



**cultures
interactive**

Verein zur interkulturellen Bildung
und Gewaltprävention e.V.



SCHULPROJEKTTAGE

WORKSHOPS

MODELLPROJEKT

BANDWORKSHOP

COMIC

HIPHOP

EMO

GOTHIC

MEDIENWORKSHOPS

METAL

POPCULTURES

PUNK

REGGAE / DANCEHALL

PARCOUR

SKATEBOARDING

TECHNO

STREETSOCGER

HAPPY GENDER

cultures interactive e.V.
Verein zur interkulturellen
Bildung und Gewaltprävention

HAUPTGESCHÄFTSSTELLE
Mainzer Straße. 11
12053 Berlin
Fon: 030 – 60 40 19 50
Fax: 030 – 60 40 19 46

AUSSENSTELLE
99423 Weimar (Post über Berlin)
Fon: 03643 – 479 80 71
Mobil: 0176 – 48 25 70 41

info@cultures-interactive.de
www.cultures-interactive.de



INHALT

Was macht CI	2
Programmbeispiel eines Projekttages	4
Politische Bildung bei CI	5
Jugendkultur-/Workshopangebote	
HipHop > Beatboxen, Breakdance, DJing, Rap, Graffiti	6
Techno	8
Punk	9
Reggae/Dancehall	10
Metal	11
Gothic	12
Emo	13
Comic	14
Manga	15
Popcultures	16
Bandworkshop/Singer Songwriter	17
Skateboarding	18
Parcour, Streetsoccer	19
Medienworkshops > Fotografie, Radio, Slam Poetry, Video	20
Happy Gender > Mädchen Power, Jungen Power	22
Modellprojekt Hako_reJu	24



Seit unserer Vereinsgründung 2005 arbeiten wir an der Frage, wie man zwei Dinge wirkungsvoll miteinander verbinden kann: Politische, kulturelle und soziale Bildung und die Interessen von Jugendlichen. Dazu haben wir eine Reihe effektiver Modellprojekte entwickelt und führen jugendkulturelle Schulprojekte, Zukunftswerkstätten, Open Space-Veranstaltungen, Qualifizierungslehrgänge und Fortbildungen durch. Wir beraten Kommunen, wie man Jugendliche in den demokratischen Alltag vor Ort einbeziehen kann und sie ermuntert, zivilgesellschaftlich aktiv zu werden und nutzen Jugendkulturen für die Kompetenz- und Berufsorientierung sowie Stärkung der Softskills von jungen Menschen.

Unser Ziel ist bei Jugendlichen und Erwachsenen Perspektivwechsel zu ermöglichen und sie in einer Haltung der aktiven Toleranz, Weltoffenheit und körperlichen wie psychischen Gewaltvermeidung zu stärken. Dabei stoßen wir Prozesse an, die die Chancen von jungen Menschen auf dauerhafte soziale und berufliche Teilhabe unabhängig von ihrer Herkunft fördern.

Mit dem Ansatz der zivilgesellschaftlichen Jugendkulturarbeit arbeiten wir von unseren Büros in Berlin und Weimar bundesweit mit einem Team von Jugendkultur- und Medienakteur/innen aus HipHop, Techno, Skateboarding, Punk, Emo, Visual Kei, Gothic, Riot Grrrls, Metal, Indie, Rock, Fotografie, Radio und Video sowie mit Sozialpädagog/innen, politischen Bildner/innen, Supervisor/innen und Gruppentherapeut/innen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE UNSERER ARBEIT

Kompetenzorientierung und zivilgesellschaftliche Stärkung, Prävention und Intervention bei Rechtsextremismus, Gewalt und menschenverachtenden Haltungen wie Sexismus, (Alltags-)Rassismus, Antisemitismus, religiös-fundamentalistische und ethnische Konflikte, Nationalismus, Homophobie und Sozialdarwinismus.

PROGRAMMBEISPIEL EINES PROJEKTTAGES

POLITISCHE BILDUNG BEI CI

4

WORK-SHOP ZEIT	HipHop Breakdance	HipHop Rap	Techno Djing	Punk, Gothic Fanzine	Mädchen Power Fotografie
8.00 – 9.30	Teambildung, Politische Bildung				
Pause					
9.45 – 11.00	Jugendkultur- Bildung	Jugendkultur- Bildung	Jugendkultur- Bildung	Jugendkultur- Bildung	Jugendkultur- Bildung
Pause					
11.30 – 13.00	Praxis Breakdance	Praxis Rap	Praxis Djing	Praxis Fanzine	Praxis Fotografie
Pause					
13.30 – 15.00	Offene Workshops	Offene Workshops	Offene Workshops	Offene Workshops	Offene Workshops

- Die Auswahl der Workshops wird durch die Jugendlichen vorab entschieden.
- Wir können Schul-Projektstage mit 20 (1 bis 2 Workshops) bis 180 Schüler/innen (10 bis 12 Workshops) durchführen.
- Das hier angegebene Programmbeispiel ist für etwa 75 Jugendliche.



Jugendliche interessieren sich wenig für Politik, heißt es. Das kommt drauf an, finden wir. Politik verstehen wir als die Gestaltung der eigenen Lebensumstände und so knüpfen wir in unserer Arbeit immer an zwei Dinge an: 1. die lebensweltlichen Interessen unserer Teilnehmer/innen, die Themen, die sie bewegen, und 2. politische Themen, die sich aus den jeweiligen Jugendkulturen wie HipHop, Punk, Reggae, Riot Grrrl, Techno u.a. ergeben: Selbstbestimmung von jungen Menschen, Haltungen gegen Gewalt und Ausgrenzung, eigene Welten schaffen, um Spaß zu haben, sich zu verwirklichen, um Jugend- arbeitslosigkeit, Armut und Gewalt zu entkommen, um Konzer- te, Wettbewerbe wie HipHop Battles und Partys zu organisieren. Diese Inhalte greifen wir auch in unseren jugendkulturellen und Medien-Praxisangeboten auf.

In Verbindung mit Methoden der Teambildung, des Projekt- managements, des Empowerments, der vorurteilssensiblen Pädagogik, des intersektionalen Ansatzes u.a. sind jugendkul- turelle Herangehensweisen hervorragend für die Arbeit mit Jugendlichen geeignet.

HipHop ist eine großartige Jugendkultur, der es weltweit immer wieder gelingt, Jugendlichen aus allen Milieus Gehör und Gesicht zu verschaffen. Oft sind jene aktiv an der inzwischen weltweit größten Jugendkultur beteiligt, die Benachteiligung tagtäglich erleben, etwa weil sie keine weiße Hautfarbe haben, aus einem anderen Land kommen oder ihre Eltern weniger Geld und Fördermöglichkeiten haben als andere.

Das hat Tradition: in den 70er und 80er Jahren entwickelte sich HipHop mit seinen verschiedenen Elementen in der Bronx/New York: Breakdance, Djing, Rap, Graffiti waren die akrobatisch-tänzerischen, musikalischen, sprachlichen und künstlerischen Ausdrucksformen, um sich Respekt zu verschaffen und von einem Leben zu erzählen, in dem man von sozialer Ungerechtigkeit, rassistischer Ausgrenzung, Armut, Gewalt und Kriminalität betroffen ist und wenig Chancen auf sozialen Aufstieg hat.



Andererseits ist klar: HipHop ist nicht politisch korrekt und gerade im Deutsch-Rap gab und gibt es einen ganz anderen „Battle“: Wer schreibt die härtesten Texte in punkto Frauenverachtung und Schwulenhass?

In Schulprojekttagen und Workshops mit Jugendlichen sowie in Fortbildungen diskutieren wir dazu.

Dazu könnt Ihr folgende Praxis-Workshops wählen:

BEATBOXEN

Geräusche imitieren / Beat- und Rhythmusschulung / Kombinieren von Sounds / Nachahmen von Songs / eigene Shows einstudieren

BREAKDANCE

Stile im Breakdance / Beat- und Rhythmusschulung / Basics / Choreographie / Tanzgruppen

DJING

Technikeinführung / Basistechniken / Mixen / Geschwindigkeitsabgleich / Mix produzieren / Setaufbau

GRAFFITI

Geschichte und Besonderheiten der Subkultur (Illegalität, Hierarchien, Regeln) / Styles und Technik / Skizzen zeichnen / Bilder sprühen

RAP

Themenfindung / Songstruktur / Reime und Taktung / Flowtechnik

TECHNO

8

Techno ist die Begleitmusik zum Computerzeitalter. Beeinflusst von Disco und House entstand in Detroit, Manchester, Paris und Berlin eine Musik nahezu ohne Texte und scheinbar ohne Inhalte. Aber diese Musik war politisches Ausdrucksmittel für Jugendliche, die sich mit dem Slogan „Reclaim the street“ einem Versammlungsverbot auf öffentlichen Plätzen widersetzen oder auch für eine homosexuelle Subkultur. Über den Christopher Street Day bis zur Love Parade zog die Techno-Bewegung in den 1990er Jahren Millionen Menschen auf die Straße. Heute trifft sich die Technoszene wieder vor allem in den Clubs. Die Musik ist weitgehend aus den Charts verschwunden, doch nach wie vor gilt: keine Party ohne Elektronik.

In dem Workshop geht es um Do-it-Yourself (DIY) und Konsumverhalten, Techno als die Jugendkultur der Wende nach dem Mauerfall, Homosexualität und Rassismus.

Dazu könnt Ihr folgende Praxis-Workshops wählen:

DJING

Einführung in die Technik / den Takt von zwei Musikstücken aufeinander abstimmen / Übergänge von einem in das andere Musikstück vollziehen

DIGITALE MUSIKPRODUKTION

Zusammenmischen eigener Stücke am Computer

PUNK

9

Ihr Auftreten und Aussehen provoziert. Das soll es auch. Mitte der 1970er Jahre entstand Punk in den USA als musikalische-künstlerische Provokation auf friedvolles „Hippietum“ und aufwändige Rock-Opern. In Großbritannien trafen sich in Zeiten starker Arbeitslosigkeit immer mehr Jugendliche mit quietsch-farbenen Irokesenschnitt, selbstgemachten Nietenschmuck und Springerstiefeln in der Öffentlichkeit und zeigten deutlich: „Eure Leistungsgesellschaft interessiert uns gerade nicht mehr!“

Doch steckt im Punk bis heute weit mehr als Verweigerung. Es ist die Lust am Do-it-yourself (DIY), Musikmachen mit drei Akkorden, Partys in Abbruchhäusern feiern, einen eigenen Stil kreieren, indem man Klamotten näht und mit Aussagen bemalt. Ab den 80ern hat „Hardcore-Punk“ der Gesellschaft einen Spiegel vorgehalten, wenn es um Rassismus, Ausgrenzung und Ungleichbehandlung von Männern und Frauen ging.

Dazu könnt Ihr folgende Praxis-Workshops wählen:

BUTTON-WS

mit grafischer Gestaltung und Fertigung an der Button-Maschine

FANZINE- WS (FAN-MAGAZIN)

Von Themenwahl, Textsammlung bis zum Layout wird schnell und einfach eine Zeitschrift gestaltet.

REGGAE / DANCEHALL



Sommer, Sonne, Karibik und ein Off-Beat. Spätestens seit Sean Paul & Saeed vor zehn Jahren eine riesige Dancehall-Welle in Deutschland losgetreten haben ist klar: Reggae ist mehr als Bob Marley. Dancehall-Queen & One-Love Hippie, Weed Smoka und Dub-Head, Roots-Lover und Provinz-Gangster sind alle vereint in einem Sound. Also alles Irie? Ein kritischer Blick zeigt, dass die Musik viel zu tun hat mit Armut und Gewalt, Rassismus und die Folgen der Kolonialzeit. Und auch immer wieder Schwulen- und Frauenfeindliches zutage tritt. Im Workshop diskutieren wir über Wurzeln, und Widersprüchlichkeiten von Reggae.

Dazu gibt es folgenden Praxis-Workshop:

DJING

Im praktischen Teil gehen wir direkt an die Plattenteller und beschäftigen uns mit der Kunst des Plattendrehens, mit Cutten & Beatpitching. Klar, dass hier noch klassisch mit Vinyl gearbeitet wird.

METAL

Krachende E-Gitarren, bombastische Bässe, gnadenlose Drums und kräftige Vocals. Heavy Metal ist seit Ende der 60er Jahre eine oft gefürchtete aber weltweit nicht mehr wegzudenkende Musikkultur. Als Kombination aus Blues und dem psychedelischen Rock der 60'er -70'er Jahre (Led Zeppelin, Jimi Hendrix, Black Sabbath) in den industriellen Zentren der USA und Englands entstanden, ist diese immer lauter und härter werdende Musik Ausdruck für die Entfremdung, die viele Jugendlichen wegen fehlender Vorbilder aus der Gesellschaft fühlen. Metal Fans pflegen eine intensive Subkultur, die ihre Distanzierung von Autoritäten und von der "normalen", durch Kommerz geprägten Gesellschaft zum Ausdruck bringt. Der Besuch eines Konzerts wird zu einer rituellen Handlung, wobei die langen Haare, Lederjacken, das ekstatische „Head-bangen“, „Moschen“, Luftgitarre spielen uvm. nicht fehlen dürfen.

Der Workshop bietet einen Überblick über die Entstehung mit Musik, Filmmaterial sowie Diskussionen zu umstrittenen Themen wie z.B. Gewalt, Okkultismus, Machismus, Heldentum, Heidentum ...

Dazu könnt Ihr folgende Praxis-Workshops wählen:

ELEKTRISCHE UND AKUSTIKGITARRE

für Anfänger, Bass, Singer-Songwriting

BUTTON-WS

mit grafischer Gestaltung und Fertigung

GOTHIC



Die schwarze Szene entstand in den 1980er Jahren aus dem Punk. Der war einigen zu kommerziell aber auch zu versifft. Es entstand eine eigene Szene mit weicherer und düsterer Musik (Siouxsies and the Banshees, The Cure), fantasievollen Kleidern und Frisuren, sowie einem Hang zum Okkultem, wobei auch die Beschäftigung mit dem Tod als Teil vom Leben eine Rolle spielt. Der Mädchen- und Frauenanteil bei den Gothics/Grufftis ist so hoch wie in keiner anderen Szene. Über Musikbeispiele, Fotos, Symbole, Comics und Videomaterial reden wir über persönliche Erfahrungen und Themen wie Religion, nordischer Götterkult und rechte Strömungen, Reaktionen von Nicht-Gothics, Geschlechterrollen.

EMO

Emotional Hardcore aus den 1990ern hängt in der musikalischen Entstehung zusammen mit Hardcore-Punk, Grunge und Indie-Rock. In ihren politischen Inhalten knüpft die Szene an DIY, Straight Edge (Ablehnung von Tabak, Alkohol u. a. Drogen, häufigem Partnerwechsel) und Veganismus an. Ab 2000 wurde eine szenetypische Mode erkennbar, die Bezug auf Stilelemente von Punk, New Wave und Gothic nahm. Die Farbe Pink gesellte sich zu schwarz und der Seitenscheitel im toupierten Haar, der ein Auge bedeckt, war das Erkennungsmerkmal für die „Außenwelt“. Da die Jungs der Szene ein androgynes Erscheinungsbild mit weiblichen Elementen nicht fürchten, erleben Emos immer wieder unglaubliche Anfeindungen v.a. aus den durch Machismo geprägten Ecken der Jugendkulturen. Genug Stoff zur Diskussion.

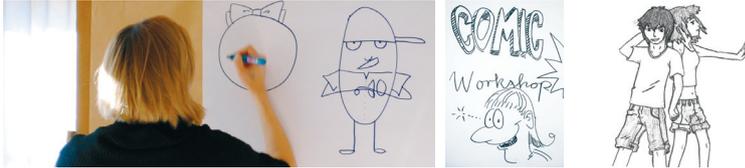
Für Gothic und Emo könnt Ihr folgende Praxis-Workshops wählen:

GRAFIK-DESIGN

z.B. mit Logo-Entwurf am Computer

BUTTON-WS

mit grafischer Gestaltung und Fertigung



Ob Superhelden, Mangas oder Funnys: Comics können Geschichten in drei Bildern erzählen. Wenn man möchte geht es natürlich auch länger ... In dem Workshop beschäftigen wir uns damit, wo Comics eigentlich herkommen, welche Bezüge sie auf Politik und Weltgeschichte nehmen können uvm. Und es geht darum selber etwas zu erzählen und zu zeichnen. Comics sind ein gutes Medium Erlebnisse, Wünsche und Phantasien zu Papier zu bringen.

Dazu lernen wir die Elemente, aus denen ein Comic besteht kennen und arbeiten mit diesen. Danach entwickeln wir einfache Figuren, die die Geschichten erleben. Ach ja: für die Werkstatt ist es übrigens keine Voraussetzung, zeichnen zu "können".

Dieser Workshop vermittelt Manga-typische Zeichentechniken mit Schwerpunkt auf dynamischen Figuren und realistischer Raumdarstellung. Stilmittel der japanischen Comic-Kunst (Lineart, perspektivische Verzerrung, grafische Akzente usw.) helfen dabei, eigene Motive wirksam zu inszenieren und grafisch reizvoll zu illustrieren. Durch Erfassen und reduziert-prägnantes Zeichnen von Figuren und Raumhintergründen werden zeichnerische Kniffe trainiert, die zum Erzählen einer Geschichte wichtig sind. Abschließend fertigt jede/r Teilnehmer/in eine kurze Bildsequenz (Yonkoma-Manga) unter Anwendung der erlernten Techniken an.

Manga-Zeichentechnik / Figurenzeichnung: Anatomie und Character Design / Raumdarstellung / Storytelling



Popcultures ist ein Mix aus allem was aus Subkulturen zum Mainstream wurde. Auf der Musikebene fließen zurzeit fröhlich Elemente aus Punk, Elektro und HipHop zusammen. Die Mischung ist spannend und es lohnt sich ein Blick auf Texte, Bilder oder auch Videoclips. Denn hier ist einiges los vor allem im Hinblick auf die Darstellung von Frauen und Männern. Sexualisierte Darstellungen, überzogene Rollenklischees von unterwürfigen Frauen und starken Männern... Wir diskutieren über Popcultures-Vertreter/innen wie Rihanna, Britney Spears, Christina Aguilera, Nija, Flo Rida, Taio Cruz, Pitbull, Usher, David Guetta, DJ Antoine u.a.

Im praktischen Teil machen wir eigene Mash-Ups (Zusammenfügen von zwei Musikstücken.) Was passiert etwa, wenn Rihanna & Pitbull-Texte zusammen gemixt werden? Entstehen dadurch andere Bilder von Männern und Frauen? Welche neuen Rollenbilder könnte man kreieren? Das wollen wir mit euch ausprobieren! Neu mixen, neu verstehen, neu denken!

Erste Einblicke in die spannende Arbeit einer Band und fröhliche Zusammenarbeit an den Instrumenten: Hier gibt es die Möglichkeit mit Schlagzeug, E-Bass, E-Gitarre, Keyboard und Gesangsanlage in einer Band mitzuspielen. Wie spiele ich mein Instrument und wie bringe ich es in die Band ein? Was ist das Geheimnis von Groove und Zusammenspiel? Wie teilt man die musikalischen Aufgaben sinnvoll untereinander auf? Wie schreiben wir unseren eigenen Song? Auf solche Fragen gibt der Bandworkshop Antworten. Aber im Vordergrund steht die praktische Arbeit an den Instrumenten. Hier geht es nicht um Noten und ihr müsst auch nicht unbedingt ein Instrument spielen können. Es macht einfach Spaß gemeinsam einen Song zu schreiben und zu spielen, und es ist auch gar nicht so schwer!



SKATEBOARDING



Schuld waren die Gezeiten des Pazifiks. Wenn Ebbe war, gab es keine Wellen und so haben in den 50er/60er Jahren verzweigte Surfer Rollen unter Bretter geschraubt und begannen die Straßen Kaliforniens rauf und runter zu skaten. Daraus entwickelte sich eine der populärsten Funsportarten, die den Interessen von Jugendlichen weltweit entgegenkam: Ein Sportgerät zu haben, das man unter den Arm klemmen und auf dem man ohne feste Übungszeiten und Vereinszugehörigkeit unerlässlich und überall üben kann. Beliebt sind öffentliche Plätze, Treppentufen, Geländer, Straßen, aber auch Skateparks, wenn sie mit den richtigen Elementen, Rampen etc. ausgestattet sind.

Mädchen schauen allerdings häufig mit Skepsis auf das Treiben ihrer männlichen Peer-Group: Ist es clever Tricks zu üben bei denen man sich regelmäßig das Schienbein blutig schlägt, fragt sich die eine oder andere. Selber ausprobieren, sagen wir, und bieten neben gemischten Workshops Skateboarding für Mädchen unter weiblicher Anleitung an.

PARCOUR | STREETSOCCKER

PARCOUR

Die Kunst der Bewegung. Im Parcour geht es darum Hindernisse wie Pfützen, Mülleimer, Häuserblocks zu überwinden – schnell und effizient. Dabei ist akrobatisches Können gefragt: Handstandüberschlag über die Mauer zwischen den Häuser-schluchten, ein zielgenauer Weitsprung von schmaler Beton-mauer zu Betonmauer, Wände hoch laufen... Die Idee war u.a. mit Körperbeherrschung und Achtsamkeit die zugebauten, urbanen Räume neu zu entdecken. Im Workshop geht es um die Philosophie des Parcour und ein grundlegendes Technik-, Kraft und Ausdauertraining.

STREETSOCCKER

Streetsoccer kann nahezu überall gespielt werden. Die Regeln für das jeweilige „Spielfeld“ klären die Spieler/innen eigenverantwortlich. Das oberste Gebot ist Fairplay, das zweitoberste: es soll Spaß machen und zwar allen, die Lust haben mitzuspielen. Vor dem Spiel greifen wir spannende Themen rund um den Ball auf: Was hat es mit der Dritten Halbzeit und den sogenannten „Ultras“ auf sich? Wie kommt es zu rechtsextremen und antisemitischen Ausbrüchen in Stadien? Warum können Frauen angeblich keinen Fußball spielen? Wieso ist es für schwule Profispieler heute immer noch ein Riesenproblem, ihre Homosexualität öffentlich zu machen? Und wenn Ihr die Regeln für das eigene Spiel geklärt habt, wird gekickt. Das Angebot ist natürlich für Mädchen und Jungen.



Medien sind ein wichtiger Bestandteil von Demokratie. Sie können aufklären, politische Missstände aufdecken, Meinungen und Wahlen beeinflussen. Medien sind auch zentral in jugendkulturellen Lebensbereichen. Durch die Sozialen Netzwerke im Internet ist alles möglich: die schnelle Information, die Selbstdarstellung von sich und dem eigenen Leben, die breite Publikation von selbstgemachten Filmclips, Musikstücken etc.

Mediennutzung und eigene Produktionen gehen Hand in Hand. In verschiedenen Medienworkshops diskutieren wir Inhalte und Bilddarstellungen im Spannungsfeld von sexy bis sexistisch, cool bis abwertend, ausgewogen, fair bis Vorurteils getränkt. Was wir vermitteln wollen, ist die Kunst der reflektierten Darstellung: Wie entwirft man Texte oder Bilder, die gängige Vorurteile nicht bestätigen, die nicht rassistisch sind, die Frauen und Männer alternativ zu (be-)herrschenden Schönheitsvorstellungen darstellen können.

FOTOGRAFIE

Trends, Jugendkulturen, das alltägliche Leben treffen auf der Straße zusammen und werden zur Inspiration für die Fotografie. In der Praxis wird im mobilen Fotostudio, im Fotolabor, in der digitalen Dunkelkammer mit professionellem Fotoequipment gearbeitet.

RADIO

Mit Kreativität und wenig Aufwand und Geld können ganze Sendungen erstellt und z.B. über das Internet verbreitet werden. Recherche, Sprachtraining, Interview-, Aufnahme- und Schnitttechnik (Audacity) sind Grundlage für Jingles, Beiträge, Sendungen oder kleine Hörspiele.

SLAM POETRY

Slam Poetry sind Texte die für die Bühne bestimmt sind. Erzählungen mit Pointe im Stil von Raptexten verfasst. Es gibt Tricks die einen darin unterstützen seine eigenen Geschichten zu erzählen, ob in Poetry-Form oder als Erzählung.

VIDEO

Wie entwirft man eine Geschichte, ob als Dokumentation oder Fiction und wie setzt man sie in Bildern um? Ideen finden, Akteure festlegen, Drehbuch und Dialoge schreiben, Storyboard, Technik und Schnittprogramme klären.



Worum geht's denn hier? Gender heißt so viel wie „soziales Geschlecht“ und meint alles was uns beigebracht wurde, was zum Mädchen- oder Jungensein dazu gehört. Ihr wisst schon: nicht weinen, schön und stark sein, rosa und blau, Hosen und Röcke tragen, Fußball spielen, dreckige Texte rappen, schminken, fluchen und sich prügeln. Bewusst oder unbewusst haben wir alle durch Eltern, Kita, Schule, Internet, Magazine, Bücher, Filme vermittelt bekommen, was wir eher tun oder lassen sollten, weil wir ein Mädchen oder ein Junge sind.

Und trotz Gleichberechtigung (vom Gesetz her dürfen wir nun alle gleichermaßen wählen, studieren, arbeiten und uns um Kinder und Haushalt kümmern) gibt es nach wie vor einiges zu Rollenvorstellungen zum Mann- und Frau-Sein zu diskutieren. Das könnt ihr unter Euch in getrennten Mädchen- bzw. Jungengruppen tun oder ihr könnt folgende Angebote auch zusammenlegen.

Mädchen Power

Hier geht es um Frauen in Pop- und Jugendkulturen, um Madonna und Diven, Punk-Ladies und Riot Grrrls, HipHop-Queens und Girlie-Bands. Wie inszenieren sich Frauen in der Popkultur, wie werden sie inszeniert und was hat das mit Eurem Leben zu tun? Wie stark prägen Vorbilder aus den Medien die Vorstellungen zu Körper und Mode oder zu bestimmten Eigenschaften, die Mädchen haben sollten?

Zu Mädchen Power könnt ihr folgende Workshops unter weiblicher Anleitung wählen:

Breakdance / Rap / DJing / Fotografie / Radio / Manga / Bandworkshop / Skateboarding / Streetsoccer / Parcour

Jungen Power

In Jugendkulturen werden natürlich auch verschiedene Männlichkeitsvorbilder zelebriert. Skinheads leben den Mythos der Arbeiterjungs, beim Metal gibt es u.a. „Krieger“ und „Soldaten“, im HipHop wird der „Macho“ und „Sextist“ gefeiert. Weichere und vielschichtigere Rollen für Männer gibt es in Emo, Gothic und Techno-Szenen. Wie ist es wenn so unterschiedliche Ideen vom „Mann-Sein“ vertreten werden? Wie geht es Euch? Könnt ihr wirklich alle Rollen leben auf die ihr Lust habt?

Hierzu könnt ihr folgende Workshops wählen:

Breakdance / Beatbox / Rap / DJing / Graffiti / Comic / Skateboarding / Streetsoccer

Handlungskonzept für die Arbeit mit rechtsaffinen Jugendlichen im ländlichen Raum in Ostdeutschland (Hako_reju)

HINTERGRUND

... in der Diskussion um akzeptierende versus konfrontierende Arbeit mit rechtsextremen Einstellungen ist ein Vakuum entstanden, das auch den Umgang mit dem breiten Feld der rechtsaffinen Haltungen betrifft. Immer noch sind Sozialarbeiter- und Erzieher/innen mit zu wenig Handwerkszeug ausgestattet, um in geeigneter Weise menschenverachtenden, demokratiefeindlichen Äußerungen entgegenzutreten. Mit unserem Modellprojekt möchten wir Jugendarbeiter/innen darin unterstützen ihren Jugendhilfeauftrag der politischen Bildung systematisch in ihrem Arbeitsfeld umsetzen zu können. Angesichts des demografischen Wandels kommt es mehr denn je darauf an, junge Menschen für die Werte von Demokratie und Menschenrechte zu gewinnen.

ZIEL

... ist es ein Handlungskonzept für einen zielgenauen Umgang in der (offenen) pädagogischen Arbeit mit rechtsaffinen Jugendlichen zu erstellen. Auf Grundlage aktuellster Erfahrungen aus unterschiedlichen Sozialräumen der neuen Bundesländer und wissenschaftlicher Erkenntnisse sowie einer europäischen „best practise“ Forschung der Extremismusprävention, wird eine modulare Qualifizierungsreihe entwickelt und installiert.



ZIELGRUPPEN

... sind Mitarbeiter/innen der offenen Jugendarbeit in Jugendeinrichtungen, im Streetwork und anderen pädagogischen Wirkungsbereichen. Zudem werden im Laufe des Projektprozesses nicht-rechte Jugendliche mit passenden jugendkulturellen Angeboten gestärkt.

PROJEKTLAUFZEIT

... April 2011 bis März 2014

ARBEITSSCHRITTE

1. Bedarfsanalyse

Durch Einzelgespräche und moderierte Gruppendiskussionen mit Kooperationspartnern/innen aus der offenen Jugendarbeit in Brandenburg, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen sowie mit weiteren Fachexpert/innen aus zivilgesellschaftlichen Initiativen der Bundesländer werden die spezifischen Problemlagen zusammengetragen mit der sich Praktiker/innen konfrontiert sehen. Welche Erscheinungen von Rechtsaffinität gibt es, wo ist der Übergang zu Rechtsextremismus? Welche verbalen und nonverbalen Ausdrucksformen, ggf. auch jugendkulturelle Verortungen gibt es aktuell? Wie sind die familiären und kommunalen Hintergründe? Wissenschaftler/innen aus Sozialarbeit und Pädagogik, Gender und Rechtsextremismus, Politikwissenschaft sowie Sozialpsychologie und Vorurteilsforschung fundieren die Praxiserfahrungen mit Fachexpertisen.



2. Handlungskonzept

Aus den Ergebnissen dieser interdisziplinären Fachexpertise entwickeln wir das Handlungskonzept für die Arbeit mit rechtsaffinen Jugendlichen unter Berücksichtigung der jeweiligen Anforderungen an die Praxisstellen. Orts-, Milieu- und Gender-spezifische Besonderheiten werden einbezogen und mit Grundelementen wie Menschenrechts- und vorurteilssensible Pädagogik, Demokratie lernen, Förderung von Selbstwirksamkeit und Teilhabe verbunden.

3. Modulare Qualifizierungsreihe

Parallel zum Handlungskonzept entsteht eine Qualifizierungsreihe für Multiplikator/innen in der pädagogischen Arbeit. Diese werden in ihrer eigenen pädagogischen Haltung in ihrem konkreten Arbeitsumfeld gestärkt. Darüber hinaus ist die Qualifizierung so aufgebaut, dass die Teilnehmer/innen Inhalt und Methoden im Anschluss selber an ihr kollegiales Umfeld weitergeben können. Das Verfahren beruht auf dem von CI entwickelten „Fair Skills Ansatz“. Die Ergebnisse werden in Transfer-Fachtagungen vorgestellt.

www.cultures-interactive.de



cultures interactive e.V.

Verein zur interkulturellen
Bildung und Gewaltprävention

HAUPTGESCHÄFTSSTELLE

Mainzer Straße, 11

12053 Berlin

Fon: 030 – 60 40 19 50

Fax: 030 – 60 40 19 46

AUSSENSTELLE

99423 Weimar (Post über Berlin)

Fon: 03643 – 479 80 71

Mobil: 0176 – 48 25 70 41

info@cultures-interactive.de

www.cultures-interactive.de

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms



und der



Bundeszentrale für
politische Bildung