



Die GERMAN-GAMES 2012
werden unterstützt durch die



Projektbeschreibung

Das Motto – in Stichpunkten:

go(D) - Demokratie begegnen – Deutschland erfahren – Gemeinschaft leben

Demokratie begegnen

- Orte der Demokratie aufsuchen
- Beteiligungskultur in Deutschland kennen lernen (Paulskirche; Nikolaikirche; Orte, wo Demokratie gelebt wurde oder wo sie auch verloren gegangen ist; Bergen-Belsen; ...)
- Worauf baut eine Demokratie auf? Grundgesetz, Gebote, Biblische Grundlinien, ...
- Biblische Quellen der Demokratie
- Muss ich mich als Christ beteiligen, einmischen?
- Begegnungen mit Amtsträger/innen, Politiker/innen;
Miteinander reden – Voneinander lernen
- Die Jugendlichen üben bürgerschaftliches Engagement in konkreten Begegnungsprojekten
(in Kooperation mit den Tafelläden)

Deutschland erfahren

- Erfahrung der Größe und Unterschiedlichkeit Deutschlands;
andere Regionen kennen lernen
- In der Begegnung mit konkreten Personen etwas über Deutschland erfahren
- Kulturelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten wahrnehmen
- Vorbehalte überwinden und abbauen
- Einen Blick für Gesamt-Deutschland gewinnen
- Spuren deutscher Geschichte entdecken und einordnen

Gemeinschaft erleben

- Gastfreundschaft erleben
- Netzwerke in Deutschland kennen lernen; Verbundenheit entdecken
- Teamgemeinschaft gestalten
- Soziale Kompetenzen ausbauen
- Die Jugendlichen verständigen sich über christliche Grundwerte
und leben diese gemeinsam



Die GERMAN-GAMES 2012
werden unterstützt durch die



Projektbeschreibung

Veranstalter

Das Evangelische Jugendwerk in Württemberg (ejw) und der CVJM-Gesamtverband in Deutschland sind Träger und Ausrichter der GERMAN-GAMES. Der deutsche CVJM ist der größte christlich-ökumenische Jugendverband in Deutschland. In 2.200 Vereinen bietet er regelmäßig rund 330.000 jungen Menschen sinnstiftende Angebote. Darüber hinaus erreicht er in seinen Programmen, Aktionen und Freizeiten jedes Jahr fast eine Million junge Menschen. Der CVJM-Gesamtverband ist die Verbandszentrale des CVJM in Deutschland, unter dessen Dach sich die einzelnen Landesverbände zusammengeschlossen haben. Das ejw ist ein Mitgliedsverband im CVJM-Gesamtverband.

Das Evangelische Jugendwerk in Württemberg gestaltet die evangelische Jugendarbeit selbständig im Auftrag der Evangelischen Landeskirche in Württemberg. Die Federführung der GERMAN-GAMES liegt beim Fachausschuss Jungenarbeit im ejw. Der Fachausschuss Jungenarbeit verantwortet die inhaltliche Arbeit mit 13-17 jährigen Jungen und hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese innovative Aktion mit den beteiligten Mitveranstaltern zu entwickeln. Inhaltlich richtet sich die Freizeit-Aktion GERMAN-GAMES an der Pariser Basis und der Grundlage und Aufgabe des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg aus.

[http://www.cvjm.de/pariser_basis.html / <http://www.ejwue.de/wir-ueber-uns/index.htm>]

Zeitraum

Die GERMAN-GAMES finden unter dem Motto „go(D) – Demokratie begegnen – Deutschland erfahren – Gemeinschaft erleben“ in den Sommerferien 2012 im gesamten Bundesgebiet Deutschland vom 1.-11. August 2012 statt.

Eine zentrale Schlussveranstaltung mit Pressekontakten und einer feierlichen Siegerehrung im CVJM-Jugendgästehaus in Berlin wird die GERMAN-GAMES abschließen.

Ziele

- Die Jugendlichen begegnen jungen Menschen in Deutschland, lernen deren Lebenslagen kennen und üben den interkulturellen Dialog. Die Teilnehmenden gewinnen einen Blick für Gesamt-Deutschland und nehmen Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den 16 Bundesländern wahr.
- Die Auseinandersetzung mit den Aufgabenstellungen und die Begegnungen dienen der Identitätsbildung und tragen dazu bei, sich als Bürger der Bundesrepublik Deutschland zu begreifen. Mit dem Besuch von Städten und Regionen vollziehen die Teilnehmenden Spuren der deutschen Geschichte nach.
- Problemstellungen in einer Partnerstadt werden wahrgenommen. Die Gruppen entwickeln dazu selbständig ein soziales Projekt, das geeignet ist, Beziehungen zu knüpfen und Vorbehalte zu überwinden.
- Die Jugendlichen verständigen sich über christliche Grundwerte, leben diese gemeinsam und entdecken Verbundenheit im ökumenischen Netzwerk.



Die GERMAN-GAMES 2012
werden unterstützt durch die



Projektbeschreibung

- Die Teilnehmenden üben sich in Teamfähigkeit und lernen kreativ mit Aufgabenstellungen umzugehen.

Teilnehmende

Die GERMAN-GAMES richten sich an bereits existierende Jungengruppen oder an solche, die sich zu diesem Zweck zu einer Gruppe zusammenfinden. Das Alter der Teilnehmenden liegt zwischen 13 und 17 Jahren. Die Gruppe wird von mindestens einem volljährigen Mitarbeiter begleitet.

Ausgangssituation

Im Jahr 1989 ist die Bundesrepublik Deutschland größer geworden. Die meisten der Jugendlichen kennen das auch gar nicht anders. Das bedeutet aber nicht, dass man dieses Land mit seinen Metropolen, mit den unterschiedlichen Regionen und den Menschen verschiedenster Prägung auch wirklich kennt. Im wiedervereinten Deutschland existieren genügend Vorbehalte, nicht nur zwischen Ost und West, sondern auch zwischen ländlicher und städtischer Bevölkerung, sowie zwischen den Angehörigen unterschiedlichster Religionen. Die GERMAN-GAMES wollen dazu beitragen, dass junge Menschen diese Barrieren überwinden und sich vor Ort damit auseinandersetzen. An vielen Orten treffen die Jugendlichen auf die Spuren deutscher Geschichte und werden damit konfrontiert. Das dient dem Aufbau der eigenen Identität, die für uns Deutschen, vor allem aufgrund der nationalsozialistischen Vergangenheit, gar nicht so leicht zu erlangen ist. Die Bundesrepublik, mit ihren schönen, geschichtsträchtigen und auch problematischen Plätzen, soll erfahren und erlebt werden und in Beziehung mit den Menschen gesetzt werden, die es bevölkern.

Aneignung von Bildungsinhalten und Rahmenbedingungen

Die Jugendlichen sind insgesamt 11 Tage unterwegs. Fortbewegungsmittel sind Züge und Bahnen der Deutschen Bahn. Dazu erhält jede Gruppe einen Deutschlandpass der Deutschen Bahn. Pro Bundesland ist eine Stadt zu bereisen und pro Stadt sind jeweils 10 Aufgaben gestellt. Diese Aufgaben sind entweder nur vor Ort lösbar oder enthalten einen Teil, der erst vor Ort recherchiert werden muss, bevor die Aufgabenstellung komplett ist.



Die GERMAN-GAMES 2012 werden unterstützt durch die



Projektbeschreibung

Beispiele für Bildungsinhalte:

Baden-Württemberg	Feldberg	Verflechtung von Touristik, Natur und Umweltschutz
Bayern	Nürnberg	3. Reich und deren Aufarbeitung
Sachsen-Anhalt	Eisleben	Bedeutung des Lebenswerkes von Martin Luther und der Reformation für die deutsche Geschichte
Sachsen	Dresden	Aufbrüche im Osten Deutschlands am Beispiel der gläsernen Manufaktur / VW-Werk Dresden
Berlin	Berlin	Die neue alte Hauptstadt – Spurensuche deutscher Vergangenheit

Die Gruppen erhalten zu Beginn ein ausführliches Tourbuch, in dem alle Aufgabenstellungen, sowie Verhaltensregeln, Tipps zu Übernachtungen und einiges mehr enthalten ist. Vorbereitet werden die Aufgaben entweder von unseren Kontaktpersonen vor Ort, oder von Mitgliedern des Vorbereitungsteams bei einem Vor-Ort-Besuch. Zur Dokumentation der Lösung kann entweder eine Information im Tourbuch notiert werden, etwas mitgebracht werden oder auch ein Digital-Foto angefertigt werden. Eine interaktive Internetplattform dient zudem der Ergebnissicherung und der Vernetzung der teilnehmenden Gruppen.

Begegnung und soziales Projekt

Die Kontaktpersonen sollen ebenfalls soziale Projekte nennen, die eine besondere Begegnung der Teilnehmenden mit Jugendlichen der betreffenden Stadt oder Region, mit deren Kultur und ggf. auch deren Probleme ermöglichen (Besuch einer Jugendvollzugsanstalt, Sport-Projekt, ...). Jede Gruppe bewirbt sich für ein Projekt und bekommt nach der Zuteilung die entsprechenden Kontaktdaten. Die Gruppe verbringt mindestens einen Tag dort und knüpft bereits Monate vorher Kontakte zu den jeweiligen Projektpartnern, um das Projekt abzustimmen. Das ist ein gewichtiger Bestandteil der GERMAN-GAMES.

Vorbereitung und Berichterstattung der Gruppen

Im Frühjahr 2012 findet ein gemeinsames Warm-up in Form einer Online-Spielaktion statt, die der Vorbereitung der Unternehmung dient. Die teilnehmenden Gruppen sollen sich bereits dort mit dem Thema Bundesrepublik Deutschland im allgemeinen (Zahlen, Daten und Fakten, Religionen, Ökumenisches Netzwerk) und im Besonderen mit der Situation des Bundeslandes und der Stadt auseinandersetzen, die als Partner fungiert. Der Fachausschuss Jungenarbeit im ejw greift dabei auf Erfahrungen der Online-Spielaktion ju-line zurück, die seit vielen Jahren erfolgreich läuft www.ju-line.de. Neben der Wissensvermittlung und einem Einblick in den Modus der GERMAN-GAMES sollen die Jugendlichen die anderen teilnehmenden Gruppen bewusst wahrnehmen.



Die GERMAN-GAMES 2012
werden unterstützt durch die



Projektbeschreibung

Die Gruppen müssen einmal täglich einen kurzen Bericht und eventuell angesammelte Bilder per SMS, MMS oder per E-Mail mit ihrem Standort auf der Internetplattform www.german-games.info einstellen. Auf dieser eigens eingerichteten Homepage kann dann der aktuelle Standort der Gruppen in der Spielphase abgerufen werden. Die Erfahrungen der Gruppen sollen in angemessener Weise sowohl bei der Abschluss-Veranstaltung, als auch in den Städten und Gemeinden gewürdigt werden.

Vernetzung und Ausbau zukunftsträchtiger Strukturen

Die GERMAN-GAMES verstehen sich als Experimentierfeld zur Erprobung und zum Ausbau zukunftsträchtiger Strukturen in der verbandlichen Jugendarbeit in Deutschland. Eine innovative Freizeitaktion wird durch ein Projektteam umgesetzt, das sich aus Personen unterschiedlicher Landesverbänden zusammensetzt. Dabei sollen Videokonferenzen und neuere Technologien eingesetzt werden, die aufwändige Reisen ersparen. Das entstehende Netzwerk soll sich auch nach den GERMAN-GAMES über Themen und Anliegen von Jungenarbeit austauschen und bestehende Konzeptionen weiterentwickeln.

Zeitschiene / Meilensteine

Frühjahr 2012	-> Warm-up und definitive Anmeldung. -> Die Gruppen erhalten ihre Partnerstädte/-gemeinden.
Sommer 2012	-> Spiel- und Reisephase -> Schlussveranstaltung
September - November 2012	-> Auswertung / Dokumentation

Nutzen des Vorhabens

- Die Jugendlichen entdecken Spuren der deutschen Geschichte, erleben Menschen in unterschiedlichen Kontexten und bauen Vorbehalte durch konkrete Begegnungen ab.
- Sie bilden ihre Identität aus und gewinnen eine realistische Vorstellung von dem, was die Bundesrepublik Deutschland ausmacht.
- Sie erleben Jugendliche und junge Menschen im deutschen Bundesgebiet und beschäftigen sich bereits in der Vorbereitungsphase mit deren Lebensbedingungen.
- Sie entdecken Gemeinsamkeiten und lernen kulturelle Unterschiede kennen.
- Länderübergreifende Beziehungen bahnen sich möglicherweise an und werden durch das Begegnungsprojekt gefördert. Dabei engagieren sie sich in einem klar umrissenen Projekt.
- Christliche Grundwerte und die biblische Botschaft von Jesus Christus werden sich in der gemeinsamen Lebenspraxis bewähren müssen und können so über die GERMAN-GAMES hinaus, den Jugendlichen Orientierung und Halt HHaabiteten.
- Die Teilnehmenden bauen ihre sozialen Kompetenzen aus und gestalten vierzehn spannende Tage miteinander.



Die GERMAN-GAMES 2012
werden unterstützt durch die



Projektbeschreibung

Projektleitung und Projektteam

Die GERMAN-GAMES werden vom Fachausschuss Jungenarbeit verantwortet und durchgeführt. Die Projektleitung haben Timm Ruckaberle (1. Vorsitzender FA Jungenarbeit), Jens Sandmann (Stellv. Vorsitzender FA Jungenarbeit), Dr. Martin Schock (Mitglied FA Jungenarbeit), Daniel Rempfer (Mitglied FA Jungenarbeit), Markus Röcker (Beratendes Mitglied FA Jungenarbeit) sowie Rainer Oberländer (Landesjugendreferent im ejw). Zum Projektteam gehören Daniel Rempe (Programmreferent im CVJM-GV), Mitglieder der Landesverbände, u.a. wie Thomas Volz.

Finanzen

Durch einen attraktiven Teilnehmerbeitrag sollen die GERMAN-GAMES auch Jugendlichen aus finanziell schwächer gestellten Familien ermöglicht werden. Der Teilnehmerbeitrag darf kein Hindernis darstellen, dass Jugendliche daran teilnehmen können. Daher sind wir dankbar für die Unterstützung der GERMAN-GAMES durch die Aktion Mensch. Des weiteren tragen Eigentmittel des CVJM und des ejw zur Durchführung bei. Die Kosten pro Teilnehmer liegen bei 33 Euro für die Organisation und die Übernachtung bei der Schlussveranstaltung. Für den Deutschlandpass der Deutschen Bahn muss mit 99 Euro für die Jugendlichen bzw. 249 Euro bzw. 299 Euro für die Mitarbeiter gerechnet werden sowie mit ca. 5 Euro pro Person und Tag für Verpflegung sowie eventuell Kosten für die Übernachtung.

Form der Auswertung / Dokumentation

- Fragebogen an die Jugendlichen vor und nach der Maßnahme
 - Was wissen die Jungen über die Bundesrepublik Deutschland, deren Geschichte und deren Bevölkerung?
 - In welchem Umfang sind sie bereit, sich für soziale Anliegen zu engagieren?
 - Was hat sich durch die GERMAN-GAMES verändert?
- Erfahrungen der Kontaktpersonen
- Dokumentation der durchgeführten sozialen / Begegnungsprojekte
- Homepage mit Erfahrungsberichten und Bildern der Tour

Aus der Durchführung verschiedener Freizeit- und Bildungsmaßnahmen, haben wir wertvolle Erkenntnisse gewonnen, wie gesellschaftliche und politische Inhalte in spielerischer Form aufgegriffen und zum Thema gemacht werden können. Mit den GERMAN-GAMES konzentrieren wir uns auf die weithin unbekanntes Heimat, die Bundesrepublik Deutschland. Das verstehen wir als Wagnis, denn viele Freizeitkonzepte mit Jugendlichen, die versucht haben, Deutschland zum Thema zu machen, waren nicht sehr erfolgreich. Doch die Verbindung von gesellschaftlicher und politischer Bildung mit erlebnis- und erfahrungsorientierter Jugendarbeit ist uns ein Anliegen und fordert uns heraus immer wieder neu zu denken und kreative Konzepte zu entwickeln.

Eine Aktion und ein Projekt vom Fachausschuss Jungenarbeit
im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg
und dem CVJM-Gesamtverband in Deutschland.



ejw  Evangelisches
Jugendwerk in Württemberg



Die GERMAN-GAMES 2012
werden unterstützt durch die



Projektbeschreibung

go (D) – Demokratie begegnen – Deutschland erfahren – Gemeinschaft erleben



Kontakt:

Evangelisches Jugendwerk in Württemberg
Haeberlinstraße 1-3, 70563 Stuttgart, Telefax 0711 9781-30, www.ejwue.de

Rainer Oberländer (Landesjugendreferent Jungenarbeit/ProTeens),
Telefon 0711 9781-252, E-Mail: rainer.oberlaender@ejwue.de

Eberhard Fuhr (Landesreferent Öffentlichkeitsarbeit & Fundraising),
Telefon 0711 9781-231, E-Mail: eberhard.fuhr@ejwue.de