Expedition 2 | Lichtung der Räume

Entdeckungspfad 1 | Deine Räume

Die Auseinandersetzung mit dem eigenen (Sozial)Raum ermöglicht Jugendlichen, ihre Lebenswelt bewusst wahrzunehmen, sich darin zu orientieren und aktiv mitzugestalten. Dabei entwickeln sie ein Gefühl von Zugehörigkeit, stärken ihre Identität und erfahren Selbstwirksamkeit und Verantwortung.

ABLAUF

In einer Mental Map werden die wichtigsten Orte und Beziehungen festgehalten, die regelmäßig genutzt werden. Anschließend wird beschrieben, wie diese Orte genutzt werden.

Sozial-emotionales Lernen (SEL):
Selbstwahrnehmung

Selbstreguliertes Lernen (SRL):
kognitiv: wiederholen, ausarbeiten, organisieren/strukturieren
motivational-affektiv: identifizieren, reflektieren, analysieren

Moderation und Einsatzmöglichkeiten

„In der Lektion geht es um alle Orte, an denen du Zeit verbringst oder die für dich wichtig sind – egal ob drinnen oder draußen. Das können dein Zimmer, der Treffpunkt mit Freunden oder auch die Gegend sein, in der du wohnst. Räume beeinflussen, wie du dich fühlst und was du erlebst.“

Räume sind mehr als nur physische Orte. Sie umfassen die sozialen, kulturellen und emotionalen Kontexte, in denen Jugendliche leben, lernen und sich entwickeln. Räume prägen die Identität und das Verhalten der Jugendlichen, bieten Möglichkeiten zur Teilhabe und Mitgestaltung und beeinflussen ihre Lern- und Lebenswelten. Genauso prägen Jugendliche aber auch den Raum.

Es gibt unterschiedliche Arten von Räumen :

1. Physische (materielle) Räume
Tatsächliche, greifbare Orte wie Zuhause, Schule, Stadtviertel, Sportplatz oder Jugendzentrum.

2. Soziale Räume
Orte, an denen soziale Beziehungen und Interaktionen stattfinden, z.B. Freundeskreis oder Gemeinschaften in der Nachbarschaft.

3. Virtuelle (digitale) Räume
Bspw. Online-Plattformen, soziale Netzwerke, Spielewelten, Chats. Dies sind wichtige Lebensräume für Jugendliche, die Kommunikation und Identitätsbildung ermöglichen.

4. Symbolische Räume
Räume, die vor allem durch Bedeutungen und Werte geprägt sind, z.B. kulturelle Orte, „Heimatgefühl“ oder Orte, die bestimmte Identitäten oder Gruppen repräsentieren.

Diese Einteilung hilft, das komplexe Zusammenspiel von Umwelt, sozialen Beziehungen und individuellen Bedeutungen bei Jugendlichen besser zu verstehen und pädagogisch zu begleiten. Für die Nutzung von Orten gibt es ebenfalls verschiedene Einteilungen, die beschreiben, wie Jugendliche Räume nutzen oder welche Funktionen Orte für sie haben.

Eine gängige Einteilung unterscheidet Orte nach ihrem Nutzungszweck und ihrer Bedeutung :

1. Privater Raum
Orte, an denen Jugendliche sich zurückziehen können, z.B. das eigene Zimmer oder Zuhause. Sie dienen der Erholung, Sicherheit und Intimität.

2. Öffentlicher Raum
Orte, die für alle zugänglich sind, z.B. Parks, Straßen oder Plätze. Hier findet soziale Interaktion und Teilhabe am gesellschaftlichen Leben statt.

3. Halböffentlicher (halbprivater) Raum
Bereiche mit eingeschränktem Zugang, z.B. Jugendzentren, Sportvereine, Schulgelände. Dies sind Orte der sozialen Begegnung in einem geschützten Rahmen.

Expedition 2 | Lichtung der Räume

Entdeckungspfad 1 | Deine Räume

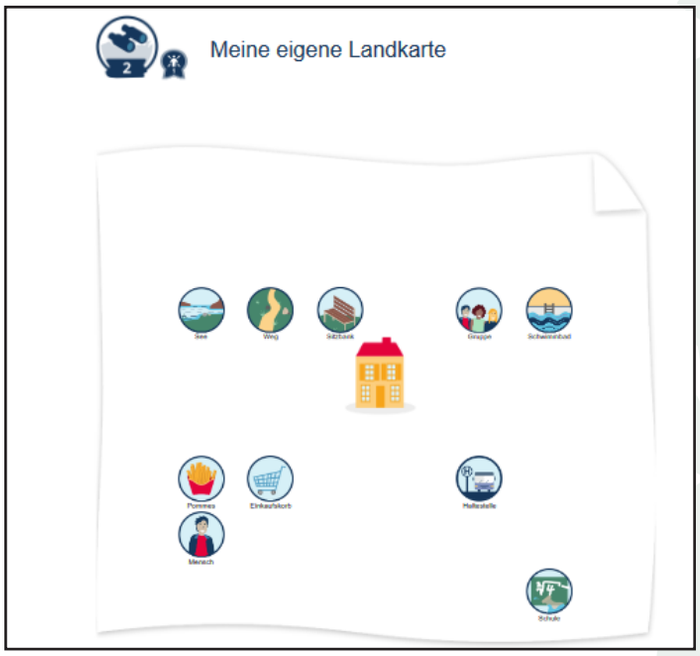
4. Virtueller Raum
Digitale Orte, die online genutzt werden, wie soziale Netzwerke, Foren oder Online-Games. Sie bieten neue Formen sozialer Kontakte und Identitätsarbeit.

Diese Einteilung hilft zu verstehen, welche Funktionen Orte für Jugendliche haben und wie sie dort unterschiedlich agieren.

Idee als Vorbereitung zur Mental Map (2.1.2): „Raumreise – Orte entdecken“
Ziel:
Die Jugendlichen erkunden spielerisch verschie-dene Räume und reflektieren, wie sie Orte wahrnehmen, nutzen und bewerten.
Ablauf:
1. Vorbereitung: Im Raum (oder draußen) werden 4–6 Stationen markiert, z.B. mit Schildern:
Ort zum Chillen,
Ort, der nervt,
Ort, wo ich kreativ bin,
Ort, wo ich Menschen treffe,
Ort, den ich gerne verändern würde,
Lieblingsort
2. Durchführung: Die Spielleitung teilt die Gruppe nach Merkmalen ein (Jungen/Mädchen, Geburtstag im ersten Halbjahr/im zweiten Halbjahr etc.).
Die Jugendlichen verteilen sich zunächst auf die Stationen und rotieren dann entgegengesetzt und tauschen sich an den jeweiligen Stationen aus, welche Orte das denn jeweils für die sind.
3. Abschlussrunde, im Sitzkreis oder Stehen:
„Was hat euch überrascht?“
„Habt ihr neue Sichtweisen auf Orte bekommen?“

Bei diesem Spiel setzen sich Jugendliche mit ihrer räumlichen Umwelt bewusst auseinander. Zudem werden Körperwahrnehmung, Kommunikation und Perspektivwechsel gefördert.

Im Anschluss kann die Mental Map bzw. eigene Landkarte bearbeitet werden.



Output: Mental Map des eigenen Sozialraumes

Die erstellte eigene Landkarte ermöglicht den Jugendlichen einen Überblick über Nutzung und Bedeutung der Räume. Der abgebildete Ist-Zustand wird in weiteren Lektionen mit den Wünschen verglichen.

REFLEXION

Allgemeine Fragen:	Fragen zur Selbstwahrnehmung und zu persönlichen Erfahrungen:	Fragen zu persönlichen Orten im Gruppen- oder Teamkontext:	Fragen zur Weiterentwicklung:
Wo hältst du dich im Alltag am meisten auf? Wer bestimmt, wie Orte in deinem Umfeld aussehen und genutzt werden dürfen?	Wie verändert sich deine Stimmung, je nachdem, wo du bist? Was sagt dein Lieblingsort über dich aus?	Welche Orte nutzt ihr als Gruppe regelmäßig – und warum? Wie verändert sich ein Ort, wenn ihr als Gruppe dort seid – im Vergleich dazu, wenn ihr allein dort seid?	Gibt es einen Ort, der dich persönlich weitergebracht hat? Wie? Wie könntest du deine Umgebung aktiv mitgestalten, damit sie dich in deiner Entwicklung unterstützt?