



Veranstalter

Der Fachausschuss Jungenarbeit im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg hat die GERMAN-GAMES entwickelt. Gemeinsam haben das Evangelische Jugendwerk in Württemberg (ejw) und der CVJM-Gesamtverband in Deutschland diese Aktion bundesweit multipliziert und weiterentwickelt. 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. Der Fachausschuss Jungenarbeit verantwortet die inhaltliche Arbeit mit 13-17 jährigen Jungen. 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

Je nach gewähltem Zuschnitt können einzelne Städte, mehrere Bundesländer oder die gesamte Bundesrepublik bereist werden. Dies hat Auswirkungen auf die Zeitdauer der Reise. Darüber hinaus wird in unregelmäßigen Abständen ein so genanntes GERMAN-GAMES-Special angeboten. Zusätzlich besteht für Jungen und Jungengruppen die Möglichkeit, in den Sommerferien (Baden-Württemberg) an einer organisierten Freizeit teilzunehmen.

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 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. Entwickelt wurde diese Aktion für Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren, die von mindestens einem volljährigen Mitarbeiter begleitet wurden. Mittlerweile stehen die GERMAN-GAMES auch für Einzelpersonen und Gruppen außerhalb dieses Kernaltersbereiches zur Verfügung.

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

Je nach gewähltem Zuschnitt sind die Jugendlichen einzelne Tage oder mehrere Wochen in Deutschland unterwegs. Fortbewegungsmittel sind Züge und Bahnen der Deutschen Bahn. Pro Bundesland steht kann mindestens eine Stadt bereist werden. 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.

Beispiele für Bildungsinhalte:

Baden-Württemberg	Feldberg	Verflechtung von Touristik, Natur und Umweltschutz
Bayern	Nürnberg	Nazizeit 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

Begegnung und soziales Projekt

Begegnung ist ein elementarer Bestandteil der GERMAN-GAMES. So sind die Aufgaben so angelegt, dass Begegnung mit Menschen vor Ort stattfindet. Bei den vergangenen Ausgaben der GERMAN-GAMES fanden jeweils soziale Projekte mit Trägern wie der Bahnhofsmision und den Tafeln statt. Einrichtungen der Jugendhilfe waren ebenfalls vertreten. Wir ermutigen Gruppen diesen Teil der GERMAN-GAMES in ihr Reisen zu integrieren.

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 Jugendarbeit austauschen und bestehende Konzeptionen weiterentwickeln.

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 bieten.
- Die Teilnehmenden bauen ihre sozialen Kompetenzen aus und gestalten vierzehn spannende Tage miteinander.

Projektleitung und Konzeption

Die GERMAN-GAMES werden vom Fachausschuss Jugendarbeit verantwortet. Ein Team aus erfahrenen Ehren- und Hauptamtlichen Mitarbeitern aus dem Evangelischen Jugendwerk in Württemberg und dem CVJM Gesamtverband in Deutschland entwickelt diese Freizeitaktion seit mehr als zehn Jahren beständig weiter.

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 unbekannte 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.

go (D) deutschland