teamenden situationsbedingt und flexibel, entsprechend den Erfordernissen der jeweiligen Gruppensituation, zum Einsatz gebracht. Diese Methoden des sozialen Lernens haben zum Ziel, die Gruppenbildungsprozesse zwischen Kindern und Jugendlichen mit unterschiedlichen Heterogenitätsdimensionen nachhaltig zu fördern und langfristig zu festigen.

Die Methoden des sozialen Lernens können insbesondere im Rahmen der ersten Kennenlernphase positive Auswirkungen auf die Gruppendynamik entfalten. Diese Phase ist besonders anfällig für Irritationen und Fremdheitsgefühle sowie einen daraus resultierenden Rückzug von Teilnehmenden. Die Methoden des sozialen Lernens ermöglichen in dieser Situation eine spielerische Annäherung aneinander. Die Teamenden sollten dabei die Fähigkeiten besitzen, sowohl die individuellen Bedürfnisse von verschiedenen Kindern und Jugendlichen wahrzunehmen als auch die richtigen Schlüsse für eine inklusive Gruppendynamik zu ziehen.

Im Folgenden werden zur Veranschaulichung zwei dieser Best-Practice-Methoden der Gruppenbildung und des sozialen Lernens in der inklusiven Jugendkulturarbeit exemplarisch vorgestellt.

Die Methode »Aka – Also known as« wurde als Rap-Methode entwickelt. Zunächst erklären die Teamenden, dass im Rap ein »Aka« ein Spitzname ist, den sich die Künstlerinnen und Künstler neben ihrem eigentlichen (Künstler-)Namen geben. Er dient dazu, das Spiel mit den Worten und verschiedenen Facetten der Persönlichkeit zu erweitern. Der Name repräsentiert dabei eine selbst zugeschriebene Eigenschaft. Der Aka wird in einem Reim von den Teamenden präsentiert. Ein Beispiel: »Ich bin Sinaya aka ›die Freche‹.« Den Teilnehmenden wird erklärt, was ein Reim

ist. Die Teamenden veranschaulichen dies unmittelbar: »Ich bin Sinaya aka »die Freche«. Schau mich an, wenn ich mit dir spreche.« Nun geben sich alle Teilnehmenden einen »Aka«, der wie im Beispiel mit einer Eigenschaft verknüpft ist, mit der sie sich identifizieren können. Sie erklären, was sie mit diesem Spitznamen verbinden. Optional kann der Reim anschließend noch reihum auf einen Beat gerappt werden. Die Teilnehmenden werden so miteinander warm, während sie gleichzeitig erste Schritte in die jugendkulturelle Praxis vollziehen. Teilnehmende mit sprachlichen Schwierigkeiten, z. B. aufgrund geringer Kenntnisse der deutschen Sprache, können sich aktiv im Rahmen ihrer individuellen Möglichkeiten beteiligen, indem sie in »ihrer« Sprache rappen oder sich mehr Zeit lassen (zu der Methode im Einzelnen siehe Jäger/Sanchis Calva/Wagener 2017: 14).

Die Methode »Graffiti outside the box« zielt darauf, die Aushandlung von gemeinsamen Zielen hinsichtlich der Gestaltung eines Graffiti-Bildes anzuregen und den Blickwinkel auf Graffiti als Kunstform zu erweitern, indem neben den Sprühfarben andere Elemente hinzugefügt werden, die in der Streetart verwendet werden. Dies können verschiedene Materialien sein, wie beispielsweise Wandfarbe, alte Tapeten, Tapetenleim, Stoff und Papier mit verschiedenen Strukturen, Eierkartons, Ketten u. v. m. All diese Materialien werden zusammen in der Gruppe verarbeitet und zu einem Bild gestaltet, das nicht nur visuell, sondern auch haptisch erfahrbar wird. Hiervon profitieren vor allem Teilnehmende mit einer Sehbehinderung (zu der Methode im Einzelnen siehe ebd.: 28).

Methoden der inklusiven Jugendkulturbildung II: politische Bildung

Inklusive Jugendkulturarbeit im Selbstverständnis von cultures interactive hat auch den Anspruch, politische Bildung zu sein. Den Kindern und Jugendlichen wird nicht nur sinnlich vermittelt, dass Diversität bereichernd für sie persönlich ist, sondern ihnen werden darüber hinaus auch die gesellschaftlichen Zusammenhänge der Barrieren aufgezeigt, denen sie im Alltag begegnen. Um nachhaltige Prozesse der Inklusion anzuregen, können spezielle Fähigkeiten und ein Selbstbewusstsein vermittelt werden, damit junge Menschen dauerhaft Verantwortung in ihrem Lebensumfeld übernehmen und ein aktiver Teil des Gemeinwesens sind.

Die Methoden der inklusiven politischen Jugendkulturbildung, die in den Workshops von cultures interactive zum Einsatz kommen, werden tendenziell in Gruppen angewandt, deren Mitglieder sich bereits kennen, die also bereits erste gemeinsame Erfahrungen mit der jugendkulturellen

Praxis machen konnten. Um das Abstraktionsniveau zwischen der wahrgenommenen Realität der Kinder und Jugendlichen und »der Politik« so niedrig wie sinnvoll möglich zu halten, werden die Methoden dabei stets mit einem Lebensweltbezug und möglichst situationsbezogen eingesetzt, insbesondere dann, wenn soziale oder materielle Barrieren in den Gruppenprozessen zutage treten. Dies kann beispielsweise der Fall sein, wenn Teilnehmenden ein Aufkleber mit rassistischen Inhalten aufgefallen ist, der gehäuft in ihrem sozialen Umfeld auftaucht, oder auch, wenn die schlechte Busverbindung angesprochen wird, die für die Teilnehmenden die Fahrt zum Workshop erschwert. Die angewandten inklusiven Methoden greifen diese Wahrnehmungen gesellschaftlicher Phänomene auf und betten sie in einen Gruppenprozess ein, in dem möglichst alle Teilnehmenden einen persönlichen Bezug zum Thema herstellen können. Unter Zuhilfenahme dieser Methoden werden die gesellschaftlichen Bedingungen geteilter Erfahrungen für die Kinder und Jugendlichen erfahrbar gemacht.

Damit das bis hierhin Dargelegte besser nachvollziehbar wird und leichter auf die eigene Praxis übertragen werden kann, folgt nun exemplarisch eine ausführliche Beschreibung von zwei Methoden der inklusiven politischen Jugendkulturbildung.

Methodenbeispiel 1: Streetart-Memory

Ziele

- Förderung der bewussten Wahrnehmung des Sozialraums, anknüpfend an die spezifischen Ortskenntnisse der Teilnehmenden
- Auseinandersetzung mit politischen Statements im sozialen Nahraum

Bedingungen

Dauer: 3–4 Stunden

Teilnehmende: 5–14

Material: Digital-/Handykameras in ausreichender Zahl, Geld für den Foto-Druck

Vorbereitung

Innerhalb der Gruppe wird besprochen, an welchen Orten im Sozialraum gehäuft Streetart und politische Botschaften in Form von Graffiti, Stickern oder Ähnlichem zu finden sind. Die Kinder und Jugendlichen schlüpfen in die Rolle von Expertinnen und Experten ihrer Lebenswelt. Es bilden sich ein bis zwei Gruppen mit jeweils maximal 7 Teilnehmenden. Die Teamenden erklären, dass jede Gruppe ein Memory-Spiel mit jeweils ca. 2 x 20 Fotos erstellt. Gemeinsam wird festgelegt, wie viele Fotos die

Teilnehmenden jeweils einbringen können, und sichergestellt, dass alle über eine (Handy-)Kamera verfügen. Teilnehmende, die möglicherweise einen Unterstützungsbedarf haben, z. B. weil sie Barrieren wie Bordsteine mit einem Rollstuhl überwinden müssen, sollten mindestens eine Person ihres Vertrauens in ihrer Nähe wissen. Die Beteiligten legen schließlich fest, welche Gruppe welche Orte besucht und wann sich die gesamte Gruppe wieder am vereinbarten Treffpunkt einfindet.

Ablauf

Die Gruppen begehen den Sozialraum und fotografieren Streetart und politische Botschaften, die sie schön oder interessant finden und/oder die sie persönlich berühren. Bereits während der Begehung kommt es zu einem Austausch über das Wahrgenommene. Nach 30–60 Minuten treffen sich alle Teilnehmenden wieder in einem Drogeriemarkt oder in einem anderen Geschäft, wo Fotos schnell ausgedruckt werden können. Jede(r) Teilnehmende darf die zuvor abgesprochene Anzahl von Fotos nach eigener Wahl zweimal ausdrucken. Der Druck erfolgt in einem quadratischen Format.

Anschließend geht die gesamte Gruppe zurück in den Jugendclub. Hier werden die entstandenen zwei Memory-Spiele verdeckt ausgelegt und mit jeweils maximal 7 Teilnehmenden gespielt und in einer zweiten Runde zwischen den Gruppen getauscht. Von den Teilnehmenden ausgehende Gespräche über die Fotomotive werden durch die Teamenden gefördert, etwa in Form von anregenden Nachfragen.

Zum Abschluss erfolgt eine Auswertungsrunde. Die Fotos werden offen auf dem Boden oder einem Tisch ausgelegt. Jede(r) Teilnehmende und Teamende sucht sich ein Foto aus. In der Gruppe werden Assoziationen zu den Bildern ausgetauscht. Je nach Gruppenzusammensetzung kann dies in einem Stuhlkreis geschehen, aber auch stehend oder sogar in Bewegung. Letzteres ist z. B. dann eine sinnvolle Option, wenn Kinder und Jugendliche teilnehmen, denen es schwerfällt, ruhig sitzen zu bleiben. Die Teamenden werfen gegebenenfalls noch einmal Fragen zu den Fotos auf, die die Teilnehmenden schon während des Spiels gestellt haben, die aber (noch) nicht befriedigend beantwortet werden konnten. Spätestens jetzt weisen die Teamenden auf politische Zusammenhänge hin, die in den Bildern aufscheinen, aber bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht als solche erkannt wurden.

Anmerkungen

Es ist wichtig, ausreichend Zeit für die Auswertungsrunde einzuplanen. Hier sollten alle Themen, die im Zusammenhang mit den Fotos auftauchen

und die für die Teilnehmenden von Interesse sind, angesprochen werden (können). Währenddessen tragen die Teamenden über die Moderation dafür Sorge, dass jede(r) Teilnehmende den Raum erhält, um ihre/seine Perspektive in die Gruppe einzubringen. Teilnehmende, die sich weniger gut artikulieren können, werden gegebenenfalls durch aktive Fürsprache unterstützt. Je nach Zusammensetzung kann es auch sein, dass innerhalb der Gruppe keine ausreichende Konzentrationsfähigkeit für eine anschließende Auswertungsrunde vorhanden ist. In diesem Fall können die Teamenden die Gespräche während des Spiels noch stärker fördern und die Auswertung so unmittelbar in das Spiel einbetten.

Der politische Charakter von Streetart wird (nicht nur von Kindern und Jugendlichen) oftmals nicht auf den ersten Blick erkannt, es sei denn, die jeweiligen Perspektiven werden in den Motiven explizit zum Ausdruck gebracht. Analysiert man die jeweiligen Motive jedoch genauer, dann wird oft deutlich, dass sich darin politische Konfliktlinien verbergen. Die Streetart ist seit ihren Anfängen ein Medium, mit dem insbesondere Jugendliche aus marginalisierten gesellschaftlichen Gruppen Sichtbarkeit und Selbstwirksamkeit im öffentlichen Raum erlangen. Die Frage der Verfügbarkeit des öffentlichen Raums für verschiedene gesellschaftliche Gruppen liegt der Streetart zugrunde und wird durch sie stets aufgeworfen.

Den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen macht es in der Regel sehr viel Spaß, den vertrauten Sozialraum aus dieser Perspektive neu zu erkunden. Erfahrungsgemäß kann mit der Methode sehr gut eine bewusste Wahrnehmung des eigenen Lebensumfeldes und eine Auseinandersetzung mit den dort aufscheinenden politischen Themen angeregt werden.

Situationsbeschreibung aus der pädagogischen Praxis

Nachdem sie ihre Fotos ausgedruckt haben, gehen die Teilnehmenden zurück in den Jugendclub. Dort verteilen sie die Fotos verdeckt auf einem Tisch. Sie beginnen mit dem Memory-Spiel. Alex ist der Erste, der ein Foto-Paar aufdeckt. Es ist das Foto eines Graffitis, eine Fahne, die in zwei horizontale Streifen geteilt ist, oben blau und unten weiß. Links oben in der Ecke sieht man ein H. »Das ist die Fahne von Hertha BSC!«, ruft Alex. Dem stimmen alle anderen Teilnehmenden zu. Jamie wirft ein: »Scheiß Hertha, Union ist viel cooler!« Es folgt ein kurzer Schlagabtausch, der von einem zunächst ernsthaften Umgangston in einen scherzhaften übergeht. Dann geht das Spiel weiter. Lisa deckt das nächste Foto-Paar auf. Es ist das Motiv eines Stickers. Auf schwarzem Grund und zwischen zwei roten Balken ist darauf »FCK AFD« zu lesen. Jussuf hat sich bislang nicht am Spiel beteiligt. Er möchte lieber Skizzen für ein neues Graffiti entwerfen. Jetzt

wird er jedoch aufmerksam. »Das ist doch diese Nazi-Partei!«, wirft er ein. Nico, einer der Teamer, fragt daraufhin: »Kannst du uns mehr darüber erzählen?« Zur Überraschung aller Anwesenden kennt sich der 12-jährige Jussuf ziemlich gut aus mit der Zeit des Nationalsozialismus. Es entsteht ein Gespräch über das Thema. Diskutiert werden auch Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen der NSDAP und der AfD. Im Anschluss teilt Nico Jussuf im persönlichen Gespräch mit, dass es ihn beeindruckt hat, wie viel er weiß und wie er sein Wissen vermittelt. Jussuf meint während dieses Gesprächs: »Versteh mich nicht falsch, aber ich hätte voll Lust, mal so eine Gaskammer zu besuchen.« Auf Nachfrage melden sich zwei weitere Kinder, die ebenfalls ein Interesse an dem Besuch einer Gedenkstätte haben. Gemeinsam mit den Teamenden organisieren die drei Kinder einen Tagesausflug zu einem Gedenkort, wo das Thema altersgemäß vermittelt wird.

Entwicklung

Nicola-Canio Di Marco, Sebastian Kreplin und Florian Wagener, cultures interactive e. V., Juli 2019

Methodenbeispiel 2: One step backwards (Breakdance)

Ziele

- Empowerment von Kindern und Jugendlichen
- Auseinandersetzung mit der Lebensrealität von anderen Kindern und Jugendlichen
- Sensibilisierung hinsichtlich diverser Formen von Diskriminierung

Bedingungen

Dauer: 90 Minuten

Teilnehmende: 5–7

Material: vorbereitete Rollenkarten, ca. 13 x 18 cm

PC und Beamer (zum Videoabspielen)

ausreichend großer Raum

Vorbereitung

Die Teamenden bereiten Rollenkarten vor, die unterschiedliche Menschen darstellen. Sie fertigen Zeichnungen oder Grafiken an, auf denen Personen oder Symbole zu sehen sind. Die dargestellten Personen können verfremdet, sollten aber nicht karikiert dargestellt werden. Sie haben z. B. verschiedene Hautfarben, nutzen einen Rollstuhl, tragen ein Kopftuch, oder es ist nicht ersichtlich, welchem Geschlecht sie zuzuordnen sind. Daneben werden Eigenschaften über Symbole verdeutlicht. So kann Armut z. B. mit-

tels eines durchgestrichenen Geldbeutels symbolisiert werden, Homosexualität durch einen Regenbogen und Staatsangehörigkeit über die Farben der jeweiligen Nationalflaggen. Ergänzend können Eigenschaften auch schriftlich auf den Rollenkarten festgehalten werden.

Die Rollenkarten werden gemischt. Jede(r) Teilnehmende zieht eine Karte. Die Teamenden bitten sie, sich die gezogene Karte und die abgebildete Person bzw. die dargestellte Eigenschaft genau anzuschauen. Dann bitten sie die Teilnehmenden, sich in die Lage der abgebildeten Person zu versetzen, und fragen, ob alle ihre Rolle verstanden haben. Wenn dies der Fall ist, stellen die Teamenden Fragen mit dem Wortlaut »Du möchtest xy machen. Kannst du das ohne Probleme?«

Mögliche Themen für »xy« sind:

- Besuch eines Jugendclubs;
- Ferienreise nach ...;
- Besuch einer Diskothek;
- in der Schule eine Frage stellen;
- Rapper(in) sein.

Ablauf

Zu Beginn stehen alle Teilnehmenden in einer Reihe in der Mitte des Raums. Sie »beantworten« die Fragen, indem sie sich im Raum in eine jeweils festgelegte Richtung bewegen, d. h. bei einer positiven Antwort rückwärts, bei einer Negation vorwärts. Die Teilnehmenden werden von den Teamenden aufgefordert, sich »tänzerisch« zu bewegen. Die Art der Bewegungen wählen sie frei und spontan, entsprechend der jeweiligen Rolle, ihrer Stimmung, ihren individuellen Bedürfnissen und motorischen Fähigkeiten. Es ist wichtig, dass die Teilnehmenden bei der Wahl ihrer Bewegungen möglichst wenig eingeschränkt werden. Im Rahmen dieser Methode gibt es keine guten und schlechten, falschen und richtigen Bewegungen!

Nachdem die Teamenden einige Fragen gestellt haben und die Teilnehmenden verteilt im Raum stehen, werden alle angehalten, sich die Aufteilung im Raum anzuschauen und die eigene Position zu reflektieren.

Die Teilnehmenden, welche die meisten Fragen verneinen mussten, stehen weiter vorne im Raum als andere, die die Fragen überwiegend bejaht haben. Die Teamenden fragen möglichst alle Teilnehmenden: »Warum stehst du da, wo du stehst? Wie geht es dir dabei?« In der anschließenden gemeinsamen Auswertungsrunde spricht die Gruppe über Barrieren und Diskriminierungen. Um das Gespräch anzuregen, können Videos gezeigt werden, in denen Jugendkultur-Aktivist*innen mit und ohne Behinderung eine aktive Rolle einnehmen.

Anmerkungen

Es muss ausreichend Zeit für die Erklärung der verschiedenen Rollenkarten und der darauf abgebildeten Personen bzw. Eigenschaften eingeplant werden. Das Spiel kann erst beginnen, wenn alle Teilnehmenden ihre Rolle verstanden haben.

Gleichzeitig muss darauf geachtet werden, ob Teilnehmende sich eventuell selbst mit einer dieser Rollen identifizieren und selbst von Diskriminierung betroffen sind. Hier ist eine empathische Kommunikation und eine klare Haltung bei den Teamenden sehr wichtig. Es sollte immer davon ausgegangen werden, dass Jugendliche mit Diskriminierungserfahrungen anwesend sind, ohne dass sie davon berichtet haben oder dies für die Teamenden erkennbar ist, z. B. wenn Jugendliche sich (noch) nicht als homosexuell geoutet haben. Wenn angenommen werden muss, dass die Gruppe keinen konstruktiven Umgang mit einem bestimmten Thema finden kann, dann können einzelne Karten aus dem Spiel genommen werden. Sind innerhalb der Gruppe überwiegend verfestigte diskriminierende Haltungen anzutreffen, dann sollte auf die Anwendung dieser Methode verzichtet werden.

Mit dieser Methode können erfahrungsgemäß tiefergehende Erfahrungsprozesse bei den Teilnehmenden angestoßen werden. Es ist deshalb sehr wichtig, ausreichend Zeit auch für die Auswertungsrunde einzuplanen. Hier sollten alle Themen, die auftauchen und die für die Teilnehmenden von Interesse sind, in Ruhe besprochen werden (können). Währenddessen tragen die Teamenden dafür Sorge, dass alle Teilnehmenden Raum erhalten, um ihre Perspektive in die Gruppe einzubringen.

Situationsbeschreibung aus der pädagogischen Praxis

Alle Fragen wurden gestellt. Die Teilnehmenden stehen verteilt im Raum. Die Teamerin Sinaya fragt die Teilnehmenden nach ihren Eindrücken. Nach einer Minute des Schweigens meint Maja: »Na ja, wir stehen alle hier, weil wir Probleme haben.« Dabei deutet sie auf Samira und Helena, die in ihrer Nähe, ganz vorne im Raum, stehen. Maja hat die Rolle eines schwarzen Tänzers übernommen, der nach ihrer Einschätzung nicht ohne Probleme an den Türstehern jeder Diskothek vorbeikommt. Darauf nimmt sie nun wieder Bezug: »Wenn ich nicht reinkomme, dann mache ich eben meine eigene Tanzgruppe auf!« Die Teamerin Sinaya wirft die Frage auf, ob dort dann wirklich alle mitmachen können. Maja, die eine vergleichsweise erfahrene Tänzerin ohne körperliche Beeinträchtigung ist, überlegt. Schließlich fällt ihr selbst wieder eine Situation aus dem letzten Tanz-Workshop ein, wo sie sich demonstrativ gelangweilt zeigte, als Selin, eine Jugendliche mit Lernschwierigkeiten, tänzerisch nicht mit ihr mithalten

konnte. Sie weist die Gruppe selbstkritisch darauf hin. Gemeinsam lassen die Teilnehmenden diese Situation noch einmal Revue passieren. Samira erinnert an eine andere Situation, als Selin während der Choreografie anfing, abweichende Bewegungen auszuführen. »Aber das sah doch eigentlich ganz gut aus!«, wirft Helena ein. Dem können alle zustimmen. Selin ist sichtlich erfreut über die Reaktion der Gruppe. Es werden Ideen gesammelt, wie wirklich alle mit ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten in die Tanzchoreografie eingebunden werden können. Alle Beteiligten stellen fest, es geht nicht darum, wer am meisten kann, sondern darum, gemeinsam eine Choreografie zu entwickeln, in die sich alle auf ihre Art einbringen können.

Entwicklung

Sinaya Sanchis Calva und Florian Wagener, cultures interactive e. V., September 2019

Literatur

- Dönges, Christoph/Hilpert, Wolfram/Zurstrassen, Bettina (Hrsg.) (2015): Didaktik der inklusiven politischen Bildung (Schriftenreihe/Bundeszentrale für politische Bildung, Bd. 1617). Bonn.
- Henning, Ina/Sauter, Sven/Witte, Katharina (Hrsg.) (2019): Kreativität grenzenlos!? Inner- und außerschulische Expertisen zu Inklusiver Kultureller Bildung. Bielefeld.
- Jäger, Marie/Sanchis Calva, Sinaya/Wagener, Florian (2017): Best-Practice-Methoden für die inklusive Jugendkulturarbeit. Online verfügbar unter: cultures-interactive.de/de/projekt-incultures.html?file=tl_files/projekte/IN_Cultures/IN_C_FINAL_PDF.pdf (Zugriff: 29.06.2020).
- Rezo u. a. (2019): Ein Statement von 90+ Youtubern. Online verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=Xpg84NjCr9c> (Zugriff: 29.06.2020).
- Richter, Julia (2018): Abruptes Ende für Skateareal – Der »Trini« an der Gerokstraße ist plötzlich Geschichte. Alternativen sind gefragt, aber rar. [saechsische.de](https://www.saechsische.de), 28.11.2018. Online verfügbar unter: <https://www.saechsische.de/skater-dresden-5004609.html> (Zugriff: 29.06.2020).
- Wansing, Gudrun/Westphal, Manuela (Hrsg.) (2014): Behinderung und Migration – Inklusion, Diversität, Intersektionalität. Wiesbaden.