



# JUGENDBILDUNG AUF DEM WEG





Wir wissen schon, wer dahinter steckt - nämlich Jungen und Mädchen, Leiterinnen und Leiter, Teilnehmerinnen und Teilnehmer ...

Aus Gründen der Lesbarkeit verzichten wir in dieser Broschüre allerdings auf die gesonderte Nennung von weiblichen und männlichen Formen, sofern dies keine inhaltliche Rolle spielt. Wir bitten die Leserinnen und Leser, dies zu akzeptieren.

**Herausgeber:**

Landkreis Vechta  
Der Landrat  
Albert Focke  
Ravensberger Straße 20  
49377 Vechta

**Ansprechpartner:**

Jugendamt  
Jugendpfleger  
Frank Lawicka  
Telefon 04441-8982122

Herausgegeben im März 2012



Jugendbildungsarbeit und erzieherischer Jugendschutz werden im Landkreis Vechta als wichtige Aufgabe des Jugendamtes ernst genommen. Dadurch war es möglich, diese Arbeitsbereiche in jetzt fast 35 Jahren kontinuierlich weiter zu entwickeln und auszubauen. Aktuell finden jährlich beispielsweise ca. 90 Jugendbildungsseminare und Ferienkurse für Jugendliche ab 11 Jahren im landkreiseigenen Jugend- und Freizeitzentrum am Dümmer statt. Durch vielfältige Kooperationen mit Schulen im Landkreis Vechta und das gemeinsam mit dem Landkreis Cloppenburg aufgelegte Schutzengel-Projekt werden darüber hinaus sehr viele weitere Jugendliche und junge Erwachsene von unseren Angeboten erreicht.

In einem gesondert vorliegenden und im letzten Jahr aktualisierten Konzept legen wir, die Jugendpflege des Jugendamtes des Landkreises Vechta, die Grundlagen unserer Arbeit offen. Dafür ordnen wir unsere Arbeitsansätze und -formen in einen aktuellen pädagogischen Kontext ein. Wir beschreiben unseren Auftrag, wie wir diesen lokal umsetzen wollen und welche gesamtgesellschaftlichen Zielsetzungen wir damit verbinden. Außerdem beleuchten wir unsere Zielgruppe, die jugendlichen Nutzer, deren Vorstellungen und unsere praktischen Umsetzungen sowie die Arbeitsweise unserer haupt- und ehrenamtlichen Jugendarbeiter. Es werden unsere Ziel- und Qualitätskriterien sowie geschichtliche und aktuelle Angebotsentwicklungen vorgestellt, bevor wir zum Schluss auf die notwendigen Voraussetzungen und Bedingungen für eine, aus unserer Sicht so erfolgreiche Jugendarbeit im Bereich der Bildung und Prävention eingehen.

Wer sich dafür interessiert, kann jederzeit ein Exemplar des Konzeptes beim Jugendamt des Landkreises Vechta erhalten. Diese Chronik, die auch als konkrete und praktische Ergänzung des Konzeptes verstanden werden soll, möchte aber mehr. Wir zeigen in diesem Heft sehr konkret die Entwicklungen der einzelnen Angebotssparten unserer Arbeit seit 1978 auf.

Es handelt sich hier also um Geschichte, Geschichten und Bilder, die 35 Jahre Jugendbildungsarbeit so zeigen, wie wir sie erleben konnten. Wir berichten, warum wir zu bestimmten Zeiten etwas getan oder gelassen haben. Es wird klar, wie Inhalte und Arbeitsmethoden aufeinander aufbauen und vor allem soll diese Chronik aufzeigen,

## wie alt und gleichzeitig jung unsere Jugendbildungsarbeit im Landkreis Vechta ist.

### Inhalt:

Grundsätzliches zu Menschen, Seminaren und Haus .....	2
Darstellende Angebote .....	4
Computer-/Medienangebote .....	6
Geschlechtsspezifische Angebote .....	8
Erlebnispädagogische Angebote .....	10
Gestalterische Angebote .....	12
Gruppenleiteraus- und fortbildung .....	14
“Schlagwortverzeichnis” .....	16



## Für wen und mit wem machen wir unsere Kurse?

Teilnehmen können alle Kinder und Jugendliche zwischen 11 und 17 Jahren aus dem Landkreis Vechta. Zu uns kommen Jugendliche aus allen sozialen Schichten der Bevölkerung, die

- mehr wollen, als ihnen sonst geboten wird;
- spezielle Interessen haben;
- persönlichen Einsatz zeigen und mit anderen zusammen etwas Besonderes tun wollen;
- ihre Freizeit mit Freunden/innen und über hundert "guten Bekannten" aus allen Altersklassen verbringen wollen;
- Spaß haben wollen.

Sie erfahren von den Angeboten durch

- das "Jugend-Echo", welches das Jugendamt halbjährlich herausgibt und auch zusammen mit anderen Angeboten auf einer eigenen Homepage publiziert;
- Plakate in Schulen und Jugendeinrichtungen;
- Berichterstattung in der Lokalpresse;
- Freunde oder Geschwister, die schon an einem Seminar teilgenommen haben.

Von den Teilnehmer/innen nehmen nur sehr wenige einmalig an einem Seminar teil. Die meisten beginnen zunächst mit einem "Schnupper-Kurs", oft ein Wochenendangebot in der Altersklasse der 11- bis 13-jährigen und legen sich dann in der weiteren "Bildungskarriere" oft auf ein Interessengebiet fest. Die Teilnehmerstruktur einer Veranstaltung besteht somit meist aus ca. 1/3 neuen und 2/3 erfahrenen Teilnehmer/innen.

Für Teilnehmer/innen, die über das 17. Lebensjahr hinaus (durchaus legitimerweise) an unseren Angeboten teilnehmen möchten, gibt es je nach Bedarf "16+ Kurse", die ihren Erfahrungen und ihrem Entwicklungsstand gerecht werden. Außerdem stehen Jugendlichen dieses Alters die Angebote der Jugendgruppenleiterausbildung offen, was einige für einen Einstieg in die Verlängerung ihrer "Dämmerheimkarriere" nutzen.

Jugendbildung und erzieherischen Jugendschutz leisten bei uns Ehrenamtliche und Hauptamtliche gemeinsam. Dabei unterscheiden wir in der Organisationsstruktur drei Gruppen, die jeweils ihre ganz speziellen Besonderheiten und Aufgaben haben:

### Hauptamtliche Kreisjugendpflege

Dies sind ständige Ansprechpartner, die als Personen für die ehrenamtlichen Mitarbeiter/innen einen Ersatz für ein klassischerweise sonst räumliches "Heimat-Gefühl" darstellen. Ihnen obliegt die letztendliche Auswahl der Kursvorschläge und der Mitarbeiter, die Bereitstellung der materiellen und räumlichen Ressourcen und die Erstellung und Herausgabe der Informationsschrift "Jugend-Echo".

### Ehrenamtliche Mitarbeiter

Diese reichen zweimal jährlich Ideenvorschläge für Kursinhalte ein, welche im "Jugend-Echo" veröffentlicht werden. Sie stellen zeitliche Ressourcen bereit und führen Seminare durch. Sie unterstützen und beraten die hauptamtliche Jugendpflege bei der Auswahl der Kursangebote und der Planung des Mitarbeiterereinsatzes. Hierfür finden spezielle Planungstreffen statt, die für alle ehrenamtlichen Leiter offen sind. Die inhaltliche Hauptplanung findet an einem dreitägigen Mitarbeiterwochenende statt. An diesem Wochenende stehen auch spezielle Fortbildungsthemen und Fragen der Qualitätssicherung von Bildungsarbeit im Mittelpunkt.



## Außenstehende Fachkräfte

Das sind Fachkräfte für die Fortbildung der ehrenamtlichen Mitarbeiter und zur individuellen und neutralen Begleitung bei besonderen pädagogischen Fragen oder Themen, die durch verschiedene zeit- und praxisnahe Angebote allen Mitarbeitern zur Verfügung steht.

## Was sind unsere Ziele?

Jugendliche bringen zu unseren Angeboten bereits einiges mit: Wissen, Informationen und vor allem eine Menge Motivation. Was sie noch brauchen, ist Kompetenz – oder besser Kompetenzen:

**Soziale Kompetenz** für das gemeinsame Tun, zur Verbesserung der Kommunikationsfähigkeit und um die Besonderheiten der Anderen anzuerkennen;

**Personale Kompetenz**, um den eigenen Gefühlen Ausdruck zu verleihen und ein gutes Selbstbewusstsein und eigene Wertschätzung zu entwickeln;

**Somatische Kompetenz**, um den eigenen Körper und seine Ökonomie zu kennen und sich mit Themen wie Gesundheit, Sexualität und Sucht angemessen auseinandersetzen zu können;

**Kulturelle Kompetenz** zur Erweiterung des Horizonts, um Kultur zu erleben und Musik, Literatur, Darstellung und Gestaltung bei sich selbst auszuprobieren;

**Methoden und Sachkompetenz**, um mediale Angebote kritisch prüfen und auswerten zu können und das Wissen und Können in alltäglichen, handwerklichen oder kreativen Dingen zu erweitern;

Nicht zuletzt **Demokratisch-politische Kompetenz**, um taktisch und strategisch denken, geschickt planen, richtige Ziele setzen und erreichen zu können.

Es geht um den Prozess der persönlichen Entwicklung und Entfaltung, den Menschen letztendlich selbst durchführen müssen. Unsere Aufgabe besteht darin, die bestmöglichen Rahmenbedingungen dafür zu schaffen. Wir können Anlässe und Impulse geben für letztendlich selbstständig verlaufende Bildungsprozesse.

## Wo arbeiten wir?

Die räumliche Basis für unsere Angebote bildet das Jugend- und Freizeitzentrum am Dümmer.

Es bietet 128 Belegplätze zzgl. einer Selbstversorgerwohnung mit 20 Schlafplätzen und verfügt über zahlreiche (teilweise frei gestaltbare) Gruppenräume. Im Rahmen des Jugendbildungsangebots des Jugendamtes des Landkreises Vechta finden dort Wochenend- (Freitag bis Sonntag) und Wochen-Kurse statt. Dabei belegen wir das gesamte Jugend- und Freizeitzentrum mit sechs bis acht Seminaren parallel. Dies beeinflusst die Gesamtatmosphäre im Haus positiv und fördert die Verzahnung der einzelnen Seminare.

Inhalte der Bildungsmaßnahmen richten sich nach den jeweiligen Interessen und Bedürfnissen heute aufwachsender Jugendlicher und gesellschaftlichen Trends.

Je nach Inhalt nehmen an einem Seminar 10 bis 20 Jugendliche und zwei bis drei Seminarleiter teil.

Unsere Jugendbildungsarbeit umfasst zurzeit sechs inhaltliche Stränge, die auf den folgenden Seiten mit chronologischen Entwicklungen und speziellen Zielen vorgestellt werden.

# Darstellende

1983

Gewaltvideowelle im Landkreis und als Folge Infoveranstaltungen, sowie der Ruf nach Video-Projekten.

Start von Schmalfilmangeboten.

1985

Der Jugendpflege steht eine erste Videokamera zur Verfügung.

Erste Seminare zum Erwerb des Videoscheins (=Ausleihberechtigung)

- technischer Teil im Kurs sehr aufwendig.

1987

“Wer die Technik beherrscht...”

- in Videokursen zeigen wir Jugendlichen, wie sie selber in ihren Jugendgruppen spannende Projekte starten.

Drehbücher und Schauspielerei beschäftigt alle in der Gruppe - die Technikfrage meist nur Spezialisten.

1989

Endlich ein Camcorder! Bedienung wird einfacher, so verabschieden wir uns von Technikkursen - als Folge wird der Inhalt der Kurse wieder zentraler (zu dieser Zeit sehr abenteuerorientiert). Video wird “Mittel zum Zweck”.

1993

Technik (und deren Tücken) rücken in Kursen wieder ins Zentrum, denn die Jugendpflege hat einen mobilen (!) Schnittplatz. Jetzt kann im Dämmerheim mit den Teilnehmer/innen geschnitten werden. So werden Dramaturgie und Themenumsetzung greifbar.

Jugendthemen in Filmen sind eher Gewalt, eigene Ängste, Macht und Ohnmacht.

1994

Diese Themen werden abgelöst durch “nette”, oft von angenehmen Gruppengefühlen geleiteten Inhalten, wie Zusammenarbeit, Kameradschaft, Hilfsbereitschaft, Abgrenzung der Jugendlichen nach Außen und Festlegung der internen Intimität.

1997

Die ersten Jugendlichen verfügen auch zu Hause über Computervideotechnik. Produktionen aus den Kursen werden dort fortgeführt und erweitert.

1998

Kurse laufen noch immer unter der Video-Flagge, es geht aber meist um Darstellendes Spiel.

Bei den Ergebnissen der Kurse achten die Teilnehmer insbesondere auf die Dramaturgie.

1999

Technik ist für Teilnehmer immer selbstverständlicher. Kurse mit lustigen Kurzproduktionen wie “Werbespot-Schock” und “Kurz und gut” locken “neue” und jüngere Teilnehmer.

Die Vermischung von spielerischen, darstellerisch-ästhetischen und technischen Elementen in Seminaren bietet spannungsreiche Möglichkeiten für unsere Jugendbildungsarbeit.



Anfangs noch sehr auf das Beherrschen der Videotechnik ausgerichtet, zeigten sich in unseren Kursangeboten schnell die vielfältigen Möglichkeiten von Kursen im darstellenden Bereich. Wir setzten seit 1983 den Fokus der Angebote regelmäßig neu. Unabhängig von Zeitströmungen war dabei das “Spielen” mit sich als Person, der Umwelt und der Gesellschaft - als Realität genauso wie als Utopie der Jugendlichen - zentrales Anliegen unserer Jugendbildung. Hier bieten sich unzählige Gesprächsanlässe zu realen Problemen und Lebensfragen der Jugendlichen, die häufig in den Produktionen aufgearbeitet werden.





# Angebote



Mit den Teilnehmern gelang es in dieser Kurssparte immer wieder, aktuelle Trends und Darstellungen der TV-Wirklichkeit zu reflektieren, diese zu entlarven und zu karikieren. Ob anfangs in Videoproduktionen oder neuerdings auch vermehrt in "reinen" Theaterangeboten oder Verschmelzung mit unseren Rollenspielangeboten - immer spielen die Jugendlichen, ihre Emotionen und deren Ausdruck in einer Gemeinschaft die zentrale Rolle.



Die "Älteren" wollen aber auch ihr Recht. Start der ersten "16+ Kurse" für Jugendliche, die das bisherige Anmelde-Höchstalter überschritten haben. Hier entstehen aufwendige Filmproduktionen mit realistischen Stuntszenen etc..

2000

Video = selbstverständlicher Alltag. In den Kursen geht's um spezielleres: Filmtricks, Stunts und Maskenbildnerie.

2001

Gruppendynamik in den Kursen, die Jugendlichen nutzen die Kameras (wieder) mehr für sich, statt an spätere Zuschauer zu denken. Video-Themen leiden etwas (nicht die Gruppen!).

2002

Versuch über Einsteigerkurse, den Videobereich wieder stärker zu beleben.

2004

Gestalterische und darstellende Fragen bestimmen Kurse, wie "Video-Fake".

2006

PC-Schnittplätze für kleines Geld ermöglichen, dass Jugendliche an mehreren Stationen gleichzeitig schneiden. Die älteren Teilnehmer/innen erstellen in Kursen und zu Hause Musikvideos auf hohem Niveau.

2007

Mit Impro-Theaterkursen wie "Schillerstraße" werden nun auch vermehrt Theaterinteressierte erreicht.

2008

Handy und Kameras sind im Alltag stets zur Hand - Probleme im Umgang (z.B. "Happy Slapping") werden stark thematisiert.

Statt teurer Profi-Software kostenlose Freeware, so können Jugendliche damit zu Hause weitermachen.

Schwerpunkt wandert zu größtmöglicher Selbstbestimmung. Auch die Kleinsten können Filmprojekte komplett selbst verwirklichen.

2009

Theaterbereich etabliert sich mit Kursen, wie "Rampensau" oder "Theatersport".

2010

Es kommt mit "Vampire" zu spannenden Kursangeboten als Gemeinschaftsproduktion.

Mit Hilfe des Kreismedienzentrums können nun acht schnittfähige Laptops eingesetzt werden.

2011

Erste Planungen für ein großes Musical-Projekt laufen an.

# Computer-/

**1990**

Erste Anfänge: Wir arbeiten mit Rechnern "außerhalb" in einer Dämmer Schule. Ziele: Jugendliche an die neue Technik heranzuführen und Hilfen für einen aktiven Umgang mit dem eigenen Rechner geben.

**1992**

Geliebte Computertechnik im Dümmerheim. Statt Wissensvermittlung steht Ausprobieren und selbst Gestalten im Vordergrund. Einstiegsthema ist Musikmachen mit dem Computer - allerdings fühlt sich nur ein kleiner Teilnehmerkreis angesprochen.

**1994**

Angebotserweiterung: Experimentieren mit Computerspielen und verschiedene Angebote zu Schreib- und DTP-Programmen. Erstes Computerseminar nur für Mädchen mit Akzent auf Abtabbau.

**1995**

Der Umgang von Mädchen mit dem Computer verändert sich und bei Jungen kommt es vermehrt zu Desinteresse hinsichtlich dem Erlernen von Technikinhalten. Also strukturieren wir unser Angebot neu mit Seminarreihen, wie:

"Games Inc." mit dem Inhaltsschwerpunkt Testen von Computerspielen. Dabei kooperieren wir mit dem Projekt "Search&Play" der Bundeszentrale für politische Bildung.

"Computerspiele werden Wirklichkeit" mit Entwicklung des Ansatzes "Breaking the Rules", in dem Computerspiele mit den Jugendlichen in die Realität zurückübersetzt und so erlebbar werden.

"Dreammachine" für Mädchen, mit dem Ziel, den Computer als Werkzeug zu begreifen und Programme auszuprobieren.

**1997**

Erstellung der Multimedia-CD "Dümmerheim ABC".

**1999**

Ausbau des Computerbereichs rund um aktuelle Trends:

"Konsolenalarm" spricht vor allem jüngere Mädchen und Jungen an. Es geht um die Faszination von Konsolenspielen, die in der Schule leider nicht aufgegriffen wird.

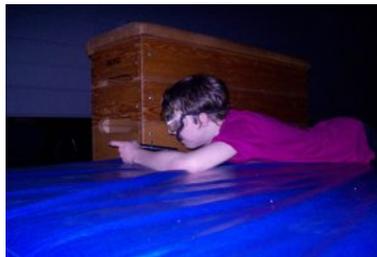
Internet wird zum Thema. Teilnehmer erstellen in "Abenteuer mit Barbie" und "dümmerheim.de" eigene Internetseiten, die auf der hauseigenen Web-Site auch gepostet werden.

Das "Hardliner"-Angebot verknüpft Jungenarbeit, Kampfspiele und Computerspiele. Über die Beschäftigung mit Computerspielen und deren Gehalt kommen wir (plötzlich auch) mit Jungen in Gespräche über ihre Lebenssituation und Gefühlswelt.

Relativ schnell erkannten wir die Chancen der Bildungsarbeit mit Computer und den so genannten "Neuen Medien". Unser Ziel war von Beginn an im Jahr 1990, Jugendliche durch einen technisch sicheren und inhaltlich reflektierten Umgang zu einer eigenständigen Medienkompetenz zu führen.



War bis Mitte der 90er Jahre noch der reine Umgang mit dem Computer, seine Möglichkeiten und das Beherrschen von Standard-Programmen inhaltlicher



Schwerpunkt, ging es seit 1995 vor allem um die Inhalte oder besser die jeweiligen Schwerpunkte, die Jugendliche selbst in ihrer Freizeit setzen. Computerspiele wurden getestet,

inhaltlich und thematisch bewertet und mit dem realen Leben verbunden.

Zu einer Zeit, als Computer- und Konsolenspiele von pädagogischer Seite meist nur "mit der Kneifzange" angefasst wurden, erarbeiteten unsere Mitarbeiter in Zusammenarbeit mit dem Projekt





# Medien-Angebote

„Search&Play“ der Bundeszentrale für politische Bildung moderne Konzepte zur Nutzung in der Gruppenarbeit.



Mit  
 „Computerspiele werden Wirklichkeit“ wurden innovative Wege der Jugendbildungs- und Jugendschutzarbeit jenseits der Bewahrpädagogik besprochen, deren Richtig- und

Wichtigkeit beispielweise 2009 durch die Verleihung des Dieter-Baacke-Preises für herausragende medienpädagogische Projekte an unseren Kooperationspartner „byte42“ und sein „Hardliner“-Konzept unterstrichen wurde. Für mutige Projekte haben wir schon immer eine gute Versuchsbasis geboten.



Seit 2000 rückten dann LAN-Angebote, Chaträume, Case-Modding und das weite Feld der dann entstehenden Communities in den Mittelpunkt. Mit der Ausbildung erster „Communityscouts“ im Jahr 2010 konnten gerade auch Jugendschutzinhalte gemeinsam mit Jugendlichen und professionellen Anbietern dicht an der Lebenswirklichkeit junger Menschen thematisiert werden.

2000  
 „Team-Player-Contest“ greift das Interesse von Computerspielern an vernetztem Spiel auf und setzt auf Kooperation im Team.

2001  
 Im Kurs „Games Inc.“ werden nun in Zusammenarbeit mit der Bundesprüfstelle Computerspiele getestet und bewertet.

2002  
 Die „Strategie-Lan“ verleiht dem Bereich Netzwerkspiele neue Inhalte. Neben Kooperation spielen auch Strategie und Taktik eine Rolle.

2004  
 Der zunehmenden Chat-Problematik unter Mädchen wird mit speziellen Mädchen-Kursen Rechnung getragen.

2005  
 Viele Jugendliche sind reine „Anwender“, die sich kaum mit der Technik des PC's auskennen. Daher wieder mehr Kurse mit technischem Schwerpunkt.

2006  
 Zur inneren, technischen Aufrüstung der Rechner kommt die äußere hinzu: In „Case Modding“-Kursen können Jugendliche ihre PC's optisch umgestalten oder kreativ ganz neu zusammen basteln (bspw. in einer Mikrowelle oder Toilettenschüssel).

2007  
 Die „Games Challenge“-Woche verbindet in Anlehnung an das Hardliner-Konzept erlebnispädagogische Einheiten mit dem Spiel im Computernetzwerk.

LAN-Wochenenden sind den Jugendlichen weiterhin wichtig.

2008  
 Wir versuchen für das Thema „Lizenzen“ zu sensibilisieren. Dazu werden vermehrt Open-Source-Spiele und freie Anwendungen in die Kurse integriert.

Das Thema „Communities“ gewinnt mehr an Bedeutung und findet seinen Platz in Mädchenkursen wie „Zeige dich wie du bist“.

2010  
 „Assault“ ist ein Kursangebot, das auch die umstrittenen „Ego-Shooter“ thematisiert.

Im Rahmen eines neuen Wochenkurses werden erstmals Jugendliche zu „Community-Scouts“ ausgebildet, die einen speziellen Rang in der „VEC-Community“ erhalten und an ihren Schulen als Ansprechpartner für Gleichaltrige fungieren.

2011  
 Das Projekt „Community-Scouts“ schläft wieder ein, da die „VEC-Community“ unter Jugendlichen nicht mehr angesagt ist. Verantwortungsbewusster Umgang mit „Facebook“ ist eher das Thema dieser Zeit.

# ♀ Geschlechtsspezi-

## Mädchenangebote - Von der Selbstverteidigung zur Selbstfindung

1992 Erster Mädchenkurs: "Selbstverteidigung für Mädchen" mit dem Hauptaspekt auf körperlicher Selbsterfahrung und Abwehr.

1994 "Mädchen-Power - Power-Mädchen" Erweiterung des Angebots um mehr Selbst-erfahrungsanteile und Anregung zu Projekten, in denen Mädchen beweisen können, zu was sie (ohne männliche Hilfe/Einmischung) fähig sind. Kampfsportanteile dienen nicht mehr zentral zur Abwehr von Gefahren, sondern als Erleben der eigenen Fähigkeiten, als Ich-Stärkung.

1996 Mädchen "drängen" in bisher eher von den Jungen besetzte Kursbereiche, wie Computerspiele, Kampfspiele und "harte" Abenteuer. Gemeinsamkeit und gleichzeitig auch Abgrenzung zu Jungen ist Thema.

1999 Mädchen kehren in den Kursen "Dream-Catcher" und "Break-Out für Mädchen" zurück zum eigenen weiblichen Umgang mit dem Alltag und in Extremsituationen ohne männlichen Beistand.

2000 Das Internet bietet aufgrund der hohen Kommunikations-Ressourcen einen neuen weiblichen Zugang zur Computerwelt. "Internet for Girls" greift dies auf.

2001 Mädchen sind stolz darauf, Mädchen zu sein. In "Girls only" machen sie es sich auch mal gemütlich, beweisen Stärke und unterstützen sich gegenseitig.

"Young Care" greift das Schönheitsbewusstsein auf und zeigt kostengünstige Alternativen zu teurer Kosmetik und dem aufkommenden Wellness-Bereich.

Pädagogisches Ziel dieser Angebote ist es, das Leben als Mädchen/Frau in der Gesellschaft zu hinterfragen, dabei aber auch mal genießen zu dürfen.

2004 Es gibt nur vereinzelt Kursangebote speziell für Mädchen. Sie werden aber stark mit erlebnispädagogischen Angeboten erreicht.

2007 "Kursexperimente" um herauszufinden, was tatsächlich spezielle Mädchenthemata sind.

2009 Fremd- und Selbstwahrnehmung kristallisieren sich als wichtige Themen für Mädchenarbeit heraus. Einerseits im Bezug zu Online-Communities, aber auch auf andere Lebensbereiche bezogen.

2010 Das Wochenangebot "Colour up your Life" punktet mit den Aspekten Ich-Stärkung und Befähigung zur Selbstbestimmung. Erstes Mutter-Tochter-Angebot (Fantasy).

Begonnen haben wir in diesem Bereich 1992 ganz klassisch mit Mädchen-Selbstverteidigungskursen. Pädagogisch nicht ganz typisch, aber wichtig war der

sehr frühzeitige inhaltliche Schwerpunktwechsel von eher körperlich orientierten Inhalten zu Konzepten mit mehr Selbsterfahrungs- und Selbstfindungsanteilen.



Kampfsportanteile dienten ab 1994 nicht mehr vordergründig der Gefahrenabwehr, sondern wurden zur Stärkung des Ich-Bewusstseins und zur Reflexion des Mädchen- und Frauenbildes eingesetzt.

Wer Mädchen stärkt, darf die Jungen nicht außer Acht lassen. Ab 1993 wurden mit Anteilen aus der Abenteuer- und Erlebnispädagogik spezielle Jungenangebote etabliert und regelmäßig weiterentwickelt. Spielten hier vor allem versteckte Selbsterfahrungsinhalte über Stärke, Schnelligkeit und Kampf und deren zeitnahe, präzise und sehr kurz gehaltene Reflexion eine Rolle, war es nur eine Frage der Zeit, dass Mädchen- und Jungenangebote in eine direkte Beziehung zueinander treten würden, was Ende der 90er kurzzeitig der Fall war.



# fische Angebote

## Jungenangebote - Vom Abenteuer zum inneren Konflikt

Seit 2000 ging die Nachfrage auf Seiten der Mädchen nach geschlechtsspezifischen Angeboten für einige Jahre zurück. In den letzten zwei bis drei Jahren sind aber wieder neue Kurskonzepte zur Selbstwahrnehmung und Ich-Stärkung erfolgreich.



Bei den Jungen ist hingegen ein ständig wachsendes Interesse an Kursen vorhanden, die sich dem Selbst- und Fremdverständnis von Jungen und

Männern über das Thema Kampf nähern. Um auf dieses Bedürfnis adäquat eingehen zu können, ermöglichten wir zweien unserer ehrenamtlichen Mitarbeiter eine Ausbildung zum "Boys Instructor", deren Kompetenzerweiterung multiplikatorisch in unsere Mitarbeiterschulung einfluss und für den Aufbau neuer Kurskonzepte genutzt werden konnte. Nach ersten Schwertkampf- und Bogenbaukursen konnte hier ein actionreiches, verantwortungsvolles und dennoch emotionales Kurskonzept erschaffen werden, das 2009 erstmalig auch Väter in die aktive Arbeit mit einbezog.



Von uns gewünschte Ansätze zur Einbeziehung von Müttern in Kursinhalte der Mädchen waren bisher leider auf Grund fehlender Anmeldungen auf der Frauenseite noch nicht erfolgreich.

1993 Erste Ansätze eigener Jungenarbeit im "Abenteuerwochenende für Jungen". Uns erscheint der Zugang zu Gefühlen und inneren Wünschen der Jungen unzureichend.

1994 "Jungen-Power" mit Anlehnungen an die Selbsterfahrungsarbeit der Mädchenseminare. Für Jungen leider "zu unheimlich".

1995 "Fightgames" fordert in Kampfspielen untereinander oder gegen Außenstehende unterschiedliche Fähigkeiten: Stärke, Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Cleverness, Wissen und Organisationsgeschick. Erstmals scheint den Kursleitern ein echter Zugang zu den Jungen zu gelingen. Und zwar, weil Reflexionen sofort und an Ort und Stelle geschehen und neben Siegen und Verlieren das Thema Verantwortung im Kampf wichtig ist.

1997 Jungen- trifft Mädchenarbeit im Kurs "Fightgames", aber jede "Seite" mit eigenen Programmanteilen. Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen im Kampf werden klar.

2000 "Video-Stunt-Academy" greift Interesse an geschlechtsspezifischen Filminhalten auf.

2002 Sich selbst und den anderen im Kampf finden. "Mann oder Maus" und "Knock-Out" bieten Gespräche über Mut und Ängste.

2003 "Männersachen" beschäftigt sich mit den Themen Kampf, Stärke, Siegen/Verlieren.

2005 Mit erlebnispädagogischen Angeboten wie "Flachländer" rücken durch den Umgang mit Waffen (Schwerter, Bögen) die Themen Disziplin und Regeln in den Vordergrund.

2007 Erstes Jungenprojekt an einer Hauptschule mit einem gewaltpräventiven Schwerpunkt über das Medium "Schwertkampf".

2008 "Echte Jungs und ganze Kerle" - In Zusammenarbeit mit dem Jugendhilfeverein im Landkreis Vechta und mit Unterstützung durch "Die Gesellschafter" werden zwei Ehrenamtliche zu "Boys Instructors" ausgebildet.

Die Suche nach männlicher Geschlechtsidentität bleibt Thema unserer Seminare - der Kampf ein wichtiger Zugang.

2009 Vater-Sohn-Aktionen - ein neuer Weg. Beim "Bogenbau" lernen zunächst die Jungen den Bau eigener Bögen und den sicheren Umgang, bevor sie dieses Wissen an ihre Väter/Bezugspersonen weiter geben.

2010 Erkenntnisse aus der Ausbildung zum "Boys Instructor" werden multiplikatorisch

# Erlebnispädago-

**1978** Erlebnispädagogische Angebote sind tragende Inhalte vieler funktionierender Jugendgruppen im Landkreis und damit auch in unserer entstehenden Jugendbildungsarbeit.

**1983** "Kanubau" und "Kanoutouren" bieten sich auf Grund der Nähe zum Dümmer an. Die gebauten Boote sind gewollt empfindlich, reparatur- und pflegeintensiv.

**1986** Abenteuer geht auch "drinnen": Erster Versuch eines Fantasy-Rollenspielseminars mit friedlichen und gewaltarmen Spielen.

**1987** Start des Dauerbrenners "Erlebe das Leben". Die Kursleitung gibt die Rolle eines Programmanbieters komplett an die Jugendlichen ab und kümmert sich "nur noch" um die Gruppendynamik. Die gesamte Gruppe (er-)findet ihr Programm im Konsens.

**1992** Zweiter Versuch im Bereich Rollenspiele.

**1993** Kursinhalte gehen weg von kurzfristig geplanten Aktionen zu langfristig vorbereiteten Kursen mit mehr persönlicher Herausforderung, wie "Maxi Haik", einer mehrtägigen Sternwanderung mit Selbstverpflegung oder den "Fightgames".

**1995** Neue Leiter mit einer neuen Spielphilosophie und Teilnehmer, die sich auf friedlichere Spielformen einlassen mögen (auch Mädchen!) lassen den dritten Anlauf eines Rollenspielseminars endlich erfolgreich sein.

**1996** Abschied vom Dümmerheim, zumindest für Programmteile des wachsenden "Outdoor"-Bereichs. Pädagogische Inhalte sind zunächst die totale Selbstversorgung und die Auseinandersetzung mit der Natur als Lebensraum.

Schnell entstehen aber auch Kurskonzepte, die die totale Selbstversorgung zugunsten einer Abenteueridee abschwächen. "Adventure Zone" oder "Powerpack" bieten viel Raum für Selbstentscheidungen und Eigeninitiative.

**1997** Im Fantasy-Bereich ist unser Anspruch, die Teilnehmer vor einem "Abheben" aus der Realität und vor Suchtgefahren zu schützen. Deshalb werden Spielanteile auch in die reale Welt verlegt, was gut zum Erlebnis- und Abenteuerbereich passt.

**1999** "Let's Fetz", "Freak-Out" und "Gesagt - Getan" übernehmen als neue Seminare Anteile aus dem "Erlebe das Leben"-Konzept, allerdings geringer dosiert. Denn eine neue, jüngere Teilnehmerstruktur

Eine der Wiegen unserer Jugendbildungsarbeit. Schon 1978 fanden in diesem Bereich erste Kurse statt. Hier entdeckten wir viele tragbare und übertragbare Inhalte für Jugendarbeit im Landkreis Vechta.



Aufbauend auf Kanubaukursen mit anschließender gemeinsamer Tour stand in diesem Bereich von Beginn an "Abenteuer" im Fokus. Sei es bei themenoffenen Angeboten, wie "Erlebe das

Leben" oder Fantasy-Rollenspielseminaren, die seit Mitte der 80er Jahre zum Programm gehören. Das Unmögliche möglich zu machen fasziniert Jugendliche.



In den 90er Jahren stand vor allem echtes Erleben in der Natur im Fokus. Vielfältige Outdoor-Angebote wurden erfunden und gehören auch heute noch ins Repertoire unserer Jugendbildung. Seit 2000 verlagerte sich das Angebot wieder vermehrt ins Dümmerheim, verbunden mit einer stärkeren Vermischung von Abenteuerpädagogik und anderen Kursinhalten.



# gische Angebote

Vor allem ist hier der Fantasy-Rollenspielbereich zu nennen, der schon seit Mitte der 80er Jahre seinen festen Platz im Jugendbildungsprogramm hatte. Ging es hier zunächst vielfach um die Etablierung von friedlichen, gewaltärmeren Spielkonzepten bei klassischen Tischrollenspielen, wurden durch die Vermischung, auch auf Leiter-Seite, ganz neue Kursideen geboren. Outdoor- und Kreativ-elemente beleben den Fantasy-Bereich und umgekehrt. Kooperation in der Gruppe und die Einbeziehung erlebnispädagogischer Methoden mit realen Konsequenzen für die Gruppe *bargen ganz neue* Möglichkeiten.



Während seit 2000 zunächst ein Rückgang von selbstplanerischen Aspekten in den Kursen zu erkennen war, geht in den letzten fünf Jahren der Trend wieder verstärkt in diese Richtung. Pädagogisch sind die Möglichkeiten, die selbsterdachte und -organisierte Projektarbeit bietet, einfach alternativlos gut. Ein Höhepunkt war in diesem Arbeitsbereich sicherlich der methodische "Rundumschlag" des Konzeptes "Tanz der Vampire". Tisch- und Liverollenspiel, gepaart mit erlebnispädagogischen Ansätzen und gestalterisch-handwerklichen Methoden gipfelten nach einem internen Tanzkurs in einem selbstorganisierten Vampirball. Dieses Event wurde für alle interessierten Jugendlichen aus anderen Kursen geöffnet, so dass dieser mit über 100 Gästen gefeiert werden konnte.



Viele Jugendliche wollen Erlebnis, aber ohne "Outdoor". "Die Siedler vom Dämmerheim" ist eine Antwort, die indoor dennoch Kooperation in der Gruppe verlangt und Konsequenzen im Team erlebbar macht.

Outdoor- und Kreativelemente beleben weiterhin den größer werdenden Fantasy-Bereich. Aber auch klassische Brettspiele finden in "Lords of the Boards" ihren Platz.

Kinder und Jugendliche da abzuholen, wo sie stehen, bedeutet für uns auch, Medien- und TV-Inhalte aufzuarbeiten. "Takeshis Dämmerheim-Castle", "Der Maulwurf", ein "Big Brother"-Kurs mit Videobegleitung und "Komm in die Welt von Harry Potter" als Fantasyangebot für Jüngere, sind Themen dieser Zeit.

Der Live-Anteil im Rollenspiel gewinnt an Bedeutung und wird zum Markenzeichen unserer Fantasy-Konzepte.

Rollenspielangebote verbinden sich mit anderen Kursbereichen, wie dem Kreativbereich oder dem Tanzen.

Mit Maßnahmen wie "Risiko" oder "Jäck it" rückt der Aktions- und Erlebnisfaktor weiter vor den Selbstplanungsaspekt. Im Rollenspielbereich etabliert sich "Warhammer 40k" als Table-Top-Spiel.

Ehrgeiz sowie gewinnen und verlieren können sind pädagogische Themenfelder, die in Kursen wie "Schlag den Leiter" aufgenommen werden. Aber auch der Outdoor-Bereich erlebt eine Wiederbelebung.

Das Wochenkonzept "World of Warcraft" mit großem erlebnispädagogischem Anteil wird etabliert.

Das Erfolgsgefühl, das die Umsetzung wirklich selbstgeplanter Projekte ermöglicht, wird wiederentdeckt. Im "Tanz der Vampire" entsteht ein kursübergreifendes Großprojekt mit dem Vampir-Ball in einem Schafstall.

Der Kurs "Auf der Suche nach dem Abenteuer" etabliert sich als Marke und steht für die Mischung von Rollenspiel und erlebnispädagogischen Live-Anteilen.

"Warhammer" ist zur festen Größe im Spielbereich geworden, aber auch klassische Erlebnispädagogik wird stark nachgefragt.

Neben diesen Entwicklungen blieben und bleiben Klassiker unserer Jugendarbeit wie "Äktschenspiele", Plan- und Geländespiele fester Programmbestandteil unserer Gruppenarbeit und ein wichtiges Erfahrungsfeld.

# Gestalterische

1978

Schwarz-Weiß-Fotografie und Basteln - sicherlich die Wiegen unserer Jugendbildungsarbeit. Zunächst sind die Angebote nur im Rahmen der Jugendleiteraus- und -weiterbildung zugänglich. Erst nach und nach entwickeln sie sich zu allgemeinen Jugendbildungsangeboten. In den ersten Jahren gab es handwerklich strukturierte Seminare (Boote bauen, Seifenkisten, lebensgroße Gipsfiguren) und "Selber singen macht Spaß", aus dem sich dann der Tanzbereich mit Volkstänzen aus verschiedenen Ländern und Kulturen entwickelte.

1983

"Square Dance"-Angebot statt Volkstänze.

1984

Vermittlung verschiedener Kunsttechniken in Seminaren zum Thema "Malen, Zeichnen und Gestalten", einem Dauerbrenner, der sich zu einem Einsteigerkurs unserer Arbeit mausert.

1986

Statt Square-Dance besuchen die Jugendlichen lieber Rock'n-Roll-Tanzkurse.

1991

"Jazz-Dance" löst Rock'n Roll ab.

1992

Gesellschaftstanz-Seminare erschließen neue Interessentenkreise, gerade als typische Einsteigerseminare.

1995

Veränderung der "Malen, Zeichnen und Gestalten"-Seminare zu Kunstprojekten. Neben den bisherigen Inhalten fertigen die Jugendlichen ein gemeinsames Groß-Kunstwerk, welches als Ausstellungsstück im Dümmerheim verbleibt.

1997

"Foto-Haik", eine Verbindung des Gestaltungsbereichs mit der Erlebnispädagogik.

Tanzangebote verändern sich inhaltlich, indem sie nicht mehr vorrangig einen, sondern einen Mix verschiedener Tanzstile behandeln.

1998

Erweiterung des Kunstbereichs um eine Mischung aus klassischem Malen, reliefartigem Gestalten, Bildhauerei mit vermehrten Abenteuer- und Erlebnisaspekten.

1999

Immer wieder versuchen wir aktuelle und individuelle Interessen aufzugreifen. Der Zeit entsprechend bindet "Dümmerheim-Rap" Jugendliche an unser Jugendbildungsprogramm, die bisher kaum zu begeistern waren. Skateboards und Hip-Hop sind im Dümmerheim willkommen.

Teilnehmer, die sich vom Zeichnen begeistern lassen, erstellen in "Comix" eigene Bildergeschichten.

Auch hier begann unsere Arbeit schon vor über 30 Jahren, damals mit Schwarz-Weiß-Fotografie und -Entwicklung zunächst als Fortbildung für Jugendgruppenleiter. Schnell kamen handwerklich orientierte Kurse dazu. Der Dümmer lud natürlich zum Bau von Kanus ein, aber auch Seifenkisten und lebensgroße Gipsfiguren begeisterten damals die Teilnehmer und vermittelten ihnen neben Selbstvertrauen und Selbstsicherheit auch den Respekt vor Werkstoffen und Werkzeugen.



Aus ersten Sing- und Musikangeboten entwickelte sich seit 1983 ein Tanzbereich, der in den folgenden Jahren immer wieder neu ausgerichtet wurde und die verschiedensten Tanzstile und Strömungen abdeckte bis diese Sparte Mitte der 90er Jahre fast einschlieft. In den letzten Jahren konnte nicht nur der Tanzbereich erfolgreich wiederbelebt werden, auch eine Reihe von musikalisch orientierten Kursen erfreut sich wachsender Beliebtheit.





# Angebote

Seit Mitte der 80er Jahre entwickelte sich der Kunst- und Kreativbereich zu einer festen Größe im Jugendbildungsprogramm. Anfangs sehr auf die Vermittlung von Maltechnik ausgerichtete Konzepte öffneten sich für eine ausprobierende Projektarbeit.



Heute bilden sie einen festen Bestandteil gerade als Einsteigerkurse für neue Teilnehmer. Die Aneignung des Lebensumfeldes ist durch große Kunstprojekte zur Umgestaltung des Dümmerheims (und darüber hinaus) seit 2005 regelmäßiger Inhalt.

Kulturelle Jugendbildung wird so nicht nur für die Teilnehmer, sondern auch für Außenstehende greifbar.



1999 In Zusammenarbeit mit einem offenen Bürgerfunksender ist es in "Radio 2000" für die Jugendlichen möglich, eine komplette Radiosendung zu produzieren, die später auch ausgestrahlt wird.

2000 Bastelkurse scheinen "out" zu sein, aber wir bemerken, dass immer weniger Jugendliche handwerkliche Grundkenntnisse besitzen. Deshalb werden "richtige" Handwerkskurse etabliert. Motor-Karts oder Bumerangs bauen trifft vor allem die Interessen von Jungs.

2002 Die einfacher gewordene Computer- und Fototechnik bringt neue Möglichkeiten. In "Tricky Trickfilm" erstellen die Jugendlichen an einem Wochenende fast ein Dutzend Kurzfilme zu spontan erdachten Inhalten.

Handwerkskurse stoßen auf (vor allem männliches) Interesse, wenn elementares Handlungsmerkmal der Bau wirklich nutzbarer, spielbarer Gegenstände ist, die natürlich auch gemeinsam ausprobiert werden (Dampfboote, Pfeil und Bogen oder Heißluftballons).

2003 "Klassisches" Basteln/Werken rückt in den Hintergrund, zugunsten von Restaurieren und "Aufmotzen" schon vorhandener Dinge.

2005 Mit größeren Kunstprojekten (Linienbus bemalen oder Bau der Haifisch-Skulptur) können auch wieder ältere Teilnehmer für gestalterische Kurse begeistert werden.

2007 Neben Kunstprojekten werden auch Bastel- und Werkkurse stärker nachgefragt.

2008 Die mitgebrachten Grundkenntnisse im Umgang mit Werkzeugen und Materialien sind immer geringer. Also vermitteln wir mehr grundlegendes Wissen.

Mit dem "Jugendatelier" starten wir erste Versuche, mehr Förderschüler anzusprechen.

Der Selbstplanungsaspekt gewinnt in Kreativkursen wie "Geht nicht gibt's nicht" wieder mehr an Bedeutung.

2009 Gruppentänze werden von den Teilnehmern selbst choreographiert.

Gemeinsames Singen spielt wieder eine größere Rolle, so dass rein musikalische Kurse wie "Singstars" oder "Beat it" entstehen.

2010 Das "Jugendatelier" hat sich fest im Programm etabliert.

2011 Kunstprojekte produzieren wieder vermehrt Kunstwerke, die im Haus ihren Platz bekommen. Jugendliche gestalten "ihr" Dümmerheim.

# Gruppenleiteraus-

**1978** Beginn der Jugendgruppenleiteraus- und fortbildung. Seit dieser Zeit bieten wir kontinuierlich Grundkurse und Aufbauseminare für Leiter von Jugendgruppen an.

Die Grundkurse werden zwar methodisch immer wieder angepasst, beschäftigen sich inhaltlich aber immer mit Grundlagen der Gruppenarbeit, wie Gruppenpädagogik, Programmgestaltung, Spieltraining oder Rechte und Pflichten von Jugendleitern.

**1994** Vereine und Gruppen, deren Jugendleiter in unseren Seminaren ausgebildet werden, berichten von einem zunehmenden Mangel an einsetzbaren Gruppenleitern. Wir passen unser Ausbildungskonzept so an, dass neben der klassischen Grundkurswoche für Jugendliche ab 16 Jahren auch eine darüber hinausgehende Zielgruppe potentieller Gruppenleiter angesprochen wird, die

- bereits im Berufsleben stehen;
- nicht mehr den "klassischen" Verbands- wegdegang durchlaufen (Mitglied/Leiter- anwärter/Leiter/Funktionär/Beendigung der Jugendarbeit);
- als Quer-, Spät- oder Wiedereinsteiger Lust auf Jugendgruppenarbeit haben;
- über unterschiedliche Zeitrressourcen verfügen (Schüler, Berufstätige, Eltern...).

**1997** In Vorbereitung der Einführung der neuen Jugendleitercard erarbeiten und verabschieden wir in Zusammenarbeit zwischen Jugendamt, Kreisjugendring und den meisten Trägern kommunaler Jugendarbeit im Landkreis Vechta eine neue "Richtlinie für eine einheitliche Gruppenleiterausbildung in Blöcken". Dieses führt dazu, dass nicht mehr jeder Anbieter alles lehren muss und vor allem nicht jeder Interessent auf einen Anbieter mit seiner oft eigenen (Zeit-)Struktur festgelegt ist. Die Inhalte sind so im "grobem" kompatibel, so dass jeder Verband/Verein seine individuellen Feinziele selber festlegen kann.

Themen der Blöcke sind:

- Rechte und Pflichten;
- Programmgestaltung;
- Gruppenpädagogik;
- gesellschaftliche Situation Jugendlicher;
- Ziele und Aufgaben der Jugendarbeit.

**2000** Einsteiger und weniger erfahrene Interessierte erhalten die Möglichkeit, Praktika in verschiedenen Kursbereichen durchzuführen.



Zuletzt zur Königsdisziplin und Urbegründung unserer Jugendbildungsarbeit. Seit 1978 bilden wir im Landkreis Vechta junge Menschen zu Jugendleitern aus. Daraus ist letztendlich das gesamte Jugendbildungsangebot erwachsen. Neben pädagogischen Inhalten spielten von Beginn an erlebnis- und abenteuerorientierte, sowie handwerklich und gestalterisch ausgerichtete Fortbildungskurse eine entscheidende Rolle. Durch aktive Mitgestaltung der Jugendleiter und deren ehrenamtliches Engagement entwickelte sich in drei Jahrzehnten das breite Spektrum unseres heutigen Kursangebotes. Dies ist seit ca. 25 Jahren nicht mehr nur auf Jugendleiter ausgerichtet, spielt aber für diese noch immer eine entscheidende Rolle.

Mitte der 90er Jahre kam es (auch) im Landkreis Vechta vermehrt zu Engpässen in der Jugendarbeit, da klassische Karrieren in Verbänden – vom Teilnehmer zum Jugendleiter – häufig nicht mehr automatisch funktionierten. Unsere Angebote bildeten eine Möglichkeit, gezielt Quer-, Spät- und Wiedereinsteiger über spezielle Inhalte der Jugendarbeit zu gewinnen und zu qualifizieren. Gemeinsam mit dem Kreisjugendring und den meisten Trägern von Jugendarbeit im Landkreis Vechta einigten wir uns 1998 im Rahmen der Juleica-Diskussion auf ein abgestimmtes Blocksystem, das Jugendleiterausbildung in einzelnen Modulen erlaubte.

So war es möglich, zeitlich und inhaltlich individuell abgestimmte Ausbildungswege unabhängig vom anbietenden Träger zu besuchen.



# und fortbildung



Seit 2000 nutzen wir unsere Jugendbildungsangebote vermehrt als Praxisfeld für angehende Jugendleiter, die nicht auf eigene erfolgreiche Gruppenpraxis oder vorhandene Systeme vor Ort zurückgreifen können. So entstanden seit 2003 auch Umsetzungen von "abgespeckten" Jugendleiterausbildungen für Schulprojekte und AGs. Neben Mitmachen ist gute Reflexion und handlungsorientierte Zielausrichtung der pädagogischen Arbeit für funktionierende Jugendbildung zentral. Hierfür wurden in den letzten Jahren vielfältige praktische Umsetzungen entwickelt, die seit 2010 als "Praktikantensystem" auch systematisch geführt werden.

2001  
Während sich die Ausbildungskurse bei vielen Themen in Richtung "Frontalunterricht" entwickeln, erproben wir neue Möglichkeiten, Praxiserfahrungen zu bieten. Neben den Praktika und einem freiwilligen vierten Ausbildungsteil ist dies vor allem die Praxisarbeit mit Teilnehmern anderer Gruppen unserer zeitgleich stattfindenden Jugendbildungskurse.

2003  
Mit der "School-Scout"-Ausbildung, einer speziell an Schulbedürfnisse angepasste Ausbildung in Zusammenarbeit mit einer Hauptschule, beginnt die erste Schulkooperation im Bereich der Gruppenleiterausbildung.

2006  
Im Rahmen weiterer Schulkooperationen werden regelmäßig Gruppenleitergrundkurse mit ausgewählten Schülern durchgeführt. Die Kooperationsanlässe verfolgen je nach Schule unterschiedliche Ziele. Es geht um die Unterstützung der örtlichen Jugendarbeit, die Verbesserung der Berufschancen oder um eine qualifiziertere Praxisausbildung.

2007  
Ausbau der Schulkooperation, z.B. zu einer Projektwoche mit einem kompletten Jahrgang einer Schule.

2008  
Da die Teilnehmer der Gruppenleiterkurse (mit Ausnahme der "Dämmerheim-erfahrenen") immer weniger eigene Gruppen-erfahrung als Grundlage mitbringen, wird die Grundausbildung wieder praxis- und erlebnisorientierter ausgerichtet. Jugendliche müssen erst Gruppe erleben, um zu verstehen, wie das Leiten von Gruppen möglich ist.

2009  
Um gruppenpädagogisch mit den Teilnehmern noch weiter in die Tiefe gehen zu können, wird die Ausbildung von Wochenendblöcken (wieder zurück) auf eine Ferienwoche umstrukturiert. Diese dauert einen Tag länger als die anderen Jugendbildungswochen, um noch intensivere Gruppenerfahrungen zu ermöglichen. Vorhandene Defizite können so zumindest im Ansatz ausgeglichen werden.

2010  
Neustrukturierung des Praktikantensystems aufgrund der großen Nachfrage (siehe auch Grundkonzept). In eigens ins Leben gerufenen Sommerferien-Maßnahmen können nun im größeren Rahmen Praktika und Hospitationen unter fachkundiger Anleitung durchgeführt werden.



## Schlagwortkurs-Titelverzeichnis

Seitenzahlen in Klammern - nur genannte Kurse - keine Garantie auf Vollständigkeit - eher nix für Englischlehrer

- A**benteuer mit Barbie (6)  
Abenteuerwochenende für Jungen (9)  
Adventure Zone (10)  
Äktschenspiele (11)  
Assault (7)  
Auf der Suche nach dem Abenteuer (11)
- B**eat it (13)  
Bogenbau (9)  
Breaking the Rules (6)  
Break-Out für Mädchen (8)  
Big Brother (11)
- C**ase Modding (7)  
Colour up your Life (8)  
Comix (12)  
Community-Scouts (7)  
Computerseminar für Mädchen (6)  
Computerspiele werden Wirklichkeit (6)  
Computertechnik (6)
- D**ance for Fans (13)  
Der Maulwurf (11)  
Die Siedler vom Dümmerheim (11)  
Dümmerheim ABC (6)  
dümmerheim.de (6)  
Dümmerheim-Rap (12)  
Dream-Catcher (8)  
Dreammachine (6)
- E**chte Jungs und ganze Kerle (9)  
Erlebe das Leben (10)  
Erwerb des Videoscheins (4)
- F**antasy-Rollenspiele (10, 11)  
Fightgames (9, 10)  
Flachländer (9)  
Foto-Haik (12)  
Freak-Out (10)
- G**ames Challenge (7)  
Games Inc. (6,7)  
Geht nicht gibt's nicht (13)  
Gesagt - Getan (10)  
Gesellschaftstanz (12)  
Girls only (8)  
Gruppenleiter-Grundkurs (14)  
Gruppenleiter-Fortbildung (14)
- H**ardliner (6)
- I**nternet for Girls (8)
- J**äck it (11)  
Jazz-Dance (12)  
Jungen-Power (9)
- K**anubau (10, 12)  
Kanutour (10)  
Knock-Out (9)  
Komme in die Welt von Harry Potter (11)  
Konsolenalarm (6)  
Kunstprojekt (13)  
Kurz und gut (4)
- L**ebensgroße Gipsfiguren (12)  
Let's FetZ (10)  
Lords of the Boards (11)
- M**ädchen-Power Power-Mädchen (8)  
Männersachen (9)  
Malen, Zeichnen und Gestalten (12)  
Mann oder Maus (9)  
Maxi-Haik (10)  
Musikmachen mit dem Computer (6)  
Mutter-Tochter-Fantasy (8)
- P**owerpack (10)
- R**adio 2000 (13)  
Rampensau (5)  
Risiko (11)  
Rock'n-Roll-Tanzkurs (12)
- S**chillerstraße (5)  
Schlag den Leiter (11)  
School-Scouts (15)  
Schulprojekte (15)  
Schwarz-weiß-Fotografie (12)  
Schwertkampf (9)  
Seifenkistenbau (12)  
Selber singen macht Spaß (12)  
Selbstverteidigung für Mädchen (8)  
Singstar (13)  
Spieletraining (14)  
Square-Dance (12)  
Strategie-LAN (7)
- T**akeshis Dümmerheim-Castle (11)  
Tanz der Vampire (11, 12)  
Team-Player-Contest (7)  
Theatersport (5)  
Tricky Trickfilm (13)
- V**ampire (5)  
Vater-Sohn-Bogenbau (9)  
Video-Fake (5)  
Video-Stunt-Academy (9)  
Volkstänze (12)
- W**arhammer 40k (11)  
Werbespot-Schock (4)  
World of Warcraft (11)
- Y**oung Care (8)
- Z**eige dich, wie du bist (7)



