

INHALT

Vorwort	7
Erster Teil	
Die Grundlage: Projekte angesichts der Jugendarbeitslosigkeit	9
1. Zur Entwicklung der Projekte	10
2. Didaktischer Rahmen	16
3. Einige Erfahrungen mit Teilnehmern	22
4. Selbstverständnis der Pädagogen	26
Zweiter Teil	
Bausteine für die Bildungsarbeit mit arbeitslosen und von Arbeitslosigkeit bedrohten Jugendlichen	29
<i>Instrumentarien der außerschulischen Bildung</i>	31
Brainstorming/Assoziationspiel	31
Rollenspiel	32
Produktorientiertes Lernen – Allgemeines	33
Erstellung von Spielen	34
Erstellung von Tonmaterial (Interview, Hörspiele etc.)	35
Erstellung von Bildmaterial (Collagen/Bilder/Fotos etc.)	35
Erstellung von Graphiken	36
Erstellung von Bauwerken (Haus, Turm . . .)	37
Erstellung von Gedrucktem (Zeitung/Flugblatt/Plakat/Comics)	38
Erstellung von Bild- und Tonmaterial (Fotos/Film/Video)	38
Fotosprache	39
Erkundung/Besichtigung/Dokumentation	39
Die Gruppenarbeit	41
Einsatz von Medien	42
Planspiel	43
Arbeit mit Texten mit inhaltlicher Information	44
Arbeit mit literarischen Texten	46
<i>Baustein 1: Kennenlern- und Erwartungsspiele</i>	49
Steckbrief (Rollen- und Namentausch)	50
Graffiti-Übung (Wunschzettel)	51
Zipp-Zapp oder Hü-Hott	54
Klammerspiel	55
Partnerinterview	56
Jahreszahlen	57
<i>Baustein 2: Individuum und soziales Umfeld</i>	58
„Ich entdecke mich“	58
„Give and take“ – Partnerspiel	60
Lebensrad	64
Türme bauen	67
Gespräche mit einem Alkoholkranken	69
Malübung zu zweit	70
<i>Baustein 3: Hoffnung und Lebenssinn</i>	72
„Leben in einer Schachtel“ – Ein Film	72
Brief an sich selbst	78
Persönliche Lebensziele	79
Zukunftsbild – Malen zur Zukunft	82
Der 6. Tag – oder: Gott schuf die Erde und sprach zu den Menschen: „Gestaltet die Erde. . .“	84
<i>Baustein 4: Freundschaft, Partnerschaft, Sexualität</i>	92
Partnerschaftshaus	92

„Maren wird ein heißer Typ“	94
Hemmungen zwischen Jungen und Mädchen	95
Über Jungen und Mädchen meckern	96
Sexualität und Sprache	97
Der ideale Partner (Collage)	98
Burgspiel – Rollentypische Verhaltensweisen	99
Körpergefühle wahrnehmen	100
Armer schwarzer Kater – Ein Streichelspiel	101
Gipsmaske (Vertrauensübung)	103
Heirat mit 16	105
Baustein 5: Übergang von Schule in Beruf	112
Beruf oder Job	112
Rechte und Pflichten des Auszubildenden im Betrieb	117
Bewerbung um einen Ausbildungsplatz	124
Die Lehrstellensuche ist ein Hürdenlauf	130
Eine Zeitung machen	136
Erst prüfen, dann starten – oder: Berufswahl – Berufsqual	138
Betriebserkundung/ Betriebsbesichtigung	142
Baustein 6: Arbeitswelt und wirtschaftliche Zusammenhänge	145
Malocheralltag (Planspiel Betrieb)	145
Betriebliche Interessenvertretung	149
Rahmenbedingungen von Berufs- und Arbeitswelt	151
Bleib' nicht allein – geh' zur Gewerkschaft	155
„Der Tod einer Ratte“ – Ein Film	157
Träume sind Schäume – Alltag ist anders	159
„Schneeglöckchen blühen im September“ – Ein Film	160
Wer ist für die Lösung von Konflikten im Betrieb zuständig?	162
Arbeiten in der Zukunft	164
Azubi-Spiel – Fragespiel mit Auszubildenden	165
Baustein 7: Freizeit	169
Collagenkleben: Wie sollte Freizeit sein?	169
yesterday when I was young – Ein Film	174
Baustein 8: Gesellschaft und Politik	176
Demokratie – warum – weshalb – wieso eigentlich?	176
Zwei Texte – Ein Film	178
Baustein 9: Gruppenprozesse, Gruppenkonflikte	181
Außenseiter	181
Quadrate-Übung	185
Entspannungsübung	187
Kontrollierter Dialog	188
Polaritätsprofil	190
Kugellagerspiel	195
Eindruck von einem Baum	197
Baustein 10: Back home – Reflexion und Abschied-Nehmen	199
Koffer packen	199
Back home – Rollenspiel	200
Ausdrucksgestaltungen	201
Dritter Teil	
Erfahrungen und Ergebnisse aus der Projektarbeit	205
1. Vorbereitung, Verlauf und Nachbereitung der Projektseminare	206
2. Berichte zu ausgewählten Praxisfeldern	216
3. Zur wissenschaftlichen Begleitung	247
4. Erfahrungen, Schwierigkeiten, Denkpunkte aus der Projektarbeit	250
Literaturverzeichnis	255
Mitarbeit an den Projekten, Autoren	257