



mach Grün!

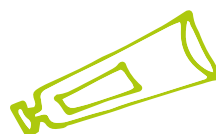


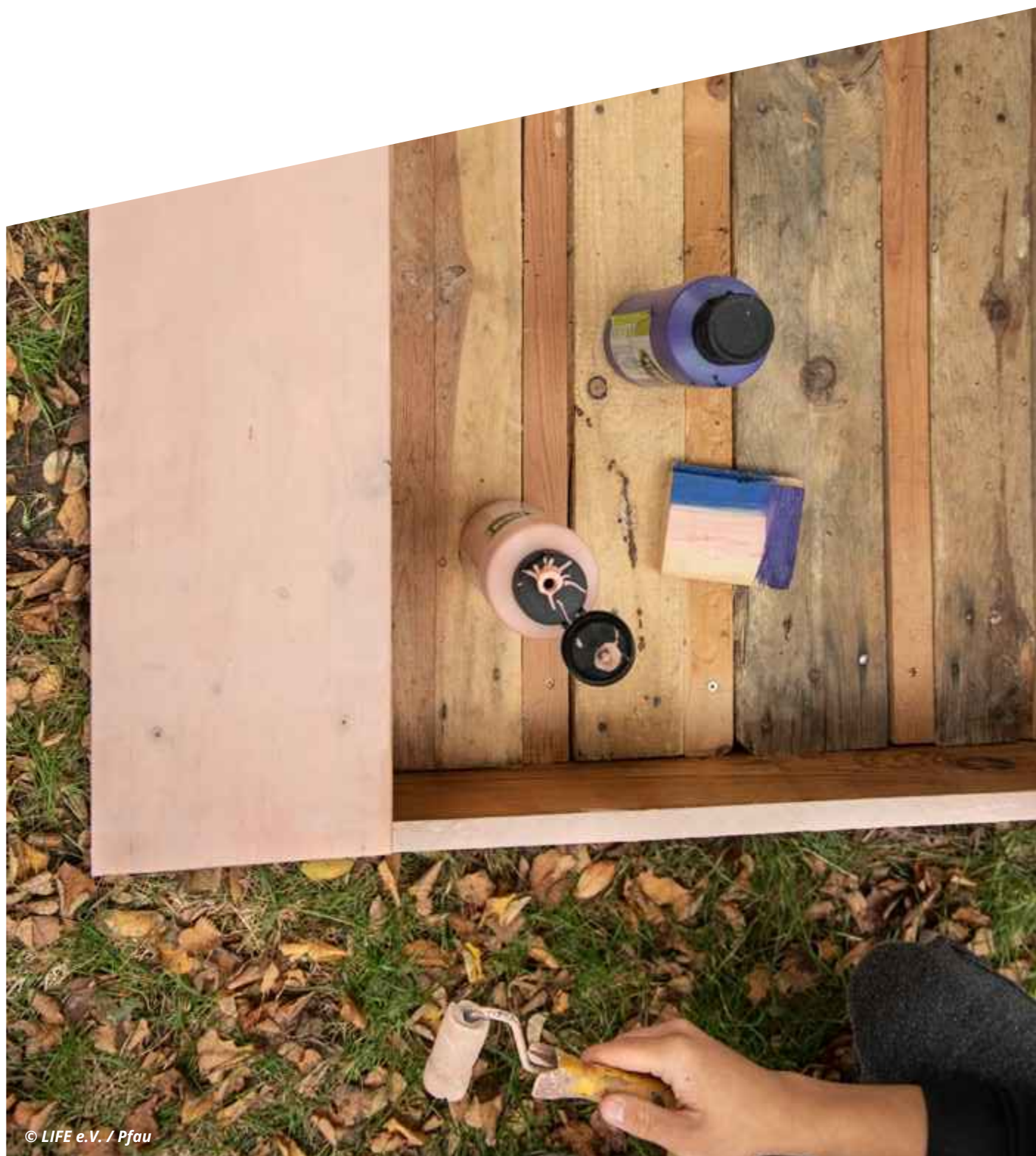
**Zukunft
in Deiner Hand**



mach Grün! Camp Creator

Konzepte für Jugendcamps zu
Nachhaltigkeit, Berufswelten
und Handwerk





Inhalt

Bildung für die nachhaltigere Berufswelt im Handwerk.	5
Nachhaltiger werdende Arbeitswelten spielen eine entscheidende Rolle in der Transformation	5
Jugendliche in der grüner werdenden Arbeitswelt	6
Sinnstiftend-nachhaltige Arbeit im Handwerk	6
Camps als erfolgreiche Formate für Nachhaltigkeitsbildung mit Berufsbezügen.	7
Pädagogische Ansätze der „mach Grün!“-Arbeit.	9
Die gemeinsamen Eckpunkte aller „mach Grün!“-Camps.	10
Verankerung der Querschnittsziele	13
Die thematischen Camps.	14
Mobilität in deiner grünen Zukunft	14
Care For Future: Gesundheitshandwerk nachhaltig gemacht	21
Don't panic, it's organic! Camps rund um nachhaltiges Textilhandwerk	27
Green Work and Party: Camps rund um nachhaltige Event- und Gebäudetechnik	32
Green Building for Future:	39
Werkstattcamps rund um das Bauhandwerk.	39
Your Green Event: Nachhaltigkeit in der Veranstaltungsbranche und im Ernährungshandwerk.	46
Die Welle machen – Camps zum Thema Wasser- und Energiewirtschaft	52
Walzing Workcamp: Auf der Walz verschiedene Handwerksberufe entdecken	57
mach Grün! Jugendgipfel: Junge Ideen für Nachhaltigkeit im Handwerk.	62
Kontakte	67
Impressum	69

mach Grün! Zukunft in Deiner Hand

Die hier gesammelten Campkonzepte sind in den Jugendcamps des Projekts „mach Grün! Zukunft in deiner Hand“ erfolgreich erprobt worden. In den mehrtägigen „mach Grün!“-Workcamps haben Jugendliche in der Berufsorientierungsphase Nachhaltigkeit und Digitalisierung im Handwerk erkundet. Sie haben Betriebe besucht, in professionell geleiteten Werkstätten handwerkliche Techniken ausprobiert, gemeinsam eigene Ideen umgesetzt und sich auf ganz unterschiedlichen Ebenen mit der nachhaltigen Arbeitswelt beschäftigt.

Das Projekt wurde gemeinsam umgesetzt von



Die gemeinnützige Gesellschaft VSB Vermitteln | Schulen | Beraten ist ein Bildungsträger im Oberbergischen (NRW). Seit über 10 Jahren führt sie Bildungs- und Schulungsprojekte für Jugendliche und Erwachsene durch. Dabei werden Berufsorientierung und Ausbildung mit gender- und diversitygerechten Ansätzen und Nachhaltigkeitsbildung kombiniert.



Das Gründer- und Technologiezentrum Gummersbach fördert Innovationen und Existenzgründungen sowie den Technologie- und Wissenstransfers zwischen Wissenschaft, Unternehmen, Institutionen und der öffentlichen Hand – insbesondere im Bereich der Green Economy.



Der Bundesverband Nachhaltige Wirtschaft (BNW) vertritt bundesweit 600 Mitgliedsunternehmen. Der Verband betreut neben seiner Netzwerk- und Politikarbeit diverse Umweltschutz- und Bildungsprojekte, u. a. zur nachhaltigen Wirtschaft, Berufsorientierung, Energie- und Klimaschutzpolitik oder Kreislaufwirtschaft.



Das IZT arbeitet in den Feldern Zukunftsforschung, Nachhaltigkeitsbewertung, Technikfolgenabschätzung, soziale und technische Innovationen sowie gesellschaftliche Transformationsprozesse, wie Digitalisierung und nachhaltige Entwicklung. Mit seinen Bildungsangeboten fokussiert das Institut Themen wie Klimaschutz, Ressourcenschutz, Energie und Ernährung und entwickelt Angebote für Weiterbildungen im Handwerk.



LIFE Bildung Umwelt Chancengleichheit e.V. hat eine 30-jährige Erfahrung in der Entwicklung und Umsetzung von Bildungsprojekten, Kampagnen und Studien. LIFE verbindet dabei Bildung für nachhaltige Entwicklung mit dem Empowerment von Frauen*, Antidiskriminierung, partizipativen Bildungsformaten und politischer Interessenvertretung für Klimagerechtigkeit als NGO.

Bildung für die nachhaltigere Berufswelt im Handwerk



Wir stehen vor einer Situation, in der ein Prozess hin zu mehr Nachhaltigkeit immer weniger in Frage steht: Klimawandel, Umweltzerstörung und Ressourcenkrisen haben die Gesellschaften gezwungen, die Notwendigkeit von starken Veränderungen hin zu mehr Nachhal-

tigkeit grundsätzlich zu akzeptieren. Allerdings geht es weiterhin um das *Wie* einer solchen Transformation: Wie wirtschaften wir nachhaltiger? Wie gestalten wir die Transformation sozial gerecht? Und wer kann über die Veränderungspfade (mit-)entscheiden?

Nachhaltiger werdende Arbeitswelten spielen eine entscheidende Rolle in der Transformation

Eine solche Transformation ist ein struktureller und ineinandergreifender Wandel von Kultur, Institutionen, Wirtschaft und Technologie. Die Arbeitswelt ist ein entscheidender Teil dieser Transformation. Denn ein verändertes Wirtschaften, nachhaltige Arbeitsroutinen und neue Technologien sind der entscheidende Hebel für eine tatsächlich nachhaltige Gesellschaft. Die Arbeitenden in allen Berufen müssen genau diese Veränderungen umsetzen und sind daher entscheidende Akteur*innen der Transformation.

Daher nehmen wir das *Greening der Arbeit*¹ in den Blick. Damit meinen wir, dass Wirtschaften und Arbeitswelt im Ganzen nachhaltiger werden wird. Denn natürlich entstehen nicht nur *Green Jobs* neu, also in sich weitgehend nachhaltige Arbeitsstellen. Vielmehr wird die ganze Breite der Berufe nachhaltiger, überall. Dieser Wandel führt dazu, dass heute in fast allen Berufen und Tätigkeiten nachhaltige Fähigkeiten und Fertigkeiten benötigt werden.



© VSB gGmbH

¹ Eine detaillierte Definition und Ausarbeitung des Greening-Konzepts liefert die Studie „Das Greening der Berufe und nachhaltige Arbeitswelt: Auf dem Weg zu einer kohlenstoffarmen und ressourceneffizienten Wirtschaft“, Hg. UnternehmensGrün e.V.

Jugendliche in der grüner werdenden Arbeitswelt

Für Jugendliche bedeutet dies zwei Dinge: Erstens ist es für sie sehr nützlich, Wissen und Kompetenzen zu Nachhaltigkeit zu erlernen, um in ihren zukünftigen Berufen bei diesem Thema mit-arbeiten zu können. Nachhaltigkeitskompetenzen sind die Skills für die Zukunft. Und zweitens sind sie wichtige Change-Agents, die den Wandel zu mehr Nachhaltigkeit in ihrem zukünftigen Arbeitsfeld befördern können. Das bedeutet, sie sind unverzichtbar für die Transformation der Arbeitswelten.

Die Zielsetzungen des Projekts waren daher auf zwei Ebenen angesiedelt:

- » Auf der individuellen Ebene wollten wir Jugendliche empowern, an der nachhaltigeren Berufswelt teilhaben und diese mitgestalten zu können.

- » Auf der gesellschaftlichen Ebene wollten wir junge Menschen motivieren, als Change Agents den anstehenden Wandel mit anzustoßen und zu verfolgen.

Mit unseren Angeboten nehmen wir dazu Jugendliche in ihrer Orientierungsphase in den Blick: Wie möchte ich leben und arbeiten? Diese Fragen müssen Jugendliche beantworten – auch wenn sie es oft überfordernd finden. Diese grundlegende Themen verknüpfen wir mit dem Thema Nachhaltigkeit und Beruf. Bildungsarbeit im Kontext der BBNE muss genau darauf zielen: Orientierungspunkte und Impulse geben, hinsichtlich Lebensweisen, Arbeiten, Werte und der eigenen Zukunftsgestaltung.



Sinnstiftend-nachhaltige Arbeit im Handwerk

Eine solche grüne Berufs- und Lebensorientierung setzt auf „macht Sinn“ und „Schlüsselkompetenzen wecken“. Wir gehen davon aus, dass sich junge Menschen gerade über die Sinnhaftigkeit einer beruflichen Tätigkeit zu einer bestimmten Berufsausbildung hingezogen fühlen. Ist einmal die ökologische Sinnhaftigkeit und Zukunftsfähigkeit eines Berufs erfahren und erkannt worden, könnte dies die Berufsorientierung und Berufswahl beeinflussen.

Dabei setzen wir auf den Fokus Handwerk als eines der zentralen Berufsfelder für die Transformation hin zur nachhaltigen Wirtschaft. Denn im Handwerk werden passgenaue und individuelle Lösungen für Probleme geschaffen. Doch eine Ausbildung zu machen, kommt immer weniger Schü-ler*innen in

den Sinn, wenn sie auf ihre beruflichen Zukunftspläne angesprochen werden. Es lohnt sich, darauf zu setzen, dass sich Jugendliche eher für eine praktische Berufsausbildung interessieren, wenn ihnen die nachhaltige Seite der Berufe in der erlebnisreichen Arbeitssituation einer Workcampwoche nahegebracht wird. Die Scheu vieler Schulabgänger*innen vor den Handwerksberufen gilt es abzubauen. Viele Jugendliche streben höhere Schulabschlüsse an und nehmen nicht wahr dass eine praktische Ausbildung durchaus eine attraktive Alternative zu Büroberufen und Studiengängen sein kann.



Camps als erfolgreiche Formate für Nachhaltigkeitsbildung mit Berufsbezügen



Das Camp, also eine thematische Jugendfreizeit mit Übernachtungen, ist ein ganz besonders intensives Format der Bildungsarbeit. Das tiefe und vielseitige soziale Erlebnis macht dabei den großen Unterschied zu bspw. Projektwochen. Denn bei einem Camp erleben Jugendliche Tag und Nacht sich selbst in einer meist neuen sozialen Gruppe und außerhalb der eingetretenen Pfade des Alltags zwischen Schule, Eltern und Freizeit. Hier werden Freundschaften geschlossen, Auseinandersetzungen geführt, neue Erlebnisse gemacht und Rollen ausprobiert. So ist es nicht verwunderlich, dass Teilnehmende oft gerade diese sozialen Faktoren nennen, wenn sie nach den Erfahrungen aus den Camps gefragt werden. Die gemeinsame (Frei-)Zeit, die durch das Übernachten am glei-

chen Ort entsteht, spielt dabei eine zentrale Rolle. Nur so tauchen die Teilnehmenden gänzlich ein ins Camp-Leben und können sich auf unterschiedlichen Ebenen auf die neuen Impulse einlassen.

Dabei stellt sich die Frage: Wo bleiben die Inhalte, wenn es so viel um Essen, Freundschaften, Lagerfeuer oder Gruppenspiele geht? Während unserer ersten Camps haben wir genau diese Diskussion mit unseren Kooperationspartner*innen aus der Jugendbildung geführt. Sie empfahlen uns, viel Freizeit zu las-

Beispiele für Aspekte des sozialen Erlebens in der Auswertung – gemischt mit inhaltlichen Aspekten © LIFE e.V.

... es war gut
Singen es war sehr gut auch mit
Jungs und Mädchen auch mit mitarbeitende
und hallo... wenn es war gut
auch bei Leute sehr gut
und das Essen war lecker...

Räume

See

... tolle, neue Freunde kennengelernt

Definition Nachhaltigkeit
- mehr auf ökologischen
Fußabdruck achten
- Lagerfeuer
- Abschlussfeier

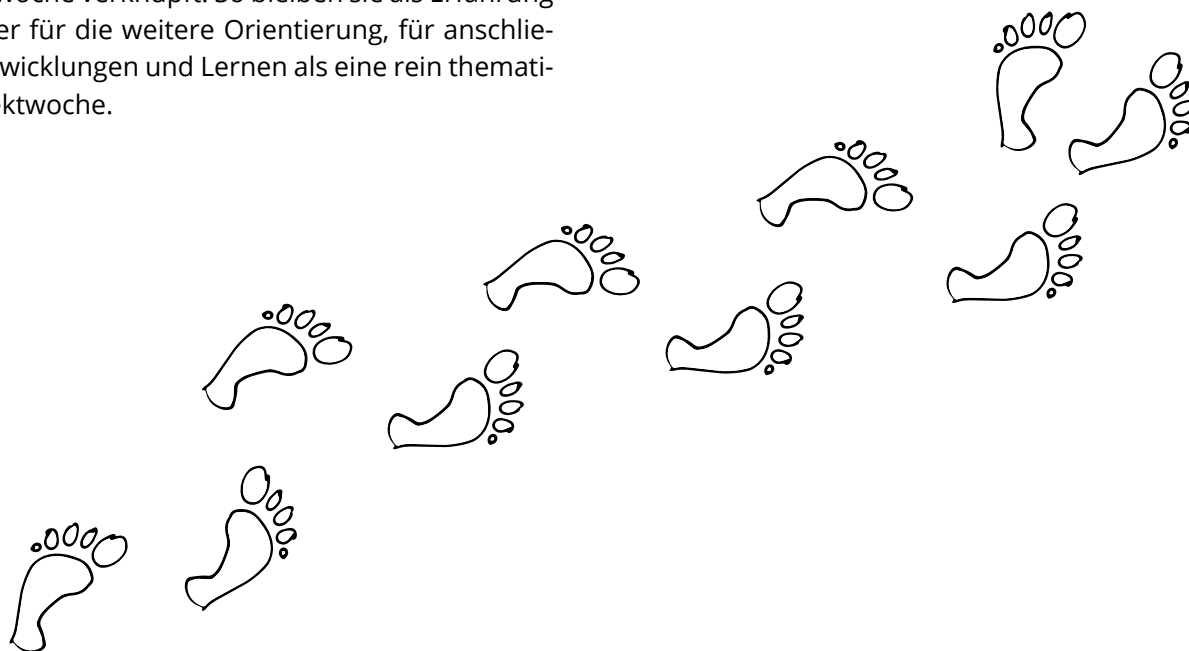
Das Essen



sen, großen Wert auf Gruppenabende und Spiele zu legen. Wir, mit den komplexen Inhalten eines Camps im Kopf, wollten gerne mehr Zeit für die Themen-Blöcke einräumen.

Letztlich konnten wir allerdings erkennen, dass die Verbindung des intensiven sozialen Erlebens mit den Themen Nachhaltigkeit, Berufswelt, Handwerk und Digitalisierung genau der Schatz des Formats ist. Denn auch wenn diese Themen von den Teilnehmenden in der Auswertung erst an zweiter Stelle genannt wurden, sind sie bewusst oder unbewusst mit den Erlebnissen der Campwoche verknüpft. So bleiben sie als Erfahrung verfügbarer für die weitere Orientierung, für anschließende Entwicklungen und Lernen als eine rein thematische Projektwoche.

Bei der Transformation mitzugestalten, für Nachhaltigkeit und Gerechtigkeit in der Berufswelt einzutreten verlangt zunächst eine Haltung und eine Grundbereitschaft – und daran anknüpfend detailliertes Wissen. Camps als Verbindung von sozialem Erleben und thematisch gebundenen Erlebnissen sind dafür ein vielversprechendes Format. Die von uns erprobten Camps ohne Übernachtungen, bei denen Teilnehmende nur über den Tag hinweg betreut waren, haben dies gezeigt: Hochwertiges inhaltliches Programm ist auch als Projektwoche möglich, Übernachtungen schaffen aber eine vertiefte soziale Erfahrung.



Pädagogische Ansätze der „mach Grün!“-Arbeit



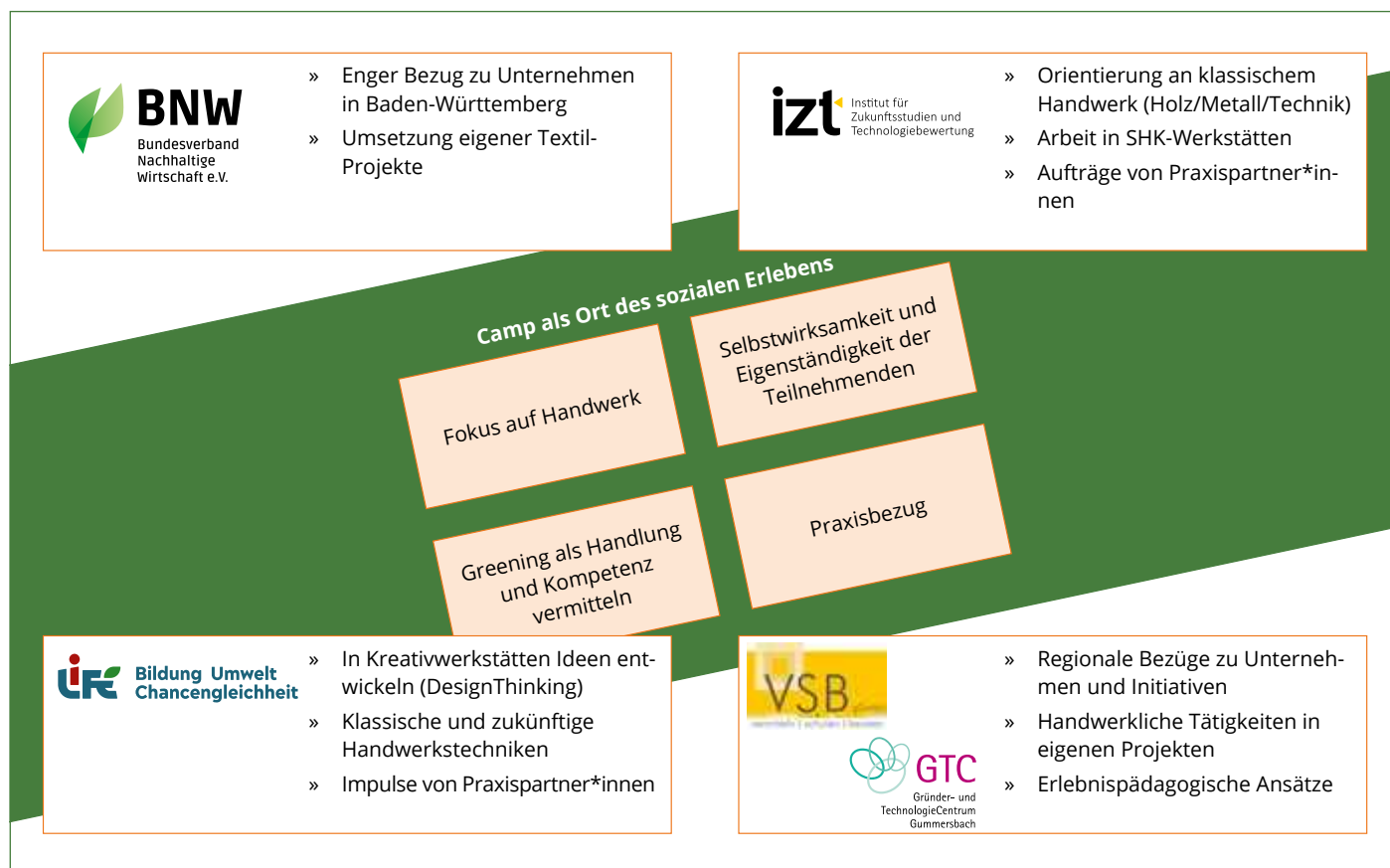
Im Verbundprojekt mach Grün! haben fünf unterschiedliche Partner*innen unter einem gemeinsamen Dach und mit gemeinsamen Grundansätzen unterschiedliche Ansätze erprobt.

Das gemeinsame Dach der Formate kann unter folgenden Eckpunkten beschrieben werden, die im Folgekapitel noch genauer umrissen werden:

1. Als Kernzielgruppe sprechen wir Jugendliche in der Orientierungsphase an.
2. Wir führen Camps als Orte des sozialen Erlebens durch und verknüpfen sie mit Berufsbezügen und Nachhaltigkeitsthemen (siehe voriges Kapitel).

3. Wir arbeiten mit Praxisbezügen durch Auftraggeber*innen und andere Methoden.
4. Den Teilnehmenden ermöglichen wir Selbstwirksamkeit und Eigenständigkeit.
5. Wir vermitteln die nötigen Kompetenzen und Handlungsoptionen für das Greening – also die nachhaltiger werdende Berufswelt.
6. Mit dem Fokus auf das Handwerk machen wir Jugendliche auf Ausbildungsberufe neugierig und stärken die Rolle des Handwerks in der Transformation.

Unter diesem gemeinsamen Dach haben wir unterschiedliche Campansätze entwickelt.



Der Bundesverband nachhaltiger Wirtschaft (BNW) hat Camps konzipiert, die besonders eng mit Unternehmensbezügen in Baden-Württemberg aus dem Textilh Handwerk gearbeitet haben und gleichzeitig auf die Umsetzung eigener Textil-Projekte abgezielt haben.

In den Camps des IZT wiederum gab es eine klare Orientierung am klassischen Handwerk (Holz/Metall/Technik), hier konnten die Teilnehmenden in den Werkstätten der SHK-Innung Berlin handwerkliche Projekte eigenständig bearbeiten, die als Aufträge von Praxispartner*innen hereingegeben wurden.

Die VSB in Kooperation mit GTC verknüpften Bezüge zu klassischen Handwerksberufen und den Fokus auf

Übergang in Ausbildung mit erlebnispädagogischen Ansätzen. Außerdem wurden hier stark regionale Bezüge zu Unternehmen und Initiativen genutzt und handwerkliche Tätigkeiten in eigenen Projekten umgesetzt.

LIFE setzte Camps um, in denen die Teilnehmenden in offenen Kreativwerkstätten eigenständige Ideen entwickelten und prototypisch umsetzten. Dabei wurden neben klassischen auch zukünftige Handwerkstechniken wie der 3D-Druck thematisiert. Impulse für die Werkstätten kamen auch hier von Praxispartner*innen.

Damit konnten wir die gemeinsamen Ziele mit sehr unterschiedlichen Formaten bearbeiten.

Die gemeinsamen Eckpunkte aller „mach Grün!“-Camps

Kernzielgruppe: Jugendliche in der Orientierungsphase

Die Kernzielgruppe aller Camps waren Jugendliche im Alter zwischen 14 und 17 Jahren vor dem Schulabschluss und somit vor dem Einschlagen einer ersten Ausbildung und Hochschulausbildung. In Ausnahmefällen und für den Gipfel konnten auch junge Erwachsene bis 25 Jahren teilnehmen. Die Jugendlichen benötigten kein Vorwissen und konnten entweder vorhandenes Wissen und Kenntnisse vertiefen oder neu erlernen. Durch die Diversität der Gruppen und häufiger Kleingruppenarbeit konnten die Jugendlichen voneinander lernen. Unterschiedliche Lernniveaus und soziale Kompetenzen konnten so berücksichtigt werden. Im Freizeitprogramm wurden die Gruppen meist gemeinsam angesprochen. Alle Aufgaben

und Tätigkeiten wurden so eingeführt und ausgeführt, dass die Stärken und Präferenzen der Jugendlichen berücksichtigt werden können, aber gleichzeitig auch alle Teilnehmenden alles ausprobieren und in unterschiedlicher Weise einbezogen werden. Das Auflösen von Geschlechterklischees stand dabei besonders im Zentrum. Während der Teilnehmendenakquise wurden insbesondere weniger privilegierte Gruppen zum Beispiel in Geflüchtetenunterkünften und Einrichtungen der Jugendhilfe angesprochen.

Soziales Erleben verknüpft mit Berufsbezügen und Nachhaltigkeitsthemen

Dass das soziale Erleben unverzichtbar für Camps ist, haben wir oben schon deutlich gemacht. Daher sollte der Bedarf an Pausen gegenüber den inhaltlichen Schwerpunkten und langen Arbeitszeiten in den Werkstätten gut mit den Teilnehmenden abgestimmt werden und ausreichend Regenerationszeit gegeben werden. Eine lange Mittagspause und auch längere Pausen zwischen den Programmelementen sind empfehlenswert. Das organisierte Freizeitprogramm fand vorrangig nach dem Abendessen statt und kann beispielsweise für etwa eine Stunde verpflichtend sein. Anschließend ist es den Jugendlichen selbst überlassen ihre Freizeit zu gestalten oder an dem gemeinsamen Programm weiter teilzunehmen.

Das Abendprogramm sollte eine gute Mischung aus Gruppenbildungsaktivitäten (z. B. Kennenlernspielen wie [Themen-Bingo](#), Lagerfeuer), Bewegungsmöglichkeiten oder kreativer Arbeit (z. B. [LED-Upcycling-Lämpchen](#), Tischtennis-/Kickerturnieren), sowie Abschlussabend



(z. B. Party- und Karaokeabend) sein. Neben von den Teamer*innen vorbereitetem Freizeitprogramm gehört an mindestens einem Abend auch von den Teilnehmenden selbstorganisiertes Programm dazu.

Praxisbezüge herstellen durch Auftraggeber*innen und andere Methoden

Die Camps sollten einen klaren Bezug zum beruflichen und handwerklichen Umfeld der Themen herstellen. Dies wurde in verschiedenen Formaten hergestellt:

- » Durch Erkundungen zu Unternehmen und anderen Orten.
- » Durch Besuche von Praktiker*innen bei den Camps bei Lagerfeuergesprächen oder als Anleiter*innen (zum Teil auch als Online-Schalte).
- » Durch Besuche thematischer Ausstellungen und Workshops.

Neben diesen bewährten Methoden haben wir mit dem zentralen Element der (Praxis-)Aufträge gearbeitet. Die Idee war dabei, dass Praktiker*innen den Teilnehmenden eine möglichst reale Aufgabenstellung formulieren, die dann in den Camps bearbeitet wird. Teilnehmende sollten sich darüber mit Berufspraxis und Themenfeld beschäftigen und eigene Ideen formulieren können. Als Auftraggeber*innen fungierten Unternehmen, Initiativen, gemeinnützige Vereine und öffentliche Stellen.

Während die Aufgabenstellung zum Teil sehr offen war, formulierten die Praxispartner*innen an anderer Stelle ganz konkrete Bedarfe. Genauer ist dies in der Tabelle im Folgenden zu entnehmen:



Verbundpartner	LIFE e.V.	VSB gGmbH & GTC GmbH	BNW e.V.	IZT gGmbH
Auftraggeber*innen	Unternehmen, öffentliche Stellen, Initiativen	Initiativen und gemeinnützige Organisationen	Unternehmen	Initiativen und gemeinnützige Organisationen
Auftrag aus der Praxis	Sehr offene Aufgabenstellung (bspw. Ideen wie Fahrradfahren attraktiver wird)	Aufträge für einen konkreten Bedarf praktischer Dinge (bspw. Wildzaun)	Aufträge für ein konkretes Textilprodukt	Auftrag für einen konkreten Bedarf komplexer Geräte (bspw. Soundbox)
Werkstattmethode	Design Thinking und Prototyping mit Materialien, 3D-Druck, Medien, Programmieren	Baustellen-Werkstätten, Handwerkliche Anleitung	Nähwerkstatt mit Berufspraktiker*innen	Handwerklich-technische Werkstätten mit vorliegenden Bauplänen und Materialien
Ergebnis	Prototyp-Entwürfe, meist nicht nutzbar	Nutzbare Bauwerke, die bestehen bleiben	Selbst benutzbare Accessoires und Kleidungsstücke	Fachlich funktionierende technische Geräte und Bauwerke

Selbstorganisiertes und selbstbestimmtes Lernen, Eigenverantwortung und Peer-to-Peer-Ansatz

Ganz zentraler Ansatz des Projekts war es, das eigenständige Handeln der Teilnehmenden in den Mittelpunkt zu stellen. Durch Ausprobieren und Mitbestimmen sollten sie Selbstwirksamkeitserfahrungen machen und sich mit ihrer eigenen Rolle in Bezug auf nachhaltiges Handeln auseinandersetzen. Die Ergebnisse der Camps sollten daher möglichst eigenständig von den Jugendlichen geschaffen werden. Die Ergebnisse wurden auch prominent auf der mach Grün!-Website als Ideen für die nachhaltigere Berufswelt dargestellt.

Doch auch offene Lernprozesse stehen immer in einem vorstrukturierten Rahmen. Im Projekt wurde mit unterschiedlich offenen Vorgaben und Vorstrukturierungen gearbeitet, die auch immer damit zusammenspielen, wie konkret die Praxisaufträge formuliert waren.

Damit haben wir in der Bandbreite der Herangehensweisen mit dem Dilemma offener Lernprozesse experimentiert: Je offener der Prozess in kurzer Zeit, je weniger konkret die Vorgaben, die Materialien und Werkzeuge, umso weniger konkret sind die Ergebnisse. So waren die Ergebnisse aus den Prototyping-Werkstätten zwar als Ergebnis der wirklich eigenen Ideen zu verstehen, aber eher ein Entwurf und selten einsetzbar. In Camps mit klareren Aufgaben und engerem Rahmen entstanden zum Teil in kürzester Zeit beeindruckende Ergebnisse wie Bauwerke oder Geräte, die auch weiterhin benutzt werden.

Die Offenheit ermöglicht die wirklich eigenständige Umsetzung von der Idee bis zum Produkt, aber sie kann auch überfordern, denn sie erfordert Frustrationstoleranz und Lösungsstrategien. Ein engerer Rahmen mit mehr vorbereiteten Arbeitsschritten und Werkstoffen bietet dafür die Bestätigung, tatsächlich etwas Nutzbares geschaffen zu haben. Zwischen diesen beiden Polen – Selbstwirksamkeit durch Eigene Ideen und Selbstwirksamkeit durch ein nutzbares Ergebnis – müssen praktische Lernprozesse einen guten Ausgleich finden.

Die Lernprozesse waren eingebettet in Reflexionsphasen. Darüber hinaus bot das Peer-to-Peer-Lernen durch altersgemischte Gruppen, durch Einbindung Ehemaliger und durch Role-Models als Anleiter*innen die Möglichkeit, voneinander zu lernen.

Die nachhaltiger werdende Berufswelt als Handlung und Kompetenz vermitteln

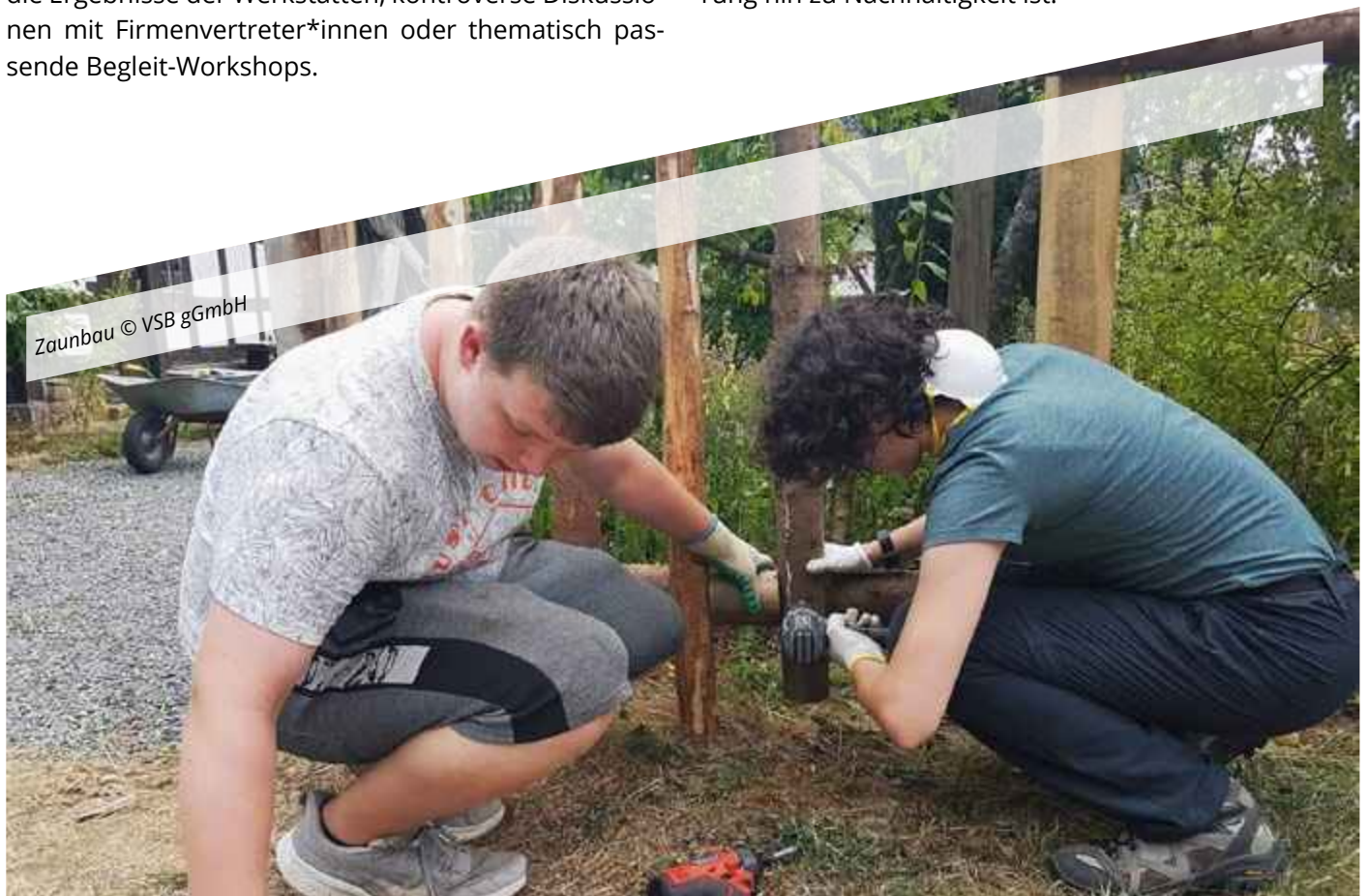
Es versteht sich von selbst, dass bei allen Aktivitäten die beruflich-praktischen Aspekte mit den Nachhaltigkeitsfragen im Feld ins Verhältnis gesetzt wurden. Ressourcenfragen, Energieverbräuche, der Treibhausgas-Ausstoß und Umweltschäden waren genauso Thema wie Arbeitsverhältnisse oder globale Zusammenhänge. So gab es beispielsweise einen Nachhaltigkeitscheck für die Ergebnisse der Werkstätten, kontroverse Diskussionen mit Firmenvertreter*innen oder thematisch passende Begleit-Workshops.

Daneben waren alle Camps eine Übung, selbst das Greening als Prozess einzuüben: Nämlich ein gegebenes Berufsfeld nachhaltiger zu machen. Nichts anderes geschah nämlich in allen Praxisworkshops.

Das nachhaltige Handwerk als Zukunftsmodell entdecken

Ziel war es daneben, die Scheu vieler Schulabgänger*innen vor den Handwerksberufen abzubauen, genauso wie die Unkenntnis vieler Jugendlicher, die höhere Schulabschlüsse anstreben, dass eine Ausbildung im Handwerk durchaus eine attraktive Alternative zu Büroberufen und Studiengängen sein kann. Die körperlich anstrengenden und ungewohnten Arbeiten im Freien oder in einer Werkstatt sowie der Umgang mit elektrischen Maschinen und Werkzeugen (mit Anleitung und unter Aufsicht) lassen ungeahnte Potenziale und Vorlieben zum Vorschein kommen, die auch nach dem Camp privat, in Nebenjobs oder eben in einer Ausbildung weiter verfolgt werden können.

Gleichzeitig wurden in den Camps gerade die nachhaltigen Beispiele aus dem Handwerk hervorgehoben und gezeigt. Dies zeigt nicht nur den Jugendlichen, wie Nachhaltigkeit im Handwerk möglich ist. Es zeigte auch in Richtung der Betriebe auf, wie wichtig die Orientierung hin zu Nachhaltigkeit ist.



Verankerung der Querschnittsziele

Die Querschnittsziele **Gleichstellung der Geschlechter**, **Antidiskriminierung** und **ökologische Nachhaltigkeit** sind Ziele des Europäischen Sozialfonds. Daher stammt der technisch anmutende Begriff. Alle drei Ziele sind grundlegende Menschenrechte und Teil der Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen. Insofern ist die Umsetzung als Teil der Inhalte und in der praktischen Organisation aller Camps für uns selbstverständlich. Die untenstehende Checkliste soll helfen, diese Ziele in die praktische Arbeit von Jugendcamps zu integrieren.

Akquise von Teilnehmenden

- » Diversitätssensible Flyergestaltung: Bebilderung spiegelt die Vielfalt der Gesellschaft wider und reproduziert keine Stereotypen bzgl. Geschlechtern, Tätigkeiten, Hautfarben, Alter und ähnlichem, Verwendung gendersensibler Sprache
- » Verwendung einfacher / jugendgerechter Sprache
- » Ansprache von Jugendeinrichtungen, Wohngruppen, Geflüchtetenunterkünften, Vereinen und außerschulischen Trägern mit diversen Zielgruppen
- » Teilnahme von weniger privilegierten Jugendlichen bewusst anstreben, um die Diversität in der Gruppe zu gewährleisten

Auswahl des Tagungshauses

- » Auswahl von Häusern, die (ökologische) Nachhaltigkeit bereits umsetzen, z. B. Erneuerbare Energien, energetisch saniert sind/werden, barrierefreie Räumlichkeiten, All-Gender-Toiletten, Abfallvermeidung, bio-zertifizierte, saisonale und regionale sowie fleischlose Ernährung anbieten
- » Selbstversorgungshäuser wählen, um nachhaltige Ernährung direkt beim gemeinsamen Kochen zu thematisieren
- » Fleischlose Ernährung für alle wählen
- » Auf der Packliste der Teilnehmenden Trinkflaschen, Brotboxen und ÖPNV-Ticket vermerken

Interaktion der Gruppe vor und während des Camps

- » Hinterfragen eigener Wahrnehmungs- und Handlungsmuster gehört bei der Vorbereitung der Teamer*innen dazu. Gegebenfalls Workshops und Fortbildung für Team organisieren
- » Campregeln mit expliziten Diskriminierungsverboten und Beispielen für diverse Arten diskriminierenden Verhaltens und Sprache (in Bezug auf Behinderungen, Geschlechter, Hautfarbe, Herkunft etc.)
- » Awareness-Team mit Teilnehmenden gründen
- » Angebot von Mehrsprachigkeit im Camp durch Simultanübersetzung, mehrsprachigen oder englischsprachigen Werkstätten und ähnliches
- » Einfache und nicht akademische Sprache und Texte bei Materialien, Anleitungen, Videos verwenden

Inhalte und Materialien

- » Werkstattleiter*innen, die als Leiter*in selbst Geschlechterstereotype aufbrechen
- » Vielfalt in der Auswahl und bei der Zusammenarbeit mit Betrieben und Gesprächspartner*innen, Einbeziehung von Auszubildenden
- » Thematisierung von ökologischer Nachhaltigkeit, Gleichstellung der Geschlechter und Antidiskriminierung in Methoden und Materialien
- » Vermeidung von Stereotypen bei Materialien (Schrift, Bild, Wort)
- » Vielfalt in den Materialien widerspiegeln
- » Materialien und Werkzeuge leihen anstatt kaufen
- » Recyclingmaterialien, Verschnitt, und ähnliches verwenden, z. B. bei Betrieben Material anfragen
- » Transportmittelwahl: zu Fuß, ÖPNV und Lastenrad
- » Teilnehmende ermutigen, sich in geschlechtsuntypischen Berufsbildern praktisch auszuprobieren und so Stereotype durch eigenes Erleben aufzubrechen, z. B. anregen, alle Tätigkeiten mind. einmal selbst auszuprobieren.
- » Diversität der Teilnehmenden bei Einteilung der Werkstätten beachten

Die thematischen Camps

Mobilität in deiner grünen Zukunft



In diesem Campkonzept dreht sich alles um das Themenfeld nachhaltige Mobilität in der Stadt mit direktem Lebensbezug zu den Teilnehmenden. Die Camps sollen erreichen, dass bei den Teilnehmenden ein Problembewusstsein für die Umwelt- und sozialen Auswirkungen der aktuellen und nicht nachhaltigen Mobilität entsteht. Sie sollen daraus ableiten können, was sich für eine nachhaltigere Mobilität ändern muss und wie sie selbst in ihrem Leben und ihrer Zukunft nachhaltiger mobil sein können und nachhaltige Mobilität für andere erreichen. Weitere Ziele unseres Verständnisses beruflicher Bildung sind, dass sich die Jugendlichen Kenntnisse über die Vielfalt handwerklicher Tätigkeiten mit Bezug zu nachhaltiger Mobilität erarbeiten und dass über die Erlebnisse des Camps die Wertigkeit von Handwerksberufen gesteigert wird. Da Mo-

bilität in (fast) allen Handwerksberufen eine Rolle spielt (von dem Bezug von Waren und Material bis hin zur Auslieferung an die Kund*innen / Abnehmer*innen), wurde auch Mobilität in der Arbeitswelt allgemein behandelt.

Die Jugendlichen verbinden mit den Berufen konkrete, lebensweltnahe Herausforderungen und die Möglichkeit, für Klimaschutz und Nachhaltigkeit (beruflich) im Mobilitätssektor aktiv zu werden. Im *Camp Creator* werden die Methodenansätze vorgestellt und das Programm erläutert, um die genannten Ziele zu erreichen.



Entwicklung eines autonomen Bäckerei-Lastenrads © LIFE e.V. / Pfau

Themen- und Berufsfeld Verkehr, Logistik und Stadtplanung

Um das Themenfeld nachhaltiger Mobilität zu erschließen, sollen die Jugendlichen Kenntnisse zu den unterschiedlichen Nachhaltigkeitsdimensionen von Mobilität erfahren und selbst erarbeiten sowie Handlungsmöglichkeiten hin zu einer nachhaltigen Mobilität kennenlernen. Folgende Dimensionen nachhaltiger Mobilität wurden hierbei thematisiert:

1. Umweltauswirkungen im Allgemeinen (Schadstoffe, Lärm, Luftverschmutzung)
2. Auswirkungen auf das Klima (Treibhausgasemissionen von Mobilität)
3. Flächengerechtigkeit, insbesondere Verteilung Verkehrsflächen
4. Gesundheit und Soziales

Das Berufsfeld in diesem Themenfeld ist vielfältig. Zu den möglichen Berufsfeldern gehören Verkehr, Logistik und Stadtplanung. Darunter gibt es die folgenden handwerklichen Berufe²:

- » Bootsbauer*in
- » Elektroniker*in für Maschinen und Antriebstechnik
- » Elektroniker*in (Drei Fachrichtungen: Energie- und Gebäudetechnik, Automatisierungstechnik oder Informations- und Telekommunikationstechnik).
- » Fachkraft für Metalltechnik
- » Fahrradmonteur*in
- » Fahrzeuglackierer*in
- » Informationselektroniker*in
- » Karosserie- / Fahrzeugbau-mechaniker*in
- » Automobilkaufmann/-frau*
- » Kraftfahrzeugmechatroniker*in
- » Mechatroniker*in
- » Metallbauer*in
- » Straßenbauer*in
- » Technische/-r Modellbauer/-in
- » Tiefbaufacharbeiter*in/ Gleisbauer*in
- » Zweiradmechatroniker*in

Bei einer so großen Breite handwerklicher Berufe mit ganz unterschiedlichen Bezügen zu Mobilität können nicht alle Berufe im Detail vorgestellt werden, ohne dass es die Jugendlichen überfordert. Daher konzentrieren sich die Camps und unsere Werkstätten auf die Möglichkeiten unterschiedlicher Tätigkeiten und Berufe an einer gerechteren Mobilität mitzuwirken, mit besonderem Augenmerk auf den Umweltverbund (Fuß / Fahrrad / Öffentlicher Nahverkehr).

Einen weiteren Bezug zur Berufs- und Arbeitswelt wird in den Werkstätten eröffnet, in denen während des Camps die Jugendlichen in Kleingruppen an einer Problem- beziehungsweise Aufgabenstellung aus der Berufspraxis arbeiten, sodass ein direkter Bezug zu den Tätigkeiten von handwerklicher Praxis und Betrieben hergestellt werden kann. Einen weiteren Einblick in die Praxis ermöglicht die Exkursion in einen Betrieb ungefähr zur Halbzeit des Camps. Wenn es sich anbietet, können mit diesen Praxispartnern auch die Aufgabenstellungen für die Jugendlichen entwickelt werden.

Höhepunkt des Camps ist die Präsentation der Lösungen, Prototypen und Ergebnisse der Jugendliche, die den Weg zu nachhaltigerer Mobilität in unseren Städten aufzeigt.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Kern der Camps sind die [Maker-Werkstätten](#), in denen die Teilnehmenden selbst Ideen durch Design-Thinking und ähnliche Kreativmethoden entwickeln, neue Techniken, Technologien und Fähigkeiten erlernen und mit diesen ihre Ideen in Kleingruppen selbst umsetzen. Ergänzt werden die Werkstätten mit thematischen Impulsen durch die Jugendlichen unterschiedliche Aspekte von Nachhaltigkeit, Umwelt- und Klimaschutz, sozialen Aspekten, Lebens- und Arbeitswelt erfahren können. Die Exkursionen dienen dem intensiven Einblick in einen laufenden Betrieb und den angedockten Handwerksberufen und Ausbildungen. Die Rolle der Nachhaltigkeitsimpulse und der Exkursion ist es einen roten Faden durch das Camp hindurch zu bieten, um unterschiedliche Nachhaltigkeitsaspekte mit den Teilnehmenden zu beleuchten, die sie wiederum bei der Entwicklung und Reflektion ihrer eigenen Ideen in den Maker-Werkstätten inspirieren sollen. Die Maker-Werkstätten ermöglichen individuelle Lernprozesse: Von der Problemidentifikation, über das gemeinschaftliche Entwickeln von Lösungen bis hin zur Entwicklung technischer und handwerklicher Fähigkeiten.

Am Abschluss des Camps steht eine Präsentation vor

² <https://handwerk.de/gewerbe>

Gästen, welche die Arbeit der Jugendlichen würdigt und ihnen die Möglichkeit gibt in Diskussion mit den anderen Jugendlichen und Externen zu kommen.

Zwei Campleiter*innen begleiten die Jugendlichen durch die Woche und gestalten das Rahmenprogramm, die Impulse und organisieren den Alltag im Camp. Sie tragen die Gesamtverantwortung und sind Ansprechpersonen für die Werkstatteleiter*innen, die Jugendlichen oder deren Eltern. Drei Werkstatteleiter*innen ergänzen das Team und arbeiten mit den Jugendlichen in den Werkstätten mit den spezifischen Technologien.

Ablauf und Phasen

Das Camp kann mit oder ohne Übernachtung durchgeführt werden. Die soziale Interaktion mit gemeinsamer Freizeit wird für die Jugendliche allerdings eher bei einem Camp mit Übernachtung ermöglicht. Die Camps erstrecken sich über sechs Tage, wobei das Hauptprogramm täglich etwa von 09:30 bis 18:30 Uhr inklusive Pausen geht. Während dieser Zeit sind unterschiedliche Formate untergebracht: Rahmen stecken thematisch verschiedene Impulse im Feld Nachhaltigkeit, nachhaltige Mobilität, Greening von Handwerksberu-

fen rund um Mobilität und Zukunftsvorstellungen zu Leben und Berufen der Jugendlichen. Hinzu kommen drei unterschiedliche Werkstätten, eine Exkursion sowie die Abschlusspräsentation. Außerdem geben tägliche gemeinsame Plenumsrunden die Möglichkeit zu Teilhabe und Feedback. Den Schwerpunkt des Camps bilden die Maker-Werkstätten. Bei einem Camp mit Übernachtung wird den Jugendlichen täglich ein Freizeitprogramm angeboten, während das Freizeitangebot bei dem Camp ohne Übernachtung fakultativ ausgelegt werden kann (beispielsweise an drei Abenden). Ein Abschlussabend vor der Präsentation sollte jedoch bei beiden Versionen eingeplant werden. Folgende Informationen helfen, einen Überblick über die Aufteilungen des Programms zu erhalten:

Plenum und thematische Impulse
Kreative Maker-Werkstätten
Exkursion zu Betrieben und Aufgabenstellenden
Präsentation
Freizeitprogramm und Pausen

Ablaufplan „Mobilität in der Stadt“

		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	Tag 6
09:00	Vormittags	Anreise und Check-In	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück u. Zimmer räumen
09:30							
10:00			Plenum	Plenum	Exkursion	Plenum	
10:30			Thematischer Impuls	Thematischer Impuls		Thematischer Impuls	Vorbereitung Präsentationen
11:00			Anfangs-Plenum				
11:30			Organisatorisches				
12:00			Kennenlernen	Maker space		Maker space	Präsentation 11 Uhr
12:30			Thematischer Impuls				
13:00	Nachmittags						
13:30		Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen		Mittagessen	Mittagessen
14:00		Zimmeraufteilung	Teamsitzung	Teamsitzung	Lunchpaket-Mittagspause	Teamsitzung	Werkstätten: Auswertung
14:30		Teamsitzung					Aufräumen
15:00		Kaffee&Kuchen	Kaffee&Kuchen	Kaffee&Kuchen	Kaffee&Kuchen	Kaffee&Kuchen	Reflexion
15:30							Abreise
16:00		Thematischer Impuls					Abschlussteam
16:30							
17:00		Maker Spaces Vorstellung und Auswahl	Maker space	Maker space	Maker space	Maker space	
17:30							
18:00							
18:30		Abendessen	Abendessen	Abendessen	Abendessen	Abendessen	
19:00		Abendprogramm 19.30 bis 21 Uhr:					
19:30 bis 21:00		Kennenlernspiele	Abendprogramm	Lagerfeuer und Vorbilder-Besuch	Abendprogramm durch TN	Abschluss-Party	



Elemente des Camps

Im Folgenden erläutern wir genauer, wie die unterschiedlichen Programmblocke aufgebaut sind. Dabei werden auch immer die Unterschiede zwischen Camps mit und ohne Übernachtung erläutert. Die angewandten Methoden werden in Auszügen in unserem [Toolbook](#) beschrieben.

Plenum und thematische Impulse

Insgesamt gibt es Zeit für fünf bis sechs thematische Impulse, die nach dem Plenum ein neues Thema oder Perspektiven eröffnen. Der erste Tag unterscheidet sich von den anderen Tagen, da hier nicht nur eine thematische Einführung erfolgt, Werkstätten vorgestellt werden und eine Orientierung zu der gesamten Woche gegeben wird, sondern auch der wichtige Teil des Kennenlernens und der Gruppenbildung stattfindet.

Zum Kennenlernen und miteinander warm Werden der Gruppe gibt es vielfältige Spiele, wie zum Beispiel: [Themen-Bingo](#), Steckbriefe, und ähnliche Kennenlernmethoden, die über den gesamten Tag verteilt werden. Eine Wand mit den Steckbriefen Aller (Teilnehmenden und Teamer*innen) dient dem Austausch privater Nachrichten aneinander.

Weitere Elemente des Einführungstages sind das Kennenlernen des Programms, des Campthemas und der "Camp Regeln". Auch die Zimmerverteilung und das Kennenlernen der Werkstätten finden hier statt. In dem ersten thematischen Impuls soll das Campthema nachhaltige Mobilität entdeckt werden und erste Auswirkungen der derzeitigen Mo-

bililität auf Klima, Umwelt und Gesellschaft erarbeitet werden. Im Methodenbuch finden sich daher exemplarisch der Einstieg [Alltagsmobilität](#).

Die folgenden Camp-Tage verlaufen nach einer ähnlichen Struktur:

Das tägliche Morgenplenum bietet einen gemeinsamen Start in den Tag. Es gibt den Teilnehmenden einen Überblick über das Programm und sie können eigene Themen ansprechen.

Die thematischen Impulse dauern jeweils 30 bis 90 Minuten und sind über die Woche verteilt. Sie behandeln nachhaltige Mobilität, Handwerksberufe im Mobilitätssektor, Lebens- und berufliche Perspektiven der Teilnehmenden oder die eigenen Handlungsmöglichkeiten.

Aspekte von Nachhaltigkeit und Mobilität können über verschiedene Methoden zugänglich gemacht oder erarbeitet werden. Wichtig ist hier zwar einerseits die Komplexität von Nachhaltigkeit darzustellen, aber andererseits die Jugendlichen nicht mit zu vielen Aspekten zu überfordern. Nachdem am ersten Tag ein Einstieg in das Thema gelungen ist, können am nächsten Tag Nachhaltigkeitsaspekte wie Verteilungsgerechtigkeit oder natürliche Regeneration über Gruppenarbeit oder Challenges (z. B. [Mobilität Erkunden](#)) erfahren und erarbeitet werden.



Ideenentwicklung © LIFE e.V. / Pfau

Über die Einbeziehung und Darstellung im Raum können Nachhaltigkeitsaspekte an Lieferketten in Bezug auf Produktion als auch Transportwegen aufgezeigt werden. Am dritten Tag erfolgt der Einstieg in das Thema Berufliche Entwicklung und Perspektiven, welcher direkt mittels einer Exkursion (siehe nächster Abschnitt) oder anhand eines weiteren thematischen Impulses erfolgen kann. Hierbei bieten sich ([Online-Berufeinterviews](#), [-Quiz mit Berufs-Praktiker*innen](#) oder Videos (zum Beispiel von „Dein erster Tag“ oder „mach Grün! Unternehmensportraits“) an. Eine weitere Möglichkeit über die berufliche Entwicklung zu diskutieren, bieten verschiedene Reflexionsmethoden über individuelle Werte, Perspektiven, Prioritäten und Präferenzen der Jugendlichen (siehe beispielsweise [Klischeefreies Handwerk: Wahr-oder-Falsch-Spiel](#)). Diese können zusätzlich mit unterschiedlichen Berufen verglichen werden (passen Vorstellungen und Berufsalltag zusammen, welche Kompromisse können eingegangen werden, welche Alternativen könnte es geben).

Der letzte thematische Impuls soll den Jugendlichen eigene Handlungsspielräume neben bezahlter Arbeit eröffnen und sie dazu motivieren aktiv zu werden, etwa über Videos von Initiativen, Geschichten von persönlichem Engagement, Fotos und der kreativen Gestaltung von Plakaten mit Handlungsaufrufen (à la Fridays for Future).

Der letzte Impuls findet zur Reflektion des Camps insgesamt nach der Präsentation und dem gemeinsamen Aufräumen statt und ergänzt die

schriftlichen Auswertungsfragebögen sowie die Werkstätten-Auswertung.

Exkursion

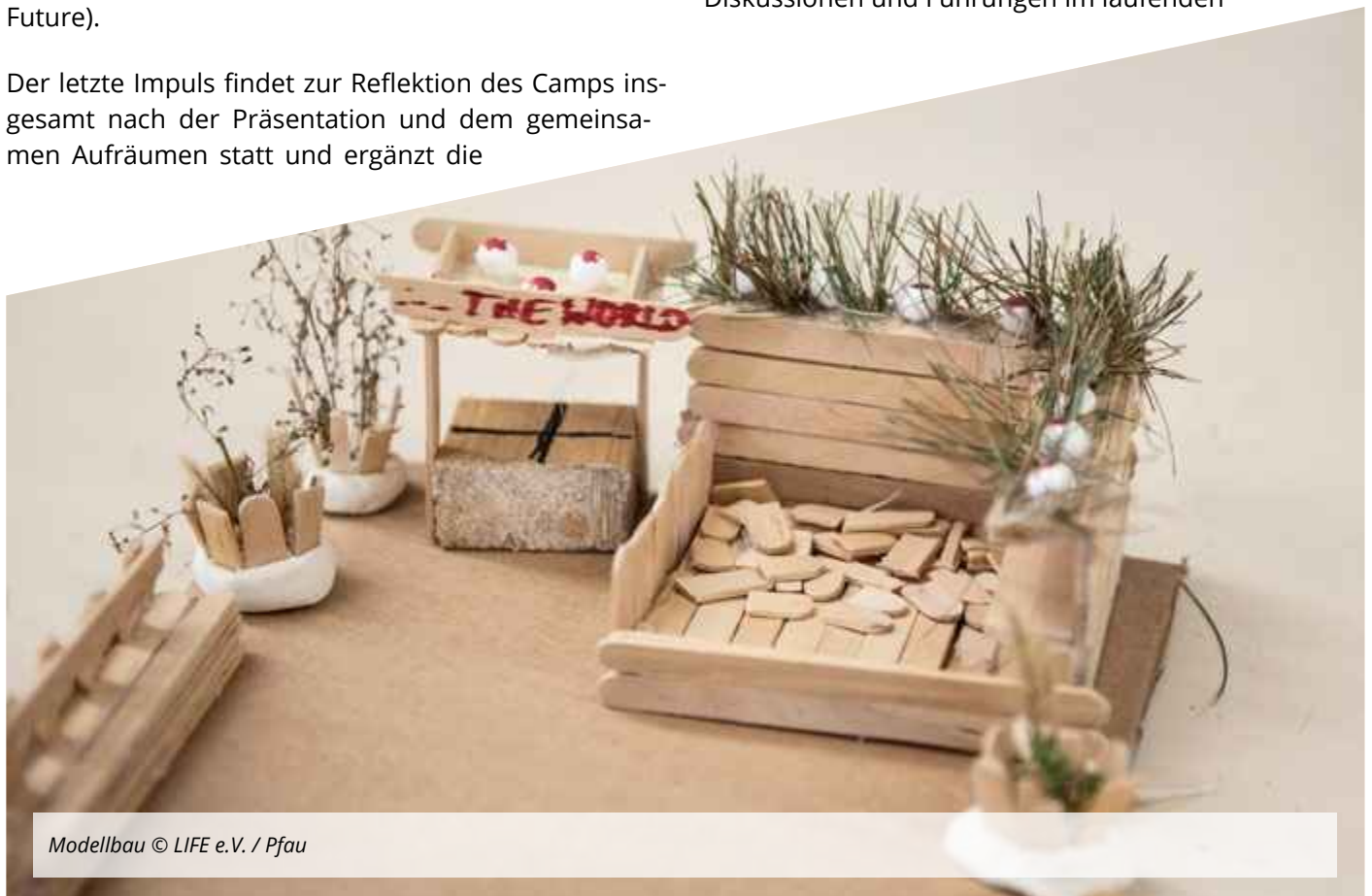
Ein zentrales Element der Berufs- und Lebensorientierung sind Exkursionen zu Betrieben in Kombination mit weiteren Stationen, die nachhaltige Mobilität erfahrbar machen ([Mobilität erfahren](#)).

Die besuchten Betriebe docken entweder an das Thema nachhaltiger Mobilität an oder sind mit den Maker-Werkstätten verknüpft. Dazu gehören in Berlin

- » Berliner Verkehrsbetriebe (BVG)
- » Fahrradwerkstatt Con-Radskeller
- » Schneider Electric GmbH
- » Tischlerei Tischleria
- » Produktentwicklungsunternehmen Constin GmbH

Die Exkursionen zu den Betrieben können neue Perspektiven aufzeigen, die Arbeitswelt erfahrbar machen, Diskussionen zu Fragen der Nachhaltigkeit eröffnen und den Jugendlichen Kontakte zu Ausbildungsstätten zugänglich machen.

Bei der Auswahl der Betriebe ist es von Vorteil, wenn die Diskussionen und Führungen im laufenden



Modellbau © LIFE e.V. / Pfau

Betrieb stattfinden können und junge Erwachsene, vorzugsweise Auszubildende des Betriebes daran teilnehmen, da diese einen direkten Zugang zu den Jugendlichen herstellen können. Weniger empfehlenswert sind Präsentationen zu den vielfältigen Ausbildungsmöglichkeiten ohne direkten Austausch und praxisnahe Einblicke.

Außerdem sind die Betriebe so ausgewählt, dass sie entweder selbst nachhaltige Mobilitätsangebote umsetzen oder neue Lösungen entwickeln. Dazu gehören neben der BVG als öffentlichem Nachverkehrsanbieter die Fahrradwerkstatt Con-Radskeller, die in erster Linie ressourcenschonend Fahrräder repariert und nach individuellen Bedarfen Fahrräder baut sowie Schneider Electric die Möglichkeiten von Ladestationen rund um das Thema Elektromobilität entwickeln. Andererseits werden die Betriebe mit den Tätigkeiten in den Maker-Werkstätten verknüpft wie im Falle der Tischleria, eine frauengeführte Tischlerei, die teilweise bereits nachhaltige Mobilitätslösungen für ihre Einkaufs- und Lieferwege gefunden hat und Constin GmbH, ein Produktionsentwicklungsunternehmen, das neben Innovationen im Bereich Elektromobilität selbst im Bereich Prototypenentwicklung tätig ist.

Exkursionen sollten mit den Jugendlichen immer vor- und nachgesprochen werden und mit den anderen Campaktivitäten verknüpft werden. Der Besuch von maximal zwei Betrieben ist empfehlenswert und kann mit einer Rallye oder einzelnen Aufgaben auf den Wegen verknüpft werden.

Maker-Werkstätten

Die [kreativen Maker-Werkstätten](#) bilden das Kernstück der Camps. In den Maker-Werkstätten verbringen die Teilnehmenden die meiste Zeit des Camp-Programms. Hier finden verschiedene Lernprozesse statt. Über die Werkstätten werden den Jugendlichen durch Problemreflektion und Kreativprozesse Handlungsmöglichkeiten und Handlungskompetenzen vermittelt. Der praxisnahe Bezug dient dem Erlernen neuer Fähigkeiten und Techniken sowie dem Umgang mit Werkzeugen und neuen Technologien. Durch die Entwicklung eigener Ideen sollen die Jugendlichen ihre Selbstwirksamkeit für eine nachhaltige Transformation erfahren, neue Fähigkeiten an sich entdecken und ausbauen und einen Produktentstehungsprozess selbst durchlaufen und ihre Lösung am Ende auch selbstständig hinsichtlich unterschiedlicher Nachhaltigkeitskriterien überprüfen. Auch das Anpassen und Verändern einer Idee ist Teil dieses Prozesses. Hier greifen thematische Impulse und Maker-Werkstätten ineinander, sodass beispielsweise

die Entwicklung der Nachhaltigkeitskriterien durch die Impulse unterstützt wird. Auch soziale Kompetenzen werden durch die Kleingruppenarbeit weiterentwickelt und die Strukturierung und Organisation von Arbeitsprozessen in einem Team forciert. Zudem eröffnen die Maker-Werkstätten einen Raum, die eigene Zukunft zu reflektieren, sich mit dem beruflichen Werdegang und Lebensweg der Teamer*innen auseinanderzusetzen und mit ihnen zu sprechen sowie eigene Prioritäten für die Auswahl von Ausbildung, Beruf oder Arbeitgeber zu setzen.

In diesem Camp bieten sich folgende Werkstätten an:

» **3D-Druck**

Die 3D-Druckwerkstatt eröffnet die Möglichkeit der Prototyp-Herstellung mittels 3D-Druck, so dass die Jugendlichen sowohl eine neue Technologie, digitale Modellierung als auch die Methode des Prototypenbaus kennen lernen. Eine 3D-Druckwerkstatt kann mit vielfältigen thematischen Fragestellungen verknüpft werden, die auch über das Modulthema hinausgehen.

» **Holzwerkstatt**

Die Holzwerkstatt passt ins Thema, da das Tischlereihandwerk mit mehreren Handwerksberufen aus den Berufsfeldern Verkehr/Logistik/Stadtplanung verknüpft werden kann, etwa das des*der Bootsbauer*in oder Fahrradmonteur*in. Zusätzlich kann darüber vermittelt werden, dass auch Berufsfeldfernes Handwerk Überschneidungen mit dem Thema nachhaltige Mobilität aufweist (z. B. bei Stadtmöbeln oder Lastenfahrrädern)

» **Programmierwerkstatt**

Die Programmierwerkstatt kann aufzeigen, wie die Digitalisierung in allen Handwerksberufen voranschreitet und eine Querschnittskompetenz darstellt. Die Fragestellungen können einen thematischen Bezug herstellen, verknüpft mit Mobilität zum Beispiel Lieferketten von Materialien und Lieferwege von Betrieben, und sind wie die 3D-Druckwerkstatt vielfältig einsetzbar.

Ablauf Maker-Werkstatt

In einer Kurzeinführung am ersten Tag lernen die Teilnehmenden alle Werkstattleiter*innen sowie die Werkstätten und Fragestellungen in einer Kurzvorstellung von jeweils ca. 15 Minuten kennen. Danach erfolgt die Einteilung, bei der die Jugendlichen selbst entscheiden können, welche Werkstätten sie am meisten interessieren (Priorisierung 1–3).

Basierend auf den Präferenzen der Jugendlichen erfolgt die Einteilung durch die Campleitung, um die Gruppengröße, Prioritäten der Teilnehmenden und Gruppendynamiken ausbalancieren zu können. In der Regel bestehen bei sehr unzufriedenen Teilnehmenden auch noch Wechselmöglichkeiten am nächsten Tag. Aus Erfahrung kommt dies aber eher selten vor.

Zur Einführung in die Maker-Werkstätten besprechen die Werkstattleiter*innen die Fragestellung, zeigen den Teilnehmenden mögliche Techniken/Technologien und Werkzeuge und deren Verwendung. Sie begleiten den Ideenentwicklungsprozess und unterstützen die Jugendlichen dann bei der prototypenhaften Umsetzung.

Der Austausch zwischen den Jugendlichen und den unterschiedlichen Werkstattleiter*innen spielt dabei eine große Rolle, für die es Pausen und Freiräume braucht. Deswegen ist ein Camp mit Übernachtung vorzuziehen. In einem Camp ohne Übernachtung haben die Jugendlichen weniger Zeit, sich um das Programm herum noch mit weiteren Fragen zu beschäftigen, sich in der Gruppe zu positionieren oder sich mit den Werkstattleiter*innen auszutauschen.

Die Werkstätten haben gemeinsam, dass sie am ersten vollen Werkstatttag (also Camptag zwei) drei Elemente abdecken müssen. Erstens die Gruppenbildung in den Werkstätten, denn hier arbeiten die Jugendlichen ab jetzt die meiste und intensivste Zeit zusammen. Zweitens müssen die Technologien, Werkzeuge und erste Techniken eingeführt werden, vorzugsweise mittels eines kurzen Vortrags/einer kurzen Vorführung und einer kleinen Aufgabenstellung, bei der die Jugendlichen selbst loslegen können. Drittens sollte an diesem Tag auch schon der Kreativprozess angestoßen werden, auch wenn er noch am nächsten Tag weitergeführt werden kann. Beispielhafte Konzepte für diese Werkstattform finden sich im Toolkit unter [Kreative Maker-Werkstätten](#).

Durch die Kreativmethoden entwickeln die Jugendlichen viele Lösungsvorschläge, die dann weiter konkretisiert werden. Um die Lösungen herum bilden sich Zweier- bis Dreier-Teams, die sich ab Tag drei an der Umsetzung arbeiten. Auch bei der Entwicklung von Prototypen müssen an Tag drei und vier mehrere Versuche gestartet werden, um die Produkte zu prüfen, zu verbessern und das finale Ergebnis zu erstellen. Hinzu kommt die Bearbeitung einer [Checkliste für Nachhaltigkeit](#), damit die Jugendlichen feststellen können, wie

nachhaltig ihr Ergebnis ist oder wie es noch nachhaltiger gemacht werden könnte.

Die unterschiedlichen Werkstätten haben während dieses Camps zu verschiedenen Fragestellungen gearbeitet. Die Aufgaben sind wie die Ergebnisse der Teilnehmenden auf der [„mach Grün!“-Website](#) zu finden.

Präsentation

Ein wichtiges Ereignis des Camps sind die Präsentationen der Jugendliche vor ihren Gästen am letzten Tag. Es ist wichtig, dass den Jugendliche eine solche Möglichkeit zum Vorführen und zum Austausch ermöglicht wird, weil es der Arbeit der Maker-Werkstätten zusätzliche Sinnhaftigkeit und Gewicht verleiht. Es ermöglicht außerdem eine Beziehung zu den Eltern aufzubauen und den Übergang nach Hause zum Ende des Camps einzuleiten. Zudem stellt die Präsentation ein wichtiges Element dar, in dem die Teilnehmenden auch untereinander offiziell austauschen, welche Arbeit in der Woche in den unterschiedlichen Maker-Werkstätten stattgefunden hat.

In den Maker-Werkstätten wird die Präsentation vorbereitet. Etwa durch die Vorstellung der Arbeitsschritte, der Gestaltung von Plakaten oder eines [Ideensteckbriefes](#), der das Ergebnis erklärt. Auch die Werkzeuge, Technologien, Materialien und alles mit dem gearbeitet wurde, können in die Präsentation einfließen.

Nach der Präsentation findet noch eine Werkstattauswertung statt und auch das Aufräumen und das Säubern der Arbeitsplätze gehören zu einem Workcamp selbstverständlich mit dazu und bilden einen weiteren Praxisbezug.



In diesem Campkonzept dreht sich alles um das Themenfeld Gesundheit, Wohlergehen und Barrierefreiheit als wichtige Aspekte von Nachhaltigkeit. Die Camps sollen erreichen, dass bei den Teilnehmenden ein Problembewusstsein für Umweltauswirkungen etwa durch den Klimawandel auf die Gesundheit von Menschen entsteht und dass Gesundheitsversorgung und Barrierefreiheit Grundlagen für ein gutes Leben für Alle sind. Sie sollen daraus ableiten können, was auf dem Weg zu Barrierefreiheit noch erreicht werden muss und wie unterschiedliche Bedarfe von Menschen adressiert werden können. Weitere Ziele unseres Verständnisses beruflicher Bildung sind, dass sich die Jugendlichen Kenntnisse über die Vielfalt handwerklicher Tätigkeiten mit Gesundheitsbezug erarbeiten und dass über die Erlebnisse des Camps die Wertigkeit von Handwerksberufen gesteigert wird.

Themen- und Berufsfeld Gesundheitshandwerk

Um das Themenfeld zu erschließen sollen die Jugendlichen die Bedeutung von Gesundheit reflektieren und so einen eigenen Zugang finden. Davon ausgehend bauen sie Kenntnisse zum Gesundheitshandwerk aus, die über ihre möglichen persönlichen Erfahrungen hinausgehen. Folgende Dimensionen wurden hierbei thematisiert:

1. Persönliche Bezüge der Jugendlichen zu Gesundheit und Wohlergehen sowie zu Menschen mit Behinderung
2. Teilhabe und Barrierefreiheit als Nachhaltigkeitsziele: Praktische Eindrücke zu Barrieren für Menschen mit z. B. einer Sehbehinderung und Rollstuhlfahrer*innen im Alltag
3. Nachhaltigkeit für Produktion und Lieferwege von Hilfsmitteln
4. Aktiv werden für Nachhaltigkeit, Klimaschutz und Barrierefreiheit
5. Berufswelt Gesundheitshandwerk



Beim Berufsfeld Gesundheit wurden sich auf die Gesundheitshandwerkberufe konzentriert:

- » Orthopädietechniker*in
- » Orthopädiemechaniker*in
- » Chirurgiemechaniker*in
- » Optiker*in
- » Hörgeräteakustiker*in
- » Zahntechniker*in
- » Bestatter*in

Im Gegensatz zu anderen Berufsfeldern, bietet das Gesundheitshandwerk eine übersichtliche Anzahl an Berufen. So kann die Mehrheit der Berufe über Exkursionen und Interviews von Menschen, die in diesen Berufen arbeiten, kennen gelernt werden.

Einen weiteren Bezug zur Berufs- und Arbeitswelt wird in den Werkstätten eröffnet, in denen während des Camps die Jugendlichen in Kleingruppen an einer Problem- beziehungsweise Aufgabenstellung aus der Berufspraxis arbeiten, sodass ein direkter Bezug zu den Tätigkeiten von handwerklicher Praxis und Betrieben oder das Thema Barrierefreiheit hergestellt werden kann. Die Tätigkeiten in den Werkstätten sind bei diesem Konzept eher abstrakt mit den repräsentierten Berufen verbunden, indem sie sich als Fragestellung dem Abbau von Barrieren als gemeinsames Ziel des Gesundheitshandwerks widmen.

Höhepunkt des Camps ist die Präsentation der Lösungen, Prototypen und Ergebnisse der Jugendliche, die Wege zu mehr Barrierefreiheit aufzeigen.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Kern der Camps sind die [Kreativen Maker-Werkstätten](#), in denen die Teilnehmenden selbst Ideen durch Design-Thinking und ähnliche Kreativmethoden entwickeln, neue Techniken, Technologien und Fähigkeiten erlernen und mit diesen ihre Ideen in Kleingruppen selbst umsetzen. Ergänzt werden die Werkstätten mit thematischen Impulsen durch die die Jugendlichen unterschiedliche



Aspekte von Nachhaltigkeit, Umwelt- und Klimaschutz, sozialen Aspekten, Lebens- und Arbeitswelt erfahren können. Die Exkursionen dienen dem intensiven Einblick in einen laufenden Betrieb und den angedockten Handwerksberufen und Ausbildungen. Die Rolle der Nachhaltigkeitsimpulse und der Exkursion ist es einen roten Faden durch das Camp hindurch zu bieten, um unterschiedliche Nachhaltigkeitsaspekte mit den Teilnehmenden zu beleuchten, die sie wiederum bei der Entwicklung und Reflektion ihrer eigenen Ideen in den Maker-Werkstätten inspirieren sollen. Die Maker-Werkstätten ermöglichen individuelle Lernprozesse: Von der Problemidentifikation, über das gemeinschaftliche Entwickeln von Lösungen bis hin zur Entwicklung technischer und handwerklicher Fähigkeiten.

Am Abschluss des Camps steht eine Präsentation vor Gästen, welche die Arbeit der Jugendlichen würdigt und ihnen die Möglichkeit gibt in Diskussion mit Externen zu kommen.

Zwei Campleiter*innen begleiten die Jugendlichen durch die Woche und gestalten das Rahmenprogramm, die Impulse und organisieren den Alltag im Camp. Sie tragen die Gesamtverantwortung und sind Ansprechpersonen für die Werkstattleiter*innen, die Jugendlichen oder deren Eltern. Drei Werkstattleiter*innen ergänzen das Team und arbeiten mit den Jugendlichen in den Werkstätten mit den spezifischen Technologien.

Ablauf und Phasen

Die Campkonzepte erstrecken sich mit Übernachtung über sechs Tage, wobei das Hauptprogramm täglich etwa von 9.30 bis 18.30 Uhr inklusive Pausen geht. Während dieser Zeit sind unterschiedliche Formate untergebracht: den Rahmen stecken thematisch verschiedene Impulse im Feld Nachhaltigkeit, mit besonderem Blick auf soziale Nachhaltigkeitsziele, Barrierefreiheit, Greening von Handwerksberufen rund um Gesundheit und Zukunftsvorstellungen zu Leben und Berufen der Jugendlichen. Hinzu kommen drei unterschiedliche Werkstätten, eine Exkursion sowie die Abschlusspräsentation. Außerdem geben tägliche gemeinsame Plenumsrunden die Möglichkeit Themen zu reflektieren, Teilhabe und Feedback. Die Schwerpunkte des Camps bilden die Maker-Werkstätten. Inhaltliche Impulse sollen helfen die Arbeit in den Werkstätten einzuordnen und die Tätigkeiten aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten. Außerdem wird den Jugendlichen täglich ein Freizeitprogramm angeboten. Die Aufteilung der Programmpunkte ist der Aufteilung im Mobilitäts-camp sehr ähnlich, siehe Seite 16.

Plenum und thematische Impulse

Insgesamt gibt es Zeit für fünf bis sechs thematische Impulse, die ein neues Thema, einen neuen Aspekt oder vielfältige Perspektiven eröffnen. Der erste Tag unterscheidet sich von den anderen Tagen, da hier nicht nur eine thematische Einführung erfolgt, Werkstätten vorgestellt werden und eine Orientierung zu der gesamten Woche gegeben wird, sondern auch der wichtige Teil des Kennenlernens und der Gruppenbildung stattfindet.

Zum Kennenlernen und miteinander warm Werden gibt es vielfältige Spiele, die den Teilnehmenden entsprechend ausgewählt werden sollten wie zum Beispiel: [Themen-Bingo](#), Steckbriefe, und ähnliche Kennenlernmethoden, die über den gesamten Tag verteilt werden. Eine Wand mit den Steckbriefen Aller (Teilnehmenden und Teamer*innen) dient dem Austausch privater Nachrichten untereinander.

Weitere Elemente des Einführungstages sind das Kennenlernen des Programms, des Campthemas und der "Camp Regeln". Auch die Zimmerverteilung und das Kennenlernen der Werkstätten finden hier statt. In dem ersten thematischen Impuls sollen die Themen Gesundheit und Gesundheitshandwerk entdeckt werden. Die Beschäftigung und der Zugang mit dem Thema stammen voraussichtlich eher aus dem privaten Leben, von Erfahrungen mit Familie oder Freund*innen der Teilnehmenden als aus der schulischen Bildung. Insofern können die Zugänge sehr unterschiedlich ausgeprägt sein. Bei der Durchführung der Camps gab es tendenziell eher weniger Berührungspunkte auf Seiten der Teilnehmenden. Allerdings haben die Pandemieerfahrungen zum Beispiel beim Gesundheits-ABC eine große Rolle gespielt. Andere Einstiege bieten weitere Quizes (für Berufsaspekte bspw. [Klischeefreies Handwerk: Wahr-oder-Falsch-Spiel](#)) sowie ein Workshop mit dem Verein [be able](#), der sich für Antidiskriminierung insbesondere in Bezug auf Barrieren und Behinderung einsetzt (s. auch [Parcours](#)).

Die folgenden Camp-Tage verlaufen nach einer ähnlichen Struktur:

Das tägliche Morgenplenum bietet einen gemeinsamen Start in den Tag. Es gibt den Teilnehmenden einen Überblick über das Programm und sie können eigene Themen ansprechen.

Die thematischen Impulse dauern jeweils 30 bis 90 Minuten und sind über die Woche und über den Tag verteilt. Sie behandeln die Themen Gesundheit, Inklusion,

Nachhaltigkeit, Gesundheitshandwerksberufe, Lebens- und berufliche Perspektiven der Teilnehmenden und die eigenen Handlungsmöglichkeiten.

Aspekte von Nachhaltigkeit und Gesundheit können über verschiedene Methoden zugänglich gemacht oder erarbeitet werden. Wichtig ist hier zwar einerseits verschiedene Aspekte und Perspektiven zu beleuchten, und andererseits die Jugendlichen nicht zu überfordern. Nachdem am ersten Tag ein Einstieg in das Thema gelungen ist, können am nächsten Tag Nachhaltigkeitsaspekte wie Verteilungsgerechtigkeit oder Ressourcengerechtigkeit über einen Parcours und Stationenarbeit erfahren und bearbeitet werden. Die Erfahrung von Barrieren über die Selbsterfahrung mit Rollstuhl, Rolator, Krücken oder „blind“ unterwegs zu sein und das Begegnen und Diskutieren mit Menschen mit Behinderungen oder gesundheitlichen Einschränkungen ist für die Teilnehmenden extrem wichtig, um sich dem Thema anzunähern und authentische Einblicke zu bekommen. Dies hilft dabei auch soziale Aspekte von Nachhaltigkeit in den Fokus zu rücken. Dass der Abbau von vielfältigen Barrieren und daraus resultierend eine verbesserte gesellschaftliche Teilhabe zu einer nachhaltigen Gesellschaft gehören, ist für die Jugendlichen eine wichtige Vertiefung des oft auf seine ökologische (und wirtschaftliche) Dimension verengten Begriffs. Am dritten Tag erfolgt der Einstieg in das Thema Berufliche Entwicklung und Perspektiven, welcher direkt mittels einer Exkursion (siehe nächster Abschnitt) oder anhand eines weiteren thematischen Impulses erfolgen kann. Hierbei bieten sich ([Online-](#)

[Berufe-Interviews, -Quiz mit Berufs-Praktiker*innen](#) oder Videos (zum Beispiel von „Dein erster Tag“ oder „mach Grün! Unternehmensportraits“) an. Eine weitere Möglichkeit über die berufliche Entwicklung zu diskutieren, bieten verschiedene Reflexionsmethoden über individuelle Werte, Perspektiven, Prioritäten und Präferenzen der Jugendlichen (siehe beispielsweise [Klischeefreies Handwerk: Wahr-oder-Falsch-Spiel](#)). Diese können zusätzlich mit unterschiedlichen Berufen verglichen werden (passen Vorstellungen und Berufsalltag zusammen, welche Kompromisse können eingegangen werden, welche Alternativen könnte es geben).

Die Reflektion des Camps insgesamt findet nach der Präsentation und dem gemeinsamen Aufräumen statt und ergänzt die schriftlichen Auswertungsfragebögen sowie die Werkstätten-Auswertung. Mögliche Methoden sind hier Gruppen-Evaluationsmethoden wie die Zielscheibe, Fieberkurven und ähnliches.

Exkursion

Ein zentrales Element der Berufs- und Lebensorientierung sind Exkursionen zu Betrieben, wobei die Exkursion, wenn möglich, mit den Betrieben vorbereitet werden sollte. Nicht immer gelingt es sonst einen interessanten Einblick in den Betriebsablauf oder Berufsalltag zu ermöglichen. Für die Gestaltung des Tages ist zu beachten, dass auch Anfahrt und



Pausen ausreichend miteingeplant werden sollten. Aufgrund der Lage und Besuchsdauer, haben wir in dem Camp nur einen Betrieb besucht: Seeger – das Gesundheitshaus.

Die Exkursion zum Sanitätshaus Schöneberg – Leistungszentrum Orthopädietechnik hat nicht nur den Jugendlichen neue berufliche Perspektiven aufgezeigt und Kontakte ermöglicht, sondern war auch für den Betrieb ein Ansatzpunkt, um sich über weitere Möglichkeiten nachhaltiger Produktion Gedanken zu machen.

Bei der Auswahl der Betriebe ist es von Vorteil, wenn die Diskussionen und Führungen im laufenden Betrieb stattfinden können und junge Erwachsene, vorzugsweise Auszubildende des Betriebes daran teilnehmen, da diese einen direkten Zugang zu den Jugendlichen herstellen können.

Es kann bei einer Exkursion für die Betriebserkundung unterstützend sein, vorher gemeinsam Fragen vorzubereiten. Auch eine [Betriebsbesichtigung als Rallye](#) mit verschiedenen Aufgaben und Fragen, die die Teilnehmenden in Gruppen während oder rund um die Führung bearbeiten sollen, kann motivieren. Die Aufgaben und Fragen regen die Teilnehmenden an stärker mit dem vorgefundenen Arbeitsplatz und den Mitarbeitenden in Kontakt zu kommen. Durch den Besuch während des normalen Betriebsablaufs können die Jugendlichen im besten Fall – und moderiert von dem*der führenden Mitarbeiter*in – sogar zusätzlich mit Klienten in Kontakt kommen, deren Prothesen gerade angepasst werden, was die Erfahrung zusätzlich intensivieren kann und Berührungängste abbauen hilft.

Exkursionen sollten mit den Jugendlichen immer vor- und nachgesprochen werden und mit den anderen Campaktivitäten verknüpft werden.

Maker-Werkstätten

Die [Maker-Werkstätten](#) bilden das Kernstück der Camps. In den Maker-Werkstätten verbringen die Teilnehmenden die meiste Zeit und schaffen selbst etwas. Hier finden verschiedene Lernprozesse statt. Über die Werkstätten werden den Jugendlichen durch Problemreflektion und Kreativprozesse Handlungsmöglichkeiten und Handlungskompetenzen vermittelt. Der praxisnahe Bezug dient dem Erlernen neuer Fähigkeiten und Techniken sowie dem Umgang mit Werkzeugen und neuen Technologien. Durch die Entwicklung eigener Ideen sollen die Jugendlichen ihre Selbstwirksamkeit für eine nachhaltige Transformation erfahren. Sie können neue Fähigkeiten an sich entdecken und ausbauen

und einen Produktentstehungsprozess selbst durchlaufen und ihre Lösung am Ende auch selbstständig hinsichtlich unterschiedlicher Nachhaltigkeitskriterien überprüfen. Auch das Anpassen und Verändern einer Idee ist Teil dieses Prozesses. Hier greifen thematische Impulse und Maker-Werkstätten ineinander, sodass beispielsweise die Entwicklung der Nachhaltigkeitskriterien durch die Impulse unterstützt wird. Auch soziale Kompetenzen werden durch die Kleingruppenarbeit weiterentwickelt und die Strukturierung und Organisation von Arbeitsprozessen in einem Team forciert. Zudem eröffnen die Maker-Werkstätten einen Raum, die eigene Zukunft zu reflektieren, sich mit dem beruflichen Werdegang und Lebensweg der Teamer*innen auseinanderzusetzen und mit ihnen zu sprechen sowie eigene Prioritäten für die Auswahl von Ausbildung, Beruf oder Arbeitgeber zu setzen.

Zu dem Thema Gesundheitshandwerk bieten sich die folgenden Werkstätten an:

» **3D-Druck**

Die 3D Druckwerkstatt eröffnet die Möglichkeit der Prototyp-Herstellung mittels 3D-Druck, sodass die Jugendlichen sowohl eine neue Technologie, digitale Modellierung als auch die Methode des Prototypenbaus kennen lernen. Eine 3D Druckwerkstatt kann mit vielfältigen thematischen Fragestellungen verknüpft werden, die auch über das Modulthema hinausgehen.

» **Material- und Designwerkstatt**

Die Material- und Designwerkstatt ist der 3D Druckwerkstatt ähnlich, nur, dass mit unterschiedlichen Materialien und reversiblen Verbindungen gearbeitet werden kann. Sowohl Recycling als auch After-Life der Produkte können als Gestaltungsparameter mitgedacht werden. Im Fall der Gesundheitshandwerk Camps sollen hier Hilfsmittel entworfen, als Prototypen umgesetzt und getestet werden. Es wären aber auch andere Themenbereiche denkbar.

» **Nähwerkstatt: „SchuhePlus“**

Die Nähwerkstatt SchuhePlus ist eine spezifizierte Material- und Designwerkstatt zum Gesundheitshandwerk und ist sehr ähnlich aufgebaut. In der Schuhwerkstatt ist es Aufgabe der Teilnehmenden einen Schuh für Personen mit körperlichen Einschränkungen zu entwickeln, sie mit unterschiedlichen Materialien umzusetzen und zu testen.



» **Medienwerkstatt**

In der Medienwerkstatt arbeiten die Teilnehmenden mit Medientechnik und der entsprechenden Bearbeitungssoftware (Schnitt, Audiotbearbeitung, ...). Ihre Aufgabe ist es im Kontext dieses Camps mit Medientechniken am Abbau von Barrieren mitzuwirken. Die Teilnehmenden können beispielsweise einen Info-Filmclip erstellen, um Menschen mit Behinderungen das Gelände und die Häuser des Wannsee Forums im Vorfeld zugänglich zu machen und die Begebenheiten (barrierefreie Wege und vorhandene Barrieren) aufzuzeigen.. Auch die Medienwerkstatt kann prinzipiell auch für andere Themenfelder mit einer passenden Fragestellung genutzt werden.

» **Programmierwerkstatt**

Die Programmierwerkstatt kann aufzeigen, wie die Digitalisierung in allen Handwerksberufen voranschreitet und eine Querschnittskompetenz darstellt. Im Gesundheitskontext ist die Aufgabe der Teilnehmenden eine Idee als digitales Hilfsmittel für Personen mit Behinderungen zu entwickeln oder zur Gesundheitsförderung allgemein zu programmieren. Die Fragestellungen können einen Bezug zu verschiedenen Themen herstellen und sind vielfältig einsetzbar.

Ablauf Maker-Werkstatt

In einer Kurzeinführung am ersten Tag lernen die Teilnehmenden alle Werkstattleiter*innen sowie die Werkstätten und Fragestellungen in einer Kurzvorstellung von jeweils ca. 15 Minuten kennen. Danach er-

folgt die Einteilung, bei der die Jugendlichen selbst entscheiden können, welche Werkstätten sie am meisten interessieren (Priorisierung 1-3).

Basierend auf den Präferenzen der Jugendlichen erfolgt die Einteilung durch die Campleitung, um die Gruppengröße, Prioritäten der Teilnehmenden und Gruppendynamiken ausbalancieren zu können. In der Regel bestehen bei sehr unzufriedenen Teilnehmenden auch noch Wechselmöglichkeiten am nächsten Tag. Aus Erfahrung kommt dies aber eher selten vor.

Zur Einführung in die Maker-Werkstätten besprechen die Werkstattleiter*innen die Fragestellung, zeigen den Teilnehmenden mögliche Techniken/Technologien und Werkzeuge und deren Verwendung. Sie begleiten den Ideenentwicklungsprozess und unterstützen die Jugendlichen dann bei der prototypenhaften Umsetzung.

Der Austausch zwischen den Jugendlichen und den unterschiedlichen Werkstattleiter*innen spielt dabei eine große Rolle, für die es Pausen und Freiräume braucht. Die Werkstätten haben gemeinsam, dass sie am ersten vollen Werkstatttag (also Camptag zwei) drei Elemente abdecken müssen. Erstens die Gruppenbildung in den Werkstätten, denn hier arbeiten die Jugendlichen ab jetzt die meiste und intensivste Zeit zusammen. Zweitens müssen die Technologien, Werkzeuge und erste Techniken

Beispiel Programmierwerkstatt

» [Weblink zu den Fotos](#)

Einführung der Werkstatt

Heute gibt es viele Möglichkeiten, Programme und IT-Anwendungen für die Gesundheit des Menschen zu nutzen. Sei es im Hörgerät, in Gesundheits-Trackern oder bei anderen Assistenz-Systemen für Menschen mit Einschränkungen: Überall im Gesundheitsbereich kommen intelligente elektronische Systeme zum Einsatz. In der IT-Werkstatt gilt es mithilfe des Calliope-Mini-Controllers selbst eine Anwendung zu programmieren, die Menschen mit Einschränkungen im Alltag hilft. Dabei hilft euch eine Auswahl von Sensoren, die Töne, Licht und Bewegung in andere Signal umwandeln können.

Aufgabenstellung

Jetzt seid ihr gefragt: Ermittelt mit eurer Gruppe ein Problem, das heißt eine Barriere. Überlegt euch dann eine Lösung für dieses Problem. Werdet Erfinder*innen für eine Woche und baut damit eine Barriere für eine bestimmte Zielgruppe ab.

Werkstattergebnis: Hearing through light!

Ausgabe von Tönen als visuelle Zeichen für gehörlose Menschen

Der Calliope kann anhand von Lautstärken und Abständen zwischen Tönen verschiedene akkustische Signale (Alarmanlage, Klingel, Telefon, Rauchmelder) erkennen und gibt diese als Licht-Signale bzw. visuelle Zeichen aus.

eingeführt werden, vorzugsweise mittels eines kurzen Vortrags/einer kurzen Vorführung und einer kleinen Aufgabenstellung, bei der die Jugendlichen selbst loslegen können. Drittens sollte an diesem Tag auch schon der Kreativprozess angestoßen werden, auch wenn er noch am nächsten Tag weitergeführt werden kann. Beispielhafte Konzepte für diese Werkstattform finden sich im Toolbook unter [Kreative Maker-Werkstätten](#).

Durch die Kreativmethoden entwickeln die Jugendlichen viele Lösungsvorschläge, die dann weiter konkretisiert werden. Um die Lösungen herum bilden sich Zweier- bis Dreier-Teams, die ab Tag drei an der Umsetzung arbeiten. Auch bei der Entwicklung von Prototypen müssen an Tag drei und vier mehrere Versuche gestartet werden, um die Produkte zu prüfen, zu verbessern und das finale Ergebnis zu erstellen. Hinzu kommt die Bearbeitung einer [Checkliste für Nachhaltigkeit](#), damit die Jugendliche feststellen können, wie nachhaltig ihr Ergebnis ist oder wie es noch nachhaltiger gemacht werden könnte.

Die Aufgaben sind wie die Ergebnisse der Teilnehmenden auf der [„mach Grün!“-Website](#) zu finden. Die Organisation von Maker-Werkstätten ist mitunter sehr aufwendig. Nicht nur, dass passende Werkstattträume zur Verfügung stehen müssen. Es ist auch notwendig Technik, Werkzeuge und Materialien mitzubringen oder auszuleihen. Wir haben uns insofern auch nach den ersten Erfahrungen darauf konzentriert, nicht nur mit bereits genutzten Materialien zu arbeiten. Das ist zwar sowohl wegen des Preises als auch wegen der Nachhaltigkeitsaspekte vorzuziehen, kann jedoch sehr

aufwendig werden. Aus unserer Erfahrung ist es sehr gut möglich viele Werkzeuge und Technik auszuleihen – insbesondere für ein Jugendbildungscamp.

Präsentation

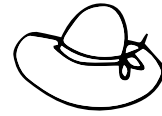
Ein wichtiges Ereignis des Camps sind die Präsentationen der Jugendliche vor ihren Gästen am letzten Tag. Es ist wichtig, dass den Jugendlichen eine solche Möglichkeit zum Vorführen und zum Austausch gegeben wird, weil es der Arbeit der Maker-Werkstätten zusätzliche Sinnhaftigkeit und Gewicht verleiht. Es ermöglicht außerdem eine Beziehung zu den Eltern aufzubauen und den Übergang nach Hause zum Ende des Camps einzuleiten. Zudem stellt die Präsentation ein wichtiges Element dar, in dem die Teilnehmenden auch untereinander offiziell austauschen, welche Arbeit in der Woche in den unterschiedlichen Maker-Werkstätten stattgefunden hat.

In den Maker-Werkstätten wird die Präsentation vorbereitet. Etwa durch die Vorstellung der Arbeitsschritte, der Gestaltung von Plakaten oder eines [Ideensteckbriefes](#), der das Ergebnis erklärt. Auch die Werkzeuge, Technologien, Materialien und alles mit dem gearbeitet wurde, können in die Präsentation einfließen.

Nach der Präsentation findet noch eine Werkstattauswertung statt und auch das Saubermachen der Arbeitsplätze gehören zu einem Workcamp selbstverständlich mit dazu und bilden einen weiteren Praxisbezug.



Exkursion zum Sanitätshaus © LIFE e.V.



In diesem Workcamp erkunden die Teilnehmenden gemeinsam die vielfältigen Themenfelder rund um das nachhaltige Bekleidungshandwerk. In einem 4-tägigen Camp sollen die Jugendlichen Einblicke in Fertigungsprozesse bekommen und unterschiedliche Ausbildungsberufe kennenlernen. Zudem sollen sie Einblicke in die Auswirkungen der nicht-nachhaltigen Textilherzeugung erhalten und ein Handwerkszeug, dieses Problembewusstsein in konkrete Lösungsvorschläge umzusetzen und selbst aktiv zu werden. Alle Teilnehmenden erhalten im Laufe des Workcamps ein theoretisches Grundwissen über Nachhaltige Entwicklung und nachhaltiges Wirtschaften, das sie konkret in Praxisaufgaben anwenden können.

Neben Unternehmensbesuchen und erlebnispädagogischem Begleitprogramm wird eine Projektaufgabe über das Camp hinweg bearbeitet. Im Campkonzept werden die genauen Elemente des Camps vorgestellt und das Programm erläutert, das zum Erreichen der Modulziele beitragen soll.

Themen- und Berufsfeld Bekleidungshandwerk

Um das Themenfeld des nachhaltigen Bekleidungshandwerks zu erschließen, bekommen die Teilnehmenden Einblicke in die Textilproduktion und erarbeiten sich selbstständig die Begriffe Fast Fashion und Slow Fashion. Zu folgenden Aspekten soll ein Verständnis entwickelt werden:

1. Fertigungsschritte in der Bekleidungsproduktion
2. Textile Kette
3. Ökosoziale Herausforderungen in der Textilproduktion
4. Textilproduktion in Südostasien
5. Verbindung zu lokalen Handwerksberufen

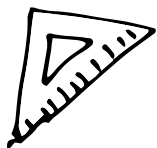


Zu den möglichen Berufsfeldern des Themenfelds gehören Bekleidungs-, Textil- und Ledergewerbe. Darunter fallen die folgenden handwerklichen Berufe³:

- » Änderungsschneider*in
- » Fachkraft für Lederherstellung und Gerbereitechnik
- » Kürschner*in
- » Maschinen- und Anlageführer*in Textiltechnik
- » Maßschneider*in
- » Maßschuhmacher*in
- » Modist*in
- » Polster- und Dekorationsnäher*in
- » Raumausstatter*in
- » Sattler*in
- » Schuhfertiger*in
- » Segelmacher*in
- » Seiler*in
- » Textil- und Modenäher*in
- » Textilgestalter*in im Handwerk

Bei einer solch großen Auswahl an handwerklichen Berufen mit heterogenen Bezügen zu Textilien können nicht alle Felder im Detail vorgestellt werden, ohne den Rahmen des Camps zu sprengen. Daher konzentrieren sich die Camps auf die Vorstellung einiger weniger ausgewählter Berufe. Nachhaltig wirtschaftende Handwerker*innen aus der Region berichten in [Online-Interviews](#) über die Chancen und Hürden, die ihnen in ihrem Berufsfeld begegnet sind und beantworten die Fragen der Jugendlichen zu ihrem Ausbildungsweg und ihren Erfahrungen mit viel Expertise und Einfühlungsvermögen.

Ein weiterer Bezug zur Berufs- und Arbeitswelt eröffnet sich den Teilnehmenden bei den Unternehmensbesuchen. Hier erleben die Jugendlichen die praktische Umsetzung des zuvor in der Theorie er-



arbeiteten Wissens über industrielle Produktionsweisen. Die Praxisaufgabe, die hier umgesetzt wird, stellt zudem einen weiteren direkten Bezug zu den Tätigkeiten von handwerklicher Praxis in Betrieben her. Höhepunkt der Exkursion ist die anschließende „Modenschau“, in der die Teilnehmenden ihre Lösungen der Praxisaufgabe im Betrieb präsentieren und direkte Rückmeldungen zur Umsetzbarkeit ihrer Prototypen erhalten.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Das Herz des Camps stellt die [Näh-Werkstatt](#) dar. Hier können die Teilnehmenden kreativ und selbstständig eigene Ideen entwickeln und alleine oder im Team umsetzen. Die verschiedenen Nähmaschinen bieten den Jugendlichen die Möglichkeit, neue Techniken und handwerkliche Fähigkeiten zu erlernen.

Die [Online-Interviews](#) mit ausgebildeten und praktizierenden Expert*innen aus dem Bekleidungsgewerbe geben intensive Einblicke in die Vielfalt der unterschiedlichen Handwerksberufe, die Chancen und Herausforderungen von Ausbildungen und die anschließenden Möglichkeiten auf dem Arbeitsmarkt. Das Thema Berufswahl wird zudem in einem weiteren Schwerpunkt von einem individuellen Standpunkt aus behandelt. Mithilfe eines Purpose Diagramms nach dem [Ikigai-Modell](#) stellen die Teilnehmenden alleine oder in vertrauten Kleingruppen Reflexionen zu ihrem eigenen beruflichen Werdegang an.

Die Unternehmensbesuche sind weitere Höhepunkte des Camps. Hier erfahren die Teilnehmenden, was die Chancen und Hürden des nachhaltigen Wirtschaftens sind, bekommen Einblicke in den betrieblichen Arbeitsalltag und können selbst vor Ort aktiv werden und ihre Ideen zur Praxisaufgabe realisieren und schließlich präsentieren.

Das Camp wird begleitet von theoretischen Impulsen zur nachhaltigen Entwicklung im Allgemeinen und der nachhaltigen Textilproduktion im Besonderen. Die Auseinandersetzung mit der Theorie dient der Angleichung des Wissenstandes aller Teilnehmenden und einer Sicherstellung des Grundlagenwissens. Unterstützt durch die Teamer*innen erarbeiten sich die Jugendlichen komplexe Zusammenhänge der verschiedenen Dimensionen der Nachhaltigkeit und tauschen sich über unterschiedliche Verständnisse aus. Die Beispiele, an denen das Grundlagenwissen erarbeitet wird, orientieren sich dabei immer an der Praxisaufgabe. In Verbindung mit der praktischen [Näh-Werkstatt](#) wird das theoretische

Wissen konkret angewandt, um Handlungsalternativen zu gestalten, zu testen und auf diese Weise auch Selbstwirksamkeitserfahrungen zu sammeln.

Das Camp wird begleitet von zwei Teamer*innen, die das Rahmenprogramm gestalten, Hilfestellungen und Impulse geben, den Campalltag organisieren und die Werkstatt betreuen. Die Teamer*innen sollten sowohl pädagogisch geschult sein, als auch handwerkliche Erfahrungen im Bekleidungsgewerbe haben. Sonst wäre eine Aufgabenverteilung an zusätzliche Werkstattleiter*innen zu empfehlen.

Ablauf und Phasen

Die Camps werden über vier Tage mit drei Übernachtungen durchgeführt. Das Hauptprogramm erstreckt sich meist von 9.30 bis 18 Uhr inklusive einer Mittagspause. Das Rahmenprogramm besteht aus theoretischen Impulsen, Praxisteilen, unter die auch die Unternehmensbesuche fallen, und Modulen zur Berufsorientierung. Umrahmt wird das Programm von einem Angebot aus Freizeitaktivitäten, das flexibel auf die Wünsche und Bedürfnisse der Teilnehmenden abgestimmt werden kann.

Im Folgenden sollen nun die Programmblocke einzeln erläutert werden. Die angewandten Methoden werden ausführlich in unserem [Toolbook](#) beschrieben. Die Elemente sind in der Campübersicht wie folgt farblich markiert:

Theorie-Impulse

Kreative Maker-Werkstätten

Exkursion zu Betrieben

Präsentation

Freizeit, Ein- und Auschecken

Freizeit, Ein- und Auschecken

Gemeinsam starten alle Teilnehmenden am ersten Tag in das Camp. Um den Grundstein für ein harmonisches Gruppengefüge zu legen, widmet sich der erste Programmpunkt dem Kennenlernen von anderen Teilnehmenden und von der Örtlichkeit. Durch verschiedene Namens- und Kennenlernspiele werden erste Hemmungen ab- und Vertrauen aufgebaut. Anschließend wird der Wochenablauf vorgestellt und wichtige Regeln des Camplebens besprochen. Mittels eines Erwartungsbaums werden die Erwartungen, Wünsche und Befürchtungen der Teilnehmenden ausgetauscht. Zum

Ende des Camps kann der Erwartungsbaum gemeinsam „geerntet“ werden: Welche Wünsche sind während des Camps in Erfüllung gegangen? Welche Befürchtungen haben sich bewahrheitet?

Jeder weitere Tag beginnt nach dem Frühstück mit einem Einchecken. Hier nehmen sich alle Teilnehmenden einige Minuten gemeinsam Zeit und erzählen reihum, wie es jedem*r heute geht und welche Bedürfnisse er*sie für den Tag hat. Zudem geben die Teamer*innen noch eine kurze Übersicht über den Tagesablauf. Das Einchecken dient, neben der Vergewisserung, dass es allen Teilnehmenden gut geht, auch dazu, einen gesammelten Start in den Tag zu haben. Der Tag endet mit einem gemeinsamen Auschecken, das ebenso wie das Einchecken Befindlichkeiten und Bedürfnisse abfragt. So bilden die Check-Ins einen Rahmen des Programms, in dem sich die Teilnehmenden Zeit zur Reflexion nehmen können und der die Teamer*innen befähigt, Änderungen in den folgenden Programmpunkten vorzunehmen, sollte es die Gruppenstimmung erfordern.

Nach dem Auschecken beginnt der Freizeitteil des Abends, den sich die Teilnehmenden nach ihren Wünschen gestalten können. Die Teamer*innen machen Vorschläge und Angebote wie beispielsweise ein gemeinsamer Film- oder Spieleabend, Lagerfeuer mit Stockbrot oder eine Nachtwanderung. Die Gestaltung

des Abendprogramms richtet sich aber nach den Wünschen der Teilnehmenden und die Teilnahme ist freiwillig.

Theorie-Impulse

Es gibt insgesamt zwei Theorie-Impulse während des Camps. Den Grundstein legt zunächst eine kurze Einführung in die Nachhaltigkeit am ersten Tag. In 45 Minuten sollen die Teilnehmenden sich zuerst darüber austauschen, was Nachhaltigkeit für sie bedeutet und werden anschließend an die Dimensionen und Strategien der Nachhaltigkeit herangeführt. Zudem bekommen sie noch einen Überblick über die Begriffsentwicklung von Carl von Carlowitz bis zum Brundtland Bericht und den SDGs.

In einem zweiten Theorie-Impuls bekommen die Teilnehmenden durch einen Erfahrungsbericht Einblicke aus der Textilproduktion. Besonders faszinierend sind in diesem Zusammenhang Geschichten aus Betrieben in Südostasien. Dabei können hier anhand einer Diashow die Fertigungsschritte in der Textilproduktion anschaulich dargestellt werden. Im Besonderen ist auch auf die Bedeutung der Lieferkette in der Textilproduktion einzugehen sowie die ökosozialen Herausforderungen, die wahren Preise und das Konsumverhalten. Anschließend haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, in Kleingruppen anhand von Arbeitstexten die Begriffe Fast Fashion und Slow Fashion aufzuarbeiten. Im

Ablaufplan „Don't panic, it's organic!“

	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4
Morgens		Gemeinsam wach werden	Gemeinsam wach werden	Gemeinsam wach werden
		Frühstück	Frühstück	Frühstück
		Einführung: Nachhaltige Textilproduktion	Einblick in die Praxis: Unternehmensbesuch	Schwerpunkt: Berufswahl (Ikigai)
		Praxisaufgabe Nähwerkstatt		Ausklang & Abschluss
Mittags		Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen
	Ankommen & Kennenlernen	Berufsorientierung (Interviews)	Praxisaufgabe: Accessoires aus Resten von wasni	
Einführung Nachhaltigkeit				
Abends	Abendbrot	Abendbrot	Abendbrot	
	Freizeit, z.B. Spieleabend	Freizeit, z.B. Kinofilm	Feierliche Präsentation	
			Freizeit	

Anschluss an den ca. 105 minütigen Input sollte noch Raum gegeben werden, Handlungsalternativen zu diskutieren.

Näh-Werkstatt

Im Mittelpunkt des Workcamps steht die Praxiserfahrung für die Beteiligten. Dazu gehören zunächst das Erlernen handwerklicher und lösungsorientierter Fähigkeiten sowie der sichere Maschinenumgang. Die Näh-Werkstatt ist der zentrale Ort des Camps, an dem die Teilnehmenden die meiste Zeit verbringen.

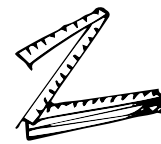
Zu Beginn erhalten die Teilnehmenden eine ausführliche Einführung in die verschiedenen Maschinen der Werkstatt und den Umgang mit den unterschiedlichen Textilien und Materialien. Außerdem werden in der Einführung auch die verschiedenen Produktionsschritte von der Ideenskizze bis zum fertigen Accessoire erläutert.

Zur Einführung besprechen die Teamer*innen die Projektideen mit den Teilnehmenden und geben Hilfestellung bei der Ausarbeitung des Moodboards und den ersten Skizzen. Zudem unterstützen sie bei der Umsetzung der ersten Muster.

In der Werkstatt muss nicht jede*r Teilnehmende eine eigene Maschine zugeteilt bekommen. Bei der Auswahl der Maschinen ist vielmehr auf eine Vielfalt zu achten. Wichtig sind hierbei sowohl Nähmaschinen für Anfänger*innen als industrielle Maschinen. So werden die Teilnehmenden nicht gleich von der Handhabung überfordert und können

sich mit etwas Übung auch einen Eindruck davon machen, welche Fähigkeiten Nähen im industriellen Schritt erfordert. Zudem sollte bei der Auswahl der Maschinen und Werkzeuge auch darauf geachtet werden, dass alle Bearbeitungsschritte vor Ort in der Werkstatt durchgeführt werden können. Selbstverständlich gehört ein gemeinsames Aufräumen nach einem Wertstatt-Tag genauso dazu für die Teilnehmenden wie ein umsichtiger Umgang mit Werkzeugen und Materialien.

Erfahrungsgemäß ist eine begrenzte Anzahl von Maschinen auch für die Zusammenarbeit unter den Jugendlichen hilfreich. Die Teilnehmenden verbringen intensive Stunden konzentrierten und kreativen Arbeitens in der Werkstatt und nicht immer können Teamer*innen sofort mit Hilfestellung parat stehen. So ist es oft am einfachsten für die Jugendlichen, sich zuerst gegenseitig nach Unterstützung zu fragen: Gerade in den kreativen Prozessen wie Designentwicklung oder Mustergestaltung kann ein gemeinsames Arbeiten auf Augenhöhe äußerst fruchtbar sein und auch sich als sehr gewinnbringend für eine kommunikative Gruppendynamik herausstellen.





Exkursion

Unabdingbar für die Gestaltung des Camps ist der Unternehmensbesuch. Hier wird das Textilgewerbe als Berufsfeld erlebbar für die Teilnehmenden und es können schon erste Kontakte zu Ausbildungsbetrieben geknüpft werden. Bei der Auswahl der Textilbetriebe ist darauf zu achten, dass es sich um nachhaltig wirtschaftende Unternehmen handelt. Idealerweise haben die Teilnehmenden hier auch die Möglichkeit, sich mit Auszubildenden oder jungen Beschäftigten auszutauschen und Fragen über die individuellen Erfahrungen aus dem Gewerbe zu stellen. Zudem sollte das Unternehmen so gewählt sein, dass auch direkt vor Ort weiter praktisch gearbeitet werden kann. Dies geschieht entweder an den mitgebrachten Maschinen und Utensilien aus der Näh-Werkstatt oder an Werkzeugen und Materialien, die durch das Unternehmen bereitgestellt wurden. Die Aufgabe der Teilnehmenden ist es, aus alten Stoffen oder Stoffresten des Unternehmens eine Kollektion zu entwerfen und so noch benutzbare Stoffe einer neuen Verwendung zuzuführen.

Für den Besuch sollte in der Regel ein ganzer Tag eingeplant werden. Die Besuche sollten mit den Teilnehmenden immer ausgiebig vor- und nachbereitet werden. Es können auch zwei Unternehmen besucht werden, allerdings ist in diesem Fall darauf zu achten, dass es nicht zu einer Überforderung der Teilnehmenden kommt und das Programm an anderer Stelle entsprechend gekürzt werden muss. Am Ende des Besuchs ist noch eine Präsentation der Werkstücke einzuplanen, die im Unternehmen noch in einer „Modenschau“ vorgestellt werden.

Berufsorientierung

Das Programm sieht einige Begegnungen mit Expert*innen aus der Praxis vor, die über die vielfältigen Ausbildungsmöglichkeiten informieren und ihre Erfahrungen aus den Berufsfeldern mit den Teilnehmenden teilen. Die Begegnungen finden online statt. Dies hat den Vorteil, dass lange Anfahrtswege wegfallen und Handwerker*innen aus ganz Deutschland von ihrem Ausbildungsweg und ihrem Berufsalltag berichten können. Die Interviews sind dabei betont zwanglos gestaltet: Sie können wie ein interaktiver Kinobesuch mit Popcorn auf gemütlichen Sofas gedacht werden. Das wirkt der Distanz der digitalen Begegnung entgegen und schafft ein Umfeld, in dem sich die Teilnehmenden wohl fühlen. Die Jugendlichen haben hier die Möglichkeit, alle Fragen rund um die berufliche Orientierung zu stellen. Die Interviews sollen inspirieren und die Hintergründe unterschiedlicher Berufe aufzeigen. Sie sind jeweils 30 bis 60 Minuten lang und leben vom interaktiven Austausch. Es empfiehlt sich, maximal drei verschiedene Camps in das Programm zu integrieren und dabei möglichst auf unterschiedliche Werdegänge und Gewerbe der Interviewpartner*innen zu achten.

Ein weiteres Element der Berufsorientierung ist die angeleitete Auseinandersetzung mit dem eigenen Berufswunsch. Dabei stehen Fragen im Vordergrund, die sich um Arbeit und Beruf drehen und der eigenen Lebensgestaltung. Die Teilnehmenden in das [Ikigai-Modell](#) eingeführt und reflektieren anschließend ihre eigenen Pläne, Wünsche und Vorstellungen in Bezug auf ihr zukünftiges (Arbeits-)Leben. Hierbei handelt es sich um eine sehr intime Auseinandersetzung mit den eigenen Bedürfnissen, weshalb es den Teilnehmenden offen gestellt ist, ob sie das Modell lieber für sich alleine bearbeiten möchten, oder ob sie es in Zweiergesprächen mit eine*r Partner*in reflektieren wollen. Dieses Element dauert ca. 60 Minuten und kann auch gut mit Spaziergängen verbunden werden.





Die beiden nach dem Modul „Event- und Gebäudetechnik“ konzipierten Camps haben den Titel „Green Work and Party“. Sie fokussieren auf die technische und organisatorische Vorbereitung des Camp-Abschlussevents. Thematischer Schwerpunkt des Camps ist die Nachhaltigkeit von Veranstaltungen und in Gebäuden. Die Teilnehmenden lernen mögliche Umwelt- und Klimafolgen der Energie- und Ressourcenverbräuche beim aktuellen und meist nicht nachhaltigen Energieverbrauch, Bauen und Konsum kennen.

Insgesamt ist das Camp stark berufsorientiert und hat seine Schwerpunkte daher auch beim Kennenlernen handwerklicher Fähigkeiten, insbesondere Löten kleiner elektronischer Schaltungen, Aufbau und (Hart-) Löten einer Anlage zur Sonnenwärmenutzung sowie Tischlereiarbeiten. Auch darüber hinaus gewinnen die Jugendlichen im Camp Kenntnisse über die Vielfalt handwerklicher Tätigkeiten mit Bezug zu nachhaltiger Event- und Gebäudetechnik. Durch die so gewonnenen Fertigkeiten, die praktisch nutzbaren Produkte und über die Erlebnisse des Camps sollen bei den Teilnehmenden auch die Wertigkeit von Handwerksberufen und das Interesse an ihnen steigen.

Das Camp geht aber über die praktisch vorgestellten Berufsgruppen hinaus: Inhalte sind auch Einführung in Klimaschutz und Nachhaltigkeit im Privaten und im Berufsleben und passende Exkursionen zu nachhaltigen Veranstaltungsorten und klimafreundlichen Gebäuden. Es zeigt insgesamt Möglichkeiten zu einem individuellen, kooperativen und beruflichen nachhaltigen Handeln auf. Hierbei wird von den lebensweltnahen Herausforderungen der Jugendlichen ausgegangen.

Themen- und Berufsfelder Eventmanagement und -technik und Gebäudetechnik

Die Themenfelder Eventmanagement und -technik sowie Gebäudetechnik werden im Modul gemeinsam betrachtet. Gemeinsam bilden die Felder die Voraussetzung, um Events durchzuführen. Zu jedem (Groß-) Event gehören Sanitäranlagen, Energieversorgung und Entsorgungskonzepte. Ebenso nötig sind Kommunikation und Bewerbung von Veranstaltungen, weshalb auch sie ins Modul aufgenommen sind.

Nach beispielhafter Einführung in Problemstellungen der Nachhaltigkeit werden ihre Dimensionen und Umsetzungsstrategien erläutert und erfahrbar gemacht. Eine weitere Veranschaulichung erfolgt durch Bezüge auf die Berufsfelder. Folgende Aspekte werden hierbei betrachtet:

1. Beispiele und Dimensionen der Nachhaltigkeit
2. Wege zur Nachhaltigkeit – Effizienz, Suffizienz, Konvergenz
3. Nachhaltigkeit – Was kann ich und was können wir tun?
4. Nachhaltigkeit im Berufsleben – Was ist mir wichtig?

Die angesprochenen Berufsfelder sind vielfältig. Zu ihnen gehören die Baunebenberufe, der Eventbereich, Elektrik und Elektronik, Tischler*in und ähnliche Berufe im Holzverarbeitenden Bereich sowie der Bereich Öffentlichkeitsarbeit. Darunter gibt es z. B. die folgenden Berufe:

- » Anlagenmechaniker/-in für Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik
- » Veranstaltungstechniker/-in
- » Eventmanager/-in
- » Elektroniker/-in
- » Elektromonteur
- » Kaufmann/-frau für Büromanagement
- » Mediengestalter/-in
- » Fotomedienfachfrau/-fachmann
- » Schreiner/-in (Tischler/-in)
- » Fachkraft für Holz und Bautenschutzarbeiten

Auch in diesem Modul können nicht alle relevanten Berufe vorgestellt werden. Im Camp werden auf unterschiedlichen Ebenen mehrere Berufsbilder aufgezeigt, wobei der Schwerpunkt darauf liegt, sie durch praktische Arbeiten zu veranschaulichen und erste berufspraktische Fähigkeiten zu vermitteln.

Ein wichtiger Bezug zur Arbeitswelt wird in den Werkstätten eröffnet, in denen die Jugendlichen in Klein-

gruppen an einer Aufgabenstellung aus der Berufspraxis arbeiten, sodass eine direkte Verbindung zu den Tätigkeiten von handwerklicher Praxis und Betrieben hergestellt wird.

Folgende Tabelle gibt die geschilderte Kombination von Berufsfeld, beispielhaftem Beruf und Camp-Werkstatt der beiden durchgeführten Camps wieder. Hier könnten selbstverständlich auch andere Berufe eines Feldes gewählt werden.

Berufsfeld	Beruf (beispielhaft)	Werkstatt im „mach Grün!“-Camp
Event/Veranstaltungen	Veranstaltungs-techniker*in	Elektronik-Werkstatt
Sanität Heizung Klima	Anlagenmechaniker*in SHK	Solarwerkstatt
Holzhandwerk	Tischler*in	Holzwerkstatt
Medien	Mediengestalter*in	Medienwerkstatt

Einen weiteren Einblick in die Praxis ermöglicht die Exkursion zur Mitte des Camps. Diese sollte zu einem Unternehmen führen, das passend zum Camp-Thema Einblicke in umgesetzte Nachhaltigkeitsaspekte bietet, die sich sowohl auf Gebäude/Location als auch die Event-Durchführung beziehen.

Höhepunkt des Camps ist das Abschlussevent, dessen Durchführung alle Camp-Werkstätten ineinandergreifend vorbereiten, und zu dem nach Möglichkeit auch Gäste eingeladen werden sollten.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Auch in diesen Camps stehen die Werkstätten im Mittelpunkt ([Konkrete Bau-Ideen](#)). Da die Arbeiten zu erheblichen Teilen mit professionellen Werkzeugen und Maschinen durchgeführt werden und entsprechender Einarbeitung und Vorgaben bedürfen, steht hier das Erlernen komplexer handwerklicher Tätigkeiten im Fokus. Im Vergleich zu anderen „mach Grün!“-Camps ist dabei weniger grundsätzliche eigene Produktentwicklung möglich, aber auch bei „Green Work and Party“ ist die Kreativität bei der Ausgestaltung der Aufträge gefragt.

Bei den beiden Durchführungen des Camps waren die vier Werkstätten Solar, Holz, Elektronik und Medien in unterschiedlichen Kombinationen im Angebot. Während die Medien-Werkstatt nur in einem Camp angeboten wurde, waren andere Werkstätten in beiden Camps angeboten. Die Werkstätten vermitteln handwerkliche Fertigkeiten und Kenntnisse wie Löten, Schreinern und Medienerstellung und ermöglichen dabei individuelle Lernprozesse zur Problemidentifikation, Entwicklung von Lösungsansätzen und Erstellung fertiger Produkte.

Eingeführt und ergänzt werden die Werkstätten mit thematischen Impulsen in den Plenumsphasen des Camps. Hier lernen die Teilnehmenden praktische Beispiele von Nachhaltigkeit und die Kombination der Nachhaltigkeitsdimensionen Ökologie, Wirtschaft und Soziales kennen. Verschiedene Wege hin zur gemeinsamen Erreichung der Ziele in diesen Dimensionen durch Effizienzsteigerung, Suffizienz und Entwicklung konvergenter Strategien wird an individuellen und kollektiven Handlungsbeispielen veranschaulicht und für das (zukünftige) Berufsleben diskutiert.

Die Exkursionen dienen dem Kennenlernen gelungener Beispiele nachhaltiger Veranstaltungsorte und -konzepte. Da das Camp selbst im beruflichen Umfeld stattfindet, muss dieser Aspekt bei den Exkursionen nicht im Mittelpunkt stehen. Allerdings werden Berufseinsteiger*innen oder Azubis der camp-relevanten Berufsgruppen zu einem „Grillabend“ ins Camp eingeladen, wo die Teilnehmenden mit ihnen ins Gespräch kommen können und berufliche Fragestellungen besprechen.

Die Plenumsphasen mit dem „mach Grün!“-Parcours zum Camp-Start und morgendlichen Inputs zur Nachhaltigkeit bieten einen roten Faden und beleuchten dabei die unterschiedlichen Nachhaltigkeitsaspekte mit den Teilnehmenden. Idealerweise inspirieren diese Aspekte wiederum zur Ausgestaltung der Werkstatt-Produkte. Außerdem geben diese gemeinsamen Plenumsrunden die Möglichkeit zu Teilhabe und Feedback.

Am Abschluss des Camps steht ein zentrales Event, auf dessen erfolgreiche Umsetzung die Teilnehmenden in den Werkstätten während der Projektwoche gemeinsam hinarbeiten und das zugleich ihre gemeinsame Abschlussfeier ist. Eine gemeinsame Reflexion des Camps findet ebenfalls am Tag des Abschluss-Events statt. In der Reflexion sollen die Jugendlichen sich mit dem Camp auseinandersetzen und das Erlebte sortieren und bewerten. Neben der schriftlichen Evaluation mit Evaluationsbögen, Gesprächen mit den Werkstattleiter*innen gibt es eine Gruppenreflexion.

Die Trennung in fachliche Anleitung in den Werkstätten (SHK, Elektronik, Tischlerei, Medien) und Campleitung für Plenumsphasen, Übernachtung, Verpflegung etc. war in den Durchführungen des Camps nicht streng geteilt. Wichtig ist aber, dass die jeweilige aktuelle Funktion klar ist und auch Aufgaben wie „Vertrauens-Campleiter*in“ oder „Kontakt zur Einrichtung“ immer geklärt und bekannt sind.



Ablauf und Phasen

Das Modul kann mit oder ohne Übernachtung durchgeführt werden. Ein intensives Camp-Erleben mit sozialer Interaktion, den Möglichkeiten informellen Lernens außerhalb der Programmzeiten und Entwicklung jugendlicher Autonomie sprechen allerdings für eine Campdurchführung mit Übernachtung.

Die Camps erstrecken sich über fünf Tage, wobei das Abschlussevent am letzten Tag erst um 22 Uhr endet und für angereiste Teilnehmende je nach Länge des Heimwegs deshalb eine weitere Übernachtung notwendig ist. Das inhaltliche Hauptprogramm findet täglich von 9 bis 18 Uhr statt. Tage, an denen ein Abendprogramm geplant ist, wie bspw. ein [Berufe-Talk am Lagerfeuer](#) oder das Abschlussevent, dauern je nach Planung länger.

Das Hauptprogramm findet bei diesem Camp in den Werkstatt- und Seminarräumen eines SHK-Kompetenzzentrums statt und bietet neben der technischen Infrastruktur authentische Eindrücke der Ausbildung.

Bei einem Camp mit Übernachtung wird den Jugendlichen täglich ein Freizeitprogramm angeboten, während das Freizeitangebot bei dem Camp ohne Übernachtung fakultativ ausgelegt werden kann – beispielsweise an einem Abend und einem Nachmittag. Da die Teilnehmenden zwischen dem Übernachtungs- und dem Tagungsort pendeln, müssen täglich Fahrzeiten eingeplant werden.

Eine Besonderheit im Modul ist die Campsprache, die in diesem Fall bilingual deutsch-englisch ist, um auch Jugendlichen nicht-deutscher Muttersprache die Teilnahme zu ermöglichen. Die Plenumsphasen sind daher zweisprachig (deutsch-englisch) konzipiert, können aber bei ausreichend Kenntnissen bei den Teilnehmenden mit deutscher Muttersprache auch ganz in englischer Version umgesetzt werden. Bei den Werkstätten kann es sich anbieten, die einzelnen Werkstätten entweder komplett in deutscher oder in englischer Sprache anzubieten, da hier oftmals auch Fachvokabular benötigt wird. Insgesamt ist das Camp-Format für Jugendliche mit wenig deutschen Sprachkenntnissen gut

Ablaufplan „Green work and Party!“

		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	Tag 6
8:30	Vormittags	Aufbau Parcours	Anfahrt SHK	Anfahrt SHK	Anfahrt SHK		
9:00		Anreise TN	Thematische Spiele	Input „Wege zur Nachhaltigkeit“	Input „Was können wir tun?“	Anfahrt SHK	
9:30		Infos und Kennenlernen	Einteilung in Werkstätten inkl. Snackpause	Snack-Pause		Feedback-Runde	
10:00					Snack-Pause	Snack-Pause	Abreise
10:30		Rundgang SHK-Kompetenzzentrum	Werkstatt	Werkstatt AG 1 – 3	Werkstatt AG 1 – 3	Evaluation TN und Werkstattleiter*innen	Abbau und Abtransport
11:00							
11:30							
12:00							
12:30	Nachmittags	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen		
13:00		Freizeit	Werkstatt AG 1: Holz AG 2: Solarkocher AG 3: Ton u. Licht inkl. kleiner Pause	Werkstatt AG 1 – 3 inkl. kleiner Pause	Werkstatt AG 1 – 3 inkl. kleiner Pause	Mittagessen	
13:30		Parcours „Greening von Handwerksberufen“				Freizeit	
14:00		Fahrt ins Hostel	Freizeit	Freier Nachmittag, ggf. Exkursion, Schnitzeljagd, Schwimmen	Freizeit	Aufbau für Party	
14:30							
15:00		Ankommen und Entspannen	Input „Clubtopia“			Freizeit	
15:30		Plenum „Erwartungen“	Abendessen	Abendessen (Grillen), Treffen mit Praktiker*innen	Abendessen (Grillen), Treffen mit Praktiker*innen	Camprückblick	
16:00						Abendessen	
16:30	Abends		Fahrt ins Hostel	Abendessen		Ergebnis-Rundgang	
17:00						Abschluss	
17:30							
18:00							
18:30							
19:00							
ab 19:30							

geeignet, da insbesondere in den Werkstätten praktisch gearbeitet wird und die sprachliche Ebene weniger zum Tragen kommt. Außerdem bieten sich im Übersetzen Gelegenheiten für gegenseitige Hilfe, die Empathie und Zusammenhalt fördern kann.

Der Campüberblick gibt beispielhaft einen Ablauf des Camps wieder. Hier werden noch einmal die verschiedenen Bestandteile des Moduls deutlich:

Praktisches Arbeiten
Plenum, Thematischer Input
Abschlussevent
gemeinsame Freizeit
Freizeitprogramm, Ein- und Auschecken

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Programmblöcke der Modul-Camps näher erläutert. Dabei werden auch die Unterschiede zwischen Camps mit und ohne Übernachtung erwähnt.

Plenum und thematische Impulse

Über die Tage verteilt gibt es mehrere thematische Impulse, die Bestandteil der Plenumsphasen sind.

Zu den Inputs am ersten Tag gehört die Einführung in die Camp-Thematik sowie die Vorstellung des Campprogramms und -regeln. Als inhaltlicher Einstieg dient der „mach Grün!“-Parcours sowie eine kurze Vorstellung der Werkstätten, die am Morgen des Folgetages unter den Teilnehmenden verteilt werden. Ein Rundgang durch die Werkstatträume verdeutlicht die später angebotenen Aktivitäten und Arbeiten. Zum Kennenlernen und miteinander warm werden gibt es vielfältige Spiele, wie zum Beispiel [Themen-Bingo](#), Steckbriefe und ähnliche Kennlern-Methoden, die sich durch den gesamten ersten Tag ziehen. Auch Gespräche über Kenntnisse zum Thema, zu den Erwartungen an das Camp und der individuellen Motivation, beispielsweise in Form einer Kartenabfrage, sind eine geeignete Methode für Teilnehmende und Teamer*innen, um übereinander mehr zu erfahren und Bezüge zum Thema zu schaffen. Zusätzlich dient eine Wand mit Steckbriefen aller Teilnehmenden und Teamer*innen dem Austausch privater Nachrichten aneinander.

Mit dem zweiten Tag beginnt die reguläre Struktur, die morgens jeweils eine Morgenrunde und einen thematischen Input beinhaltet, wobei drei bis vier dieser Inputs inhaltlich aufeinander aufbauen, was auch durch



die Weiterarbeit an einer Wandzeitung grafisch deutlich wird. Die Morgenrunde bietet einen gemeinsamen Start in den Tag. Sie gibt den Teilnehmenden einen Überblick über das Programm und sie können eigene Themen ansprechen.

Die thematischen Impulse dauern jeweils 30 bis 60 Minuten und behandeln das Thema Nachhaltigkeit entlang mehrerer Unterthemen. Folgende vier Unterthemen sind z. B. möglich:

1. Nachhaltigkeit – Spielerischer Einstieg und Definition

Nach dem Parcours am Vortrag vermittelt das „Fischer-spiel“, bei dem die Jugendlichen in Kleingruppen („Dörfer“) über mehrere Spielrunden („Jahre“) aus einem gemeinsamen See fischen, weitere spielerische Erfahrungen mit dem Thema Nachhaltigkeit. Die Fischerdörfer leben vom See und stehen in Konkurrenz um dessen Fischbestand. Da sie durch übermäßiges Fischen den Bestand aber auch ausrotten können, sind sie gleichzeitig aber auch zu einer indirekten Kooperation gezwungen.

Das Spiel führt zu einer Definition von Nachhaltigkeit. Der Begriff wird anhand des Dreiecks mit den Dimensionen Soziales, Ökologie und Wirtschaft eingeführt und mit von den Jugendlichen zuzuordnenden Beispielen veranschaulicht.

2. Wege zur Nachhaltigkeit

In diesem Impuls beschäftigen sich die Jugendlichen damit, auf welche Weise die nachhaltige Lebensweise

umgesetzt werden kann. Sie lernen die Begriffe Effizienz, Suffizienz und Konsistenz kennen und wenden diese direkt in einer praktischen Übung an.

3. Nachhaltiges Verhalten

In diesem Impuls setzen sich die Jugendlichen schließlich damit auseinander, wie sie für Nachhaltigkeit und Ressourcenschonung aktiv werden können. Sie betrachten dabei die individuelle und gemeinschaftliche, als auch die politische Ebene und halten die Ergebnisse auf Plakaten fest. Dabei inspirieren sie Bilder von positiven Beispielen vom *Guten Leben*.

4. Nachhaltigkeit im Beruf

Um einen Bezug zwischen Nachhaltigkeitsaspekten und Berufen herzustellen, machen die Jugendlichen eine Greening-Übung: Einige zum Campthema passende Berufe werden vorgestellt, z. B. mit den Videos „[Dein erster Tag](#)“. Die Teilnehmenden füllen hierzu einen Arbeitsbogen aus, indem sie einen typischen Arbeitstag kurz mit Schlagworten beschreiben und dann Ideen entwickeln, was der Beruf mit Nachhaltigkeit zu tun hat und – idealerweise – wo die Arbeit nachhaltiger gestaltet werden könnte.

Um den Campablauf aufzulockern und vertiefende Kenntnisse zur grünen Club-Kultur zu vermitteln, kann an einem Tag ein externer Input zur grünen Clubkultur eingebunden werden. Das Projekt „[Clubtopia](#)“, initiiert von BUND Berlin, clubliebe e.V. und der Clubcommission Berlin, arbeitet auf Ebene der Veranstalter*innen und Be-

sucher*innen daran, Partys nachhaltiger zu machen und bietet Workshops zum Thema an.

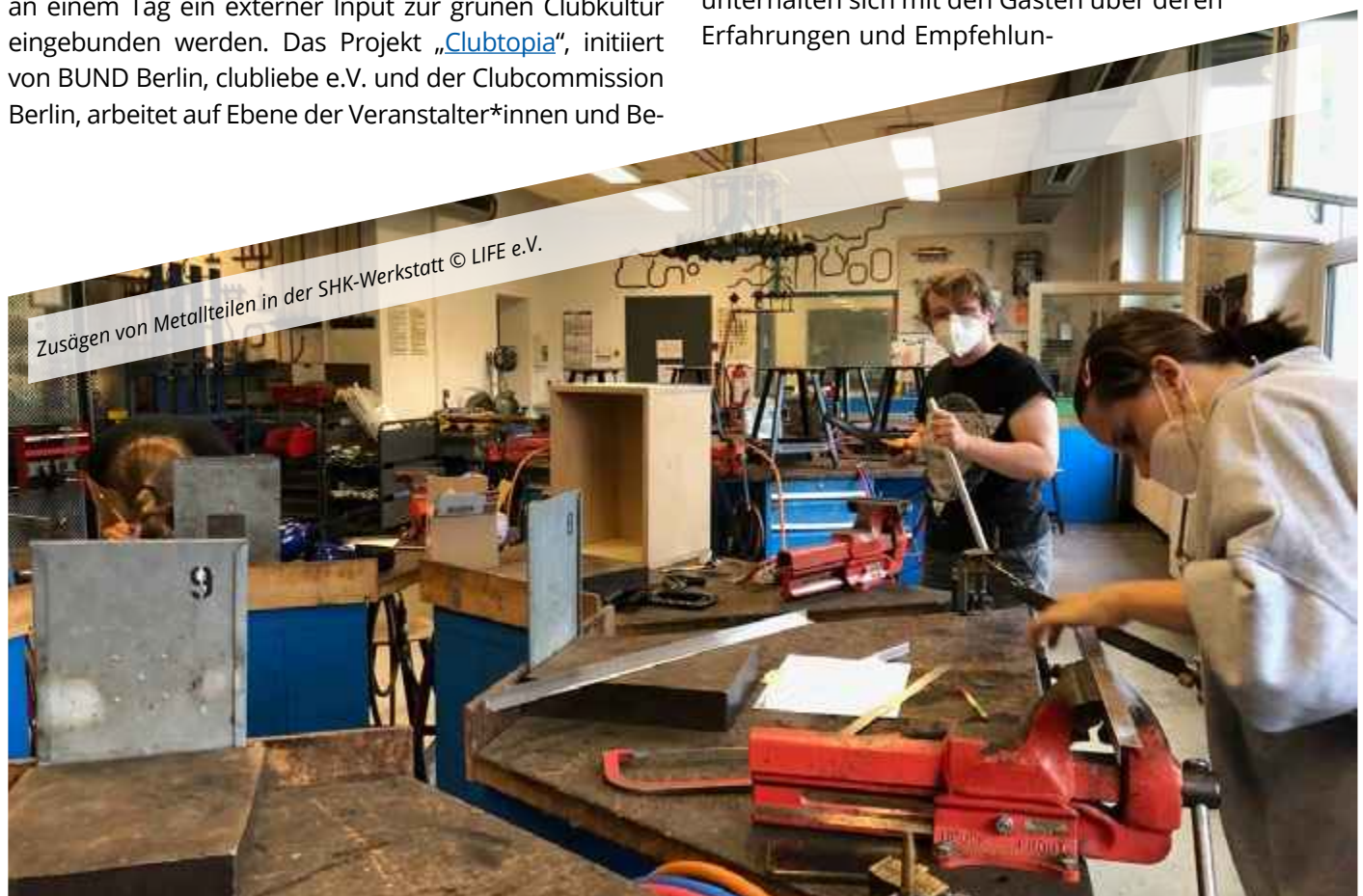
Exkursion und Berufe-Talk am Lagerfeuer

Auf einer Exkursion und während eines Grill-Abends mit Azubis sammeln die Teilnehmenden weitere Eindrücke aus der realen (Arbeits-)Welt.

Als Exkursionsziel kann ein – möglichst mehrdimensional – nachhaltiger Veranstaltungsort angesteuert werden. Hier sollten sich ökologische Gebäude, nachhaltige Veranstaltungen und soziale Arbeitsstruktur verbinden. In Berlin bieten sich z. B. die [ufaFabrik](#), das [Schwuz](#) oder die [FORUM Factory](#) an.

Die Exkursionen zu den Veranstaltungsorten können neue Perspektiven aufzeigen, die reale Arbeitswelt erfahrbar und Diskussionen zu Fragen der Nachhaltigkeit eröffnen. Vielleicht ergeben sich auch Kontakte zu Ausbildungsplätzen oder Praktika.

Beim [Berufe-Talk am Lagerfeuer](#) laden die Jugendlichen Azubis oder Berufseinsteiger*innen aus den camp-spezifischen Berufen ein. Diese erzählen kurz von ihrem Lebensweg und ihrer Berufswahl und stellen schöne, aber auch herausfordernde Aspekte ihres Arbeitsalltags vor. Die Camp-Teilnehmenden stellen Fragen und unterhalten sich mit den Gästen über deren Erfahrungen und Empfehlun-





gen. Zu „Green Work and Party“-Camps sollten mindestens Berufseinsteiger*innen der Berufe Anlagenmechaniker*in für Sanitär-, Heizungs- und Klimatechnik (SHK) sowie Veranstaltungstechniker*in eingeladen werden; zusätzlich z. B. Schreiner*in, Eventmanager*in oder Mediengestalter*in.

Werkstätten

Die [Werkstätten](#) stehen auch in diesem Modul im Zentrum der Camps. 15 der insgesamt ca. 35 Stunden Camp-Programm finden in den Werkstätten und damit auch in den hierfür gebildeten Kleingruppen statt. Die in ihnen ermöglichten Lernprozesse beziehen sich auf fachliche (z. B. löten), soziale (z. B. kooperieren) wie auch übergreifende (z. B. vermitteln) Kompetenzen. Über die Werkstätten werden den Jugendlichen durch Problemreflexion und Kreativprozesse Handlungsmöglichkeiten und -kompetenzen vermittelt. Der praxisnahe Bezug dient dem Erlernen neuer Fähigkeiten und Techniken sowie dem Umgang mit Werkzeugen.

In den Camps zur „Green Work and Party“ bieten sich die folgenden Werkstätten an:



» **Solarwerkstatt – SHK**

In der Solarwerkstatt wird eine [thermische Solaranlage](#) zusammengelötet und zur Erwärmung von Duschwasser und zur solaren Essensbereitung angeschlossen. Die Werkstatt vermittelt erste praktischen Fertigkeiten im (Hart-)Löten, im Aufbau thermischer Solaranlagen und damit in der Sonnenenergienutzung. Kooperatives Arbeiten ist dabei Voraussetzung, auch, da die zusammengesetzten Module schon von ihrer Größe her Zusammenarbeit voraussetzen.

» **Elektronikwerkstatt**

In der Elektronikwerkstatt lernen die Teilnehmenden die Grundlagen der Elektronik und die Funktionsweise einer PA (Soundanlage) kennen. Sie löten und verbinden Teile, um einen Lautsprecher aus Einzelteilen herzustellen und schließen ihn als [Passivbox](#) an einen kleinen Verstärker an. Die Holzwerkstatt liefert das passende Gehäuse für den Lautsprecher. Zusätzlich stellen sie aus alten Marmeladengläsern und USB-Kabeln [LED-Upcycling-Lämpchen](#) her.

» **Holzwerkstatt**

In dieser Werkstatt lernen die Teilnehmenden grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten zur Holzbearbeitung. Sie bauen und gestalten in Kooperation mit der Elektronikwerkstatt das Gehäuse der Passiv-Box. Hierzu sägen, bohren, fräsen, kleben und schrauben sie mit professionellem Werkzeug und lackieren schließlich das Gehäuse. Neben genauem Arbeiten ist auch Kommunikation mit einer anderen Werkstatt gefragt, was eine besondere, aber berufsnahe Herausforderung darstellt.

» **Medienwerkstatt**

Aufgaben der Medienwerkstatt sind Campzeitung/Videozeitung, die Campdokumentation, sowie die Einladung zum Abschlussevent und die Raumgestaltung für das Abschlussevent. Eingesetzte Techniken sind Fotografie, Video, Texterstellung und Druck. Um die Medienwerkstatt unter dem angebotenen Dachthema (Eventtechnik) etwas spezifischer zu gestalten, wird sie bei Camp 1 im Verbund mit der Holzwerkstatt angeboten und es entsteht eine Infotafel. In Camp 2 findet keine Medienwerkstatt statt.

Ablauf Werkstatt

Am Abend des ersten Tages lernen die Teilnehmenden die Werkstätten und Aufgabenstellungen sowie die Werkstattleiter*innen in einer Kurzvorstellung kennen. Sie können diese Informationen in der Freizeit und über Nacht verarbeiten oder miteinander besprechen. Die Auswahl der Werkstätten erfolgt dann am nächsten Morgen. Soweit sich eine gleichmäßige Aufteilung ergibt, können die Jugendlichen selbst entscheiden, an welcher Werkstatt sie sich beteiligen wollen. Wenn das nicht funktioniert, weil eine Werkstatt „überbucht“ und eine andere zu klein ist, entscheidet das Los.

Bei sehr unzufriedenen Teilnehmenden bestehen danach auch noch Wechsellmöglichkeiten, wenn dies aus Werkstattsicht vertretbar ist. Nachdem die Werkstätten begonnen haben, ruckeln sich die Teilnehmenden spätestens ein.



Zur Einführung in die Werkstätten stellen die Werkstattleiter*innen die Fragestellung vor, diskutieren diese mit den Teilnehmenden und beschreiben, welche Arbeitsschritte festgelegt und wo die Kreativität und Entscheidungen der Teilnehmenden gefragt sind. Da es sich bei den Techniken und Werkzeugen des Moduls in der Regel um ein berufliches, also (halb-)professionelles Vorgehen handelt, starten die Werkstätten meist mit einer kurzen inhaltlichen und Arbeitssicherheits-Einführung, gefolgt vom Erlernen und Einüben des Umgangs mit der Technik und dem Ideenentwicklungsprozess für die nicht vorgegebenen Spezifikationen des geplanten Werkstattprodukts. In der Regel beginnt am zweiten Werkstatttag die Arbeit an diesem Produkt, wobei auch zu diesem Zeitpunkt die Ausgestaltung noch nicht abgeschlossen ist. Die Werkstattleiter*innen unterstützen die Jugendlichen dann bei der Erstellung des Produkts und leiten sie bei komplizierten Arbeitsschritten an.

Da die Werkstattgruppen auf ein gemeinsames Ziel – die Gestaltung des Abschlussevents – hinarbeiten, aber auch, weil ein gemeinsamer Camp-Prozess über die Gruppen hinausgehen sollte, spielt der Austausch zwischen den Jugendlichen und den unterschiedlichen Werkstattleiter*innen eine große Rolle. Hierfür sind Pausen und Freiräume notwendig. Auch die Medienwerkstatt – oder andere Camp-Teilnehmenden, die diese Rolle mit übernehmen – spielen hier eine Rolle. Die Arbeitsschritte der Werkstätten werden fotografisch

dokumentiert und es werden Video-Interviews mit den Beteiligten gemacht. Außerdem findet in der Endphase der Werkstattarbeiten ein organisierter Rundgang durch die Werkstatt Räume statt, wobei die Arbeiten jeweils vorgestellt werden, sodass alle die Arbeitsprozesse der jeweils anderen Gruppen sowie deren Produkte in der Entstehung kennenlernen und verstehen.

Neben der zentralen Aufgabenstellung „Eigenes Abschlussevent“ arbeiten einige der Werkstätten im Camp für einen externen „Auftraggeber“. Dies kann ein Unternehmen, eine Initiative oder anderer Akteur sein. Der Auftrag unterfüttert die Relevanz der Arbeit, indem es einen wirklichen Bedarf markiert.

Auftraggeber im ersten Event-Camp ist der [Allmende-Garten](#) auf dem Tempelhofer Feld, der auch auf einer Exkursion besucht wird. Der Auftrag ist der Bau einer regenfesten Infotafel, die vorher für Campdokumentation und Ankündigungen auf dem Abschlussevent vorgesehen ist. Im zweiten Camp stellen die Elektronik- und die Holzwerkstatt gemeinsam eine Passivbox für die Initiative geflüchteter Frauen „[Women in Exile](#)“ her. Die Box (integrierter Verstärker und Lautsprecher) wird vorher auf dem Camp-Event eingesetzt.

Die Aufgaben sind wie die Ergebnisse der Teilnehmenden auf der [„mach Grün!“-Website](#) zu finden.

Abschlussevent

Um alle Ergebnisse zusammenzuführen und zu würdigen, findet ab dem Nachmittag des letzten Tages das Abschluss-Event statt und es kommen nach Möglichkeit die eingeladenen Gäste. Neben einer Fotoschau der Medienwerkstatt gibt es einen Rundgang zu den Produkten. Die Jugendlichen präsentieren hier ihre Ergebnisse und beantworten Fragen der Gäste und anderer Teilnehmenden. Die Präsentation und Möglichkeit für Nachfragen verleihen ihrer Arbeit zusätzliche Relevanz. Die Elemente aus den Werkstätten tragen auf unterschiedliche Arten zur Party bei: aus dem Solarkocher kann ein Teil des Party-Caterings selbst gekocht werden und mit der Passivbox kann Musik wiedergegeben werden. Um über eine längere Zeit die Spannung zu halten, können Spiele gespielt, getanzt oder Karaoke gesungen werden. Auch informelles und spontanes Plaudern ist Teil des Abschluss-Events (Gesamtdauer des Events: 17 bis 22 Uhr).





Im Campformat „Green Building For Future“ für 14- bis 17-Jährige geht es darum, das Greening der Berufe anhand einschlägiger Berufsbilder aus den Bereichen Bauhandwerk, Kunsthandwerk, Re- und Upcycling sowie Cradle to Cradle in einer „Auftragssituation“ mit hiesigen Handwerker*innen zu erleben. Dabei werden tiefe Einblicke in die Berufswelt von Tischler*innen, Zimmerer*innen, Maurer*innen, Maler- und Lackierer*innen, Ofenbauer*innen, Fliesenleger*innen und Garten- und Landschaftsbauer*innen gewonnen.

Hinter der Workcampidee steht der Gedanke, dass persönlich gemachte Erfahrungen Jugendliche erkennen lässt, dass sie als zukünftige Auszubildende, Studierende und Berufstätige ein aktiver Teil einer sich verändernden Arbeitswelt sein werden. Sie und ihre Generation werden diejenigen sein, die so wirtschaften und arbeiten, dass die noch vorhandenen natürlichen Lebensgrundlagen für die kommenden Generationen gesichert erscheinen.

Daneben wird auch das Ziel verfolgt, die Wertigkeit handwerklicher Ausbildungen allgemein zu steigern. Eine größere Anzahl von Handwerksberufen wird überhaupt erst bekannt, sodass die Jugendlichen im Workcamp im Zusammenhang mit den Berufen konkrete, lebensweltnahe Aufgaben sehen, die für Klimaschutz und Nachhaltigkeit nicht unerheblich sind.

Themen- und Berufsfeld Bauhandwerk

Balken, Bretter, Bruchsteine, Lehm – gut genug für einen Lehmbackofen mit Überdachung oder andere Gartenbauwerke, aber für ein ganzes Haus? Wie geht eigentlich Nachhaltigkeit beim Bauen? Wie schont man Ressourcen und wie baut man „anders“? Bieten Handwerk und Ausbildungsbetriebe in der Baubranche Raum für Kreativität und „grüne“ Ideen?

Die Baustoffe Holz und Lehm können nicht nur zur ökologischen Sanierung traditioneller Fachwerkhäuser genutzt werden, sondern auch für den innovativen und ökologischen Neubau. Sie können im Holzständerbau, den Innenausbau, Dämmung und im Innen- und Außenputz verbaut werden. Hier ist das alte Bauhandwerk dabei, in Zukunftsberufen zu „ergrünen“. Denn eines der zentralen Transformationsfelder ist eine nachhaltige Wende im

Bauen. Hier spielt das Bauhandwerk eine zentrale Rolle.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Workcamps, die nach der Baustellen-Methode konzipiert sind, haben als Ausgangspunkt die Aufgabensstellungen gemeinnütziger Projektträger, deren Bezug zum Thema Nachhaltigkeit möglichst augenfällig ist. Ob es sich um einen Bürgergarten wie „[Essbares Lindlar](#)“ oder um eine [Familienferienstätte](#) der Naturfreunde NRW handelt: immer überlegt man gemeinsam an sinnvollen Bauprojekten, die im Rahmen der Möglichkeiten von jugendlichen Workcamper*innen und mithilfe örtlicher Betriebe realisiert werden können. Expert*innen aus der Berufspraxis werden angesprochen, um mit ihrem Know-How anzuleiten, exemplarische Arbeiten vorzuführen, hilfreich zur Seite zu stehen oder aus ihrem Berufsleben zu berichten. Die Jugendlichen können im Workcamp mit mehr oder weniger Kreativität Ideen ausprobieren, handwerkliche Fertigkeiten erlernen, um Bauanleitungen zu befolgen und am „Werk ihrer Hände“ eigene Potenziale erkennen. Die Gruppe oder der „Bautrupp“ er-



stellt etwas, dessen Nutzen sinnvoll ist, das am Ende präsentiert und zur Verwendung an die Auftraggebenden übergeben wird.

Die Baustellen-Camps greifen einerseits auf Vorhandenes zurück, wie altes Bauholz, Paletten, Dachziegel und Bruchsteine, gern gespendet von ortsansässigen Handwerksbetrieben, die genutzt, verbaut, verziert und vor allem wiederverwertet werden. Damit wird je nachdem, was sich z. B. die Hobbygärtner*innen für ihren Gemeinschaftsgarten wünschen, kreativ und lösungsorientiert gearbeitet. Andererseits werden für ein größeres Bauvorhaben mit „Ernstcharakter“ – wie einem langlebigen und funktionstüchtigen Lehmbackofen mit wetterbeständiger Holzständerwerküberdachung – qualitätvolle Baumaterialien und Profiwerkzeug zum Einsatz gebracht, Bauanleitungen befolgt und nach Vorgaben der anleitenden Handwerker*innen gearbeitet.

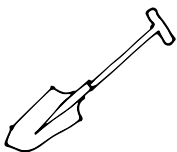
Ergänzt wird die Baustellenmethode durch thematische Impulse. Jugendliche schauen, wie in ihrer Unterkunft im Freilichtmuseum für Bauernhäuser alte Baustoffe recycelt werden, oder besuchen hiesige Holzhausbau-Unternehmen und sehen, wie Architekt*innen, Bauplaner*innen und Zimmerleute den nachwachsenden

Rohstoff Holz im Außen- und Innenbereich von neuen Einfamilienhäusern einsetzen. Mit Holz zu bauen ist auch für Lai*innen machbar und das Zusammenbauen eines Nistkastens aus Holzbrettern unter Anleitung gelingt allen Teilnehmenden. Es geht auch um das Thema Wiederverwertbarkeit von Bauholz, Back- und Bruchsteinen und vor allem von Lehm. Aber nicht nur Baumaterialien sollten in Kreislaufwirtschaft münden. Beim Besuch einer ehemaligen Deponie staunen die Jugendlichen, welche Ressourcenschätze hier schlummern.

„Green Building“-Camps verfolgen den Ansatz, eine Baustelle für eigenes praktisches Handeln und Bauen aufzumachen und mit Impulsen zu den Themen Ressourcen sparen, alten Handwerkstechniken und Kreislaufwirtschaft eine Vielfalt an Methoden, Perspektiven und Aktivitäten anzubieten. Dabei begleiten zwei bis drei Campleiter*innen die Jugendlichen durch die Campwoche, leiten an, arbeiten mit, halten die Gruppe zusammen, gestalten das Rahmenprogramm, planen mit externen Expert*innen die Impulse und organisieren den Alltag im Camp. Sie tragen die Gesamtverantwortung und sind Ansprechpartner*innen für die Jugendlichen, für externe Anleiter*innen, Vortragende, Lagerfeuerbesucher*innen und die Ehrenamtlichen,

Ablaufplan „Green Building For Future“

		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4
8:00	Vormittags		Frühstück	Frühstück	Frühstück
9:00					Exkursion
10:00		Anreise, Check-In, Organisatorisches und Kennenlernen	Praxisaufgaben AG 1: Lehmbackofen AG 2: Holzständerwerk	Praxisaufgaben, neue AGs: AG 1: Dach decken AG 2: Ofen verputzen AG 3: Malerarbeiten im Haus	Betriebsbesichtigung Tischlerei mit Kleinbus
10:30					
11:00					
11:30					Praxisaufgabe Nistkästenbau in Tischlerei
12:00					
12:30		Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen
13:00					
13:30	Nachmittags	Praxisaufgaben AG 1: Lehmbackofen AG 2: Holzständerwerk	Praxisaufgaben AG 1: Lehmbackofen AG 2: Holzständerwerk AG 3: Dachpfannen transportieren inkl. Pressebesuch	Exkursion Betriebsbesichtigung Holzhausbau-Firma mit Kleinbus	Evaluation
14:00					
14:30					Bogenschießen
15:00				Besuch Kletterhalle	feierliche Präsentation Ergebnisse
15:30					
16:00					Abschied
16:30					
17:00		Bogenschießen			
17:30					
18:00					
18:30	Abends	Abendessen	Abendessen	Abendessen	
19:00		Abendprogramm, z. B. Expert*innengespräch am Lagerfeuer	Abendprogramm, z. B. Tanzworkshop, Kegeln	Abendprogramm, z. B. Kegeln	
19:30					
20:00					



die die Arbeitsaufgaben gestellt haben. Sie pflegen zudem den Kontakt zu den Eltern und laden die Pressevertreter*innen zu den Präsentationen ein.

Ablauf und Phasen

Ein „Green Building“-Camp erstreckt sich über vier oder fünf Tage, in denen zwei oder drei Tage für die Arbeit auf der Baustelle, zwei halbe Tage für Exkursionen oder andere Impulse sowie ein halber Tag für eine besondere Freizeitaktivität vorgesehen sind.

Die jeweiligen Baustellentage sind gefüllt mit einem Wechsel aus Impulsveranstaltungen am Tage oder am Abend, Phasen der handwerklichen Arbeit an den jeweiligen Bauaufträgen, Pressebesuchen, Lagerfeuergesprächen, Exkursionen zu außerschulischen Lernorten oder zu Betriebsbesichtigungen und Freizeitaktivitäten

Der Ablaufplan untergliedert sich wie folgt:

Plenum und thematische Impulse
Kreative Maker-Werkstätten
Exkursion zu Betrieben, externer Input
Präsentation
Freizeitprogramm, Ein- und Auschecken

Thema verbreiten und Teilnehmende gewinnen: Appetizer-Workshops im Vorfeld

In Workshops an Schulen, bei Projektwochen oder bei Messen wurde auch außerhalb der Camps das Thema des Greenings der Berufe vermittelt und für die Teilnahme am Camp geworben. Dabei wurden Aktionen wie „Kronkorken zu Ohrhängern“, „Schlüsselanhänger aus Fahrradschlauch“, „Kleiderhaken aus Besteck“, „Bau eines Smoothie-Bikes“ und Stationen des „mach Grün!“-Parcours durchgeführt.

Unterkunft

Eine Gruppenunterkunft, die mit Voll- oder Teilverpflegung exklusiv und in Alleinlage der Workcamp-Gruppe zur Verfügung steht, bietet Vorteile: Aufbau eines „Wir-Gefühls“ ohne Ablenkung durch andere Gruppen, ungestörte und freie Nutzung aller Räumlichkeiten und des Außengeländes für naturnahe Outdoor-Bewegungsspiele und Bogenschießen, eine rustikale Umgebung passend zu Handwerksberufen, die mit Bau und Holz zu tun haben, schlechter Handyempfang, ohne den sich die Teilnehmenden der Gruppe besser öffnen und nicht abgelenkt sind. Die Verpflegung sollte möglichst zum Nachhaltigkeitsthema passen.

Als Unterkunft stand einmal eine Museumsherberge eines [Freilichtmuseums](#) und einmal ein [Naturfreunde-haus](#) zur Verfügung. Beide Gelände mit bäuerlichen Anwesen, Nutzgärten, Äckern und Wiesen standen der Gruppe offen. Es gibt keine Nachbarn, auf die Rücksicht genommen werden musste und die Außengelände sind groß genug für Spiele. Daneben bot das Freilichtmuseum auch Workshops zu alten Handwerkskünsten an, von denen mehrere zum Thema Kunsthandwerk oder Ökologisches Bauen passen und die als Impulsveranstaltung hinzugebucht wurden.

Darüber hinaus konnte eine Pädagogin des Museums auch Angebote zu Ernährung machen. Die Teilnehmenden durften Gerichte wie Kartoffeln mit Dipp, selbstgebackenes Brot, Kräuterbutter und Süßen Reis für die Abschlusspräsentation mit Ehrenamtlichen, Eltern und Presse zubereiten.

Klimafreundlich unterwegs: Fahrten nur im Umkreis

Um den Fußabdruck möglichst klein zu halten, wurden die Wege im Camp auf den Umkreis um die Unterkunft beschränkt: Firmen, die Materialien kostenlos zum Abholen bereitstellten, lagen nahe der Unterkunft, ebenso wie die Exkursionsziele. Die zum Mitmachen eingeladenen Handwerker*innen waren ebenfalls aus der Umgebung. Für Exkursionen zu weiter weg gelegenen Betrieben und außerschulischen Lernorten wurden für zwei Tage Kleinbusse gemietet (s. Ablaufplan).

Die Elemente eines Baustellen-Camps

„Work“ im Workcamp: Die Baustellen

Die Tischler-, Leimbau-, Maler- und GaLaBau-Arbeiten während des Workcamps haben das Ziel, Arbeitsergebnisse zu erzielen, die über die Dauer des Workcamps hinaus einen Nutzen haben und im öffentlichen oder gemeinnützigen Rahmen Sinn machen. Denn Eigentumsrechte der einzelnen Teilnehmenden gibt es nicht, genauso wenig wie Lohn für geleistete Arbeit.

Die „Nutznießer*innen“ sollen ehrenamtliche oder gemeinnützige Projekte sein. Sie geben die Aufgabenstellung vor, zu der die Teilnehmenden gemeinsam mit den Campleiter*innen Lösungen erarbeiten und mithilfe von handwerklichen Anleiter*innen realisieren.

So war einer der Auftraggeber*innen ein Gartenprojekt, das das Konzept eines Bürgergartens umsetzt. Das Gartengelände bietet ein größeres, nicht eingefasstes Feld, auf dem Bürger*innen, die keinen eigenen Garten besitzen, Gemüse, Salat, Kräuter, Beerenobst oder Blumen ziehen können. Die Ausstattung ist in die Jah-

re gekommen. Es gibt kaum Bauten. Desto zahlreicher sind die Anliegen, die an die Workcamp-Teilnehmenden herangetragen werden: es fehlt vor allem eine Abgrenzung des Komposthaufens, ein passgenauer Arbeitstisch für einen Hobbygärtner mit einer körperlichen Beeinträchtigung, eine Hügelbeetumrandung aus Bruchsteinen, Bänke, eine Händewaschgelegenheit und vieles mehr – alles Bauvorhaben mit eher ergebnisoffenem Charakter.

Die bei dem „mach Grün!“-Projektpartner ZebiO e.V. gelisteten Unternehmen am Ort werden angefragt, Ausbilder*innen und Azubis freizustellen, um mit ihrer Expertise Arbeiten anzuleiten, Material zu spenden, Werkzeuge und Maschinen auszuleihen oder ihre Werkstätten als Exkursionsort zu öffnen. So präsentieren sie auf allen Ebenen ihr Handwerk und zeigen den Jugendlichen, dass sie dort gewollt sind.

Die Baustelle auf dem Gelände eines Naturfreundehauses ist anspruchsvoller und bedeutet Arbeiten mit Ernstcharakter: Hier einen Lehmbackofen zu beauftragen dient dem Ziel, den Familien und Gruppen eine weitere Outdoor-Beschäftigung anbieten zu können. Brennholz sammeln, Feuer machen und sich draußen selbst Pizza und Brötchen zu backen, ist für erholungsbedürftige Familien aus der Stadt ein besonderes Ferienerlebnis. Für das „Green Building“-Camp ist ein Lehmbackofen etwas, bei dem sich das Bauen mit natürlichen oder wiederverwerteten Materialien wie Lehm aus abgerissenen Fachwerkhäusern sehr gut veranschaulichen lässt. Aber es wird

dabei streng nach Bauanleitung gearbeitet, sodass für Kreativität wenig Raum bleibt.

Am Anfang begutachten die Jugendlichen die jeweiligen Baustellen, lassen sich die Projekte erklären und die verschiedenen Anliegen erläutern. Danach werden Ideen besprochen, vorhandenes Material auf Tauglichkeit abgeklöpft und Werkzeuge gesichtet. Anschließend wird der Ablauf- und Zeitplan erstellt und Gruppen eingeteilt, um verschiedene Arbeiten zeitgleich oder nacheinander auszuführen.

Für die Unterstützung der praktischen Arbeit bieten sich lokale Handwerker*innen an, die im Vorfeld gewonnen werden müssen. So erklärte sich ein Tischlermeister dazu bereit, an drei halben Tagen als Anleiter mit Rat und Tat und mit seinem Werkzeug der Gruppe beizustehen. Auf diesem Weg möchte er Jugendliche für sein Handwerk begeistern und eventuell zukünftige Praktikant*innen und Azubis kennenlernen. Andere Handwerker*innen, wie der Ofenbauer und der Schreiner, fanden das jeweilige Bauprojekt so interessant, dass sie ihre Arbeitszeit und Werkzeug gegen ein geringeres Honorar opferten.

Die benötigten wiederverwertbaren Materialien zu beschaffen, kann zum Programm des Camps gehören. So werden gespendete Paletten und Bruch-



Ständerwerk aufstellen © VSB gGmbH



steine mithilfe einiger Teilnehmenden auf einen Anhänger geladen, zur Baustelle transportiert, abgeladen und auf Tauglichkeit hin sortiert. Auch andere Materialien aus einem Abbruchhaus – Holzreste, Bretter, alte Fliesen – müssen sortiert und gereinigt werden.

Eine regensichere Unterbringung des Holzmaterials, des Lehms und des Werkzeugs ist bei Außen-Baustellen mitbedacht. Daher müssen Pavillons aufgebaut werden, unter denen an einfachen Arbeitstischen gewerkelt werden kann. Eine sogenannte [Tippy-Tap-Händewaschanlage](#), die die Teilnehmenden aus dicken Ästen, einem alten Wasserbehälter mit Griff, einem Stück Seife, einem kurzen Brett und einer Kokosschnur zusammenzimmern können, macht die Baustelle perfekt, weil man ständig schmutzige Hände bekommt. Für den Strom werden Kabeltrommeln und Verlängerungskabel gelegt.

Die Bauarbeiten erfolgen in Teilprojekten und in Kleingruppen, die ihre Arbeit planen und sich mit den anderen Teilgruppen austauschen. Die Teilnehmenden sollen die Gelegenheit haben, mal in der einen, mal in der anderen Gruppe mitzumachen.

Beispiel Lehmbackofenbau: Unter der Anleitung des Ofenbauers errichtet eine Teilgruppe mit ca. acht Jugendlichen aus Lehm, Stroh und Sand sowie Tonbausteinen und Schamott einen Lehmbackofen, mit Kamin und eiserner Ofentür. Nach einem Tag Arbeit wird das Bauwerk vom Fundament über den Tisch bis über die Kuppel mit Lehm verputzt. Zeitgleich misst, sägt und schraubt die zweite Gruppe mit ca. acht Teilnehmenden unter Anleitung eines Zimmerers und Schreiners ein Holzständerwerk aus Fichtenholzbalken. Mit den Kräften beider Gruppen wird es nach einem halben Tag über den Lehmbackofen gestülpt und später mit einem Dachstuhl versehen. Nach zwei Tagen wandern die gespendeten Dachziegel von Hand zu Hand bis zur Baustelle und fliegen dann hinauf auf den Dachstuhl zu den schwindelfreien Laiendachdecker*innen.

Bei einer anderen Baustelle soll ein Komposthaufen durch eine Umrandung aus Holzbrettern gebändigt werden. Während eine Gruppe den Komposthaufen umschichtet, den freigelegten Boden mit Hacke und Schaufel tiefer ausschachtet und ebnet und dann an vier Ecken Fundamente aus Bruchstein auflegt, werden von einer anderen Gruppe vier ausgewählte Paletten zurecht gesägt, zusammengeschraubt, auf die Steine aufgesetzt und für die Stabilität und fürs gute Aussehen mit kunstvoll verzierten Zaunlatten verstärkt.

Auf diese Weise entstehen auch ein perfekt auf die Körpergröße eines Gartenfreundes mit körperlicher Beeinträchtigung angepasster und stabiler Arbeitsstehtisch sowie eine aus allen möglichen Holzresten zusammengebaute und mit Lochbohrerei verzierte Gartenbank. Viele Hände und Muskelkraft erfordert auch das Anlegen eines großen Hügelbeetes inmitten des unbegrenzten Beetes. Zuerst wird die Gartenerde mit Schaufeln aufgehäuft, dann wandern schwere Bruchsteine unterschiedlichster Größe von Hand zu Hand, um als niedrige Einfassung nebeneinander gepasst zu werden.

Ein Medienteam aus höchstens zwei Camp-Teilnehmenden kann im Vorfeld gegründet und mit der fotografischen und filmischen Dokumentation der vielen verschiedenen Arbeiten beauftragt werden.

Wie auf allen Baustellen muss am Ende eines jeden Arbeitstages gemeinsam aufgeräumt, Material und Werkzeug trocken und sicher verstaut und die Stromkabel eingerollt werden.

Thematische Impulse

Der Input zur Arbeitssicherheit beim handwerklichen Arbeiten mit Werkzeugen und Maschinen geht dem ersten Arbeitseinsatz auf den jeweiligen Baustellen voraus, weil die Teilnehmenden schon aus Versicherungsgründen die von der Berufsgenossenschaft geforderte Einweisung erhalten und als zur Kenntnis genommen unterschreiben müssen.

Der theoretische Input zum Kontext der zu bewältigenden Arbeitsaufgaben kann dagegen in die Zeit des Arbeitseinsatzes eingebettet werden und diese damit abwechslungsreicher gestalten. Beim Lehmofenbau werden ausschließlich Naturmaterialien verwendet, über deren nahe Herkunft, schadstoffarme Aufbereitung und wenig belastende Entsorgung der Ofenbauer „nebenbei“ informiert. Der verwendete Lehm stammt aus einem hundert Jahre alten abgerissenen Fachwerkhaus. Lehm lernen die Jugendlichen so als Top-Baustoff der Zukunft kennen, der ökologisch sinnvoll und Garant für wohngesundes Bauen, Ausbauen, Sanieren und Verputzen ist. Hat ein Bauwerk mit Lehm- und Strohanteilen ausgedient, kann es völlig unproblematisch „entsorgt“ werden.

Im Fall des Baus einer Händewaschanlage im Stil eines „Tippy Taps“ muss der Input in Form eines YouTube-Videos, [„Tippy Tap – It’s in your hands“](#) im Vorhinein erfolgen, weil daraus die Inspiration für den Nachbau mit anderen Materialien gezogen werden soll.

Input zum Kontext „Ökologisches Bauen und Sanieren“ bot auch das Programm des Freilichtmuseums, in dem das Camp Unterkunft gefunden hat. Die Teilnehmenden waren hier für zwei Stunden damit beschäftigt, ein Gefach in einer Fachwerkscheune mit Weidenrutengeflecht zu versehen und mit Lehm zu verputzen.

Schlussendlich werden bei Lagerfeuerbesuchen von Expert*innen aus dem Handwerk Fragen nach Berufsbildern, Work-Life-Balance und persönlichen Perspektiven angesprochen; ebenso das Thema Innovationen für mehr Nachhaltigkeit und Digitalisierung im Handwerk. Es wird vom Berufsalltag, vom persönlichen Werdegang erzählt, oder wie Familie und Beruf unter einen Hut gebracht werden. Für den Fall, dass es regnet, kann die Gesprächsrunde nach drinnen verlegt und als „Sofagespräch“ oder „Interview“ durchgeführt werden. Ein geeignetes Role-Model zu finden ist dabei sehr wichtig. So konnte beispielsweise eine Tischlermeisterin glaubhaft ihre Leidenschaft für den Baustoff Holz vermitteln. Gerade für weibliche Workcamp-Teilnehmerinnen war das Interesse groß, von einer so jungen Frau zu erfahren, wie man sich in einem männerdominierten Handwerk behauptet, sich als Chefin durchsetzt und den Respekt seiner Kund*innen erarbeitet.

Aber auch größere Zusammenhänge wie kreislaufwirtschaftliche Bestrebungen oder Cradle-to-Cradle-Strategien bei großen Unternehmen können im kleinen Rahmen am Lagerfeuer zum Thema werden, etwa wenn ein Produktentwickler der [Schwalbe](#)-Fahrradreifen zu Besuch kommt. Innovationen eines „global player“ und Marktführers, der kaputte Schläuche zurücknimmt und das Material zu immer höheren Prozentanteilen in der Produktion neuer Schläuche wiederverwertet, kommen gerade Jugendlichen sehr abstrakt und fern ihrer Realität vor, werden in einem lockeren Gespräch am Abend in der Unterkunft aber ganz konkret. Dabei kommen auch kritische Fragen auf und anhand des Themas Gummischlauch wird über Globalisierung, die miserablen Arbeitsbedingungen und Umweltschäden in Ländern des Globalen Südens und über klimaschädlichen Transport diskutiert. Dass bei der Produktentwicklung auf das neue kreislaufwirtschaftliche Prinzip Cradle-to-Cradle umgeschwenkt wird, ruft an diesem Beispiel großes Interesse hervor. Jugendliche, die gern mit dem Rad unterwegs sind, die auch gerne reparieren, lassen sich ein, fragen kritisch nach und können sich um ein Praktikum bewerben.



Exkursionen

Ein zentrales Element der Berufs- und Lebensorientierung sind Exkursionen zu Betrieben, in denen möglichst mehrere Ausbildungsberufe im Handwerk vorgestellt werden. So besuchten die Teilnehmenden Handwerksbetriebe im Themenfeld Holz. Die sich stark modernisierende Berufswelt im Zimmerei- und Holzhandwerk erlebten die Jugendlichen beispielsweise vor Ort in einer großen Abbundanlage einer [Firma](#), die Holzblockhäuser herstellt. Dort konnten sie bestimmte Sägearbeiten ausprobieren und drei Musterhäuser besichtigen. Sie erfuhren, wie ein solches Holzfertighaus geplant, gezeichnet, kalkuliert, in der Abbundanlage zugesägt und dann auf einer Baustelle aufgebaut wird. Diese Erfahrung eröffnet den Workcamp-Teilnehmenden die Welt des Bau- und Holzhandwerks mitsamt den planerischen und kaufmännischen Betriebsabläufen. Da viele Firmen dringend mehr Azubis suchen, präsentieren sie dabei gerne, dass heutzutage anstrengende körperliche Arbeiten von computergesteuerten Robotern und elektrischen Maschinen übernommen werden. Die Jugendlichen erfahren nebenbei, dass die Arbeitswelt des Handwerks sich für sie interessiert und sie für sich gewinnen will.

Bei der Auswahl der Betriebe ist es von Vorteil, wenn die Diskussionen und Führungen im laufenden Betrieb stattfinden können und junge Berufsanfänger*innen des Betriebes daran teilnehmen, da diese einen direkten Zugang zu den Jugendlichen herstellen können.

Außerschulische Lernorte zu besuchen bietet sich dann an, wenn es in der erreichbaren Umgebung zum Thema passende Orte gibt. Die Berufswelt Abfall, Entsorgung, Stoffumwandlung kann z. B. in einer modernen Entsorgungsanlage erfahren werden, in der Stoffkreisläufe mehr und mehr geschlossen werden sollen.

Exkursionen sollten mit den Jugendlichen immer vor- und nachbesprochen werden und mit den Themen der anderen Campaktivitäten verknüpft werden. Der Besuch von maximal zwei Betrieben ist empfehlenswert.

Erlebnispädagogisches Begleitprogramm

Arbeiten im Freien, bei Wind und Wetter, gehört bei einem Workcamp zum Thema Bauhandwerk dazu. Auch beim Leben in der Unterkunft wird Wert auf Outdoor-Aktivitäten und körperliche Bewegung gelegt. Kennenlern-Spiele im Außengelände, Bogenschießen, Brennholzsuche und Lagerfeuer, Musizieren am Lagerfeuer, Orientierungsrallye durchs Freilichtmuseum, Besuch einer Kletter- und Boulderhalle oder auch der „Feier-



abend“ auf der hauseigenen Kegelbahn – all diese Aktivitäten bringen die Gruppe zusammen und finden immer mit Anleitung und Betreuung statt, sowohl tagsüber als auch nach dem Abendessen.

Einsatz digitaler Medien und Präsentationen

Die fortschreitende Digitalisierung des Handwerks kann sich in der Digitalisierung der Dokumentation im Workcamp widerspiegeln. Jugendliche fotografieren, filmen, interviewen und kreieren digitale Transfer-Produkte oder Videos für Social Media mithilfe von Tablets und Handys. Dazu dienen Tablets mit Mikrofonen im Workcamp als Equipment für ein höchstens zweiköpfiges Medienteam. In einem Workshop am ersten Tag wird in die Schnitt-App eingeführt. Danach wird das Medienteam gegründet, das den Auftrag bekommt, die Arbeiten der übrigen Workcamper*innen filmisch und fotografisch zu begleiten. Anleiter*innen werden genauso interviewt und gefilmt wie die Besucher*innen des Lagerfeuergesprächs oder die Reporterin der Tageszeitung, die selbst zur Berichterstattung eingeladen war. Mit den Tablets werden kleine Videos gedreht, mit Musik unterlegt und zum Download auf der „mach Grün!“-Homepage und über Facebook verbreitet.

Präsentation

Die Höhepunkte des Camps bilden die Präsentationen der Arbeitsergebnisse im Beisein der Presse und der Auftraggeber*innen, denen die geschaffenen Bauwerke am Ende des Workcamps offiziell übergeben werden. Am letzten Tag gehören auch die Eltern und Geschwis-

ter, die zum Abholen gekommen sind, zum Publikum. Im Vorfeld werden DIN-A4-große Etiketten „Wer hat’s gemacht?“ laminiert und beim Akt der Übergabe befestigt. Darauf steht, dass das Bauwerk oder Arbeitsergebnis den „mach Grün!“-Jugendlichen dieses Camps zu verdanken ist. Das Vorführen, die Entgegennahme von Dankesworten und der Austausch über Arbeitsschritte, Rückschläge, Hindernisse und glückliche Einfälle verleihen der geleisteten Arbeit auf den Baustellen Sinnhaftigkeit und Gewicht. Das gute Gefühl, sich eine Ferienwoche lang für etwas Sinnvolles angestrengt zu haben und dabei mit neu kennengelernten Jugendlichen eine verschworene Gemeinschaft geworden zu sein, erschwert oft das Abschiednehmen. So wirkt die Aussicht auf ein Nachtreffen, bei dem wieder etwas Außergewöhnliches zum Thema Nachhaltige Berufswelt angeboten wird, verstetigend auf das in den Köpfen Erreichte.

Nachtreffen

Fester Teil der Camporganisation sollte ein Nachtreffen der Gruppe sein. Das Treffen bietet Gelegenheit, Fotos vom Camp anzuschauen, die im Workcamp geknüpften Kontakte in lockerer Atmosphäre wiederzubeleben, sich Rat für die Praktikums- oder Ausbildungsplatzsuche zu holen oder sich für eigene Projekte in der Schule unterstützen zu lassen. Sich am ehemaligen Campport wiederzusehen, womöglich vom Auftraggeber eingeladen zu werden, gibt die Möglichkeit, das hoffentlich noch funktionstüchtige Bauwerk in Augenschein zu nehmen. Zum Beispiel beim Nachtreffen den Lehmbackofen nach mehreren Monaten anfeuern zu dürfen und aus selbst gemachtem Teig leckere Pizza zu backen, überzeugt die Jugendlichen von der Wertigkeit ihrer Arbeit während des Workcamps.



Was haben Event und Ernährung mit dem Klimawandel zu tun? Geht „nachhaltig“ und „grün“ in der Lebensmittel- und in der Veranstaltungsbranche? Als Berufsorientierungsangebot für 14- bis 18-Jährige konzipiert, widmet sich das Camp dem Greening der Berufe in der Betrachtung und im Ausprobieren einschlägiger Berufsbilder im Event- und Ernährungsbereich. Im Fokus stehen vor allem innovative und nachhaltige Wege, die Lebensmittelhandwerker*innen und Berufstätige, die mit Veranstaltungen zu tun haben, immer häufiger einschlagen.

Im Camp nehmen die Jugendlichen ihr eigenes „grünes“ Event in die Hand, proben Theater, tüfteln an der Beleuchtung und bereiten das Catering zu. Am Ende bringen sie ihr „Klima-Dinner“ publikumswirksam auf die Bühne.

Mit diesem Ziel vor Augen wird in Workshops das eigene Konsum- und Ernährungsverhalten hinterfragt, in Sketchen und in einem Werbeclip für die Bühne aufgearbeitet, selbst Apfelsaft gepresst, ein Menü für viele Zuschauer*innen geplant und zubereitet sowie energiesparende LED-Lichterketten für einen selbst hergestellten Kronleuchter aus alten Küchenutensilien gelötet.

Auf Exkursionen werden die Nutztierhaltung auf einem Bio-Bauernhof und die Produktion von Streuobstwiesen-Apfelsaft besichtigt, während beim Besuch einer Brotmanufaktur eigenes Brot gebacken werden durfte.

Zum Expert*innengespräch erschienen Start-Up-Gründer*innen. Beleuchtungs-Neuheiten für Großveranstaltungen, Bio-Fleisch aus der Region oder Kräuter-Café für Wanderer – alles dies erweitert die Vorstellung von dem, was man sich gemeinhin unter den Berufsfeldern Event und Ernährung vorstellt.

Themen- und Berufsfeld Events und Ernährung

Auf den landwirtschaftlichen Flächen bewegt sich was, genauso wie in Bäckereien, Metzgereien und anderen Lebensmittel produzierenden oder vermarktenden Betrieben. Es gibt immer mehr SoLaWi-Höfe mit Bio-Landwirtschaft, Obstsaftkellereien, die aus Streuobstwiesenfrüchten Saft und Cidre machen, eine Traditionsbäckerei, die zur Brotmanufaktur und eine ehemalige

Fabrikhalle, die zur Eventlocation geworden ist. Diese Veränderungen mit Nachhaltigkeitsanspruch den Jugendlichen nahe zu bringen, birgt die Chance, Interesse für Ausbildungsberufe zu wecken, die oft als wenig attraktiv empfunden werden.

Unverantwortlicher Fleischkonsum, klimaschädliche Tierhaltung, Lebensmittel- und Energieverschwendung zum Schaden des globalen Südens sind längst Thema der Fridays-For-Future-Bewegung wie auch die Konzepte der Bio-Landwirtschaft, der regionalen Vermarktung landwirtschaftlicher Produkte und der Einzug des Nachhaltigkeitsprinzips in Lebensmittelhandwerk und im Eventbereich.

Im Sinne einer grünen Berufsorientierung setzt das Camp auf „macht Sinn“ und „Schlüsselkompetenzen wecken“. Jugendliche können für bestimmte Ausbildungen interessiert werden, wenn die Sinnhaftigkeit der beruflichen Tätigkeit sichtbar ist. Ist einmal die ökologische Zukunftsfähigkeit eines Berufs, der mit Ernährung oder Veranstaltungstechnik zu tun hat, erfahren und erkannt worden, könnte dies die Berufsorientierung und Berufswahl beeinflussen. Das Aufzeigen der „grünen“ Seite ist auch für die Wirtschaft von enormer Wichtigkeit, da immer weniger Schüler*innen ihre berufliche Zukunft speziell im Lebensmittelhandwerk sehen.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Während der Workcampwoche können Jugendliche handwerklich und kreativ tätig werden, um am Ende zu einem Bühnenprogramm inklusive eines sogenannten „Klima-Dinners“ einzuladen. Unter fachlicher Anleitung sollen zum Einen ein regionales, saisonales Bio-Menü, teils aus geretteten Lebensmitteln und selbstgepresstem Apfelsaft, hergestellt und serviert werden; Zum Anderen sollen die Erkenntnisse aus Exkursionen, Expert*innengesprächen und aus den Konsumcheck-Workshops in verschiedenen Sketches auf die Bühne gebracht werden. Mit der Dekoration, einem selbst hergestellten Kronleuchter aus alten Küchenutensilien, behangen mit selbst gelöteten LED-Lichterketten, wird handwerklicher Einsatz für die Bühnentechnik gefordert und gleichzeitig das Erscheinungsbild eines Green Events abgerundet.

Ablaufplan „Your Green Event“

		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4		Tag 5
8:00	Vormittags		Frühstück	Frühstück	Frühstück		Frühstück
9:00			Exkursion Bio-Landwirtschaft	Exkursion Mosterei			
10:00					AG 1: Theater- arbeit	AG 2 u. 3: Exkursion Brotma- nufaktur	Evaluation und auschecken
10:30							
11:00		Anreise, Check-In, Organisatorisches, Kennenlernen					
11:30							
12:00							
12:30		Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen		Mittagessen
13:00	Nachmittags						AG 1: Generalprobe AG 2: Bühnenbau, Theaterraum herrichten AG 3: Catering fertigstellen
13:30		Thematischer Input	Exkursion Veranstal- tungstechnik	Wanderung zur Bio- logischen Station, Medienteam: Werbe- clip für Aufführung drehen	AG 1: Theaterarbeit AG 2: Bühnenbild AG 3: Catering vor- bereiten		
14:00							
14:30							
15:00							
15:30		Bogenschießen	Planung Klimadinner AG 1: Theaterspiel AG 2: Bühnenbild AG 3: Catering planen		Bogenschießen	Klimadinner- Aufführung und Essen für Eltern u. Presse	
16:00							
16:30							
17:00							
17:30							
18:00							
18:30	Abends	Abendessen	Abendessen	Abendessen	Abendessen		
19:00							
19:30		Spielen, Beginn Medienteam	Lagerfeuergespräch, Spielen, Freizeit	Lagerfeuergespräch	Freizeit, Spiele, Medienteam		Aufräumen & Abschied

Ablauf und Phasen

Der Ablaufplan untergliedert sich wie folgt:

Werkstätten, Praxis
Abendprogramm
Exkursion und Treffen
Präsentation
Freizeitprogramm, Ein- und Auschecken

So lernen die Camp-Teilnehmenden viele Berufe aus der Nähe kennen, werden selbst handwerklich aktiv und erhalten Einblicke in diverse Küchen- und Veranstaltungstechniken.

Hinter der Workcamp-Idee steht generell der Gedanke, dass persönlich gemachte Erfahrungen Jugendliche erkennen lassen, dass sie als zukünftige Auszubildende, Studierende und Berufstätige ein aktiver Teil einer sich verändernden Arbeitswelt sein werden. Sie sind die Berufstätigen von morgen, die so wirtschaften und arbeiten, dass die noch vorhandenen natürlichen Le-

bensgrundlagen für die kommenden Generationen gesichert erscheinen.

Der methodische Ansatz dieses Workcamps orientiert sich am Design Thinking. Die konkreten Bedürfnisse und Erwartungen eines Publikums, bestehend aus Freund*innen und den Eltern, an ein nachhaltiges und bühnenwirksames Event zum Thema Ernährung erfordert kreatives Konzeptionieren und Planen, konstruktive Teamarbeit und das Austesten von individuellen Stärken.

Um Schlüsselkompetenzen zu wecken, werden drei Teams (AGs) gebildet, die sich der Theater- und Filmarbeit widmen, für die handwerkliche Arbeit für die Beleuchtungstechnik und Dekoration verantwortlich sind oder in der Küche zur Bewirtung ein Menü im Sinne eines Klima-Dinners entwickeln.

Die Teilnehmenden erhalten eine Einführung in benötigte Techniken und Wissensinhalte durch ausgebildete Mitarbeitende und Unternehmen der Region: im nachhaltigen Kochen mit saisonalen und regionalen Produkten, in der Löttechnik von LEDs, im Schneiden von Filmclips und im Agieren auf der Theaterbühne.

Gefordert ist Aufgeschlossenheit, die eigenen Essgewohnheiten und eigenen Ansprüche an die Eventkultur zu betrachten und mit den Forderungen nach mehr Tierwohl, nach ressourcenschonender, klimafreundlicher Landwirtschaft und sozial verantwortbarer Lebensmittelproduktion sowie energie- und abfalleinsparender Eventplanung in Verbindung zu bringen. Dazu kommt die Bereitschaft, sich die beschriebenen Berufsfelder von Expert*innen nahe bringen zu lassen und beim Kochen, Apfelsaftpressen, Metallteile bearbeiten, und LEDs handwerklich zu arbeiten. Und es erfordert Offenheit für Planungsgespräche im Team und für Absprachen, was die Aufgabenverteilung, die Aneignung von Expert*innenwissen im Umgang mit Lebensmitteln und Werkzeugen angeht.

Zugänge zum Handwerk eröffnen

Die Scheu vieler Schulabgänger*innen vor Handwerksberufen gilt es abzubauen, genauso wie die Unkenntnis vieler Jugendlichen, die höhere Schulabschlüsse anstreben, dass eine praktische Ausbildung durchaus eine attraktive Alternative zu Büroberufen und Studiengängen sein kann. Des Weiteren sind viel zu wenige weibliche Auszubildende in den Lebensmittel herstellenden Handwerken anzutreffen, obwohl sie im Lebensmittelhandel stark vertreten sind.

Klima-Dinner am 16.10.2020 Herbstferiencamp „mach Grün!“

Getränke

Infused Water mit
- Zitrone-Holunderblüte
- Gurke-Minze
Apfelsaft und Smoothies

Verspeise

Bergischer Brotsalat mit Brotwürfeln,
Emmentaler, Apfel, Birne, Radieschen,
Essig-Öl-Dressing

Hauptgang

Reisbratlinge mit Kräuterquark

Dessert

Apfelschnee mit Crumble und
Mandelblättchen

*Wir wünschen einen Guten Appetit
und Viel Spaß bei der Veranstaltung!*

Die körperlich anstrengende Küchenarbeit unter Zeitdruck und die für viele Jugendlichen ungewohnten Arbeiten im Umgang mit LötKolben und Werkzeugen, die im Workcamp mit Anleitung und unter Aufsicht zu tun sind, lassen ungeahnte Potenziale und Vorlieben zum Vorschein kommen, die auch nach dem Workcamp privat, in Nebenjobs oder eben in einer Ausbildung weiterverfolgt werden können.

Die Exkursion zur Brotmanufaktur, bei der jede*r Jugendliche das eigene Brot backen darf, während der Bäckermeister Backvorgänge anschaulich präsentiert und dabei für eine Ausbildung in seinem Handwerk wirbt, passt zum Berufsorientierungsauftrag des Camps genauso, wie der Besuch des Metzgermeisters, der sich mit seiner auf Regionalität spezialisierten Eigenmarke selbstständig macht. Dass das Handwerk nicht nur einen goldenen Boden, sondern auch eine grüne Zukunft hat, veranschaulicht der Zimmerergeselle, der zusammen mit einem BWL-Studierenden ein Upcycling-Produkt für Eventbeleuchtung entwickelt und vermarktet.

Berufstätige Frauen, die ihre Ausbildung im Handwerk gemacht haben, geben im Gespräch mit den Jugendlichen ihre Erfahrungen weiter, wie körperlich belastendes Handwerk auch eine Weiterentwicklung herbeiführen kann. So berichtet eine ehemalige Floristin, wie sie sich zur Kräuterpädagogin fortgebildet hat und nun die Dorfkneipe mit einem Kräutercfé als Anziehungspunkt für Einheimische und Tourist*innen wiederbelebt.

Für Geflüchtete unter den Jugendlichen bedeuten die Workcamps nicht nur ein außergewöhnliches und außerschulisches Gruppenerlebnis mit Gleichaltrigen, sondern sehr individuelle Berufsorientierung und die Möglichkeit, außerschulische Stärken zu zeigen. Der Zugang zu einer Ausbildung im Handwerk ist häufig niedrighschwelliger und weniger an gute Schulnoten oder Abschlüsse gebunden als in anderen Berufssparten. Mehr als auf beste Sprachkenntnisse kommt es auf hohe Motivation, handwerkliches Geschick und körperliche Belastbarkeit an.

Unterkunft

Es sollte eine verkehrsgünstig oder nahe gelegene Unterkunft gewählt werden, um die Eventlocation zu erreichen. Auch die Exkursionsziele liegen im Umkreis und können mit einer kleinen Wanderung erreicht werden.

Fast alle Programmpunkte können im Außenbereich stattfinden. Bogenschießen im benachbarten Wald, Spiele und Fußball spielen auf dem hauseigenen Platz sind auch bei gemischtem Wetter möglich. Überdach-

te Sitz- und Tischgruppen können für handwerkliche Arbeiten genutzt werden. Stromanschluss für Handwerksarbeiten sollte hier vorhanden sein.

Fahrten

Auf weite Fahrten wird in diesem Workcamp bewusst verzichtet. Die Wege werden mit dem ÖPNV, mit Dienstwagen und zu Fuß zurückgelegt. Des Weiteren wird darauf geachtet, dass Dozent*innen und Unternehmer*innen, die das Camp besuchen, möglichst aus der näheren Umgebung kommen.

Die Elemente des Camps

Apfelsaftherstellung

Selbst Apfelsaft aus Äpfeln von Streuobstwiesen herzustellen, ermöglichte die Biologische Station Oberberg in einer Apfelsaftpressaktion.

Dozent*innen führten die Gruppen abwechselnd zur Streuobstwiese, informierten über Entstehung und Gefährdung und erklärten Nutzen und Nutzung. Dann gingen sie mit ihren Gruppen zur Arbeit über: Äpfel waschen und zerkleinern und in einem handbetriebenen Obstmüser zerquetschen. Anschließend befüllten die Jugendlichen die Obstpresse und setzen beim Pressvorgang viel Muskelkraft ein, bis auch der letzte Tropfen Apfelsaft ausgetreten und aufgefangen war.

Arbeitsgruppen zur Vorbereitung der Aufführung

Ein Klima-Dinner aufzuführen, das als Abschlussevent Unterhaltung und Bewirtung von ca. 50 Gäste vorsieht, erfordert vielfältige Arbeiten in den Bereichen Event und Ernährung. In drei Arbeitsgruppen bereiteten die Jugendlichen dieses Event zwei Tage lang vor.

Arbeitsgruppe Beleuchtungstechnik

Damit der Zuschauerraum mehr dem Ambiente eines Speisesaals gleicht, widmet sich die Arbeitsgruppe „Beleuchtungstechnik“ an einem Tag des Workcamps dem Bau zweier außergewöhnlicher, thematisch passender und dekorativer [Kronleuchter](#). Zur Verfügung stehen ausrangierte Fahrradfelgen und jede Menge alte Besteckteile und andere metallene Küchenutensilien. Mit Hammer, Zange und Lötlampe bearbeiten die Jugendlichen die Metallteile so, dass sie einen dekorativen Kronleuchterbehang abgeben. Danach löten die Jugendlichen LEDs so an, dass sie die Kronleuchter mit einer eigenen Lichtquelle zum Leuchten bringen. Die Kronleuchter werden mit einem*r Veranstaltungstechniker*in von der Decke über dem Zuschauerraum abgehängt. Außerdem kümmern sich die Jugendlichen um Auf- und Abbau der Bestuhlung, richten den Zuschauerraum mit Tischen

und Stühlen zum Speisesaal her und bauen vor der Bühne ein Smoothie-Bike samt Zubehör auf.

Ton und Licht steuert während der Aufführung des Klima-Dinners der/die zuständige Veranstaltungstechniker*in vom Mischpult aus. Interessierte Teilnehmende konnten dabeisitzen und sich die Technik erklären lassen.

Arbeitsgruppe Theater

Das Bühnenprogramm besteht aus einer Abfolge von Ansagen, Sketchen, Sprechgesang, Filmeinspielungen und Verweisen auf die im Zuschauerraum servierten Speisen und Getränke. Erfahrene Theaterpädagog*innen erarbeiten das Programm mit der Arbeitsgruppe Theater und leiten die Jugendlichen an, auf der Bühne zu agieren. Sie kreieren zusammen mit den Jugendlichen Dialoge und Szenen zu den Themen, die an den Tagen zuvor auf den Exkursionen zum Thema Ernährung erlebt wurden. Die Jugendlichen lernen dabei, ihre Stimme und ihre Körperhaltung ausdrucksstark und angstfrei vor Publikum einzusetzen, Texte auswendig vorzutragen und auf Signale ihrer Mitspieler*innen oder des*r Beleuchter*in zu achten.

Arbeitsgruppe Lebensmittelzubereitung und Bewirtung

Für die Speisenzubereitung und Bewirtung ist die Arbeitsgruppe Lebensmittelzubereitung und Bewirtung zuständig. Die Jugendlichen erlernen von einem*r anleitenden Ernährungsexpert*in Hygienevorschriften, Schneidetechniken und andere Fertigkeiten der Essenszubereitung genauso wie Benimmregeln beim Servieren der



Speisen, die punktgenau dekoriert und danach im Zuschauer-Speisesaal aufgetragen werden müssen. Bei der Menüplanung werden die in diversen Workshops gewonnenen Erkenntnisse über die Vorzüge von saisonalen, regionalen und Bio-Produkten und von geretteten Lebensmitteln berücksichtigt. Dies wird auf einer selbst entworfenen Menükarte, die auf jedem Tisch deponiert wird, zu Papier gebracht.

So wird beim Tafelwasser bewusst auf die regionale Qualität aufmerksam gemacht und als **Infused Water** mit Kräutern, Obst- und Gemüsescheiben dekoriert und optisch ansprechend in Glaskaraffen auf den Gästetischen bereitgestellt. Auch trockene Brote von der Exkursion zur Brotmanufaktur werden als Brotsalat zur Vorspeise. Mit Möhren, Rote Bete und anderen Wurzelgemüsen der Saison werden **Reisbratlinge mit Dipp** zubereitet. Daran wird deutlich gemacht, dass überreifes und deshalb günstig erworbenes Gemüse durch kreatives Kochen ein leckeres und preiswertes Mahl ergibt und vor dem Wegwerfen gerettet wird. Der dazu auf der Bühne eingespielte Filmclip aus drastischen Bildern über soziale Ungerechtigkeiten im globalen Süden und die tierverachtende und umweltzerstörerische Verschwendung von Ressourcen sensibilisiert dafür, sich bewusster mit dem Konsum hochwertiger, aber viel zu billig angebotener Lebensmittel und deren Verschwendung auseinanderzusetzen. Für das Dessert besinnt sich die Küchencrew wieder auf das Obst der Saison, Äpfel, die reichlich auf den Streuobstwiesen zu finden waren. Aus den winzigen und sehr süßen Äpfeln einer alten Apfelbaumsorte, die alle geschält und geschnitten werden müssen, zaubert die Küchencrew **Apfelschnee mit Crumble**.

In den Umbaupausen auf der Bühne zieht der Scheinwerfer

die Blicke des Publikums auf das „mach Grün!“-Smoothiebike vor der Bühne. Auf dem Gepäckträger ist ein Mixer montiert. Die Küchencrew bereitet auch hierfür kleingeschnittenes Obst und Saft vor. Die Teilnehmenden wechseln sich damit ab, in die Pedale zu treten und das vorbereitete, teils „gerettete“ und überreife Obst in leckere **Smoothies** zu verwandeln, die vor allem an die Kinder im Publikum verteilt werden.

Erkundungen und Lagerfeuergespräch zu „Events“

Der Veranstaltungsmanager und die Veranstaltungstechniker*innen der vor dem Abriss geretteten [Industriehalle](#), die heute eine Eventlocation ist, gaben Auskunft über ihr besonderes Arbeitsumfeld, ihre Berufswege und ihre tägliche Arbeit. Sie zeigten, worauf es Backstage ankommt, damit Ton, Licht und Bestuhlung etc. bei den verschiedenen Aufführungen stimmen. Nachhaltigkeit im Management bedeutet hier, so viele Energieeinsparmöglichkeiten wie möglich zu nutzen, den Stromanbieter bewusst zu wählen, auf eine gute Dämmung zu achten, das Raumklima intelligent zu steuern und vieles mehr.

Neben Erkundungen sind Lagerfeuergespräche im Campablauf fest verankert. Vorgestellt werden können nachhaltige Start-Ups. In diesem Camp war dies das Upcycling-Start-Up [„Highlight-Cubes“](#). Die Gründer versehen gebrauchte oder ausrangierte Flüssigkeitstanks aus milchig weißem Kunststoff mit Metallgittern mit Holztischplatten und Rollen und füllen sie innen mit LEDs. Per Computersteuerung werden die Cubes



Aufführung am Abschlussabend © VSB gGmbH

zu rhythmisch und in vielen Farben fluoreszierenden Beleuchtungs-Würfeln, die in ganz Deutschland der Eventbranche zum Verleih zur Verfügung stehen.

Erkundungen und Lagerfeuergespräche zu „Ernährung“

Um Berufsbezüge zum Thema Ernährung herzustellen werden verschiedene Erkundungen unternommen. So kann beispielsweise ein Bio-Bauer seinen Hof zeigen, bei dem Führungen und Workshops zum Unternehmenskonzept des Öko-Landwirts gehören. Es kann gezeigt werden, wie sich die Tierhaltung von der konventionellen Landwirtschaft unterscheiden kann. In diesem Camp wurde ein Archehof besucht, der vom Aussterben bedrohte Haustierrassen versammelt. Diese werden artgerecht und in nicht zu großer Zahl gehalten. Das Fleisch aus biologischer Haltung und Hofschlachting erfährt eine hohe Nachfrage, trotz der höheren Preise. Die Jugendlichen werden sich bewusst, wie ihr eigener Fleischkonsum mit Massentierhaltung, Viehtransport quer durch Europa und Großschlachtereien zusammenhängt, und ihnen wird klar, dass sich die konventionelle Landwirtschaft stark von der Bio-Landwirtschaft unterscheidet.

Darüber hinaus wurde eine [Obstkellerei](#) besucht, die aus regionalen Früchten Obstsaftkellerei herstellt. Reife Früchte werden hier zu Bio-Obstsaft, vor allem zu Apfelsaft und Cidre verarbeitet. Die Inhaberin zeigte den Jugendlichen die Anlieferungs- und Produktionshalle, die großen Tanks und den hofeigenen „Saftladen“. Im gastlichen Außenbereich durften die Jugendlichen Saft probieren und kaufen.

Als dritte Exkursion wurde die Filiale einer [Traditionsbäckerei](#) besucht. Für den jungen Bäckermeister sind Besuche von Jugendlichen in der Berufsorientierungsphase die Gelegenheit, zukünftige Auszubildende für das Bäcker- und Konditorenhandwerk zu gewinnen. Der Bäckermeister legt viel Wert auf die hochwertige Qualität seiner Backerzeugnisse und beantwortet gern Fragen zur Güte der verwendeten Getreidesorten. Durch seine Erklärungen an konkreten Beispielen wurden lebensmittelchemische Vorgänge und handwerkliche Fertigkeiten so anschaulich vermittelt, dass das ansonsten wenig beachtete Bäckerhandwerk sehr interessant erscheinen ließ. Mit Saaten und mit einem Schnitt für eine schöne Kruste verzierte Teiglaibe kamen schließlich in den Ofen und durften am Ende der Betriebsbesichtigung mitgenommen werden.

Daneben werden zu Lagerfeuergesprächen Expert*innen eingeladen. Beispielsweise stellte ein Metzgermeister das Start-Up „[Bergisch Beef](#)“ vor. Da er seinen Beruf liebt und Werbung für eine Ausbildung in seinem vom Fachkräftemangel bedrohten Handwerk machen möchte, ihn aber Massentierhaltung, unethische Viehtransporte und Großschlachtereien abstoßen, kauft er nur Weiderinder direkt von Bauern aus der Region. Er schlachtet, wurstet und verkauft nach seinem normalen Arbeitstag in einer konventionellen Metzgerei unter dem Label „Bergisch Beef“ aus seiner Feierabend-Metzgerei und freut sich über guten Zuspruch. Sobald auch seine zweite Idee, Bio-Schweinefleisch aus der Region auf die gleiche Art und Weise zu vermarkten, fruchtet, wird er von seiner eigenen Metzgerei leben können.

Neben diesem Gespräch wurde auch das Start-Up „[Kräutercafé Geilenkausen](#)“ vorgestellt. Die Gründerin, gelernte Floristin, interessiert sich für die am Waldrand und auf den Wiesen wachsenden Wildkräuter mehr als für die hochgezüchteten und von Pflanzenschutzmitteln behandelten Blumen aus Treibhäusern oder aus den Tropen. Nach einer Zusatzausbildung zur Kräuterpädagogin gründete sie ein Start-Up, indem sie die stillgelegte Dorfkneipe in ein Kräutercafé umwandelte. Sie bewirbt Wandernde und Ausflügler*innen, führt Kräuterwanderungen mit anschließendem Kochkurs durch und bringt damit kulturelles Leben ins Dorf zurück. Selbst im Lock-Down hielt sie ihr Geschäft mit dem Online-Verkauf von selbsthergestellten Kräuterpestos, -chutneys und anderem Haltbaren aufrecht.

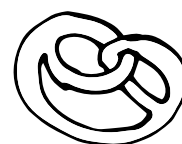


Einsatz digitaler Medien

Fotos und Videos von der Apfelsaftpressaktion wurden von einem begleiteten Medienteam zu einem Werbeclip zusammengeschnitten, der während des Klimadinner unter dem Titel „Bergisch Saft“ als Werbepause eingespielt wurde.

Erlebnispädagogisches Begleitprogramm

Arbeiten im Freien gehört bei einem Workcamp auch im Herbst dazu. Auch beim Campalltag und bei den Exkursionen wird größter Wert auf Outdoor-Aktivitäten und körperliche Bewegung gelegt. Möglich sind hier Kennenlern-Spiele im Außengelände, Fußball spielen, Bogenschießen, eine Wanderung zu einem Exkursionsziel sowie die Besichtigung eines Bio-Bauernhofes und der Saftkellerei.





Wie kommt die Energie für meine alltäglichen Verrichtungen in die Steckdose? Woher kommt das Trinkwasser? Wer kümmert sich um seine Reinheit? Wie würde eine nachhaltige Energie- und Trinkwassergewinnung aussehen? Und wie wird überhaupt aus Wasser, Wind und Holzabfällen Strom gewonnen? Am Beispiel der Aggertalsperre, einem der vielen Stauseen im Bergischen und Oberbergischen Land, wurde diesen Fragen in Workcamps nachgegangen.

Trinkwasseraufbereitung und nachhaltige Energiegewinnung sind Berufswelten, die erlebnisreich und handlungsorientiert rund um die Talsperre entdeckt werden können. Die Jugendlichen erfuhren dabei auch, wie ein Holzhackschnitzelheizkraftwerk funktioniert, wie man Energieberater wird, wie ein nachhaltiges Tourismuskonzept entsteht, wie eine Windkraftanlage funktioniert und welche Ausbildungen bei örtlichen Energie- und Wasserversorgern angeboten werden.

Das Camp stellt ein Berufsorientierungsangebot für 14- bis 20-Jährige dar. Es geht darum, das Greening der Berufe anhand einschlägiger Berufsbilder aus dem Bereich „Wasser-, Umwelt- und Energiewirtschaft“ zu erleben. Die Jugendlichen bekommen die Vielzahl von Ausbildungsmöglichkeiten, die im Umfeld einer Talsperre und im Bereich Energieversorgung durch Erneuerbare Energien angeboten werden, spielerisch und im Wettbewerb im Rahmen einer Rallye entlang der Staumauer vorgestellt.

Die [Aggertalsperre](#) ist eine der größten Talsperren in NRW und bietet als Naherholungsgebiet ein großes Angebot an Freizeit- und Erholungseinrichtungen. Unter anderem erschließt ein mit Info-Tafeln ausgestatteter „Energieweg“ die Uferregionen. Daneben sind Staumauer, Wasserkraftwerk, Holzhackschnitzelheizkraftwerk, Windkraftanlage und ein vom Borkenkäfer und vom Klimawandel geschädigter Wald für die Jugendlichen interessante thematische Stationen.

Zusätzlich zu Workshop und Vorträgen zu den Themen Wasser und Energie haben die Camp-Teilnehmenden auch an einer Aufgabenstellung aus der Praxis gearbeitet und beispielsweise ein Insektenhotel gebaut. Außerdem wurde in einem Camp ein Video-Beitrag für einen Wettbewerb erstellt.

Themen- und Berufsfeld Wasser und Energie

Die Erneuerbaren Energien und die Trinkwasserbeschaffung sind auch bei Jugendlichen seit der Fridays-for-Future-Bewegung in den Blick geraten. Gleichzeitig werden für den Betrieb von Wasserwerken, Windkraftanlagen, Wasserkraftwerken, Blockheizkraftwerken und anderen innovativen Anlagen Ausbildungswillige und Fachpersonal gesucht. Gerade entlang der zahlreichen Talsperren im Bergischen Land und in den große Flächen bedeckenden Wäldern kann man hier eine Reihe von Berufen entdecken, die handwerkliches Geschick, technisches Interesse und Umweltbewusstsein erfordern. Energieversorger, Wasserverbände und die Forstwirtschaft bieten Ausbildungsplätze für die unterschiedlichsten Berufe an.

Spezifischer Ansatz und Struktur der Camps

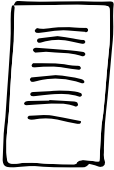
Während der Workcamp-Woche unter dem Motto „Die Welle machen – Wasser und Strom“ lernten die Camp-Teilnehmenden viele Berufe aus der Nähe kennen, wurden selbst handwerklich aktiv und erhielten Einblicke in diverse technische Anlagen der Energiegewinnung aus erneuerbaren Ressourcen.

Der Ablaufplan untergliedert sich wie folgt:

Werkstätten, Praxis
Abendprogramm
Exkursion und Treffen
Präsentation
Freizeitprogramm, Ein- und Auschecken

Hinter der Workcamp-Idee stand der Gedanke, dass persönlich gemachte Erfahrungen Jugendliche erkennen lässt, dass sie als zukünftige Auszubildende, Studenten und Berufstätige ein aktiver Teil einer sich verändernden Arbeitswelt sein werden. Sie und ihre Generation werden diejenigen sein, die so wirtschaften und arbeiten müssen, dass die noch vorhandenen natürlichen Lebensgrundlagen für die kommenden Generationen gesichert sind.

Ablaufplan „Die Welle machen“

		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	
8:00	Vormittags		Frühstück	Frühstück	Frühstück	
9:00			AG 1: Energieweg AG 2: Bienenhotels Medienteam filmt	Wandern auf dem Energie- weg; Transfer in neue Info- tafeln	Infotafel-Neugestaltung fertigmachen Bienenhotels aufstellen, Streuobstwiese vorbereiten Medienteam präsentiert Ergebnisse Report Medienteam	
10:00						
10:30		Anreise, Check-In, Organisatorisches, Kennenlernen				
11:00						
11:30						
12:00				Picknick		
12:30		Mittagessen	Mittagessen		Mittagessen	
13:00			Energie-Rallye am Wasserkraftwerk			
13:30	Nachmittags		Bereich A: Schieber- haus (Spiele- und Bastelstation) Bereich B: Wasserkraftwerk (Videos zu Berufen, Station E-Mobilität und Rohrsystemtechnik) Auswertung und Preisverleihung Rückweg	Medienteam filmt		
14:00		Präsentation Arbeitsaufträge				Evaluation und Auschecken
14:30						
15:00		Thematischer Input „Wasser“ und „Wald“				
15:30						
16:00						Abschied
16:30						
17:00		Workshop zu Ausbildungen in Erneuerbare Energien	Exkursion Försterei, Wanderung, Freibad			
17:30						
18:00						
18:30						
19:00	Abends	Abendessen	Abendessen	Abendessen		
19:30		Lagerfeuergespräch, Medienteam filmt	Report Medienteam, danach Freizeit	Report Medienteam, danach Freizeit		



Um Schlüsselkompetenzen zu wecken, wurden dazu einerseits verschiedene Ausbildungsberufe im Rahmen einer Rallye mit dazugehörigen Azubi-Interviews vorgestellt, andererseits durch eine reale Arbeitssituation, der sich die Jugendlichen zur Bewältigung des Arbeitsauftrages „Bau eines Bienenhotels“ stellten. Gefordert waren Aufgeschlossenheit im Umgang mit ökologisch unbedenklichen Materialien wie Balken, Brettern, Ried und Lehm, mit Werkzeugen und Maschinen, für körperlichen Einsatz im Freien bei hochsommerlichen Temperaturen, für Planungsgespräche im Team und für Absprachen, was die Aufgabenverteilung und die Aneignung von Expert*innenwissen im Umgang mit Baustoffen und Werkzeugen angeht.

Die Scheu vieler Schulabgänger*innen vor den Handwerksberufen galt es abzubauen, genauso wie die Unkenntnis vieler Jugendlicher, die höhere Schulabschlüsse anstreben, dass eine praktische Ausbildung durchaus eine attraktive Alternative zu Büroberufen und Studiengängen sein kann. Des Weiteren sind viel zu wenige weibliche Auszubildende in den Sparten Wasser- und Energiewirtschaft zu finden.

Die körperlich anstrengenden und für Jungen und Mädchen ungewohnten Arbeiten im Freien sowie der Umgang mit elektrischen Maschinen und Werkzeugen, die im Workcamp mit Anleitung und unter Aufsicht zu tun sind, lassen ungeahnte Potenziale und Vorlieben zum Vorschein kommen, die auch nach dem Workcamp privat, in Nebenjobs oder eben in einer Ausbildung weiterverfolgt werden können.

Für Geflüchtete unter den Jugendlichen bedeuteten die Workcamps nicht nur ein außergewöhnliches und außerschulisches Gruppenerlebnis mit gleichaltrigen Einheimischen, sondern sehr individuelle Berufsorientierung und die Möglichkeit, seine außerschulischen Stärken zu zeigen. Der Zugang zu einer Ausbildung im Handwerk ist häufig niedrigschwelliger und weniger an gute Schulnoten oder Schulabschlüsse gebunden als in anderen Berufssparten. Mehr als auf beste Sprachkenntnisse kommt es auf hohe Motivation, handwerkliches Geschick und körperliche Belastbarkeit an.

Unterkunft

Für die Camps wurde mit einem Naturfreundehaus eine passende Unterkunft in naturnaher Alleinlage oberhalb der Aggertalsperre gefunden. Dies war sehr passend, da die NaturFreunde seit über 100 Jahren für nachhaltigen Umweltschutz, Natursport, soziales politisches Engagement und für Solidarität mit Benachteiligten stehen. Das Gelände ist weitläufig, bietet viel Platz zum Bogenschießen und Spiele spielen, hat einen großen Garten mit Grillplatz und Spielplatz und grenzt an Wald und Wiesen. In der Ferne sind Windkraftanlagen zu sehen. Aufgrund der anhaltenden Corona-Pandemie fanden fast alle Programmpunkte im weitläufigen und naturnahen Außenbereich statt. Die Verpflegung konnte das Haus überwiegend aus regionalen Zutaten zubereiten.

Ein Camp fast ohne Autofahrten

Auf Fahrten wurde in diesem Workcamp bewusst weitgehend verzichtet, aus Klimaschutzgründen aber auch um aufgrund der Corona-Abstandsregelungen. Die Wege wurden zu Fuß zurückgelegt und die Wanderungen sinnreich in das Programm integriert. Beispielsweise wurde die 8 km lange Wanderstrecke auf dem „Energieweg“ bis zur Berufe-Rallye auf der Staumauer als Veranschaulichung des Vortrags von über nachhaltigen Tourismus in der Region genutzt. Des Weiteren wurde darauf geachtet, dass die Dozent*innen und besuchenden Unternehmer*innen möglichst aus der näheren Umgebung kamen.

Elemente der Camps

Work im Workcamp: Die Auftraggeber*innen und ihre Aufträge

Die Tischlerei-, Bau- und GaLaBau-Arbeiten während des Camps haben den Sinn, Arbeitsergebnisse zu erzielen, die über die Dauer des Workcamps hinaus für Umwelt und Natur von Nutzen sind und im öffentlichen oder halböffentlichen Raum bestehen bleiben. Denn Eigentumsrechte der einzelnen Teilnehmenden am gemeinsamen Bauwerk gibt es nicht, genauso wenig wie Lohn für geleistete Arbeit.

So hat beispielsweise das Projektteam [ProlInsekt](#) der NaturFreunde NRW gemeinsam mit dem [Naturfreundehaus Käte Strobel](#) den Auftrag zum Bau eines Bienenhotels auf dem Gelände des Naturfreundehauses erteilt. Da die vielfältigen Lebensräume und damit auch die Brutstätten der Wildbienen immer mehr verloren gehen, ist es für die Insekten schwierig zu nisten und ihren Nachwuchs zu versorgen. Die NaturFreunde NRW wollten mit dem Projekt ProlInsekt Insekten in den Fokus der Aktivitäten rücken, Verbesserungen zum Schutz der Artenvielfalt anstoßen und umsetzen und mit Jung und Alt gemeinsam aktiv werden. Dazu gehörten praktische Maßnahmen wie die des Baus eines Bienenhotels.



Probenentnahme zur Bewertung der Wasserqualität © VSB gGmbH



Aufbau des Bienenhotels © VSB gGmbH

Für den Bau des Bienenhotels standen den Workcamp-teilnehmer*innen ein ganzer und ein halber Tag zur Verfügung. Mit dem mitgebrachten Material und Werkzeug wurden in Eichenholzstämmen Brutlöcher für Wildbienen gebohrt und Röhricht angebracht. Das Holzgestell musste am Ende an geeigneter Stelle mit Südausrichtung auf der zukünftigen Streuobstwiese auf dem Gelände des Naturfreundehauses eingegraben werden.

Themenworkshops zur Berufswelt Energiewirtschaft und Wasserwirtschaft

Im Rahmen des Projektes [Energiejobs.NRW](https://www.energiejobs.nrw.de) der EnergieAgentur.NRW konnten verschiedene Angebote für Schulklassen gebucht werden. Ziel des Projekts war es, Schüler*innen sowie Lehrkräfte über die Berufswelt im Bereich Energie und Klimaschutz in NRW zu informieren, Wege dorthin aufzuzeigen und die Schulen mit Unternehmen, die in dieser Branche tätig sind, zu vernetzen. Dieses Angebot konnte passend in das Workcampprogramm eingewebt werden. In einem zweistündigen Workshop mit Hilfe von vier Ausprobier-Stationen wurden unterschiedliche Ausbildungsberufe im Bereich der Erneuerbaren Energien aufgezeigt. Dazu gehören Strom- und Wärmeenergiegewinnung aus Wasser, Wind, Sonne und der Erde. Die vielfältigen Berufsbilder konnten dadurch praktisch aufgezeigt und erlebt werden.

Daneben wurden weitere Expert*innen in das Camp eingeladen. zum Themenfeld der Wasserwirtschaft konnte beispielsweise der ehemalige Vorsitzende des

[BUND NRW](https://www.bund-nrw.de), Paul Kröfges, gewonnen werden. Er lud die Jugendlichen dazu ein, sich auf unterschiedliche Weise mit dem Thema Trinkwasser, Wasserverbrauch, Gewässerbelastung und Umweltzerstörung durch Wasserkraftnutzung zu beschäftigen. Neben Themen wie dem Menschenrecht auf Wasser und den Zusammenhängen zu den Nachhaltigen Entwicklungszielen konnten die Teilnehmenden Gewässerproben aus dem nahe gelegenen Aggerfluss mit Hilfe von Becherlupen auf Besiedelung kleiner Lebewesen untersuchen. Anschaulich wurde daran die Problematik der Stromgewinnung aus Fließwasserkraftwerken, weil für eine geringe Stromausbeute Wanderfische in Mitleidenschaft gezogen werden.

Erkundungen

Neben den Themenworkshops bildeten die Erkundungen eine zweite Möglichkeit, Themen und Akteure kennenzulernen. Zum Thema nachhaltige Energiewirtschaft konnte beispielsweise das Bioenergiedorf Liebershausen besucht werden, in dem sich engagierte Bürger*innen Ziel gesetzt haben, durch Holzabfälle als nachwachsendem Rohstoff weitgehend unabhängig von fossilen Brennstoffen zu werden. Mit dem Bau eines Holzhackschnitzel-Heizkraftwerkes ist es gelungen, das Dorf Liebershausen fast vollständig unter Verwendung von Holz mit Heizwärme und Warmwasser zu versorgen. Im Gegensatz zu den fossilen Energieträgern Öl, Gas oder Kohle ist Holz ein nachwachsender Rohstoff mit ausgeglichener CO₂-Bilanz. Da außerdem die Schwefeldioxidemissionen gering sind, handelt es sich bei der Energiegewinnung aus Holz um ein nachhaltiges Energiekonzept. Wesentliche Bestandteile



der Maßnahme sind die Heizzentrale, das Nahwärmenetz, das die Wärme aus dem Heizwerk im Ort verteilt und die Hausübergabestationen für Raumwärme und Brauchwasser. Das Kraftwerk wird in eigener Regie von ehrenamtlichen Helfer*innen aus dem Dorf betrieben, unter dem organisatorischen Dach der eigens dafür gegründeten Energiegenossenschaft. Von Beginn an war es ein Projekt von Bürger*innen für Bürger*innen. Der Vorstandsvorsitzende der [Energiegenossenschaft Lieberhausen eG](#), der gleichzeitig auch der ortsansässige Revierförster ist, zeigte den Campteilnehmer*innen die Gesamtanlage und erklärte, wie man aus Holzreststoffen Energie erzeugen kann.

Eine anderes Beispiel für eine Erkundung war der geführte Besuch des „Energiewegs“. Die Produktmanagerin im Bereich „Wandern und Radfahren“ des Tourismusportals „[Das Bergische](#)“ kam zu Besuch und stellte den Campteilnehmer*innen ihre Arbeit vor. Der „Energieweg“, auf dem die Jugendlichen 8 km weit bis zur Staumauer wanderten, gehört zu den 24 „Streifzügen“ im Bergischen Land und wurde u. a. in Kooperation mit ZebiO und dem Energieversorger „AggerEnergie“ entwickelt. Die vielen Tafeln, die entlang des Weges zu den Themen Strom, Wasserkraft, Holz und Windenergie informieren, sind in die Jahre gekommen und sollten demnächst modernisiert werden. Hierfür wurden die Jugendlichen gefragt, die Tafeln zu analysieren, zu bewerten und Anregungen zu geben, wie man Infos anschaulicher oder auch zielgruppengerechter aktualisieren kann.

Lagerfeuergespräche

Lagerfeuergespräche am Abend eignen sich perfekt dazu, um in lockerer Atmosphäre die Campteilnehmer*innen mit Fachleuten zusammenzubringen. Die Jugendlichen bekommen Besuch und erfahren dabei, wie der Berufsalltag aussieht und wie der persönliche Werdegang des Experten war. Außerdem werden Ausbildungsmöglichkeiten und die schulischen Voraussetzungen zum Erlernen des jeweiligen Berufs aufgezeigt.

So konnte beispielsweise eine Energieberater im Rahmen eines Lagerfeuergesprächs seinen Beruf vorstellen und Fragen beantworten. Als Energieberater muss er über die Anforderungen des Marktes und über die energetische Gebäudebilanz und wie man diese verbessern könnte, Bescheid wissen. Außerdem geht es darum, wie mit technischen Detailwissen und der Bedeutung der baulichen Substanz von Gebäuden einen Energieausweis ausgestellt wird. Weil Energieberater kein Ausbildungsberuf ist, zeigte er auf, dass eine handwerkliche Ausbildung, in seinem Fall die zum Stuckateur, die Basis seiner Karriere als Energieberater bildete.

Erlebnispädagogische Angebote

Arbeiten im Freien gehört bei einem Workcamp im Sommer dazu und ist während der Corona-Pandemie auch geboten. Auch beim Leben im Freien wird größter Wert auf Outdoor-Aktivitäten und körperliche Bewegung gelegt. Kennenlern-Spiele im Außengelände, Bogenschießen, gemeinsames Musizieren am Lagerfeuer, eine Wanderung entlang des Energiewegs sowie das Schwimmen im nahegelegenen Naturschwimmbad und im hauseigenen Hallenbad, fanden so immer mit Anleitung und Betreuung statt, sowohl tagsüber als auch nach dem Abendessen.

Ein besonderes Format konnte im Rahmen des Camps mit der [Staumauer-Rallye](#) zusammen mit dem Energieversorger [AggerEnergie GmbH](#) entwickelt werden. Wie sauberes Wasser gesammelt, verteilt und wieder gereinigt wird und wie die Wasserkraft durch eine Staumauer erhöht und genutzt werden kann und welche Berufe es entlang einer Talsperre gibt, verdeutlicht die Berufswelt-Rallye rund um die Aggertalsperre bei Gummersbach. Die Abteilung Marketing und Öffentlichkeitsarbeit beim Energieversorger „AggerEnergie GmbH“ haben diese gemeinsam mit dem „mach Grün!“-Team von VSB und ZebiO rund um die Staumauer der Aggertalsperre entwickelt.

Zur Staumauer wanderten die Jugendlichen auf dem 8 km langen Teilstück des „Energieweges“. Einmal angekommen wurden sie in Zweier-Teams eingeteilt und rotierten zwischen den einzelnen Rallyestationen, die von VSB-, ZebiO- und AggerEnergie-Mitarbeiter*innen betreut wurden. Die Jugendlichen mussten dabei nicht nur berufsbezogene Geschicklichkeitsaufgaben bewältigen, sondern konnten Interviews mit Azubis führen – vom Bau eines Wasserrades bis zum Ausprobieren von E-Fahrzeugen. Die Rallye lief als Wettbewerb ab, an dessen Ende eine Verleihung „energiegeladener Preise“ wartete.

Einsatz digitaler Medien

Der Wettbewerbsaufruf [#futureworkchallenge](#) des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wurde zum Anlass genommen, ein Medienteam zu bilden und unter Anleitung einen Beitrag zu erarbeiten. Sowohl die Talsperre als auch der am Rand des Energiewegs abgelegte riesenhafte Rotorflügel einer Windkraftanlage, boten sich als Filmsets an. Die Jugendlichen waren aufgefordert, ihren Beitrag in Form einer Bild- oder Bewegtbild-Datei über den Social-Media-Dienst Instagram einzureichen.



Alle Handwerksberufe können „auf die Walz“ gehen und Handwerksgehlen früherer und heutiger Zeiten machen sich auf, um andere berufliche Erfahrungen zu sammeln. Andere Erfahrungen als die, die sie während ihrer Lehre bei einem Handwerksbetrieb machen konnten. Jugendliche heutzutage assoziieren mit dem Begriff „work & travel“ eine faszinierende Mischung aus Abenteuer erleben in fremden Gegenden, interessante Menschen kennenlernen und saisonales Arbeiten zum Broterwerb.

Wenn in einem einwöchigen Workcamp der Bezug zur Walz hergestellt wird, geht es darum, die Faszination des Walzens einzufangen, um verschiedene Handwerksberufe als unbekanntes Outdoorerlebnis und zusammenschweißendes Abenteuer zu erfahren. Da die Baustellen, die erwandert werden wollen, und deren Auftraggeber dem Gemeinwohl verpflichtet sind, erleben sich die Jugendlichen bei ihrer sinnstiftenden Arbeit als motiviert, wirkmächtig und als Team.

Typisch für Walzgänger*innen sind Berufe aus dem traditionellen Baubereich, wie Zimmerer*in, Schreiner*in, Ofenbauer*in, Maler*in/Lackierer*in, Steinbildhauer*in, also traditionelle Handwerksberufe, bei denen eine Bewusstwerdung über Nachhaltig-

keit, Regionalität, Schonung der Ressourcen und Langlebigkeit der Produkte im Wachsen begriffen ist.

Die beiden Camps, die jeweils in den Sommerferien stattfanden, sollten gleichzeitig bei den Teilnehmenden ein Problembewusstsein für die Umweltschäden und sozialen Missstände, die bei der weltweiten Billigproduktion von Konsumgütern entstehen, schaffen. Wenn sie selbst die Gelegenheit bekommen, handwerklich zu arbeiten und ein qualitativvolles Ergebnis vorweisen können, resultiert daraus ein anderes Verständnis von Wertigkeit handwerklicher Arbeit und ihrer Materialien und Werkzeuge. Die Jugendlichen können so ableiten, was sich für die Handwerksarbeit noch ändern muss, um den Ansprüchen auf mehr Nachhaltigkeit, mehr Klimaschutz und weniger Müllverursachung zu genügen.

Themen- und Berufsfeld Holz- und Bauhandwerk, Gebäudetechnik und Forstwirtschaft

Wandern von einer Baustelle zur nächsten und dabei sägen, schrauben, anstreichen, bauen oder im Wald arbeiten, er-



Teilnehmende auf der Walz © VSB gGmbH

schließt Einblicke ins Handwerk, die im Leben der Schüler*innen eher selten möglich sind. Die Jugendlichen sind als Wandernde nicht nur klimaneutral unterwegs, sondern lernen bei der Projektarbeit Handwerksbetriebe und Expert*innen in ihrer Region kennen, die den Jugendlichen zutrauen, mit Material, Werkzeugen und Maschinen zu hantieren und etwas zu schaffen, das Sinn und Bestand hat. Das Waldsterben in einer bis jetzt walddreichen Region wird beim Wandern offensichtlich und das Treffen mit dem Förster, der von Abholzung, Holzausverkauf nach China und Aufforstung mit dem Klimawandel angepassten Pflanzen erzählt, regt zusätzlich dazu an, sich Gedanken über die Baustoffe und das Bauen in der Zukunft zu machen. Der Raubbau an Rohstoffen und deren Verknappung durch den Klimawandel und die Klimafolgeschäden, die weltweit ungerecht verteilt sind, haben Auswirkungen auf die Zukunft der Teilnehmenden selbst, auch auf deren berufliche Perspektiven.

Bei der großen Breite handwerklicher Berufe konzentrieren sich die Camps auf die Berufe, die mit Holz zu tun haben, einem Rohstoff und Baustoff, der auf unterschiedlichen Baustellen zum Einsatz kommt und mit dem zu arbeiten sich auch Laien sehr schnell zutrauen.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Kern des Walzing-Workcamp-Moduls sind die jeweiligen Baustellen, von denen es mindestens zwei pro Walzing-Workcamp-Woche gibt. Sie halten eine Aufgabenstellung aus der Berufspraxis bereit, für deren Bewältigung von anwesenden und unterstützenden Handwerker*innen gelernt wird. Mit einem erlebnispädagogischen Ansatz wird Wert auf das Lernen in Situationen mit Ernstcharakter, auf Handlungsorientierung, Ganzheitlichkeit, Gruppenorientiertheit, Grenzen erproben, Naturerlebnis und auf Outdoor-Freizeitaktivitäten gelegt.

Ergänzt wird diese erlebnispädagogische Baustellen-Methode durch thematische Impulse, durch die die Jugendlichen unterschiedliche Aspekte von Nachhaltigkeit, Umwelt- und Klimaschutz, Soziales, Lebens- und Arbeitswelt erfahren können. So flankieren Input-Vorträge mit Quizeinlagen z.B. zum Insekten- und Bienensterben oder zum Waldsterben, konkrete Bauaufgaben, wie den Bau eines Wildbienenhotels oder den eines Wildschutzaun rund um eine Pflanzfläche. Exkursionen dienen dem intensiven Einblick in die Arbeitswelt eines Unternehmens mit möglichen Ausbildungen in Handwerksberufen und Lagerfeuergespräche mit Handwerker*innenbesuch lässt viel Raum für Fragen und Aussprachen.

Am Ende von jeweils anderthalb Arbeitstagen finden die Jugendliche ihre Anerkennung darin, dass sie ihr „Bauwerk“ dem gemeinnützigen Auftraggeber offiziell übergeben und Dank und Würdigung erfahren. Das Interesse der anwesenden Medienvertreter und deren Interviewgespräche mit den Jugendlichen verstärken die Wertigkeit des ergebnisorientierten Arbeitens im Workcamp zusätzlich.

Zwei bis drei Campleiter*innen begleiten die Jugendlichen durch die Woche, leiten an, arbeiten mit, halten die Gruppe zusammen, gestalten das Rahmenprogramm, planen mit externen Expert*innen die Impulse und organisieren den Alltag im Camp. Sie tragen die Gesamtverantwortung und sind Ansprechpersonen für externe Anleiter*innen, Vortragende, Lagerfeuerbesucher*innen und die Jugendlichen. Mit deren Eltern sind sie in Kontakt und unterstützen auch die verwaltungstechnische Projektabwicklung.

Ablauf und Phasen

Die Walzing-Workcamp-Woche erstreckt sich über fünf Tage, so dass mit jeweils anderthalb bis zwei Arbeitstagen pro Baustelle und einem Wandertag mit Exkursion zwecks Betriebsbesichtigung und zum Wechseln der Unterkunft am mittleren Tag gerechnet wird.

Das Campleben spielt sich in mindestens zwei Gruppenunterkünften und auf den Wanderungen dorthin und zu den jeweiligen Baustellen ab. Von den anderen Gästen weitgehend getrennte Wohn- und Arbeitsbereiche in den jeweiligen Unterkünften stärken die soziale Interaktion in der Gruppe und ermöglichen mit dem instinktiven Bogenschießen ein exklusives Freizeitprogramm.

Auf Fahrten mit eigenen Kleinbussen wird bewusst verzichtet. Zu Fuß die Region zu durchqueren, sich allein anhand von Fotos und Karten zu orientieren, mit offenen Augen und interessiertem Blick die Umwelt wahrzunehmen, sich beim Picknick selbst zu verpflegen, bei markanten Wegpunkten und interessanten Betrieben einen Stopp einzulegen, um zu besichtigen, und am Ende der Tour eine Unterkunft zu finden – macht den Reiz eines auf Outdoorerlebnisse ausgerichteten Workcamp-Moduls aus.

Auch den Weg zur Baustelle zu Fuß zu gehen, empfiehlt sich, wenn dafür nicht mehr als eine Stunde einzuplanen ist, und wenn es sich um einen abwechslungsreichen Natur- oder Wanderweg handelt. Um mit einer erschöpften Gruppe am Ende eines Tages zur Unterkunft zurückzukehren, greift man auf den ÖPNV zurück.



Ablaufplan „Walzing Workcamp“

		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5
8:00	Vormittags		Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück, Auschecken
9:00			Input Insektenschutz	Wanderung	Wandern zur Baustelle 2	Wanderung zu Baustelle 2
9:30					Baustelle 2 Holzzaun abreißen, Zaun bauen, Grillen (3 Teams)	Baustelle 2 Zaun bauen, Türen renovieren
10:00		Anreise, Infos, Orga, Kennenlernen	Baustelle 1 Bienenhotel, Fühl- kisten und Baumka- russell	Input Förster über Waldsterben		Input Hufschmied
10:30		Wanderung zur Übernachtung 1				
11:00						
11:30						
12:00		Mittagessen und Zimmer beziehen	Mittagessen	Picknick mit Lunch- paketen	Grillen und Lunchpakete	
12:30						
13:00						
13:30	Campregeln				Mittagessen	
14:00	Nachmittags	Baustelle 1 Sinnespfad	Baustelle 1 fertigstellen, Schweinetröge Pressebesuch	Wanderung zu Unternehmen	Baustelle 2 Zaunlatten sägen, Türen renovieren (2 Teams)	Evaluation
14:30				Unternehmens- besuch		Bogenschießen
15:00						
15:30						
16:00						
16:30					Wanderung zu Übernachtung 2	Präsentation und Abreise
17:00						
17:30						
18:00				Wanderung zur Unterkunft 2		
18:30	Abendessen	Abendessen	Abendessen und Zimmer beziehen		Abendessen	
19:00						
ab 19:30	Abends	Lagerfeuer mit Ex- pert*innengespräch	Lagerfeuer mit Ex- pert*innengespräch; Baumwipfelpfad	Freizeitprogramm: Bogenschießen	Lagerfeuer mit Ex- pert*innengespräch; Bogenschießen	

Die jeweiligen Baustellentage sind gefüllt mit einem Wechsel aus Impulsveranstaltungen während des Tages oder am Abend, Phasen der handwerklichen Arbeit an der jeweiligen Aufgabenstellung, Pressebesuchen, Lagerfeuergesprächen und Freizeitaktivitäten aus dem Outdoorsport.

Der Ablaufplan untergliedert sich wie folgt:

Praktisches Arbeiten
externer Input
Präsentation
Wanderung
Freizeit, Ein- und Auschecken, Orga

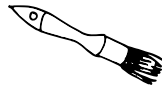
Elemente des Camps

Im Folgenden erläutern wir genauer, wie die unterschiedlichen Programmblöcke aufgebaut sind. Die an-

gewandten Methoden werden ausführlich in unserem [Toolbook](#) beschrieben.

Baustellen

Auf den jeweiligen Baustellen, mindestens zwei in einer Workcampwoche, widmen sich die Jugendlichen der Realisierung einer Aufgabenstellung und arbeiten dabei handwerklich in einer sogenannten Ernstsituation: kein spielerisches Basteln an einem Modell, das am Ende zurückgebaut werden muss, sondern ernsthaftes Konstruieren und Bauen mit üblichen Werkzeugen und Materialien. Von dem Arbeitsergebnis wird erwartet, dass es einen Nutzen hat und mehrere Jahre hält. Dazu werden Arbeitsteams eingeteilt, die sich um in sich abgeschlossene Arbeitsschritte kümmern. Je nachdem, wie konkret und anspruchsvoll der Arbeitsauftrag ausfällt, wird entweder nach Bauanleitung und Vorgaben der Anleiter gearbeitet, durchaus ergebnisorientiert, oder ergebnisoffen und sich um Lösungen mit anderen Mitteln bemühend.



Lautet der Arbeitsauftrag Bau eines Wildbienenhotels, werden vorhandene Holzbretter oder Resthölzer auf Tauglichkeit abgeklopft, werden Bauanleitungen herausgesucht, Messungen vorgenommen, Werkzeugen und Maschinen zum Einsatz gebracht. Deren Gebrauch wird von den Anleiter*innen kurz gezeigt und dann den Jugendlichen überlassen, die unter Aufsicht möglichst selbstständig damit umgehen. Wichtig ist hierbei, dass nicht immer die gleichen Jugendlichen die anspruchsvollen Arbeiten erledigen, sondern dass sich bei den besonders interessanten Arbeiten abgewechselt und sich gegenseitig geholfen wird. Die Arbeiten sind körperlich anstrengend und erfordern wegen der nicht zu verharmlosenden Verletzungsgefahr höchste Konzentration.

Geht es darum, einem Geräteschuppen einen farbigen Anstrich zu verpassen oder antike Holztüren im Freilichtmuseum aufzufrischen, ist eine Unterweisung vom Malermeister oder von der Malermeisterin oder von Azubis nötig, um die Jugendlichen die kostbaren Einzelstücke abschmirlen und neu anstreichen oder lasieren zu lassen. Müll auf der Baustelle vermeiden, sparsam mit Ressourcen umgehen, auswählen müssen zwischen „ökologisch sinnvoll, aber teuer“ oder „umweltschädlich, dafür billig“ sind Anforderungen im Arbeitsalltag, die die Fachleute den Jugendlichen vermitteln können. Auch über die Behandlung und Reinigung des Werkzeugs und der Maschinen vor und nach der Arbeit, über den Umgang mit Holzarten und mit Farben und Lasuren vor dem Auftragen, über den Gebrauch von elektrischen, gefährlichen Werkzeugen müssen sich die Jugendlichen belehren lassen, bevor sie selbstständig damit arbeiten dürfen. Nebenbei erfahren sie viel darüber, wie Ressourcenverknappung, hohe Energiekosten und Müllvermeidung das Handeln auf einer Baustelle mitbestimmen.

Hat eine Aufgabenstellung einen ergebnisoffenen Charakter, wie der Bau eines Wildschutzzaunes rund um ein neu zu bepflanzendes Waldgrundstück, genügt es, dass ein riesiger Stapel von alten Brettern und Holzresten bereit liegt. Daraus mit den vorhandenen Sägen, Schrauben und Akkuschauborn nach und nach Holzgatterelemente zu bauen und miteinander zu einem Zaun verbinden und aufzustellen, der nur ca. 5 Jahren stehen bleiben muss und dann an Ort und Stelle verrotten darf, kann von den Jugendlichen erst alleine und dann gemeinsam überlegt und realisiert werden.

Hier finden verschiedene Lernprozesse statt. Über die Baustellenarbeit werden den Jugendlichen durch Problemreflektion und Kreativprozesse Handlungsmöglichkeiten und Handlungskompetenzen vermittelt. Der

praxisnahe Bezug dient dem Erlernen neuer Fähigkeiten und Techniken sowie dem Umgang mit Werkzeugen und Maschinen.

Durch die Entwicklung eigener Ideen sollen die Jugendlichen ihre Selbstwirksamkeit für eine nachhaltige Transformation erfahren, neue Fähigkeiten an sich entdecken und ausbauen und einen Produktentstehungsprozess selbst durchlaufen und ihre Lösung am Ende auch selbstständig hinsichtlich unterschiedlicher Nachhaltigkeitskriterien überprüfen.

Auch soziale Kompetenzen werden durch die Teamarbeit weiterentwickelt und die Strukturierung und Organisation von Arbeitsprozessen in einem Team forciert. Zudem eröffnen die Baustellen einen Raum, bei der Reflexion der neu erworbenen Fertigkeiten und Fähigkeiten die eigenen beruflichen Perspektiven neu zu denken, sich mit dem beruflichen Werdegang und Lebensweg der Anleiter*innen auseinanderzusetzen sowie Prioritäten für die Auswahl von Ausbildung, Beruf oder Arbeitgeber zu setzen.

Thematische Impulse

Der **Input zur Arbeitssicherheit** beim handwerklichen Arbeiten mit Werkzeugen und Maschinen geht dem ersten Arbeitseinsatz voraus, weil die Teilnehmenden schon aus Versicherungsgründen die von der Berufsgenossenschaft geforderte Einweisung erhalten und als zu Kenntnis genommen unterschreiben müssen.

Der erste Workcampstag beginnt mit dem Treffen am Ort des vorjährigen Walzing Workcamps und mit **der Besichtigung des damals Erreichten**. Kennenlernen- und Teambuildingspielen sowie die



Wanderung zur ersten Baustelle und zur Unterkunft lassen die Teilnehmenden zueinander finden. Mit der Zimmerverteilung und dem Gang zur ersten gemeinsamen Mahlzeit kommen die Camp-Regeln zur Sprache.

Der theoretische **Input zum Kontext** der zu bewältigenden Arbeitsaufgaben kann dagegen auch in die Zeit des Arbeitseinsatzes eingebettet werden und diese damit abwechslungsreicher gestalten. Nachdem die Teilnehmenden am ersten Arbeitsnachmittag das Bienenhotelgestell gezimmert haben, macht es Sinn, am nächsten Arbeitstag mit dem theoretischen Input zum Insekten- und Bienensterben zu beginnen, um daraus auch Erkenntnisse für die Füllung des Bienenhotels zu gewinnen und im Laufe des Arbeitstages mit dem nötigen Hintergrundwissen (Warum dürfen Reethalme hinein, aber keine Tannenzapfen?) fertigzustellen.

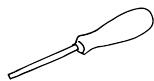
Im Fall des Baus einer Händewaschanlage im Stil eines „Tippy Taps“ muss der Input in Form eines Videos „Tippy Tap – It’s in your hands“ im Vorhinein erfolgen, weil daraus die Inspiration für den Nachbau mit anderen Materialien gezogen werden soll.

Input zum Kontext der Arbeitsaufgabe „Wildschutzzaun bauen“ ergibt sich sowohl aus dem naturpädagogischen Angebot der Unterkunft „Panarbora“, die mit Führungen auf dem Baumwipfelpfad und Aussichtsturm aufwartet, als auch aus dem Treffen mit dem Revierförster auf der Wanderung zur nächsten Unterkunft.

Schlussendlich kommen bei den Lagerfeuerbesuchen von Expert*innen aus dem Handwerk, möglichst auch von einem Walzgänger oder einer Walzgängerin, Fragen nach Berufsbildern, Work-Life-Balance und persönlichen Perspektiven zur Sprache wie auch das Thema Innovationen für mehr Nachhaltigkeit und Digitalisierung im Handwerk.

Exkursion

Ein zentrales Element der Berufs- und Lebensorientierung sind Exkursionen zu Betrieben, in denen möglichst mehrere Ausbildungsberufe im Handwerk vorgestellt werden. Wenn Produkte und Vertriebsobjekte des Betriebes, wie z. B. Wärmepumpen und PV-Anlagen, als zukunftsweisende Innovationen in der Haustechnik von Handwerker*innen gezeigt und erklärt werden und besichtigt und angefasst werden dürfen, bekommt der Beruf Heizungsinstallateur*in ein Gesicht, nämlich das eines Menschen, der einen Betrieb aufgebaut hat und für seine Arbeit brennt. Die Jugendlichen erfahren dabei auch, dass die Arbeitswelt des Handwerks sich für sie interessiert und sie für sich gewinnen will.



Bei der Auswahl der Betriebe ist es von Vorteil, wenn die Diskussionen und Führungen im laufenden Betrieb stattfinden können und junge Erwachsene, vorzugsweise Auszubildende des Betriebes daran teilnehmen, da diese einen direkten Zugang zu den Jugendlichen herstellen können. Weniger empfehlenswert sind Präsentationen zu den vielfältigen Ausbildungsmöglichkeiten ohne direkten Austausch und praxisnahe Einblicke.

Exkursionen sollten mit den Jugendlichen immer vor- und nachbesprochen werden und mit den anderen Campaktivitäten verknüpft werden, als Highlight auf der Wanderung am mittleren Tag und mit dem Expertenbesuch beim Lagerfeuer. Der Besuch von maximal zwei Betrieben ist empfehlenswert. Oder der Handwerksbetrieb kommt zu den Jugendlichen, wie z. B. die Hufschmiedin, die mit ihrer rollenden Werkstatt zur Baustelle im Museumsdorf kommt und ein Pferd beschlägt. Perfekt, wenn die Jugendlichen mithelfen dürfen, die Hufeisen zu erhitzen und zurecht zu hämmern und dabei ihre Fragen stellen können.

Präsentation der Ergebnisse

Die Höhepunkte des Camps bilden die Präsentationen der Arbeitsergebnisse im Beisein der Presse und der gemeinnützigen Auftraggeber*innen, denen die geschaffenen Bauwerke am Ende des zweiten Walzing-Workcamp-Tages bzw. am letzten Tag offiziell übergeben werden. Am letzten Tag gehören auch die Eltern und Geschwister, die zum Abholen gekommen sind, zum Publikum. Im Vorfeld werden DIN-A4-große Etiketten „Wer hat’s gemacht?“ einlaminiert und beim Akt der Übergabe befestigt. Darauf steht, dass das Bauwerk oder Arbeitsergebnis den mach Grün!-Jugendlichen dieses Camps zu verdanken ist. Das Vorführen, die Entgegennahme von Dankesworten und der Austausch über Arbeitsschritte, Rückschläge, Hindernisse und glückliche Einfälle verleihen der geleisteten Arbeit auf den Baustellen Sinnhaftigkeit und Gewicht. Das gute Gefühl, sich eine Ferienwoche lang für etwas Sinnvolles angestrengt zu haben und dabei mit neu kennengelernten Jugendlichen eine verschworene Gemeinschaft geworden zu sein, erschwert oft das Abschiednehmen. So wirkt die Aussicht auf ein Nachtreffen, bei dem wieder etwas Außergewöhnliches zum Thema Nachhaltige Berufswelt angeboten wird, verstetigend auf das in den Köpfen Erreichte.

Die einzelnen Arbeitsergebnisse werden auf der [„mach Grün!“-Website](#) präsentiert.





Beim Format des Jugendgipfels werden Ansätze und Inhalte aller vorangehenden Konzepte verbunden und in kleinen Ausschnitten aufgegriffen und erlebbar gemacht. Der Jugendgipfel ist ein kurzes Camp-Format von knapp vier Tagen, an denen die teilnehmenden Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 14 bis 25 Jahren nachhaltige Entwicklung in Handwerksberufen aus acht Themenbereichen kennen lernen können. Der Gipfel ermöglicht den Jugendlichen Einblicke in Nachhaltigkeit, berufliche Orientierung, die Arbeit nachhaltig arbeitender Betriebe sowie den Austausch mit Berufs-Praktiker*innen.

Themen- und Berufsfelder

Die Teilnehmenden können innerhalb der Programmpunkte zwischen acht verschiedenen Themenbereichen wählen, die in Kurzworkshops, Exkursionen sowie Tagesworkshops bearbeitet werden.

- » Mobilität
- » Bekleidung
- » Event- und Gebäudetechnik
- » Bau, Sanitär, Heizung, Klempner und Klima
- » Wasser und Energie
- » Ernährung
- » Gesundheit und Wohlbefinden
- » Klimagerechtigkeit

Um die Themenfelder zu erschließen, können gemeinsame Impulse in der Gruppe, unterschiedlichste Methoden zum Einsatz kommen. Anders als in den vorangegangenen Konzepten, können alle Elemente des Gipfels aufgrund der limitierten Zeit einen kurzen Einblick in unterschiedliche Nachhaltigkeitsaspekte des Berufslebens und Handwerks bieten. Zur Teilnahme eingeladen sind ehemalige Teilnehmende und Personen ohne bisherige Berührungspunkte mit den anderen Camps. Inhaltlich sollten die angebotenen Elemente deshalb sowohl eine vertiefte Auseinandersetzung anbieten als auch einen ersten Startpunkt ermöglichen, dass sich Jugendliche und junge Erwachsene mit Nachhaltigkeit und Arbeit beschäftigen. Dabei sind die einzelnen Elemente von den Jugendlichen frei wählbar. Peer-Lear-

ning zwischen bereits engagierten Jugendlichen und Jugendlichen, die sich neu mit Nachhaltigkeit im Beruf auseinandersetzen, ist ein wichtiger Aspekt eines gelingenden Gipfelcamps.

Das Gipfelkonzept endet mit der gemeinsamen Präsentation der Ergebnisse der ganztägigen Workshops des letzten Tags.

Spezifischer Ansatz und Struktur des Camps

Kern des Gipfels ist es möglichst vielfältige Perspektiven in unterschiedliche Themen und Berufsfelder zu ermöglichen und sich einem Themenbereich intensiver und praktisch anzunähern. Der Gipfel ermöglicht durch die vielfältigen Angebote eine Teilnehmendenzahl von 30 bis 60 Personen, je nach Menge und Art der Angebote. Wenn das Gipfelkonzept für eine ehemalige Gruppe von Teilnehmenden oder eine existierende Gruppe umgesetzt wird, ist deren Mitarbeit möglich. Im Vorfeld können die Teilnehmenden bei der Planung intensiver einbezogen werden und Programmelemente selbst organisieren und mitbestimmen.

In der Einführung ermöglichen kurze Impulse einen Themeneinstieg. Anschließend können die Teilnehmenden in Kurzworkshops und Exkursionen für kurze Zeit aktiv in unterschiedliche Themenfelder eintauchen. Die „Tagesworkshops“ bieten schließlich die Möglichkeit sich für einen Tag intensiv mit einem Themengebiet zu beschäftigen und Dinge mit den eigenen Händen auszuprobieren. Einerseits werden neue Perspektiven eröffnet und andererseits können an einem Tag auch neue Techniken, Technologien und Fähigkeiten getestet, erlernt und in Kleingruppen selbst umgesetzt werden.

Am Abschluss des Gipfels steht eine Präsentation, welche die Arbeit der Jugendlichen würdigt und ihnen die Möglichkeit gibt in Diskussion mit anderen Teilnehmenden, Betreuer*innen oder externen Gästen/Zuschauer*innen zu kommen. Um eine breite Öffentlichkeit zu erreichen, kann das Format einer Kundgebung gewählt werden. Wenn eine Kundgebung aus organisatorischer Sicht in Betracht kommt, ist es wichtig, den Jugendlichen die Wahl zu lassen, ob sie ein solch öffentlich-politisches Format umsetzen möchten oder sich für eine andere Art der Abschlusspräsentation entscheiden.

Das Gipfelkonzept benötigt durch die hohe Teilnehmerschaft von mehr als 30 Personen mindestens vier bis sechs Teamer*innen, die die Teilnehmenden durch den gesamten Gipfel begleiten. Besteht die Möglichkeit von zusätzlichen Teamer*innen, die nur die Nachtwachen übernehmen, werden die anderen Teamer*innen tagsüber deutlich entlastet. Die Verantwortung für Planung und Umsetzung wird durch ein Leitungsteam (Doppelspitze) getragen. Je nach Anzahl der Workshops ergänzen weitere Workshopleiter*innen das Team kurzzeitig. Raum und Zeit für Absprachen und Austausch im Team sollten in der täglichen Camp-Struktur fest verankert werden. Für die Umsetzung des Programms braucht es weitere externe Kooperationspartner. Diese können beispielsweise Initiativen, Betriebe, Projekte und Bildungsträger sein. Im Berliner Raum können für die Durchführung von Workshops Initiativen, Anbieter außerschulischer Bildung ggf. mit handwerklichem Bezug angefragt werden, wie z. B. KanTe, Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie, handgewebt oder weitere freie Honorar-dozent*innen im Bereich BNE/Praxis. Für Exkursionen sind Kooperationspartner wie Norddeutschen Zentrums für Nachhaltiges Bauen, Lebenskleidung, Isla Coffee Berlin, Kompetenzzentrum der SHK-

Innung, Velogut, Roof Water-Farm geeignet. Auch eine temporäre Begleitung des Gipfels durch Kolleg*innen, die für Administratives und Öffentlichkeitsarbeit zuständig sind, ermöglicht eine gute Arbeitsteilung und damit reibungsfreieren Ablauf für alle.

Ablauf und Phasen

Der Ablaufplan untergliedert sich wie folgt:

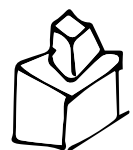
Werkstätten, Praxis
Thematischer Input
Exkursion und Treffen
Präsentation
Freizeitprogramm, Ein- und Auschecken



Der Gipfel erstreckt sich mit Übernachtung über vier Tage, wobei das Programm am ersten Tag zwecks Anreise erst nachmittags beginnt und zwecks Abreise am letzten Tag mit dem Mittagessen endet. Insgesamt stehen für das Programm also drei Tage zur Gestaltung offen. Der Ablauf ist aufgrund der kürzeren Zeitspanne

Ablaufplan des Jugendgipfels

		Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4
9:00	Vormittags	Anreise	Frühstück	Frühstück	Frühstück
9:30			Thematischer Input: Grüne Handwerksberufe	Morgenplenum	Präsentation
10:00				Ideenworkshops	
10:30					
11:00					
11:30					
12:00				Mittagessen	
12:30			Abschied und Abreise		
13:00	Nachmittags	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	
13:30					
14:00					
14:30					
15:00					
15:30					
16:00					
16:30					
17:00	Kennenlernen, Einführung ins Thema, Organisatorisches, Zimmer beziehen	Exkursion: Grüne Ideen in der Stadt erkunden	Ideenworkshops		
17:30					
18:00					
18:30					
19:00	Abends	Abendessen	Abendessen	Abendessen	
ab 19:30					
		Kennenlernabend	Freizeit und Stadterkundung in Kleingruppen	Abschlussabend	





im Vergleich zu den anderen Camps folgendermaßen aufgeteilt: Zuerst wird der Rahmen zu Nachhaltigkeit in der Berufswelt und im Handwerk gesteckt, darauf folgen kürzere Impulse und ein kurzer Einblick in die Praxis und gegen Ende schließt sich für die Teilnehmenden eine praktische Vertiefung in ein Themen- und Arbeitsgebiet an. Das bedeutet im Detail, dass am ersten Tag Zeit zum gegenseitigen Kennenlernen ist. Außerdem wird der Gipfel mit einer thematischen und organisatorischen Einführung eröffnet. Am zweiten Tag folgen kurze Methoden, bei den die Teilnehmenden unterschiedliche Ideen und Möglichkeiten von Nachhaltigkeit und Handwerk entdecken können. Zum einen bieten sich Kurzworkshops „Gute Ideen für grüne Handwerksberufe und eine nachhaltige Welt entdecken“ an, bei denen die Teilnehmenden sich in zwei Angebote einwählen können. Danach folgen die unterschiedlichen Exkursionen „Berlin und grüne Ideen in der Stadt erkunden“. Am dritten Tag finden Ideenworkshops als Tagesprogramm (ebenfalls offen zur Einwahl der Teilnehmenden) statt, die einerseits mehr Zeit geben, sich intensiv mit einem Thema zu beschäftigen. Sie haben auch eine praktische Umsetzung zum Ziel. Am letzten Tag finden die Vorbereitung und Durchführung der Präsentation, zum Beispiel in Form einer Kundgebung, statt.

Das Freizeitprogramm findet vor allem an den Abenden statt. Der erste Tag sollte weitere Kennenlernmethoden beinhalten, damit die Jugendlichen schnell miteinander warm werden. Ein Abend kann

individuell zur freien Gestaltung genutzt werden oder ein Alternativprogramm bieten. Der Abschlussabend kann wieder durch ein Team organisiert werden.

Phase 1: Eröffnungsrunde und Plenum

Die wichtigsten organisatorischen Fragen werden gleich bei Ankunft geklärt, wo auch bereits die Zimmerverteilung stattfindet. Somit ist ein Großteil der organisatorischen Details bereits vor Start des Programms geklärt, und die Teilnehmenden haben in der Zwischenzeit die Möglichkeit, sich von der Anreise zu erholen und in Ruhe anzukommen und das Gelände zu erkunden. Danach erst folgt die Eröffnungsrunde, die zum einen des Kennenlernens und der Gruppenbildung und zum anderen einer thematischen Einführung, der Programmvorstellung und Orientierung dient.

Zum Kennenlernen und miteinander warm Werden gibt es vielfältige Spiele und Methoden, die (vorab) passend zur Teilnehmenden-Gruppe ausgewählt werden sollten und über den Nachmittag und Abend verteilt werden. Eine Wand mit den Steckbriefen aller (Teilnehmenden und Teamer*innen) dient dem Austausch privater Nachrichten untereinander.



Abschließende öffentliche Kundgebung © LIFE e.V.

Weitere Elemente des Einführungstages sind das Kennenlernen des Programms und der "Camp Regeln", wobei diese partizipatorisch eingeführt werden. Außerdem können die Jugendlichen einbezogen und Verantwortlichkeiten in der Gruppe verteilt werden, wie zum Beispiel die Bildung eines Awareness-Teams, eines Teams zur Mitorganisation des Abschlussabends und eines Teams für die öffentlichkeitswirksame Begleitung der Tage über Instagram. Das Awareness Team wird von den Campleitung gebrieft und unterstützt und hilft der Gruppe dabei während der gemeinsamen Zeit respektvoll und diskriminierungsfrei miteinander umzugehen.

Die thematische Einführung erfolgt zum Thema Nachhaltigkeit und startet mit einer kurzen Einführungs- methode wie dem [Themen-Bingo](#) und kann dann weitere Schwerpunkte setzen. Der Einstieg ist auch geeignet um im Vorfeld die Orga-Unterstützungsgruppe aus Teilnehmenden einzubinden. Hier sind die Ideen der Gruppe gefragt, um zusammen mit der Expertise der Camp-Leiter*innen einen geeigneten gemeinsamen Einstieg zu finden. Etwa kann die Gruppe vorab Interviews führen, auf Videos aufnehmen, schneiden und schließlich auf dem Gipfel präsentieren. Über die Videointerviews können unterschiedliche Aspekte einer nachhaltigen Arbeitswelt diskutiert werden. Über Gruppenarbeitsmethoden kann im Anschluss allen Teilnehmenden noch mehr aktive Beteiligung, Kreativität und eine Selbstaneignung der Themen ermöglicht werden.

Tägliche Struktur und Auswahl der Workshops und Exkursionen Ähnlich wie in den vorangegangenen Campkonzepten beschrieben, findet auch im Gipfelablauf täglich morgens ein Plenum statt, das die Basis für die Partizipation der Teilnehmenden legt. Hier können sie alle Themen, die ihnen wichtig sind, ansprechen. Außerdem können weitere organisatorische Punkte eingebracht werden.

Vor Beginn der ersten zwei Hauptprogrammpunkte, Kurzworkshops und der Exkursion, werden die unterschiedlichen Workshops und Exkursionsziele vorgestellt und die Teilnehmenden können sich an dem Morgen direkt in diese einwählen beziehungsweise über Wahlzettel ihre persönliche Priorisierung (zum Beispiel 1-4) für die Ideenworkshops am nächsten Tag vornehmen.

Phase 2: Kurzworkshops „Gute Ideen für grüne Handwerksberufe und eine nachhaltige Welt entdecken“

Das Gipfelkonzept beinhaltet für eine Teilnehmendenzahl von ca. 40 Personen insgesamt vier verschiedene Kurzworkshops rund um „Gute Ideen für grüne Hand-

werksberufe und eine nachhaltige Welt entdecken“. In knapp einem halben Tag wird das jeweilige Thema eröffnet und in kurzen, interaktiven Einblicken Raum für die theoretische und praktische Auseinandersetzung der Teilnehmenden geschaffen. Beispielsweise:

1. Die Klimakrise verhindern – verschiedene Wege, ein Ziel?
2. Sonnenenergie und die solare Berufswelt
3. Probiere selbst das nachhaltige Bauen aus!
4. Faire Kleidung mit dem Unternehmen „Lebenskleidung“



Phase 3: Exkursionen

Auch im Gipfelkonzept sind ein zentrales Element der Berufs- und Lebensorientierung Exkursionen zu Betrieben, Kollektiven und Lebens- und Arbeitsorten mit nachhaltigem Ansatz. Auch bei der Exkursion kann mehr als ein Themenfeld für die Teilnehmenden eröffnet werden um die Einblicke von den ersten beiden Blöcken zu ergänzen. Abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden und möglichen Gruppengröße bei den Exkursionen, muss die entsprechende Anzahl der angesteuerten Orte/die Route für diese gewählt werden. Im Folgenden werden drei Beispielsexkursionen genannt, die die Themen der Kurzworkshops ergänzen.

1. Was die Stadt isst: Eine Tour zu Nahrungsmitteln, weggeworfenem Essen und nachhaltigen Ideen!
2. Mobilität und Wasser: Eine Tour in die Fahrradmobilität der Zukunft und zu einer Farm, die irgendwann mal auf einem Dach stehen könnte.
3. Nachhaltigkeit ist Handwerksarbeit: Eine Tour in das nachhaltige Handwerk. Es geht um Bauen, Sanitär und Kleidung.

Phase 4: Tagesworkshops „Ideenworkshop“

Die Ideenworkshops sollen die Teilnehmenden motivieren selbst aktiv zu werden und auf ihre Fähigkeiten einerseits zu vertrauen und neue Fähigkeiten hinzulernen. Auch hier bietet sich die Zusammenarbeit mit der Orga-Gruppe Jugendlicher im Vorfeld an. Ein Ideenworkshop kann beispielsweise durch die Jugendlichen organisiert werden, entweder mit oder ohne externe Unterstützung bei der Durchführung.

Abhängig von den Aufgaben/Tätigkeiten und Anzahl der Teilnehmenden muss die Anzahl der Tagesworkshops geplant werden. Im Folgenden werden mögliche Tagesworkshops kurz erläutert. Die Methoden müssen

nicht vergleichbar sein, sondern Hauptfokus ist die Aktivierung der Teilnehmenden und die Möglichkeit eines vertieften Einblickes in ein bestimmtes Themengebiet.

1. Nachhaltig Haltung zeigen!

In einem Theaterworkshop erhöhen die Teilnehmenden mit humorvollen und bewegenden Übungen die eigene Präsenz, um die innere und äußere Haltung zu festigen. Motto: Die eigene Alltagslogik zu durchbrechen. Durch das persönliche und visuelle Gestalten von Bewegungsabläufen im Einklang mit Kopf und Körper entstehen wieder neue Formen des Wahrnehmens.

2. Textilupcycling: Her mit gebrauchtem Stoff!

In einem Upcycling-Workshop werden neue Techniken und die Kreativität der Teilnehmenden unter dem Motto „her mit dem Stoff, dem gebrauchten, und mach was draus!“ ins Zentrum gerückt. Mode, Accessoires oder nützliche Gegenstände entstehen – aus gebrauchten Textilien was Wertvolleres zu machen ist angesagt und schon die Umwelt.

3. Kochen für eine nachhaltige Welt

Leckere und nachhaltige Ernährung und selbst Kochen zeigt den Teilnehmenden eine alltägliche und berufliche Perspektive auf. Dabei können praktische und theoretische Kenntnisse verbunden werden: Wieso ist nachhaltige Ernährung so wichtig? Was hat sie mit dem Klima zu tun? Kann eine Mahlzeit, bei der ökologische und soziale Standards eingehalten wurden, dennoch lecker sein?

4. Die gute Bank für deine nachhaltige Stadt!

Es gibt viele Ideen für eine nachhaltige Stadt, aber nicht alle brauchen lang geplante Infrastrukturmaßnahmen. Ein Holzworkshop, bei dem ein Stadtmöbel, zum Beispiel eine Straßen-Bank entwickelt und gebaut wird, verbindet Kreativität, Reflektionen der Visionen einer nachhaltigeren Stadt und Handwerk miteinander. Zuerst entwickeln die Teilnehmenden eine Idee, diese wird als Modell getestet und schließlich das Modell mit Holz gebaut.

Präsentation

Ein wichtiges Ereignis des Gipfels ist die Präsentationen der Jugendlichen vor ihrem Publikum am letzten Tag. Es ist wichtig, dass den Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine solche Möglichkeit zum Vorführen und zum Austausch gegeben wird, weil es der Arbeit der Tagesworkshops zusätzlich Sinnhaftigkeit und Gewicht verleiht. Zudem stellt die Präsentation ein wichtiges Element dar, in dem die Teilnehmenden auch unterei-

einander austauschen, welche Arbeit in den unterschiedlichen Ideenworkshops stattgefunden hat.

Die Präsentationsform kann unterschiedlich kreativ, sachlich und politisch gestaltet werden, zum Beispiel als Bühnenprogramm, Rundlauf oder Kundgebung. Bei der Planung einer Präsentation ist es wichtig die Jugendlichen und jungen Erwachsenen miteinzubeziehen. Erwartungen, Fragen und Ängste können vorab adressiert werden, um sie dann gemeinsam anzugehen oder in der Präsentationsform zu berücksichtigen. Das Morgenplenum des letzten Tages wird dazu genutzt die Präsentation vorzubereiten, sodass sich ein sinnvolles Rahmenprogramm und ein roter Faden ergibt. Dies ist insbesondere bei sehr diversen Tagesworkshops relevant, um das Publikum mitzunehmen, etwa durch die Vorstellung der Arbeitsschritte, der Gestaltung von Plakaten und Forderungen oder eines [Ideensteckbriefes](#), der das Ergebnis erklärt. Auch die Werkzeuge, Technologien, Materialien und alles mit dem gearbeitet wurde, können in die Präsentation einfließen.

Bei dem Präsentationsformat Kundgebung, können nicht nur die Ergebnisse der Teilnehmenden vorgeführt und präsentiert, sondern auch Forderungen an eine Transformation hin zu einer nachhaltigen Lebens- und Arbeitsweise in der Zukunft gestellt werden. Außerdem können die Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine Form Politischen Aktiv Werdens in einem geschützten Raum ausprobieren und ihre Wirksamkeit testen.

Nach der Präsentation findet noch eine Gesamtauswertung und Feedback statt und auch das Aufräumen und Saubermachen der Arbeitsplätze gehören zu einem Workcamp selbstverständlich mit dazu und bilden einen weiteren und letzten Praxisbezug.



Kontakte



VSb gemeinnützige GmbH

Ahestraße 2
51645 Gummersbach

Telefon 02261-7958-0
Webseite vsb-ggmbh.com
E-Mail info@vsb-ggmbh.com



GTC Gründer- und TechnologieCentrum Gummersbach GmbH

Bunsenstraße 5
51647 Gummersbach

Telefon 02261-814-500
Webseite www.gtc-gm.de
E-Mail info@gtc-gm.de



BNW Bundesverband Nachhaltige Wirtschaft e.V.

Unterbaumstraße 4
10117 Berlin

Telefon 030-325 99 683
Webseite www.bnw-bundesverband.de
E-Mail info@bnw-bundesverband.de



Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung

Schopenhauerstr. 26
14129 Berlin

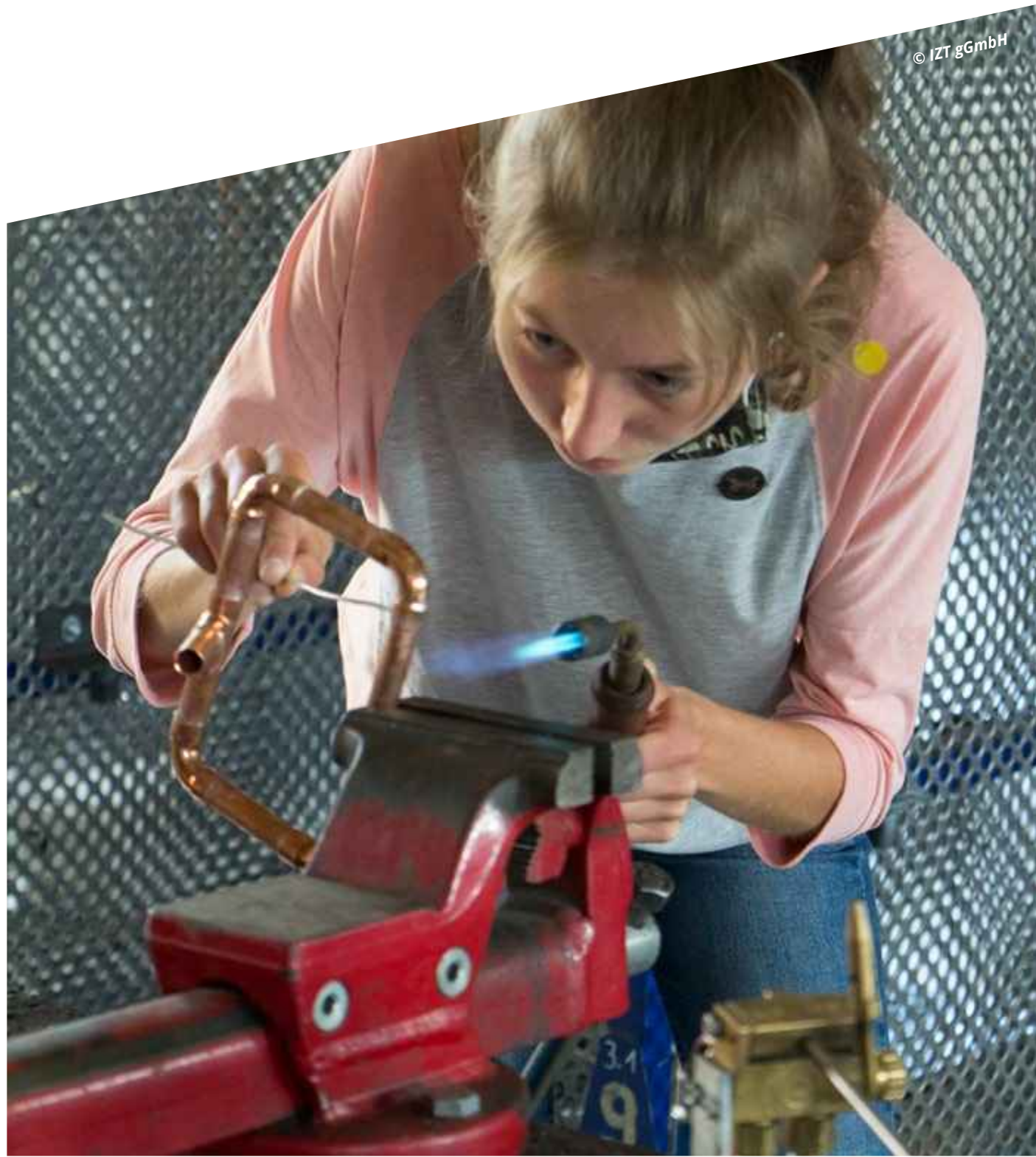
Telefon 030-80 30 88-0
Webseite www.izt.de
E-Mail info@izt.de



LIFE Bildung Umwelt Chancengleichheit Berlin

Rheinstraße 45
12161 Berlin

Telefon 030-308 798-0
Webseite life-online.de
E-Mail info@life-online.de



Impressum

„mach Grün! Zukunft in Deiner Hand“ war ein Verbundprojekt im Rahmen des ESF-Bundesprogramms „Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung befördern. Über grüne Schlüsselkompetenzen zu klima- und ressourcenschonendem Handeln im Beruf – BBNE“ (Projektlaufzeit 2019 – 2022).

Herausgeber und Projektkoordination

LIFE Bildung Umwelt Chancengleichheit e.V.
Rheinstraße 45
12161 Berlin
Telefon: (030) 308 798-49
E-Mail: info@machgruen.de
<https://machgruen.de/>

Autor*innen

Carolin Bergmann, Patricia Bohland, Lisa Häfner, Leni Mauelshagen, Till Rosemann, Malte Schmidthals

Layout

Anna Ackermann, LIFE e.V.

Berlin 2022

Dieses Werk wurde – mit Ausnahme anders gekennzeichnete oder nachfolgend aufgeführter Abbildungen – unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 veröffentlicht.

Lizenzbedingungen: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

mach Grün! wurde gemeinsam umgesetzt von:



Das Projekt »mach Grün! Zukunft in Deiner Hand« wird im Rahmen des ESF-Bundesprogramms »Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung befördern. Über grüne Schlüsselkompetenzen zu klima- und ressourcenschonendem Handeln im Beruf – BBNE« durch das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz sowie den Europäischen Sozialfonds gefördert.





Das Projekt »mach Grün! Zukunft in Deiner Hand« wird im Rahmen des ESF-Bundesprogramms »Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung befördern. Über grüne Schlüsselkompetenzen zu klima- und ressourcenschonendem Handeln im Beruf – BBNE« durch das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz sowie den Europäischen Sozialfonds gefördert.



Bundesministerium
für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit
und Verbraucherschutz

