



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung „Jigsaw+ Puzzle“
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

Vorüberlegungen:

Als Trainer*in/Pädagog*in/Facilitator*in ist es von Bedeutung, dass wir über unsere Rolle und unseren Beitrag zu den Lernumgebungen, die wir „unseren“ Lernenden anbieten, nachdenken. Unsere berufliche Weiterentwicklung als Trainer*in / Pädagog*in / Facilitator*in ist ein Prozess, in dem wir fortwährend Reflexionen, sowohl zu den Lehrveranstaltungen eingesetzten Methoden als auch zu unserem generellen Mindset bezogen auf Bildungsarbeit, anstellen.

Auf unserer Reise im Rahmen unseres Erasmus+-Projekts „DIVE – Didaktik der Vielfalt“, das in Zusammenarbeit mit dem isländischen Kursanbieter InterCultural Ísland durchgeführt und durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union kofinanziert wurde, haben wir neue Methodiken und Übungen kennengelernt und ausgewählt. Für die Bewertung und Adaption der neu erlernten Methodiken wurden zusätzlich Leitfragen aus einer von Katharina Debus (Dissens e.V., Berlin) entwickelten Matrix zur Methodenplanung und Auswertung in Bezug auf Privilegierung, Benachteiligung, Aufwertung, Abwertung im Lernkontext herangezogen.

ADAPTION JIGSAW: Unit „JIGSAW-+ mit Gruppenrollen“

Resources

Guðrún Pétursdóttir: *Diverse Society – Diverse Classrooms* (2018) (print)

Katharina Debus: *Matrix zur Methodenplanung und –auswertung* (online)

https://interventionen.dissens.de/fileadmin/Interventionen/Methoden-Planung_und_-Auswertung_-_Interventionen.pdf

InterCultural Ísland: *“Diverse Society – Diverse Classrooms”* (2022) (course)

*„Adaptiertes Jigsaw+ Puzzle mit Gruppenrollen“ inspired by the course “Diverse Society – Diverse Classrooms”
by InterCultural Iceland in March 2022*



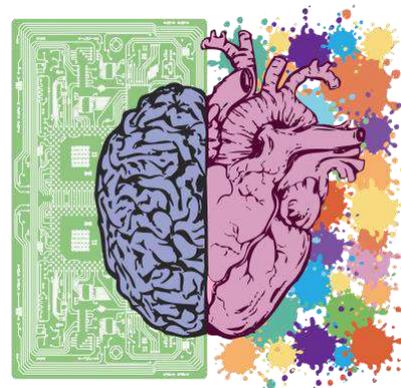
Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

Beispiel einer komplexen Methodik des Kooperativen Lernen: “Jigsaw+ Gruppenpuzzle mit Gruppenrollen

Unsere Adaption baut auf dem klassischen *Jigsaw* (Vergleiche *DIVE Worksheet Jigsaw*) auf variiert es und kombiniert es mit einer **Kreativaufgabe** und der Methode der **Gruppenrollen** (Vergleiche *DIVE Worksheet Group Roles*):



Gruppe	Doggenzeitmaterial Lernzusammenfassung	Haarfarbe Lernzusammenfassung	Zeichnerrolle	Zeichnerrolle
1	Nora	Romy	SPARK	Alina
2	Michael	Mia	Leona	Leona
3	LUKAS	Julia	TH	Kim

Ausgangspunkt für die Adaption des klassischen *Jigsaw* waren folgende vier Herausforderungen:

+ Dem *Jigsaw* als Methode in seiner klassischen Form ist anzumerken, dass diese Methode des **Kooperatives Lernens** ursprünglich für das Klassenzimmer entwickelt wurde (18-30 Lernende). In der Erwachsenenbildung sind Gruppen jedoch oft kleiner bzw. bis kurz vor der Durchführung kann eine Auftraggeber*in nicht sagen, ob z.B. 6 oder 15 Personen teilnehmen. Bedarf: eine Anpassung, die mit kleinen Gruppen funktioniert und schnell variiert werden kann, wenn sich die Gruppenstärke kurzfristig ändert.

„Adaptiertes Jigsaw+ Puzzle mit Gruppenrollen“ inspired by the course “Diverse Society – Diverse Classrooms”
by InterCultural Iceland in March 2022



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

+ Im Gegensatz zu den Basisgruppen besteht in den Expert*innengruppen des klassischen Jigsaw immer noch ein Risiko, dass Teilnehmer*innen ausgeschlossen werden: Keine Redeanteile, kein Aufgreifen der entsprechenden Idee. Gegenseitiges Unterbrechen.

+ Damit die Expert*innengruppen gebildet werden können müssen im klassische Jigsaw alle späteren Basisgruppen das gleiche Oberthema bearbeiten. In der Erwachsenenbildung sind oft kürzere 1-2 tägige Workshops üblich. Hier kann das parallele Bearbeiten von unterschiedlichen Themen, die dann im Plenum geteilt werden, eine Option sein.

+ Das klassische Jigsaw tendiert dazu verbale Lernprozesse und gegebenenfalls Textverständnis anzusprechen. Bilder oder Bild- und Tonquellen in das Material einzuarbeiten ist möglich fordert von der Trainer*in aber extra Koordinations und Vorbereitungsleistung, die nicht immer geleistet wird. Durch die prinzipielle Ergänzung einer **Kreativaufgabe** kann besser sichergestellt werden, dass z.B. kinästhetische, auditive oder bildlich-visuelle Lernneigungen auch bedient werden.

Im Folgenden stellen wir vor, wie wir ein Jigsaw adaptiert und mit dem Gruppenrollen verbunden haben und geben ein Beispiel. Entstanden ist eine 1,5 Stunden Unit + Gruppenvorfürungen , die sich universell auf viele Lernthemen adaptieren lässt
(Zeitbedarf: ca. 15 Min. Einführung und 75 Min. Durchführung + Zeit für Gruppenvorstellungen abhängig von der Gruppenanzahl)

Vorgehensweise:

Die Expert*innengruppen des klassischen Jigsaw werden gestrichen → „Jigsaw-„

Eine Kreativaufgabe wird hinzugefügt → „Jigsaw+“

Gruppenrollen werden hinzugefügt, um den kooperativen Charakter der Gruppenarbeit noch einmal zu verstärken. → **Jigsaw+ mit Gruppenrollen**



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

Gruppen und Rolleneinteilung:

Die Trainer*in/Facilitator*in teilt die Lerngruppe in *Basisgruppen* von min. 4 bis max. 6 Teilnehmenden ein. Die ideale Gruppenstärke ist 5. Bei der Einteilung wird auf Diversität in Hinblick auf Geschlecht, Ethnizität, Alter, Status, etc. geachtet. Bedenken Sie, dass Sie bei komplett unbekanntem Gruppen, nach einem ersten Trainer*inneneindruck noch ein Zeitfenster haben eine sinnhafte Einteilung zu überlegen. Legen Sie das **Jigsaw+** z.B. auf den Nachmittag oder Tag 2 eines Workshops. Jeder der *Basisgruppen* ist ein eigenes Symbol oder Zahl und ein “Lernraum” zugewiesen. Üblicherweise ein Tisch/Sitzinsel mit der entsprechenden Anzahl Sitzgelegenheiten. Achten Sie auf ausreichend Abstand zwischen den einzelnen Inseln, damit die Teilnehmer*innen sich nicht gegenseitig irritieren. Zur Orientierung ist das Gruppensymbol oder die Gruppenzahl auf den Tischen vermerkt. Sie können das Jigsaw+ jedoch auch mit einer einzigen Arbeitsgruppe von bis zu 6 Teilnehmer*innen durchführen, falls die Lerngruppe nicht größer ist.

Jede Person erhält eine Rolle nach der Methode der **Group Rules (Materialmanager*in, Organisierer*in, Harmonisierer*in, Reporter*in, Zeitmanager*in und bei Sechsergruppen ggf. noch Observer*in oder Moderator*in)**. Es müssen Badges für jede Rolle zum Anheften und Rollenbeschreibungen zur Erklärung (**siehe Anhang**) vorhanden sein. Wenn das erste Mal mit **Group Roles** gearbeitet wird, sind für das Einteilen der Gruppen und Erklären der Rollen **15-20 Minuten** zu kalkulieren. Bei der Verteilung der Rollen sind wichtige Prinzipien zu beachten (**Vergleiche DIVE Worksheet Group Roles**). Gruppen und Rollen werden im Raum sichtbar gemacht:



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung "Jigsaw+ Puzzle"
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

Gruppe	Organizer*in	Material manager*in	Harmonizer*in	Reporter*in	Zeitwächter*in
1	Pierre	Hansjörg	ANDREAS	Alexander	
2	Michaela	Matte	Kolja	Jürgen Eichenlof	
3	LUKAS	Julia	Till	Kira	Kim

In diesem Beispiel gibt es drei Gruppen mit 4 bzw. 5 Mitgliedern. In 4er Gruppen muss eine Person eine Doppelrolle übernehmen. Wir empfehlen die Kombination von **Harmonisierer*in** und **Reporter*in**.

*„Adaptiertes Jigsaw+ Puzzle mit Gruppenrollen“ inspired by the course “Diverse Society – Diverse Classrooms”
by InterCultural Iceland in March 2022*

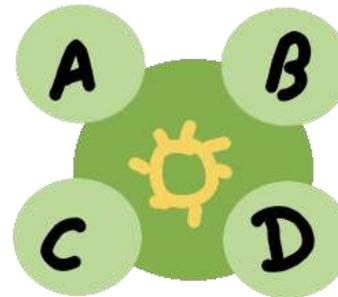


Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw-+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

Jeder Tisch erhält durch die Materialmanager*in mit Buchstaben versehene Ressourcenkarten (A,B,C,D...) und ein Aufgabenblatt. So wird beim Jigsaw-+ auch ohne Expert*innengruppen das grundlegende Prinzip der Fragmentierung/Arbeitsteilung des klassischen Jigsaw übernommen:



Durchführung:

Das **Jigsaw-+** wird in eine sogenannte A und eine sogenannte B-Aufgabe (Kreativaufgabe) unterteilt:

A Aufgabe 45 Min.:

1. **Selbstlernphase Jede Teilnehmer*in** liest Ihre persönliche **Ressourcenkarte** in einem gesetzten Zeitlimit (**5 Min**). Bei Gruppen mit weniger Teilnehmer*innen muss eine Teilnehmer*in zwei Karten bearbeiten. Für die Trainer*in ist es sinnvoll 6 Ressourcenkarten pro geplanten Lernstoff vorzuhalten.

*„Adaptiertes Jigsaw-+ Puzzle mit Gruppenrollen“ inspired by the course “Diverse Society – Diverse Classrooms”
by InterCultural Iceland in March 2022*



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

- 2. Basisgruppe Aufgabe A:** Die Lernenden tauschen nach der Selbstlernphase ihre Informationen aus, indem Sie ihre Themen den anderen erklären. Da jede*r Lerner*in eine unterschiedliche Ressourcenkarte hatte wird der **Austausch** zum wichtigsten **kooperativen Lernprinzip**. Wie in einem Puzzle müssen die Lernenden die Gesamtinformation zusammensetzen. **(15 Min)**
- 3.** Die Lernenden erhalten im nächsten Schritt zum gemeinsamen Oberthema offene Fragen/ Aufgaben wie im klassischen Jigsaw (**Vergleiche DIVE Worksheet Jigsaw**), z.B. eine Aufgabe **Brainstorming (10 Min.)** und eine Aufgabe **Priorisierung (15 Min.)**

Formulierungshilfe offener Aufgaben in Jigsaw-Arbeitsblättern:

Nenne alle Möglichkeiten...

Was denkst Du ist der bestmögliche Weg...

Einigt Euch auf den wichtigsten...

Erläutere warum Du denkst, dass....

Stimmst Ihr der Aussage X zu oder nicht? Begründet Eure Antwort....

Liste alle Verhaltensweisen auf von denen Ihr denkt...

Nenne alle Vorteile von...

Nenne alle Nachteile von...

Nenne alle Möglichkeiten, die Dir einfallen um...

Erinnere Dich an eine Begebenheit ...

In welchen Szenarien könnte...

Erzählt Euch ein Erlebnis in dem...



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

B Aufgabe 20 Min (Kreativaufgabe):

Die Teilnehmenden verarbeiten das Gelernte indem Sie eine kreative Präsentation für die anderen Gruppen vorbereiten sollen (Kreativaufgabe), die im Plenum maximal 5 Min dauern soll. In fast allen Arbeitszusammenhängen ist z.B. eine Flipchartvisualisierung, eine kleine Aufführung, ein vorgegebenes Rollenspiel wie Reportage oder Podiumsdiskussion möglich. Je nach Umfeld und Lerngegenstand können auch Pantomimen, Songs, Handyvideos, Collagen, Comics etc. sinnvoll sein. Besonders spannend ist es, wenn jede Gruppe in einer andere Form performen darf. Dies gestaltet die Plenumspräsentationen deutlich spannender. In der Kreativaufgabe haben die *Materialmanager*in* und die *Reporter*in* eine tragende Rolle.

AN DIESEM PUNKT EMPFEHLEN WIR VOR DEN PRÄSENTATIONEN EINE PAUSE von min. 15-20 Minuten, denn es wurde bereits 90 Min. intensiv gearbeitet.

Abschluss mit Gruppenpräsentationen:

Nach der Pause geht es in die Gruppenpräsentationen. Die nun benötigte Zeit hängt von der Anzahl der Gruppen ab (**5 Minuten für jede Präsentation und zusätzliche Zeit zum diskutieren**). Wichtig ist ebenso, dass die Trainer*in/Facilitator*in nach jeder Präsentation abschließend ein Feedback von der Harmonizer*in oder bei Sechsergruppen von der Beobachter*in zur Arbeitsatmosphäre einholt.

Die Zeiträume sind Vorschläge und können entsprechend der Komplexität der Aufgaben leicht variiert werden. Allerdings gehört Zeitdruck und Timeboxing immer zu den Prinzipien eines *Jigsaw!* Von längeren Zeiträumen ist daher abzuraten. Insbesondere für die Kreativitätsaufgabe sind 20 Minuten ein idealer Rahmen und die Selbstlernphase ist mit **5 max. 10 Minuten** gut gedeckelt.



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

EINSCHÄTZUNG METHODE FÜR EINE DIDAKTIK DER VIELFALT : “Jigsaw+ - mit Gruppenrollen”

ZIEL/ZWECK?	BENEFITS/RISIKEN?	ANFORDERUNGEN/SETTING?
<p>Das übergeordnete Ziel aller Jigsaw-Varianten ist eine Abhängigkeit der Gruppenmitglieder untereinander herzustellen, die eine Motivation erzeugt das inhaltliche Problem gemeinsam und nicht in Konkurrenz zu lösen. Elliot Aronson prägte dafür den Begriff “strukturierte Interdependenz”.</p> <p>Das Jigsaw+ schafft diesen Rahmen indem es mit verschiedenen Ressourcenkarten und mit festen Gruppenrollen arbeitet. Damit fördert es die gegenseitige Unterstützung. Das Jigsaw+ mit Gruppenrollen soll gleichberechtigte Teilhabe der Lerner*innen erzeugen indem die Lernarbeit aufgeteilt wird.</p> <p>Lerneffekte sollen dadurch gefestigt werden, dass die Lernenden Ihre Peers selbst unterrichten und als Expert*in die Rolle einer Wissensgeber*in haben.</p>	<p>In unstrukturierter Gruppenarbeit passiert es schnell, dass Teammitglieder durch dominante, extrovertierte Führungspersonen unbewusst übergangen oder bewusst ausgeschlossen werden. Oft trifft das Personen, die bereits ausserhalb der Bildungslandschaft marginalisiert sind. Derartige Gruppenarbeit reproduziert Ungleichheiten der Gesellschaft und ist im Lernprozess sogar schadhafter als Einzelarbeit und erzeugt entsprechende reaktionen “<i>Ich hasse Gruppenarbeit!</i>”.</p> <p>Hauptbenefit des Jigsaw+ ist, dass es einem nicht-kooperativen Verhalten durch seine Struktur erfolgreich entgegengewirkt. Da jedes Gruppenmitglied über exklusive Informationen (A,B,C,D...) verfügt, wird aktives Zuhören und Inklusion im Prozess belohnt und Ausschluss sanktioniert. Eine</p>	<p>Material: Eine im Raum allgemein sichtbare Gruppeneinteilung und Rollenzuteilung. Karten oder Badges welche diese klare Gruppeneinteilung unterstützen. Erklärende Rollenbeschreibungen für jede Rolle.</p> <p>Übungsblatt inklusiver klarer Zeitangaben. Ressourcenkarten A-F für jede Basisgruppe. Ggf. Sanduhren für die Zeitmanager*innen.</p> <p>Für die Kreativaufgabe notwendiges Material, z.B. Flipchartmarker, Modwände, Scheeren etc.</p> <p>Die Trainer*in/Facilitator*in muss ausreichend Zeit haben, um diese „neue“ Art der Gruppenarbeit einzuführen. Rollenzuteilungen müssen erklärt werden und Raum für Fragen vorhanden sein.</p>

„Adaptiertes Jigsaw+ Puzzle mit Gruppenrollen“ inspired by the course “Diverse Society – Diverse Classrooms”
by InterCultural Iceland in March 2022



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

	<p>Gruppe kann letztendlich kein gutes Ergebnis erreichen, wenn sie Einzelne ausschließt. Daher sehen wir die Methode als für eine “Didaktik der Vielfalt” als geeignet an.</p> <p>Mit den <i>Gruppenrollen</i> ist in dieser Jigsaw-Variante jedem Mitglied eine noch stärkere spezifische Verantwortung übertragen. Es ist noch schwieriger zu dominieren oder “auszusteigen”.</p> <p>Da die Trainer*in die Gruppen einteilt, kann bewusst auf Diversität in Hinblick auf Geschlecht, Ethnizität, Alter, Status etc. hingewirkt werden. Da die Gruppenrollen namentliches benennen erfordern, wird weitgehend verhindert, dass Teilnehmer*innen Gruppen eigenmächtig ändern.</p> <p>Die Kreativaufgabe B unterstützt Lerner*innen, die eher visuell, kinästhetisch oder kontextuell kommunikativ lernen und</p>	<p>Raum-/Platzbedarf: Ein Jigsaw+ erfordert Platz. Ein herkömmlicher frontaler Seminarraum ist nicht geeignet. Es wird mit Sitzinseln gearbeitet. Große Tische mit zu viel Abstand zwischen den einzelnen Gruppenteilnehmer*innen sind für die Kommunikation in den Gruppen wenig hilfreich.</p> <p>Die einzelnen Sitzinseln sollten wiederum genügend Abstand voneinander haben, um störenden Geräuschpegel zu vermeiden, da die Aufgaben Gespräche und Diskussionen beinhalten. Zu viel Lärm wäre insbesondere für ältere Lernende oder hörgeschädigte Lernende nicht inklusiv. Bei mehreren Trainer*innen ist prinzipiell auch die Aufteilung/das Ausweichen in verschiedene Räume möglich.</p> <p>Weisen Sie jeder Gruppe einen definierten „Lernraum“ zu, um Chaos zu vermeiden.</p>
--	---	---

„Adaptiertes Jigsaw+ Puzzle mit Gruppenrollen“ inspired by the course “Diverse Society – Diverse Classrooms”
by InterCultural Iceland in March 2022



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw-+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

	<p>denen reine Texte schwer fallen – sei es z.B. aufgrund der persönlichen Lernpräferenzen und Begabungen oder wenn Lehrtexte nicht in einer eigenen Muttersprache dargestellt sind.</p> <p>Da ein Jigsaw-+ Zeitvorgaben gehorcht, erleichtert es die Zeitplanung der Trainer*in.</p> <p>Das Jigsaw-+ kann auch mit einer einzigen Kleingruppe durchgeführt werden.</p> <p>In einem Jigsaw-+ kann jede Basisgruppe ein anderes Thema bearbeiten, in einem klassischen Jigsaw ist dies aufgrund der Expert*innengruppen nicht möglich.</p>	
--	---	--



Co-funded by
the European Union



DIVE – DIDACTICS OF DIVERSITY
Adaptierte Übung “Jigsaw+ Puzzle”
Julia Keil und Jan Schröder GbR
www.2kroner.de

Anhang: Arbeitsmaterialien “JIGSAW-+ Puzzle mit Gruppenrollen” zum Beispielthema Fundraising für Kulturschaffende (erfolgreich durchgeführt in Krefeld im April 2022)

- 1. Material: Spezifikation – Erklärung der Gruppenrollen**
- 2. Beispielmateriale: Übungsblatt der Basisgruppe „Postcode Lotterie“**
- 3. Beispielmateriale: Ressourcenblätter der Basisgruppe „Postcode-Lotterie“ A-F, um Fundraising für soziokulturelle Zwecke durch Antragstellung bei Soziallotterien zu erlernen (andere Tische bearbeiteten z.B. den Förderfonds Soziokultur oder das Thema Crowdfunding)**

*„Adaptiertes Jigsaw-+ Puzzle mit Gruppenrollen“ inspired by the course “Diverse Society – Diverse Classrooms”
by InterCultural Iceland in March 2022*



Anwendungsprinzipien:

- ❖ Die einzelnen Rollen sind der Gruppe zu erklären. Die Rolle „Beobachter*in“ wird ausschließlich genutzt, wenn eine 6er Gruppe aus logistischen Gründen nicht zu vermeiden ist. Die ideale Gruppengröße ist 5. In 4er Gruppen nimmt eine Person die Rolle „Harmonisierer*in“ und „Reporter*in“ ein.
- ❖ Die Rollen werden von der Trainer*in eingeteilt, die Gruppeneinteilung ist im Raum sichtbar.
- ❖ Jede Teilnehmerin erhält während der Übung diese Karte, um sich ihrer Rolle klar zu sein.
- ❖ Jede Teilnehmer*in erhält während der Übung zusätzlich einen Badge mit der Rollenbezeichnung, um für die anderen erkennbar zu sein.
- ❖ Gruppenrollen können als zusätzliches Prinzip zu verschiedensten Gruppenübungen zugeteilt werden.
- ❖ Es ist wichtig, dass Gruppenrollen rotieren, **daher muss die Trainer*in dokumentieren welche Einteilung sie gewählt hat**, um bei der nächsten Gelegenheit eine andere Einteilung vorzunehmen.

Die Gruppenrollen

Organisator*in/Facilitator*in

- ❖ Liest der Gruppe laut die Anweisungen vor.
- ❖ Versichert sich, dass alle die Anweisungen verstanden haben und erklärt gegebenenfalls.
- ❖ Stellt sicher, dass alle Personen im Team teilnehmen und gehört werden.
- ❖ Ist die einzige Person in der Gruppe, die eine Dozent*in heranzurufen kann. Aber nur nachdem die Gruppe versucht hat die Frage zunächst selbst zu lösen.

Reporter*in

- ❖ Stellt in der Gruppenpräsentation die Anwesenden vor und Ihre Rollen (Präsentiert die Gruppe)
- ❖ Macht Notizen, wenn für die Aufgabe Notizen erforderlich sind.
- ❖ Diskutiert mit der Gruppe, was aus der Gruppenarbeit vorgestellt wird und wie das Ergebnis präsentiert werden soll.
- ❖ Organisiert die abschließende Präsentation für das Plenum und stellt sicher, dass alle beteiligt sind.

Harmonisierer*in

- ❖ Motiviert die Lerner*innen zusammen zu arbeiten und einen Beitrag zu leisten.
- ❖ Regt gegenseitige Hilfe an.
- ❖ Stellt sicher, dass niemand übergangen oder schlecht behandelt wird.
- ❖ Registriert wenn jemand etwas besonders gutes macht und gute Ideen einbringt.
- ❖ Gibt positives Feedback.

Zeitwächter*in

- ❖ Entwickelt einen Zeitplan für die Arbeit und sagt der Gruppe genau an, wann sie eine Aufgabe zu beenden hat.
- ❖ Warnt die Gruppe, wenn für bestimmte Aufgaben zu viel Zeit eingesetzt wird.
- ❖ Stellt in Diskussionen sicher, dass jede Person die gleiche Zeit für Redebeiträge erhält.
- ❖ Achtet darauf, dass die Präsentation im zeitlichen Limit bleibt.

Materialmanager*in

- ❖ Holt das Aufgabenblatt und die Rollenschilder ab.
- ❖ Ist für alle Materialien während der Aufgabe verantwortlich.
- ❖ Ist die einzige Person, die aufstehen und Materialien holen kann.
- ❖ Stellt sicher, dass alle Materialien nach der Aufgabe wieder zurückgebracht werden (Inklusive Rollenschilder und Aufgabenblätter).

Beobachter*in

- ❖ Beobachtet, ob und wie die Rollen ausgefüllt werden.
- ❖ Interveniert, jedoch nicht während des Arbeitsprozesses.
- ❖ Registriert, wenn jemand den Gruppenprozess voranbringt und bei Blockaden, Chaos, etc. positiv beeinflusst.
- ❖ Gibt im Laufe des weiteren Tages (nicht während der Übung) individuelles konstruktives Feedback, wenn etwas aufgefallen ist.



JIGSAW-Übung zur Projektideenentwicklung und Projektadaption auf spezifische Ausschreibungen

GRUPPE 2 Förderinstrumente der Deutschen Postcode Lotterie (Die Übung ist auf 70 Minuten angesetzt)

Aktivität A

1. Teilen Sie die Ressourcenkarten A-E untereinander auf und studieren Sie Ihre Karte **individuell. (5 Min)**
2. Alle im Team teilen mit der Gruppe, was Sie durch Ihre Ressourcenkarte über die Fördermöglichkeiten der Deutschen Postcode Lotterie gelernt haben. **(insgesamt 10 Minuten)**
3. Erstellen Sie eine Liste der Vorteile und Nachteile des Förderinstrumentes für die Antragsteller*in, verglichen mit anderen Förderprogrammen, die Sie kennen oder im Online-Seminar kennengelernt haben. **(insgesamt 15 Minuten)**
4. Diskutieren Sie untereinander, welche Projektidee aus Ihrem persönlichen Kompetenzbereich, Ihrem Engagement, Ihrer Organisation bei der Deutschen Postcode Lotterie eine Chance hätte und welche Anpassungen an das Programm notwendig sind. **(insgesamt 15 Minuten)**

Aktivität B (20 Minuten)

Wählen Sie **eine einzige der diskutierten Projektideen**. Danach bereiten Sie ein kurzes Rollenspiel für das Plenum vor, indem Sie Ihre Projektidee kurz, knapp und anschaulich „in die Arena werfen“ und vor den sehr **kritischen Nachfragen** des Beirats der Postcode-Lotterie verteidigen. Besetzen Sie sowohl Rollen im **Beirat** (Entscheidungsgremium) als auch im **Fürsprecher*innenteam**. Beachten Sie, dass alle in der Gruppe einen Part übernehmen. **(insgesamt 20 Min)**

Für die spätere Präsentation im Plenum nach der Pause haben Sie **maximal 5 Minuten** Zeit.



Ressourcenkarte A



*Was sind die strategischen Ziele der **Deutschen Postcode Lotterie**?*

Die **Deutsche Postcode Lotterie** ist eine private, staatlich lizenzierte Soziallotterie mit Büro in Düsseldorf, die **seit 2016 in Deutschland** aktiv ist. Ursprünglich stammt Sie aus den Niederlanden und existiert auch in Schweden, Großbritannien und Norwegen. Beispielsweise sind George Clooney, Katharina Witt und Friedensnobelpreisträger Denis Mukwege Botschafter*innen der Lotterie. Die Lotterie ist überzeugt, dass die Welt starke **gemeinnützige Organisationen** braucht. Ihre Mission ist es, **wichtige und mutige Projekte** zu ermöglichen. Die Novamedia/Postcode Lotterien sind, hinter der „Bill and Melinda Gates Foundation“ und dem „Wellcome Trust“, die **drittgrößte private Förderinstitution weltweit**.

Die Postcode-Lotterie bezuschusst in drei Förderbereichen:

1. Sozialer Zusammenhalt

- + Projekte gegen Kinderarmut, Altersarmut und Einsamkeit
- + Hilfen für geflüchtete Menschen
- + Förderung sozialer Teilhabe von benachteiligten Kindern
- + Generationsübergreifende Gemeinschaftsprojekte
- + Projekte zur Förderung des Demokratieverständnisses
- + Unterstützung von Alleinerziehenden

2. Chancengleichheit

- + Nachhaltige Bildungs- und Integrationsprojekte
- + Bildungschancen für bedürftige Kinder und Jugendliche
- + Förderung der Vielfalt und Schutz vor Diskriminierung, Antisemitismus & Rassismus

3. Natur- und Umweltschutz

- + Umwelt- und Klimaschutz-Projekte
- + Schutz und Erhalt der Artenvielfalt inkl. Umweltbildung
- + Erhaltung und Förderung der Vielfalt von Ökosystemen
- + Förderung der biologischen Landwirtschaft und des Tierschutzes
- + Erneuerbare Energien und nachwachsende Rohstoffe
- + Re- und Upcycling-Projekte, Urban-Gardening-Projekte

Die Lotterie schätzt insbesondere Projekte, bei denen die Herangehensweise einen **Dreiklang aus sozialer, ökologischer und ökonomischer Sichtweise** bildet.

Kunst und Kultur ist kein expliziter Förderschwerpunkt. **Jedoch haben es auch kulturelle Akteur*innen bereits geschafft, an einem der Förderschwerpunkte „anzudocken“.**



Ressourcenkarte B

B

Die Förderinstrumente der Deutschen Postcode Lotterie

Fördergegenstand:

Projekte, die in den Bereichen Mensch & Natur (**Chancengleichheit, sozialer Zusammenhalt, Natur- und Umweltschutz**) wirken. Dazu gehören beispielsweise Naturschutz und Landschaftspflege, Kinder- und Jugendhilfe, Tierschutz, Toleranz auf allen Gebieten der Kultur und des Völkerverständigungs-gedankens, Gleichberechtigung von Frauen und Männern, Entwicklungszusammenarbeit, Gesundheitswesen, Altenhilfe, bürgerliches Engagement zugunsten gemeinnütziger Zwecke, gesellschaftliche Entwicklung.

Art der Förderung:

Die Projektförderung erfolgt durch **drei unterschiedliche Förderrichtlinien**. Antragsteller*innen wählen zwischen der Beantragung von bis zu **€ 30.000**, bis zu **€ 100.000** oder bis zu **€ 500.000**. Die anteilige Förderung von **Personal- und Honorarkosten** ist grundsätzlich möglich. Allerdings müssen diese in einem angemessenen Verhältnis (max. 50 %) zur beantragten Fördersumme stehen. Eine Förderung von allgemeinen **Verwaltungskostenpauschalen** oder Overhead-Kosten ist nicht generell ausgeschlossen. Es dürfen max. 10% der beantragten Summe, aber nicht mehr als 25.000 Euro als Verwaltungskosten beantragt werden. Die Postcode Lotterie fördert **neben klassischen Projekten auch Material, Ausstattung** und Infrastruktur, z.B. Wasserinstallationen und Futter für Gnadenhöfe, Tiefkühltruhen für die Tafeln in der Obdachlosenhilfe oder ökologische Fahrzeuge für die Aidshilfe.

Die Deutsche Postcode Lotterie fördert **maximal 80%** der Gesamtkosten eines Projekts. Bei Förderanträgen bis € 30.000 kann der Eigenanteil vollständig mit ehrenamtlicher Arbeit erbracht werden.

Förderdauer und Antragsfristen:

12 Monate (€ 30.000) **18 Monate** (€ 100.000) **oder 24 Monate** (€ 500.000), Es gibt **2 Antragsfristen jährlich**. Das Verfahren ist zweistufig: **Interessenbekundung** (Rückmeldung innerhalb von 5 Tagen) und **Vollantrag** (Die Projektauswahl dauert ca. 6 Monate.) Die jeweiligen Fristen sind bindend. Es können keine Informationen nachgereicht werden. Die Anträge werden über eine Lottereeeigene **Online-Plattform** eingereicht, für die eine Anmeldung vorgenommen werden muss.

Antragsberechtigt:

ausschließlich gemeinnützige Organisationen

Grundsätzlich nicht gefördert werden:

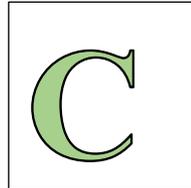
- + Ordensgemeinschaften und Kirchengemeinden unmittelbar
- + Einzelpersonen, Gruppen ohne eigene Rechtsfähigkeit
- + Therapien, Galas oder Festivals, Konferenzen
- + Fahrzeuge mit ausschließlich fossilem Antrieb
- + Neu- und Umbaumaßnahmen, beispielsweise von Krankenhäusern, Begegnungs- oder Tagungszentren, Pflege-, Therapie- oder Betreuungseinrichtungen und von Sportanlagen jeglicher Art.

Informationen und Beantragung: <https://www.postcode-lotterie.de/projekte/interessensbekundung>

Quelle: Webseite Deutsche Postcode Lotterie



Ressourcenkarte C



Entscheidungsprozess: Der Beirat der **Deutschen Postcode Lotterie**

Ein **unabhängiger Beirat von 7 Personen** entscheidet über die Vergabe der Fördermittel der Deutschen Postcode Lotterie. Der Beirat tagt zum **Ende eines jeden Halbjahres**. Kriterien:

- ◇ **Relevanz:** Ist das Projekt wichtig für unsere Gesellschaft und unseren Planeten?
- ◇ **Wirkung:** Welchen Unterschied macht der Beitrag der Deutschen Postcode Lotterie?
- ◇ **Nachhaltigkeit:** Wie langfristig ist das Projekt in seiner Wirkung angelegt?
- ◇ **Reichweite:** Wie viele Personen profitieren von der Förderung?
- ◇ **Wirtschaftlichkeit:** Werden die angefragten Fördermittel effizient eingesetzt?
- ◇ **Unabhängigkeit:** Über welche weiteren Mittel verfügt die Organisation?
- ◇ **Transparenz:** Kommunikation des Projekts gegenüber der Öffentlichkeit

Prof. Dr. Rita Süßmuth (Vorsitz):

Deutsche Politikerin und Wissenschaftlerin. Sie war von 1988 bis 1998 Präsidentin des Deutschen Bundestags und von 1985 bis 1988 Bundesministerin für Familie, Frauen, Jugend und Gesundheit.

Sabine Leutheusser-Schnarrenberger (stellv. Vorsitz):

Deutsche Politikerin und Juristin. Sie war von 1990 bis 2013 Mitglied des Deutschen Bundestags, von 1992 bis 1996 sowie von 2009 bis 2013 bekleidete sie das Amt der Bundesjustizministerin.

Julia Kloiber:

Gründerin und Geschäftsführerin des Superr Lab und Partnerin von Ashoka Deutschland. Hier setzt sie sich für Frauen* mit außergewöhnlichen Ideen und Projekten ein. Ihre Ziele sind Gleichberechtigung, Vielfalt und Fairness.

Esra Küçük:

Hamburgerin und Sozialwissenschaftlerin. Nach Stationen bei der Stiftung Mercator, dem Sachverständigenrat deutscher Stiftungen für Integration und Migration sowie der Humboldt-Universität leitete sie das von ihr initiierte deutschlandweite Bildungsprogramm Junge Islam Konferenz.

Dr. Christian Hof:

Biologe, leitet eine Forschungsgruppe des Bayer. Klimaforschungsnetzwerks „bayklif“ an der TU München. Sein Schwerpunkt liegt auf den Auswirkungen des Klimawandels auf die Verbreitungsgebiete sowie die Biodiversität unterschiedlicher Tiergruppen.

Peter Clever:

Ist seit 2008 Vorsitzender des Verwaltungsrats der Deutschen Welle und war von 2003 bis 2020 Mitglied der Hauptgeschäftsführung der Bundesvereinigung der Deutschen Arbeitgeber*innenverbände (BDA).

Thomas Fischer:

Studierte Politikwissenschaft an der Universität München. Er war von 2000 bis 2014 für die Bertelsmann Stiftung tätig, unter anderem als Leiter des Brüsseler Büros. Seit August 2014 arbeitet Fischer beim Deutschen Gewerkschaftsbund (DGB), für den er die Abteilung Grundsatzfragen und Gesellschaftspolitik leitet.



Prof. Dr. Rita Süßmuth
Beiratsvorsitzende



Sabine Leutheusser-Schnarrenberger



Julia Kloiber
Mitglied



Ressourcenkarte D

D

Beispielprojekte der Deutschen Postcode Lotterie mit kulturellen Inhalten Förderinstrument bis € 30.000

GEMEINSAM KUNST ERLEBEN EIN PROJEKT ZUR TEILHABE ÄLTERER MENSCHEN

Im Projekt „**Gemeinsam Kunst erleben**“ treffen sich die Teilnehmer*innen einmal in der Woche **unter Anleitung einer künstlerischen Honorarkraft** und gestalten mit verschiedenen Werkstoffen Kunst. Beispielsweise mit **Stein, Gips, Ton und Beton**. Durch **Museumsbesuche, Exkursionen, Filme und Vorträge** lernen die Teilnehmenden vorbereitend bedeutende Künstler*innen kennen, die mit den entsprechenden Materialien gearbeitet haben. Für das Projekt kooperiert der Kölner „Verein zur Förderung des kulturellen Austausches – Vka e.V.“ mit dem Interkulturellen Netzwerk 55plus, einem Senior*innenheim und einem generationenübergreifenden Wohnprojekt. Neben **individuellen Werkstücken** sind unter integrativen Gesichtspunkten auch **Gemeinschaftswerke** geplant. Zum Abschluss des Projekts gibt es eine *Ausstellung*, in der die entstandenen **Werke der Öffentlichkeit vorgestellt** werden. Das Projekt wird mit **€ 17.046** durch die Deutsche Postcode Lotterie bezuschusst.

LITTLE ART: ALLE STIMMEN MIT!

Alle Stimmen mit! ist ein integratives Kunstprojekt mit **Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen**, die einen unterschiedlichen sozialen, emotionalen und ethnischen Hintergrund haben. In **Kreativworkshops und einer Ausstellungsreihe** setzen sich die Teilnehmer*innen künstlerisch mit den Grundsätzen der Demokratie auseinander. Sie lernen zudem, für ihre oft kontroversen Positionen Formen des Konsenses zu entwickeln. Auf einem **überdimensionalen, zehn Meter langen Gemeinschaftskunstwerk** werden Fragen wie "Wer bin ich?" oder "Wo ist mein Platz in der Gesellschaft?" künstlerisch behandelt und umgesetzt. Das Ergebnis ist ein Kunstwerk, das die Vielfalt und den Ideenreichtum der Teilnehmer*innen auf bunte Weise zum Ausdruck bringt. In weiteren **Workshops** werden Texte und Bilder zum Thema "Demokratie" zu **Büchern und Kalendern** zusammengefasst. Die **großformatigen Kunstwerke werden in drei Ausstellungen** in und um München präsentiert. Das Projekt des „Little ART e.V.“ wird mit **€ 24.000** durch die Deutsche Postcode Lotterie bezuschusst.

Quelle: Webseite Deutsche Postcode Lotterie



Ressourcenkarte E

E

Beispielprojekte der Deutschen Postcode Lotterie mit kulturellen Inhalten Förderinstrument bis € 30.000

Jahr: 2019, Fördersumme: € 8.960, Ort: Düsseldorf, Förderbereich: Chancengleichheit

"Wir malen, werken, nähen und machen Kunst!", ist das Motto von „**Der Kunstbus hupt - Kinder werden kreativ**“. Das inklusive Projekt vom Düsseldorfer KRASS e.V. richtet sich an **Kinder aus sozioökonomisch benachteiligten Verhältnissen zwischen 6 und 13 Jahren**.

Der Kunstbus ist in Düsseldorf unterwegs. Ein Bulli fährt verschiedene Spielplätze in sozialen Brennpunkten in ganz Düsseldorf an und das Team baut dort ein Atelier auf. Es ist alles dabei, was das Kinder- und Künstler*innenherz erfreut: **Stifte, Pappe, Stoffe, Kleber und viele andere Materialien**. Kernzielgruppe sind Kinder aus sozial und wirtschaftlich schwachen Verhältnissen, die ggf. **wenig Zugang zu kulturellen oder künstlerischen Angeboten** haben. Aber natürlich wird kein Kind vor Ort ausgeschlossen, denn die Aktion möchten integrativ wirken.

Die Kinder werden von **pädagogisch geschulten Honorarkräften** betreut, arbeiten allerdings ganz selbstbestimmt. Das kreative Wissen der Kids wird so bestärkt und es entstehen die aufregendsten Kreationen. Die Kinder entdecken ihre eigene **künstlerische Stärke**. Dadurch stärkt der Kunstbus das **Selbstbewusstsein** der kleinen Künstler*innen. Sie sollen lernen, für ihre eigenen Rechte einzustehen. Auch die **Konzentrationsfähigkeit** wird gefördert, was sich durchaus positiv auf die **schulischen Leistungen** auswirken kann. Alle betreuenden Kräfte des Kunstbus haben eine **professionelle pädagogische und künstlerische Ausbildung**.

Dank einer Förderung von knapp € 9.000, welche die Postcode Lotterie an KRASS e.V. geben konnte, wird eine langfristige Sicherung des Projekts ermöglicht.

Der Verein:

KRASS e.V. ist ein Verein mit einem **thematischen Fokus im Bereich Kultur, Kunst und Medien**. Die Zielgruppe der Projekte sind sozioökonomisch benachteiligte Kinder und Jugendliche. Diese sollen die Möglichkeit erhalten, sich in kreativer Art und Weise frei zu entfalten, um besser für die schwierigeren Anforderungen ihres späteren Lebens gewappnet zu sein. Ansatzpunkt ist hier, den Kindern und Jugendlichen **wichtige kreative und soziale Kompetenzen** und Fähigkeiten mit auf ihren Weg zu geben.



Quelle: Webseite Deutsche Postcode Lotterie