

ZUKUNFTSWERKSTATT

Mit Hilfe einer Zukunftswerkstatt lassen sich Probleme erkennen und Lösungen für die Zukunft entwickeln. Sie umfasst drei Phasen: Kritik - Phantasie – Umsetzung. Es ist eine sehr vorbereitungsintensive, material- und zeitaufwändige Methode, die man nicht mal eben so macht. Aber sie verdeutlicht, wie aus Phantasie und Utopie realisierbare Lösungen entstehen können.

Dauer: halber bis ganzer Tag
Alter: individuell
Gruppe: eine feste Gruppe mit mind. 10 TeilnehmerInnen

Die Methode ist zu jedem Thema einsetzbar. Wir erläutern die Zukunftswerkstatt beispielhaft: Eine Kinderversammlung erarbeitet kreative Vorschläge und Ideen für eine kinderfreundliche Gemeinde.

KRITIKPHASE / MECKERPHASE

In dieser Phase können die Kinder meckern und ordentlich "Dampf ablassen". Es geht bei der Kritikphase nicht um eine ausführliche Analyse von Kritikpunkten sondern um eine Sammlung von "Stolpersteinen" und um das Abreagieren der damit verbundenen Emotionen. Hauptziel der Kritikphase ist es, für die Phantasiephase einen freien Kopf zu bekommen. Alles darf gesagt, geschrieben und kritisiert werden, nur keine persönlichen Beleidigungen und Beschimpfungen von Personen.

Methodenbeispiele für die Kritikphase:

BLÖDE ORTE - Mit farbigen Punkten kennzeichnen die Kinder in einem vergrößerten Ortsplan die Orte, an denen sie sich nicht gerne aufhalten, die sie für gefährlich halten oder an denen sie Angst haben.

MOTZMONSTER - Zur Leitfrage "Was finde ich blöd an... ? Was stinkt mir an...?" schreiben die Kinder ihre Meckereien auf schmutziggüne DIN-A4-Blätter und kleben sie auf einem Riesenpapierbogen zu einem Motzmonster zusammen.

KRITIKBILDER - Jedes Kind malt seinen eigenen wichtigsten Kritikpunkt. Alle Kritikbilder ("Meckerbilder") werden an eine (Pinn-)Wand gehängt. Wer mag, darf den anderen erklären, was auf dem eigenen Bild zu sehen ist.

PHANTASIEPHASE / TRAUMPHASE

Hier geht es darum, eine Gegenwelt zur Kritikphase zu schaffen, Problemlösungen und neue Ideen zu entwickeln. Leitfragen dieser Phase sind: Wie wäre es ideal? Was wünsche ich mir? Wie könnte es besser sein? Alles kann erträumt werden, nichts ist unmöglich. In der Phantasiephase sind Phantasielockerungen und Kreativmethoden wichtig, um das häufig ungewohnte Träumen und "Spinnen" zu erleichtern.

Folgende "goldenen Regeln" sind für das Gelingen dieser Phase unbedingt notwendig:

Nur positive Äußerungen sind erlaubt!

Keine Killerphrasen wie z.B. "Das geht doch nicht!", "Du spinnst ja!" usw.

Alle Restriktionen sind aufgehoben, d.h. Geld, Macht, Technik usw. sind unbegrenzt vorhanden.

Methodenbeispiele für die Phantasiephase

RAHMENGESCHICHTE - Die Moderation erzählt von einer Fee (alternativ: einem Zauberer), die die Kraft hat, blöde Sachen in gute zu verwandeln und Wünsche Wirklichkeit werden zu lassen. Diese Figur wird von einer Moderatorin/einem Moderator gespielt - in phantasievoller Verkleidung. Die Fee berichtet den Kindern kurz, wer sie ist und wo sie herkommt. Wenn die Fee ihre Zauberkraft durch einige einfache Zaubertricks unter Beweis stellen kann, hat sie schnell das Vertrauen der Kinder gewonnen. Die Kinder erzählen, womit sie sich gerade beschäftigen und bitten die Fee um Hilfe. Mit ein paar Zauberpunkten, die die Fee jedem Kind ins Gesicht zaubert, verleiht die Fee allen Kindern die Gabe grenzenloser Phantasie. Dadurch werden alle Wünsche, Ideen und Vorschläge der Kinder wenigstens für eine begrenzte Zeit Wirklichkeit.

ZAUBERREISE - Auf einer Phantasiereise besuchen die Kinder verschiedene Plätze ihrer Gemeinde (Schulhof, Spielplatz, Dorfplatz, ...). – und zwar in einer perfekten Zukunft. Die Kinder überlegen, wie jeder dieser Orte für Kinder noch schöner werden könnte. Zum Abschluss der Zauberreise gibt es ein Brainstorming, in dem allgemeine, nicht auf bestimmte Plätze bezogene Ideen für mehr Kinderfreundlichkeit für das Dorf gesammelt werden.

ZAUBERHIMMEL - Die Kinder schreiben ihre Ideen für mehr Kinderfreundlichkeit auf bunte Sterne und kleben diese auf eine große schwarze Folie.

UMSETZUNGSPHASE / LOSLEG-PHASE

Nach dem Höhenflug des Träumens und Spinnens landen alle in dieser Phase wieder auf dem Boden der Tatsachen.

Die zentralen Fragen der Umsetzungsphase: Welche Ideen sind uns am wichtigsten?
Was ist machbar? Was können wir tun, damit die Ideen Wirklichkeit werden?

Methoden der Umsetzungs- und Präsentationsphase

RAHMENGESCHICHTE - Die Fee erscheint und bewundert die Ergebnisse der Kinder. Sie erklärt, dass ihre Zauberkraft aber nun langsam nachlässt und sie wieder nach Hause muss, um neue Kraft zu tanken. Sie rät den Kindern, dass sie auf keinen Fall ihre tollen Ideen vergessen sollen. Wenn auch nicht alle Ideen verwirklicht werden, so können vielleicht die wichtigsten Ideen umgesetzt werden. Sie habe gehört, dass in diesem Dorf vieles möglich sei ...

HITRAKETE - Die Kinder bepunkteten die besten Vorschläge aus ihrer Ideensammlung und wählen so ihre persönliche Hitliste. Die drei höchstbepunkteten Ideen kleben sie auf ein Plakat mit einer gezeichneten Rakete und schicken diese mit einem Spiel auf den Weg.

GESPRÄCH WIE GEHT S WEITER? - Nachdem alle Ergebnisse gut sichtbar und in der richtigen Reihenfolge im Raum aufgehängt wurden, werden mit den Kindern die ersten Schritte zur Umsetzung verfeinbart.

In einer klassischen Zukunftswerkstatt wird für die Erarbeitung von Umsetzungsmöglichkeiten mehr Zeit eingeräumt als in diesem Beispiel einer Kinderversammlung. Bei einer Kinderversammlung findet die konkrete Weiterarbeit an den Ideen erst auf einer nächsten Veranstaltung statt, zu der auch Jugendliche und Erwachsene eingeladen sind.

Quelle: Deutsches Kinderhilfswerk (www.kinderpolitik.de/methodendatenbank)

Weitere Infos und Beispiele: Bundeszentrale für politische Bildung
(http://www.bpb.de/methodik/KPNUIX,0,0,M_02_02_Werkzeug%3A_Zukunftswerkstatt.html)