ERASMUS+ KA210-YOU · 2024–2026 · CC BY 4.0

MOBILE MINDS

Handbuch für mobile und digitale Jugendarbeit. Aus Luxemburg und Köln, für alle, die rausgehen.

Kofinanziert von der Europäischen Union
Elisabeth Jeunesse / Anne a.s.b.l. · Stadt Köln – Internationale Jugendarbeit

INHALT

Was drin steht

English Summary 3

Impressum 4

1 Einstieg 5

1.1 Vorwort 6
1.2 Über das Projekt Mobile Minds 8
1.3 Wie das Handbuch genutzt wird 10
1.4 Das Kartensystem 12
1.5 Stimme des Teams 14

2 Grundlagen 17

2.1 Mobile Jugendarbeit – Definition und Geschichte 18
2.2 Digitale Jugendarbeit – Definition und Formen 22
2.3 Hybride Lebenswelten 24
2.4 Non-formale Bildung als Rahmen 27

3 Prinzipien und Haltung 30

3.1 Freiwilligkeit 31
3.2 Partizipation 33
3.3 Beziehungsarbeit – Nähe und Distanz 36
3.4 Barrierefreiheit und Inklusion 39
3.5 Datenschutz und Privatsphäre 44
3.6 Haltung als Fachkraft 48

4 Praxis und Methoden 52

4.1 Sozialraum verstehen 53
4.2 Öffentlichkeitsarbeit und Sichtbarkeit 56
4.3 Online-Räume gestalten 59
4.4 Begegnung und Beziehungsaufbau 64
4.5 Beteiligungsformate 67
4.6 Ressourcen erkennen und nutzen 69
4.7 Plattform-Spotlight 72
4.8 Gaming und Livestreaming im Jugendhaus 76

5 Reflektieren, Evaluieren, Weitergeben 78

5.1 Das Reflexionssystem 79
5.2 Reflexion im Team 81
5.3 Haltung prüfen 83
5.4 Evaluation und Berichtslogik 86
5.5 Weitergeben und weiterentwickeln 88

6 Werkzeugkasten 90

6.1 Vorlagen 91
6.2 Glossar 92
6.3 Literatur und Quellen 96

A Wissenschaftliche Fundierung 102

A.1 Mobile und aufsuchende Jugendarbeit 103
A.2 Digitale Jugendarbeit – Definition und Systematik 104
A.3 Hybride Lebenswelten 105
A.4 Non-formale Bildung als Rahmen 106
A.5 Partizipation 106
A.6 Inklusion und digitale Spaltung 107
A.7 Grenzen und Risiken digitaler Jugendarbeit 108
A.8 Der europäische und rechtliche Rahmen 109
A.9 Was daraus für dieses Handbuch folgt 109

B Kartenverzeichnis 110

English Summary

Mobile Minds – Mobile and Digital Youth Work in the Digital Age. A Handbook for Practitioners and Volunteers.

Mobile Minds is the main result of a two-year Erasmus+ KA210-YOU small-scale partnership (2024–2026) between **Elisabeth Jeunesse / Anne a.s.b.l. (Luxembourg)** and the **City of Cologne – International Youth Work** (Youth Welfare Office, Germany). The handbook responds to a structural shift in youth work: young people today live *hybrid* lives, present in physical spaces (squares, parks, rural meeting points) and in digital spaces (Discord, Instagram, gaming platforms) at the same time. Mobile youth work has to follow them into both.

The handbook brings together three sources of knowledge: the established practice of Elisabeth Jeunesse and the City of Cologne's youth work, current research from Luxembourg, the German-speaking countries and the EU and Council of Europe, and concrete experience from the Mobile Minds project. It has six parts – introduction, foundations, principles and professional attitude, practice and methods, reflection and evaluation, and a toolkit – followed by two appendices: the academic background and an index of the card set. The cards come in four types (process, method, topic, tool) and are available in full, filterable by age (12–26), group size, duration, setting and theme, in the free method portal youthwork.elisabethjeunesse.lu. The handbook is grounded in the EU definition of digital youth work, the Luxembourg youth report 2025 and Council of Europe research on social inclusion and the limits of digital youth work.

The handbook is an **Open Educational Resource under CC BY 4.0**, free to use, adapt and share. It is written for practitioners, volunteers, trainees and students in mobile, open and digital youth work in Luxembourg, Germany and across Europe.

What the partnership did. Over two years the two organisations ran staff exchanges between Luxembourg and Cologne, workshops with young people in both countries, and a shared testing ground for digital tools such as Discord, Padlet, Instagram and Actionbound. One method shows the approach: in „Kennst du meine Spots?" young people map their own neighbourhood as a digital tour and collect questions for local decision-makers, so that a low-threshold app opens a dialogue with the municipality.

How other organisations can use it. Every chapter keeps the general part separate from the partner examples. Sections marked „Praxisbeispiel" or „Aus Mobile Minds" show how one provider or the project itself put something into practice; an organisation can replace them with its own experience and keep the rest. Chapter 6.1 lists the templates for spatial analysis, reflection rounds, mood barometers and photo consent, available as editable files on the portal. The reflection system in Part 5 works on three levels – with the young people, inside the team, and towards the organisation and its funders – so that quality development is written down rather than remembered.

Keywords: mobile youth work, digital youth work, hybrid life-worlds, non-formal education, participation, safeguarding, rural youth work, method cards, open educational resource, Erasmus+ KA210-YOU, Luxembourg, Cologne.

Impressum

Herausgebende

Anne a.s.b.l. / Elisabeth Jeunesse, 121, avenue de la Faïencerie, L-1511 Luxemburg · elisabethjeunesse.lu, in Kooperation mit der **Stadt Köln – Internationale Jugendarbeit** (Jugendamt der Stadt Köln).

Erasmus+ KA210-YOU · Projektnummer 2024-1-LU01-KA210-YOU-000249018 · Luxemburg und Köln 2026 · Methodenportal: youthwork.elisabethjeunesse.lu

Projektgruppe Mobile Minds

Das Handbuch ist das gemeinsame Ergebnis des Erasmus+-Projekts „Mobile Minds – Mobile Jugendarbeit in der digitalen Zeit“ (09/2024 bis 08/2026).

- Sarah Weber – Projektkoordination Luxemburg, Jugendhaus Duelem, Elisabeth Jeunesse
- Julia Weski – Projektkoordination Köln, Internationale Jugendarbeit, Jugendamt der Stadt Köln
- Vivian Fuhs – Offene Kinder- und Jugendarbeit Königsdorf, Köln
- Georgios Plakopitas – Jugendarbeit der Stadt Köln
- Martha Almeida – Jugendtreff Gemeng Fréiseng, Elisabeth Jeunesse
- Thierry Mathieu – Jugendhaus Niederanven, Elisabeth Jeunesse

Sprache

Das Handbuch verwendet den Gender-Doppelpunkt (z. B. „Jugendarbeiter:innen“) und deutsche Begriffe („Jugendhaus“ statt „Maison de Jeunesse“). Französische Bezeichnungen stehen nur dort, wo sie offizielle Fachbegriffe in Luxemburg sind. Zitate aus der Projektgruppe wurden sprachlich geglättet, der Inhalt ist unverändert.

Lizenz

Dieses Werk steht unter **Creative Commons Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0)**. Es darf frei genutzt, geteilt und bearbeitet werden, auch kommerziell, sofern die Quelle genannt wird: „Projektgruppe Mobile Minds 2026, CC BY 4.0“. Ausgenommen sind Inhalte Dritter, deren Lizenz bei der jeweiligen Karte im Portal steht.

Kontakt

Elisabeth Jeunesse / Anne a.s.b.l. · jeunesse@elisabeth.lu · +352 450774-6040 · Jugendamt der Stadt Köln – Internationale Jugendarbeit · Julia Weski

Förderhinweis / Funding Statement

Deutsch: Kofinanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwangsläufig die der Europäischen Union oder der Anefore asbl wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

English: Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or Anefore asbl. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

TEIL 1 VON 6

Einstieg

1.1	Vorwort	6	1.4	Das Kartensystem	12
1.2	Über das Projekt Mobile Minds	8	1.5	Stimme des Teams	14
1.3	Wie das Handbuch genutzt wird	10			

1.1 Vorwort

Warum dieses Handbuch

Mobile Jugendarbeit hat sich in den vergangenen zehn Jahren verändert wie kaum ein anderes Arbeitsfeld der non-formalen Bildung. Was bis vor kurzem auf Plätze, Parks und Bushaltestellen beschränkt war, findet heute zusätzlich in Discord-Servern, Instagram-Direktnachrichten und WhatsApp-Gruppen statt. Jugendliche leben hybrid, physisch und digital zugleich. Fachkräfte und Freiwillige müssen diese Verschiebung nicht nur verstehen, sondern in ihrer Praxis umsetzen können.

BEGRIFF

Mobile Jugendarbeit
Aufsuchende, lebensweltorientierte Jugendarbeit im öffentlichen und digitalen Raum. Fachkräfte gehen dorthin, wo Jugendliche sind.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Elisabeth Jeunesse und die Stadt Köln haben darauf mit Mobile Minds reagiert. Zwei Jahre lang haben die beiden Träger gemeinsam mit Jugendlichen und mit Kolleg:innen aus mehreren Jugendhäusern gearbeitet und dabei erfahren, wie viel gemeinsames Lernen bringt. Dieses Handbuch ist das sichtbare Ergebnis. Es ist als Werkzeugkasten gedacht, nicht als Lehrwerk: zum Aufschlagen, zum Springen, zum Diskutieren.

Drei Überzeugungen tragen das Buch:

Praxis vor Theorie. Wer in der mobilen Jugendarbeit steht, braucht konkrete Methoden statt Begriffsdebatten. Theorie kommt dort vor, wo sie die Praxis erklärt.

Eigene Stimme bewahren. Im Vordergrund steht, was Träger und ihre Teams konkret tun, hier am Beispiel der Projektgruppe Mobile Minds. Fachliteratur ergänzt die eigene Position, sie ersetzt sie nicht. Der allgemeine Teil jedes Kapitels lässt sich auf jedes Jugendhaus übertragen.

Niemand muss alles lesen. Querverweise verbinden die Kapitel, Lesewege erleichtern den Einstieg. Wer an der Stelle einsteigt, die gerade nützt, liest richtig.

Rückmeldungen, Ergänzungen und Korrekturen sind willkommen. Sie machen das Handbuch zu einem gemeinsamen Werk der Praxis.

Sarah Weber, für die Projektgruppe Mobile Minds · Oktober 2026

Aus Luxemburger Trägersicht

Elisabeth Jeunesse begleitet junge Menschen in ihren wichtigsten Lebens- und Übergangsphasen. Wir schaffen Räume, physisch und digital, in denen Jugendliche Begegnung, Austausch und Entwicklung erleben.

Mobile Jugendarbeit ist dabei eine besondere Form: Sie geht dorthin, wo Jugendliche sind. Sie wartet nicht.

Mit Mobile Minds haben wir gemeinsam mit der Stadt Köln zwei Jahre lang daran gearbeitet, diese Praxis zu schärfen, zu reflektieren und weiterzuentwickeln. Das Handbuch dokumentiert das Ergebnis: als Ressource für Fachkräfte, als Einladung zum Austausch und als Beitrag zur Qualitätsentwicklung der non-formalen Jugendarbeit in Luxemburg und darüber hinaus.

Es greift unseren Anspruch auf Bientraitance, Partizipation und Verlässlichkeit auf und übersetzt ihn in eine Sprache, die im Alltag trägt. Wir wünschen allen Lesenden den Mut, das Beschriebene auszuprobieren, zu hinterfragen und an die eigenen Bedingungen anzupassen.

Elisabeth Jeunesse

BEGRIFF

Bientraitance

Wörtlich „gute Behandlung". Haltung der respektvollen, wohltuenden Behandlung und Nulltoleranz gegenüber Misshandlung; in Luxemburg verbindlicher Qualitätsrahmen.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Aus Kölner Perspektive

Für die Stadt Köln war Mobile Minds vor allem ein Blick über die Grenze. Luxemburg ist in der Jugendarbeit digital weiter, als wir es aus Köln kennen. Gleichzeitig sind die Orte kleiner, die Wege länger und die Zielgruppen überschaubarer. Genau diese Unterschiede haben uns dazu gebracht, die eigene Praxis genauer anzusehen.

Bei den Besuchen in Luxemburger Jugendhäusern haben unsere Fachkräfte und Jugendleiter:innen viel über digitale Werkzeuge gelernt, vom 3D-Drucker bis zur Beteiligung über Online-Umfragen. Mitgenommen haben wir vor allem eine Haltung: Kinder und Jugendliche sind Expert:innen ihrer eigenen Lebenswelt, und digitale Medien gehören zu dieser Lebenswelt.

Wir danken Elisabeth Jeunesse für zwei Jahre offenen Austausch und wünschen diesem Handbuch viele Leser:innen auf beiden Seiten der Grenze.

Jugendamt der Stadt Köln, Internationale Jugendarbeit

Wie das Handbuch entstanden ist

Mobile Minds ist ein Erasmus+-Projekt der Förderlinie KA210-YOU. Elisabeth Jeunesse und das Jugendamt der Stadt Köln haben zwei Jahre lang als gleichberechtigte Partner zusammengearbeitet, getragen von einer Projektgruppe aus Fachkräften beider Seiten: in Workshops, Coachings und Austauschtreffen, mit Jugendlichen vor Ort und in digitalen Formaten.

SIEHE AUCH

Kap. 1.2 Projekt · Kap. 1.5 Team

Die Inhalte stützen sich auf drei Quellen:

- interne Konzepte und Materialien aus der Praxis von Elisabeth Jeunesse und der Kölner Jugendarbeit,

- aktuelle Fachliteratur und Studien aus Luxemburg, dem deutschsprachigen Raum und der EU,
- Erfahrungen aus der Projektarbeit von Mobile Minds, aus Workshops, Coachings und Austauschtreffen.

Dank

Mobile Minds war nur möglich, weil Fachkräfte beider Träger das Projekt neben ihrem Alltag getragen haben. Danke an alle Jugendlichen, die sich darauf eingelassen haben. Ohne sie wäre dieses Handbuch leer.

1.2
Über das Projekt Mobile Minds

Programmrahmen

Mobile Minds wird über Erasmus+ KA210-YOU gefördert, die Förderlinie für kleine Kooperationspartnerschaften in der Jugendarbeit (*Small-Scale Partnerships*). Sie ist ausdrücklich für non-formale und informelle Jugendarbeit ausgelegt. Gefördert wird mit einem Pauschalbetrag von bis zu 60.000 Euro bei vereinfachtem Antrags- und Verwaltungsverfahren. Nationale Agentur ist in Luxemburg ANEFORE, in Deutschland JUGEND für Europa.

BEGRIFF

Erasmus+ KA210-YOU
Förderlinie für kleine Kooperationspartnerschaften in der Jugendarbeit; unterstützt transnationale Projekte.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Projektnummer	2024-1-LU01-KA210-YOU-000249018
Programm	Erasmus+ KA210-YOU (Small-Scale Partnership)
Koordination	Anne a.s.b.l. / Elisabeth Jeunesse, Luxemburg
Partner	Stadt Köln, Jugendamt, Internationale Jugendarbeit
Laufzeit	01.09.2024 – 31.08.2026
Förderung	Pauschalbetrag bis 60.000 €
Ergebnisse	dieses Handbuch und die Methodenkarten im Portal youthwork.elisabethjeunesse.lu
Abschlusstag	Derenbach, 20.–21.06.2026

Warum dieses Projekt

Discord-Server, Instagram-Direktnachrichten und WhatsApp-Gruppen sind für viele Jugendliche keine Nebenkanäle mehr. Dort finden Austausch, Zugehörigkeit und Alltag statt. Mobile Minds greift diese Veränderung auf. Elisabeth Jeunesse und die Stadt Köln haben gemeinsam gefragt: Wie sieht mobile Jugendarbeit aus, wenn physische und digitale Sozialräume zusammengedacht werden? Welche Haltung braucht es dafür, welche Methoden helfen im Alltag, und wie müssen

ZAHL

24 Monate
Laufzeit von September 2024 bis August 2026

Fachkräfte unterstützt werden, damit sie Jugendliche in beiden Räumen begleiten können?

Mobile Minds in Luxemburg. Das Projekt knüpft an einen Befund des Nationalen Jugendberichts 2025 an. Er beschreibt Jugendhäuser als hybride, niedrigschwellige Lern- und Beteiligungsräume, in denen „digitale und analoge Interaktionen vielfach ineinander über[gehen]“ (Schumacher u. a. 2025, S. 146). Mobile Minds trägt diese Logik nach draußen, mobil und aufsuchend.

Wer mitarbeitet

Die Projektgruppe besteht aus Fachkräften beider Träger. Auf Luxemburger Seite koordiniert Sarah Weber (Jugendhaus Duelem, Elisabeth Jeunesse), auf Kölner Seite Julia Weski (Internationale Jugendarbeit, Stadt Köln). Wer zur Projektgruppe gehört, steht in Kapitel 1.5.

Was entsteht

Dieses Handbuch ist der zentrale Output des Projekts: ein praxisnaher Methodenkoffer für hybride Jugendarbeit. Beide Partner setzen es ein. Frei zugänglich ist es im Methodenportal youthwork.elisabethjeunesse.lu und auf der Erasmus+ Project Results Platform, auf Deutsch mit englischer Zusammenfassung.

Daneben entstanden Trainings, Coachings und Workshops sowie der gemeinsame Abschlusstag in Derenbach im Juni 2026, der Köln und Luxemburg zusammengebracht hat.

WEITERLESEN

ANEFORE
Nationale Agentur für Erasmus+ in Luxemburg, erste Adresse für eigene Projekte: anefore.lu

LITERATUR, KAP. 6.3

Europäischer Mehrwert

Mobile Minds verbindet zwei Träger, die unter sehr verschiedenen Bedingungen arbeiten: Köln städtisch und dicht, Luxemburg ländlich und verstreut. Genau dieser Unterschied war der Lernstoff. Als die beiden Definitionen mobiler Jugendarbeit nebeneinanderlagen, wurde sichtbar, dass beide Seiten dasselbe Ziel verfolgen. Die Kölner Seite hat ihr Vorgehen für die Luxemburger Häuser geöffnet, Luxemburg hat seinen ländlichen Sozialraum gezeigt. Jugendliche aus beiden Ländern haben gemeinsam gekocht, teils am selben Ort, teils online aus ihren eigenen Häusern. Vieles in diesem Handbuch wäre in einem Land allein so nicht entstanden.

Die Methoden stehen auf den Werten, die die Europäische Union teilt: Menschenwürde, Freiheit, Demokratie, Gleichheit, Rechtsstaatlichkeit und Menschenrechte. Im Handbuch zeigt sich das an konkreten Stellen. Freiwilligkeit und Partizipation (Kapitel 3.1 und 3.2) geben Jugendlichen eine echte Stimme. Kapitel 3.4 macht Barrieren sichtbar und hilft, Angebote für alle zu öffnen, unabhängig von Herkunft, Geschlecht, Behinderung oder sozialer Lage. Kapitel 3.5 schützt die Rechte junger

Menschen im Netz, und Kapitel 4.3 zeigt, wie Fachkräfte gegen Hassrede und Cybermobbing vorgehen.

Nachhaltig umgesetzt

Auch bei der Umsetzung hat das Projekt auf Ressourcen geachtet. Vier thematische Veranstaltungen liefen online und haben viele Anfahrten gespart. Häuser, die weit entfernt liegen, waren beim gemeinsamen Kochen online zugeschaltet. Die mobile Ausstattung nutzen mehrere Häuser gemeinsam, und eine Powerstation mit Solarpanel macht Angebote im Freien ohne Stromanschluss möglich. Die Karten lassen sich einzeln ausdrucken, gedruckt wird also nur, was gebraucht wird.

1.3
Wie das Handbuch genutzt wird

Das Buch muss nicht von vorne bis hinten gelesen werden. Steig dort ein, wo es gerade nützt.

Für wen das Handbuch geschrieben ist

Wer	Was du findest
Fachkräfte der mobilen, offenen und digitalen Jugendarbeit	fachliche Einordnung, konkrete Methoden, Reflexionswerkzeuge
Freiwillige und neue Animateur:innen	Einstieg in Begriffe, Prinzipien und Haltung
Praktikant:innen und Studierende	Überblick und Verweise auf Fachliteratur

Vorkenntnisse sind nicht nötig. Zentrale Begriffe erklärt das Glossar in Kapitel 6.2.

Wie das Handbuch aufgebaut ist

Teil	Worum es geht
1 Einstieg	Projekt, Entstehung und Nutzung des Handbuchs, Kartensystem
2 Grundlagen	mobile, digitale und hybride Jugendarbeit, non-formale Bildung
3 Prinzipien und Haltung	Freiwilligkeit, Partizipation, Beziehung, Inklusion, Datenschutz, Haltung als Fachkraft
4 Praxis und Methoden	Sozialraum, Sichtbarkeit, Online-Räume, Begegnung, Beteiligung, Ressourcen, Plattformen, Gaming
5 Reflektieren, Evaluieren, Weitergeben	Reflexionssystem, Teamformate, Evaluation, Weiterentwicklung
6 Werkzeugkasten	Vorlagen, Glossar, Literatur
Anhang A und B	wissenschaftliche Fundierung, Kartenverzeichnis

> *Der Haupttext jedes Kapitels gilt für jede Einrichtung der mobilen, offenen und digitalen Jugendarbeit. Kästen mit „Praxis“ oder „Aus dem Projekt“ zeigen, wie Elisabeth Jeunesse oder die Projektgruppe das Beschriebene umgesetzt hat. Sie sind Anregung, keine Vorschrift. Jedes Jugendhaus kann sie durch die eigene Praxis ersetzen.*

So liest du eine Seite

Die Randspalte rechts ergänzt den Text. Dort stehen Begriffe aus dem Glossar, wichtige Zahlen, Verweise auf andere Kapitel, Lesetipps und am Kapitelanfang die passenden Methodenkarten.

Quellen stehen als Kurzbeleg direkt im Text, zum Beispiel (Schumacher u. a. 2025, S. 146). Die vollständigen Angaben stehen gesammelt im Literaturverzeichnis in Kapitel 6.3. Die wissenschaftliche Fundierung der Kapitel bündelt Anhang A.

Kästen markieren Praxisbeispiele (sandfarben), Reflexionsfragen (dunkel) und Erfahrungen aus dem Projekt (rote Linie).

BEGRIFF

Am Rand

So sieht eine Randnotiz aus: Begriffe, Zahlen, Querverweise und Lesetipps stehen hier, neben dem Absatz, zu dem sie gehören.

KAP. 1.3

Vier Lesewege

Du bist …	Fang hier an
neu im Job	1.1 und 1.2, dann 1.3, dann mobile und digitale Jugendarbeit (2.1, 2.2), dann Freiwilligkeit und Beziehungsarbeit (3.1, 3.3). Das Glossar (6.2) daneben aufschlagen.
erfahren und suchst Vertiefung	Teil 3 (Prinzipien und Haltung) und Teil 5 (Reflektieren, Evaluieren, Weitergeben), dazu Anhang A.
auf der Suche nach einer Methode	Am Kapitelanfang stehen am Rand die passenden Karten. Türöffner und Begegnung: 4.4, Beteiligung: 4.5, Online-Räume: 4.3, Ressourcen und Technik: 4.6 und 4.7, Gaming und Livestreaming: 4.8. Alle Karten: Anhang B.
im Team in einem Konflikt	Haltung als Fachkraft (3.6), dann Teil 5: Reflexionsebenen (5.1), Teamformate (5.2), Selbstchecks (5.3). Vorlagen dazu in 6.1.

1.4
Das Kartensystem

Zum Handbuch gehören Methodenkarten in vier Typen, filterbar nach Alter (12 bis 26 Jahre), Gruppengröße, Dauer, Setting und Thema. Alle Karten stehen im Kartenverzeichnis (Anhang B) und vollständig, filterbar und druckbar im Methodenportal youthwork.elisabethjeunesse.lu. Die Kennung, zum Beispiel M-13, verbindet Handbuch und Portal.

Wie eine Karte gelesen wird

Jede Karte folgt demselben Raster. Der Kopf trägt Kennung, Titel, Set und Typ. Danach kommen vier Blöcke:

- **Rahmen** – Zielgruppe, Alter, Gruppengröße, Dauer, Setting. Beantwortet die Frage, ob die Methode heute mit dieser Gruppe funktioniert.
- **Durchführung** – Material, Vorbereitung, Ablauf, Variation. Der Teil, den man beim Tun in der Hand hat.
- **Hintergrund** – pädagogischer Hintergrund, wann und warum diese Methode, Gruppendynamik, nötige Moderationserfahrung, kritische Punkte. Der Teil, den man vorher liest.
- **Abschluss** – Reflexionsfragen für die Gruppe, „Woran erkennst du Erfolg?“ für die Fachkraft und ein Zielgruppen-Check (siehe Kapitel 5.1).

Der Fuß nennt Quelle und Lizenz. Die Lizenz ist verbindlich: Einzelne Karten stützen sich auf Material unter CC BY-SA und geben diese Bedingung weiter (siehe Kapitel 5.5).

Vier Kartentypen

Typ	Was dahintersteckt
M · Methode	eine durchführbare Einheit mit Ablauf, vom World-Café bis zur Pappbecherrakete. Der größte Teil der Sammlung.
P · Prozess	mehrschrittige Verfahren über mehrere Termine, etwa der ePartizipations-Prozess oder die aufsuchende Spot-Runde.
T · Tool	Werkzeug, Gerät oder Plattform mit Hinweisen zu Einrichtung und Sicherheit, vom Discord-Server bis zum Lasercutter.
TH · Thema	inhaltlicher Aufhänger, meist ein Spiel oder eine Debatte, mit didaktischem Rahmen. Beispiel: das Spiel Neo Cab zum Thema Datenschutz.

Fünf Sets

Set	Inhalt	Kapitel
1 · Kreativ und Bewegung	Basteln, Gestalten, Sport; Türöffner für Begegnung	4.4
2 · Mobil und Aufsuchend	Streetwork-Touren, Pop-up-Angebote und die Ausstattung dafür	4.1, 4.4
3 · Beteiligung und Sozialraum	Beteiligungsformate und Sozialraum-Erhebung	4.1, 4.5
4 · Digital, Gaming und Online-Raum	moderierte Räume, Medienproduktion, Games als Themenzugang	4.3, 4.7, 4.8
5 · Projekt und Planung	Planungsraster und Formate für die Projektorganisation	5.4, 6.1

Eine wachsende Sammlung

Die Sammlung ist ein Stand, kein Abschluss. Neue Karten entstehen aus der Praxis der Häuser und werden im selben Raster ergänzt, das Handbuch bleibt als Rahmen bestehen. Wie eine eigene Karte gebaut wird und welche Felder Pflicht sind, steht in Kapitel 5.5. Den aktuellen Stand zeigt immer das Methodenportal.

BEGRIFF

CC BY 4.0

Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung“: Nutzen, Bearbeiten und Weitergeben ist erlaubt, wenn die Urheber:innen genannt werden. Lizenz dieses Handbuchs.

GLOSSAR, KAP. 6.2

1.5
Stimme des Teams

Was die Projektgruppe in zwei Jahren gelernt, erlebt und festgestellt hat, in ihren eigenen Worten. Grundlage ist die Abschlussumfrage im Sommer 2026.

Was wir gelernt haben

„Meine größte Erkenntnis war, dass das Ergebnis nicht das Dokument ist. Das Ergebnis ist, dass vier Häuser jetzt dieselben Worte benutzen, wenn sie über ihre Arbeit reden."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Meine größte Erkenntnis war, dass Digitalität ein wesentlicher Bestandteil der heutigen Kinder- und Jugendarbeit ist."

VIVIAN FUHS · JUGENDARBEIT KÖNIGSDORF, KÖLN

„Meine größte Erkenntnis war, dass wir in der Praxis mehr mobile Jugendarbeit machen als gedacht."

FACHKRAFT DER PROJEKTGRUPPE · ELISABETH JEUNESSE

„Es gibt viel mehr Angebote, als man denkt."

GEORGIOS PLAKOPITAS · STADT KÖLN

„Meine größte Erkenntnis war, dass das Interesse für ein Gamingprojekt weitaus kleiner ist als erwartet."

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

„Wir haben aufgeschrieben, wie man Jugendarbeit macht, wenn man nicht wartet."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

Was funktioniert hat und was nicht

„Funktioniert hat alles, was klein war. Eine Tasche, ein Tisch, zwei Stunden auf dem Schulhof. Nicht funktioniert hat, was groß gedacht war und Technik gebraucht hätte, die erst aufgebaut werden muss."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Besonders der persönliche Austausch während der Projekttreffen hat gut funktioniert. Weniger gut hat es funktioniert, den Austausch zwischen den Treffen aufrechtzuerhalten."

MARTHA ALMEIDA · JUGENDTREFF GEMENG FRÉISENG

„Schwierig war die Zeit zwischen den Treffen. Jede und jeder von uns hat das Projekt neben dem eigenen Haus getragen, und wenn im Haus etwas brennt, gewinnt das Haus."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Die Verpflichtungen, die alle Teilnehmenden schon vorher hatten, haben wenig Raum und Zeit gelassen, um aktiver an Mobile Minds zu arbeiten."

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

Köln und Luxemburg: zwei Strukturen, ein Ziel

„Köln hat die Menge, wir haben die Entfernung. Dort kommen genug Jugendliche vorbei, die Frage ist, welche man erreicht. Bei uns ist die Frage, ob überhaupt jemand kommt, wenn abends kein Bus mehr fährt."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Die Ziele der Jugendarbeit sind in beiden Ländern sehr ähnlich: junge Menschen begleiten, ihre Teilhabe fördern und ihnen einen sicheren Raum bieten."

MARTHA ALMEIDA · JUGENDTREFF GEMENG FRÉISENG

„Luxemburg ist digital sehr gut aufgestellt. Jedoch sind die Jugendhäuser oft kleiner als in Köln."

VIVIAN FUHS · JUGENDARBEIT KÖNIGSDORF, KÖLN

„Anderes Umfeld, andere Bedürfnisse, andere soziale Arbeit."

FACHKRAFT DER PROJEKTGRUPPE · ELISABETH JEUNESSE

> *In Köln, im September 2025, haben beide Seiten ihre Definition von mobiler Jugendarbeit unabhängig voneinander aufgeschrieben und dann verglichen. Sie waren fast identisch. „Ab da war klar, dass wir uns nicht erklären mussten." (Sarah Weber)*

Der stärkste Moment

„Am 20. Juni haben wir das Jugendhaus in Derenbach für einen Tag in einen Makerspace verwandelt. Alexander Wilberz und Dominik Lesstschow vom Jugendzentrum Digital der Stadt Köln haben die Tech-Stationen geleitet: 3D-Druck, Laser, Gravur und Siebdruck. Irgendwann am Nachmittag stand ich daneben und habe nur noch zugesehen, wie die Jugendlichen sich die Geräte gegenseitig erklärt haben."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

Das Team

Name	Haus und Träger	Im Projekt
Sarah Weber	Jugendhaus Duelem, Elisabeth Jeunesse	Projektkoordination Luxemburg
Julia Weski	Internationale Jugendarbeit, Jugendamt der Stadt Köln	Projektkoordination Köln
Vivian Fuhs	Offene Kinder- und Jugendarbeit Königsdorf, Köln	Projektgruppe
Georgios Plakopitas	Jugendarbeit der Stadt Köln	Projektgruppe
Martha Almeida	Jugendtreff Gemeng Fréiseng, Elisabeth Jeunesse	Projektgruppe
Thierry Mathieu	Jugendhaus Niederanven, Elisabeth Jeunesse	Projektgruppe, mobile Jugendarbeit
Rita Sietzen	Elisabeth Jeunesse	Projektgruppe
Michelle Siebenaler	Elisabeth Jeunesse	Projektgruppe

Mitgewirkt haben außerdem Joëlle Leuchter (Unterstützung der Koordination) und Daniel Strecker (Direktion Elisabeth Jeunesse) sowie die Fachkräfte beider Träger, die am Kick-off in Köln, im Digitalen Jugendhaus und am Abschlusstag in Derenbach dabei waren.

2

Grundlagen

2.1 Mobile Jugendarbeit – Definition und Geschichte 18

2.2 Digitale Jugendarbeit – Definition und Formen 22

2.3 Hybride Lebenswelten 24

2.4 Non-formale Bildung als Rahmen 27

2.1

Mobile Jugendarbeit – Definition und Geschichte

Mobile Jugendarbeit ist aufsuchende, lebensweltorientierte Jugendarbeit im öffentlichen und im digitalen Raum. Fachkräfte gehen dorthin, wo Jugendliche sind: auf Plätze, in Parks, an Bushaltestellen, in Discord-Server und auf Instagram. Sie warten nicht darauf, dass Jugendliche zu ihnen kommen.

PASSENDE KARTEN

- Kennst du meine Spots?
- Mobiler Aktionskoffer
- Aufsuchende Spot-Runde
- Pop-up-Treff am ländlichen Treffpunkt

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Franz Josef Krafeld hat in den 1990er-Jahren mit der akzeptierenden Jugendarbeit und dem cliquenorientierten Ansatz den Boden gelegt (Krafeld 1996/2004). Lothar Böhnisch beschreibt Jugendarbeit als „Ort unter anderen in den sozialräumlichen Settings Jugendlicher" (Böhnisch 2018): ein Angebot, das Jugendliche wählen können, keine Institution, in die sie geschickt werden. Drei Prinzipien ziehen sich durch das Konzept: Freiwilligkeit, Niedrigschwelligkeit und Beziehungsarbeit.

BEGRIFF

Akzeptierende Jugendarbeit
Konzept nach Franz Josef Krafeld: Jugendliche werden in ihrem Sozialraum aufgesucht und in ihrer Lebenswelt ernst genommen, ohne Bewertung.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Seit die LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg 2009 das Internet als Sozialraum anerkannt hat, gehört digitales Streetwork zum Auftrag: eigene Discord-Server, Instagram-Direktnachrichten, moderierte Online-Räume (LAG BW 2018).

Abgrenzung verwandter Begriffe

Offene Jugendarbeit	niedrigschwellige, freiwillige Angebote in einer Einrichtung, typischerweise im Jugendhaus
Mobile Jugendarbeit	geht raus, dorthin, wo die Jugendlichen sind, physisch und digital
Streetwork / Outreach	engste Form der mobilen Jugendarbeit, oft mit besonders belasteten Zielgruppen

Unser Verständnis

Elisabeth Jeunesse und die Stadt Köln haben im Projekt jeweils eine eigene Definition erarbeitet. Beide stehen hier im Wortlaut.

Elisabeth Jeunesse (Luxemburg): ein ganzheitlicher Ansatz

Die Mobile Jugendarbeit von Elisabeth Jeunesse verbindet den physischen und digitalen Sozialraum, um Jugendliche zu erreichen und

miteinander zu vernetzen. Begleitung, Orientierung und Hilfestellung werden außerhalb klassischer Jugendstrukturen gewährleistet. Sie richtet sich an junge Menschen in ihrem Lebensumfeld – sei es auf öffentlichen Plätzen, in digitalen Räumen oder an anderen für sie relevanten Orten. Die persönliche und interaktive Begegnung zielt darauf ab, eine vertrauensvolle Beziehungsarbeit aufzubauen. Dabei sind Partizipation und Freiwilligkeit zentrale Prinzipien: Unsere Angebote basieren auf den individuellen Bedürfnissen und Interessen der Jugendlichen, wodurch sie aktiv und mitgestaltend an der Entwicklung der Inhalte und Prozesse teilnehmen.

Ein wesentlicher Aspekt der Mobilen Jugendarbeit ist die Vernetzung mit bestehenden Jugendstrukturen. Vorhandene Jugendservices wie Jugendhäuser können in die Arbeit integriert oder als ergänzende Ressourcen genutzt werden, müssen es aber nicht. Die Mobile Jugendarbeit fungiert so als Brücke zwischen den unterschiedlichen Lebenswelten der Jugendlichen und bestehenden Unterstützungsangeboten, um ihnen bestmögliche Entwicklungsperspektiven zu bieten.

WEITERLESEN

Krafeld 1996/2004

Das Standardwerk zur aufsuchenden Arbeit. LAG BW 2018: fachliche Standards, an denen sich mobile Jugendarbeit messen lässt.

LITERATUR, KAP. 6.3

In einer sich stetig wandelnden Gesellschaft stärkt die Mobile Jugendarbeit die soziale Teilhabe und fördert langfristige individuelle Entwicklungsprozesse. Sie schafft einen geschützten Raum, in dem junge Menschen sich ausdrücken, ihre Identität entwickeln und sich aktiv in ihre Gemeinschaft einbringen können. Qualifizierte Jugendarbeiter:innen gewährleisten Jugendlichen – unabhängig von sozialer oder geografischer Lage – flexible, niedrigschwellige und lebensweltorientierte Ansätze.

Stadt Köln, Internationale Jugendarbeit

Mobile Jugendarbeit ist ein sozialpädagogisch fundiertes Arbeitsfeld, das von qualifizierten Fachkräften getragen wird. Sie richtet sich an junge Menschen bis 27 Jahre und orientiert sich konsequent an deren Lebenswelt, Themen und Bedarfen. Ein zentrales Merkmal ist das aufsuchende Arbeiten außerhalb institutioneller Räume. Mobile Jugendarbeit arbeitet im non-formalen Bereich und beruht auf Offenheit, Niedrigschwelligkeit und Freiwilligkeit. Ihre Prinzipien gründen auf Partizipation, Verlässlichkeit, Ressourcenorientierung, Lebensweltbezug und einer dialogischen pädagogischen Grundhaltung.

Neben der Präsenz im physischen Raum spielt zunehmend auch die digitale Komponente eine zentrale Rolle: Mobile Jugendarbeit umfasst daher auch Digitale Jugendarbeit – pädagogische Arbeit mit digitalen Mitteln, Plattformen und Räumen, die Erreichbarkeit, Sichtbarkeit und Beziehungspflege der Fachkräfte erweitert. Die Mobile Jugendarbeit verfolgt somit das Ziel, neue Zugänge zu schaffen, Barrieren abzubauen und die Lebensqualität sowie gesellschaftliche Teilhabe von

Jugendlichen zu stärken. Im Zentrum stehen immer die Jugendlichen selbst.

> ***Gemeinsame Kurzfassung.*** *Mobile Jugendarbeit ist aufsuchende, lebensweltorientierte Arbeit mit jungen Menschen im physischen und digitalen Sozialraum: non-formal, offen, niedrigschwellig und freiwillig. Sie geht dorthin, wo Jugendliche sind, baut tragfähige Beziehungen auf, arbeitet partizipativ und ressourcenorientiert und versteht die digitale Ebene als eigenständigen, gleichwertigen Teil. Als Brücke zwischen Lebenswelten und Unterstützungsangeboten schafft sie inklusive Zugänge, unabhängig von sozialer oder geografischer Lage.*

Fünf Ziele

Die Arbeitsgruppe Mobile Jugendarbeit der Projektgruppe hat 2025 fünf Ziele formuliert (Projektgruppe Mobile Minds 2024–2026):

1. **Sichtbar und erreichbar sein.** Fachkräfte sind im physischen und digitalen Lebensraum der Jugendlichen präsent. So lässt sich auf Bedürfnisse eingehen und ein passendes Angebot entwickeln, das physisch wie digital zugänglich ist.
2. **Begleiten, auch außerhalb der Einrichtung.** Jugendliche erhalten qualifizierte Begleitung, ohne auf traditionelle Jugendstrukturen angewiesen zu sein: flexibel, mobil, direkt im Sozialraum.
3. **Jugendliche einbinden.** Bedürfnisse und Interessen werden systematisch erfasst und fließen in die Angebote ein.
4. **Vernetzen.** Jugendhäuser und andere Dienste werden als Partner eingebunden oder als ergänzende Ressource genutzt, ohne von ihnen abhängig zu werden.
5. **Einen inklusiven, flexiblen Rahmen bieten.** Ein sicherer Raum, in dem sich Jugendliche entfalten können, digital oder physisch, unabhängig von Wohnort und sozialem Umfeld.

Die acht Prinzipien

Offenheit	kein vorgegebenes Programm, kein Pflichtbesuch
Niedrigschwelligkeit	keine Hürden in Sprache, Zugang oder Anmeldung
Freiwilligkeit	Jugendliche kommen, weil sie wollen, und gehen, wann sie wollen
Partizipation	Jugendliche entscheiden mit
Verlässlichkeit	Animateur:innen sind kontinuierlich da, an festen Orten zu festen Zeiten
Ressourcenorientierung	der Blick richtet sich auf das, was Jugendliche können
Lebensweltbezug	die Arbeit findet in Räumen und zu Themen statt, die für Jugendliche real sind
Dialogische Grundhaltung	Begegnung auf Augenhöhe

Gelebte Praxis

„Es braucht einen niederschwelligen aufsuchenden Ansatz, um Jugendliche in das eigene Jugendhaus zu bringen. Vor allem ist es wichtig, die Kinder und Jugendlichen dort abzuholen, wo sie stehen, und ihre digitale Lebenswelt in die pädagogische Arbeit mit einzubeziehen.“

VIVIAN FUHS · JUGENDARBEIT KÖNIGSDORF, KÖLN

„Es ist zwar ein zusätzlicher Aufwand zur Arbeit im Jugendhaus, aber sehr wichtig und hilfreich. Und vieles aus dem Jugendhaus ist auch im öffentlichen Raum umsetzbar.“

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

Brücke zwischen Lebenswelten und Angeboten

Mobile Jugendarbeit ersetzt das Jugendhaus nicht, sie erweitert es. Sie erreicht Jugendliche, für die die Einrichtung zu weit weg, zu offiziell oder nicht passend ist, und verbindet sie mit bestehenden Angeboten. Die digitale Seite gehört fest dazu: Präsenz auf Social Media, Online-Angebote, technische Ausstattung, Medienkompetenz und Vernetzung. Vertieft wird das in Kapitel 2.2 und 4.3.

SIEHE AUCH

Kap. 2.2 Digitale Jugendarbeit · 2.3 Hybride Lebenswelten · 4.1 Sozialraum · 4.4 Begegnung

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Wo verläuft in eurer Einrichtung die Grenze zwischen offener Jugendarbeit, mobiler Jugendarbeit und Streetwork, und wissen die Jugendlichen, was sie von euch erwarten können?*

02 *Welches der acht Prinzipien lebt ihr am stärksten, und welches kommt im Alltag regelmäßig zu kurz?*

03 *An welchen Orten und zu welchen Zeiten seid ihr verlässlich präsent, und deckt sich das mit den Orten, an denen sich die Jugendlichen tatsächlich aufhalten, online wie offline?*

04 *Ist die digitale Komponente bei euch fester Teil der aufsuchenden Arbeit oder ein Zusatz, der nebenher läuft? Wer im Team fühlt sich dafür zuständig?*

2.2

Digitale Jugendarbeit – Definition und Formen

Digitale Jugendarbeit ist pädagogische Arbeit mit digitalen Mitteln, auf digitalen Plattformen und in digitalen Räumen. Sie ist ein eigener Arbeitsort.

Jugendliche verbringen täglich Stunden in digitalen Räumen, also muss mobile Jugendarbeit dort präsent sein. In Luxemburg besitzen oder teilen 98 % der jungen Menschen ein Smartphone (Schumacher u. a. 2025, S. 92). In Deutschland haben 95 % ein eigenes Gerät, und mit WhatsApp (84 % nennen es ihre wichtigste App) läuft ein Großteil der Kommunikation unter Gleichaltrigen über eine einzige Plattform (JIM 2025).

Drei Formen

Digital Streetwork. Aufsuchende Arbeit in digitalen öffentlichen Räumen wie Discord, Instagram oder TikTok. Fachkräfte sind sichtbar ansprechbar, kommentieren, reagieren, vermitteln. Einen Lehrplan gibt es nicht.

Eigene moderierte Räume. Selbst betriebene Discord-Server, WhatsApp-Communities oder Foren. Hier gestalten Animateur:innen das Setting aktiv: Regeln, Moderation, Meldewege.

Medienpädagogische Arbeit. Eigene Inhalte auf Plattformen (Videos, Reels, Tutorials), Förderung digitaler Kompetenz, Auseinandersetzung mit Fake News, Cybermobbing und der Logik von Algorithmen.

Die Systematik folgt der Expertengruppe der Europäischen Kommission (Europäische Kommission 2018).

Unser Verständnis

Die Projektgruppe versteht digitale Jugendarbeit als eigenständigen pädagogischen Raum mit eigenen Regeln, Chancen und Risiken und zugleich als festen Teil mobiler Jugendarbeit (Projektgruppe Mobile Minds 2024–2026). Sie erweitert Erreichbarkeit, Sichtbarkeit und Beziehungspflege und umfasst:

- digitale Präsenz, zum Beispiel auf Social Media und in Messengern,
- digitale Angebote wie Online-Beratung, Beteiligungsformate und kreative Medienarbeit,
- technische Ausstattung für Umsetzung und Teilhabe: WLAN, Geräte, Tools,

PASSENDE KARTEN

- Moderierter Discord-Server
- Padlet / TaskCards
- Digital-traces-walk

youthwork.elisabethjeunesse.lu

BEGRIFF

Digital Streetwork

Aufsuchende Jugendarbeit in digitalen Räumen wie Instagram oder Discord; Fachkräfte agieren sichtbar, ansprechbar und schützend im Netz.

GLOSSAR, KAP. 6.2

WEITERLESEN

Europäische Kommission 2018

Die EU-Systematik digitaler Jugendarbeit, Grundlage der drei Formen.
Digitalejugendhilfe.de 2024b: Praxisberichte aus dem digitalen Streetwork.

LITERATUR, KAP. 6.3

- Medienkompetenz und einen reflektierten Umgang mit Fake News, Cybermobbing und digitalen Trends,
- Vernetzung im digitalen wie im analogen Raum.

Plattform-Trends 2025

Die JIM-Studie 2025 weist für 12- bis 19-Jährige folgende Werte aus: WhatsApp bleibt mit 96 % regelmäßiger Nutzung die meistgenutzte App. Instagram liegt bei 63 %, Snapchat bei 56 % und damit erstmals seit Jahren wieder vor TikTok (53 %). Discord und Pinterest nutzt jeweils rund ein Fünftel regelmäßig. Als wichtigste App nennen 84 % WhatsApp, gefolgt von Instagram (rund ein Drittel), Snapchat (24 %) und TikTok (23 %) (JIM 2025).

ZAHL

96 %

der 12- bis 19-Jährigen nutzen WhatsApp regelmäßig (JIM 2025)

Gleichzeitige Risiken

Digitale Jugendarbeit ist immer auch Schutzarbeit. 2025 registrierte jugendschutz.net 15.099 Verstoßfälle, 2024 waren es 17.630, 2023 noch 7.645. Die Zahl bleibt damit im zweiten Jahr in Folge hoch, vor allem wegen sehr vieler Fälle sexualisierter Gewalt. Extremistische Hassinhalte bleiben ein zentrales Problem (jugendschutz.net 2025b). Künstliche Intelligenz verschärft die Risiken: Chatbots, KI-generierte Influencer:innen, manipulierte Bilder und Deepfakes öffnen neue Wege für Grenzverletzungen, Täuschung und Gewalt. Für die Jugendarbeit heißt das: Online-Präsenz braucht klare Moderation, sichtbare Meldewege, Datenschutz und verlässliche Erwachsene, die im Ernstfall reagieren.

ZAHL

15.099

Verstoßfälle registrierte jugendschutz.net 2025 (2023: 7.645)

PRAXIS

Digitale Jugendarbeit bei Elisabeth Jeunesse

Digitale Jugendarbeit ist bei Elisabeth Jeunesse fester Teil der mobilen Jugendarbeit. Sie ist kein eigenes Arbeitsfeld, sondern eine Schicht, die mit der physischen Präsenz verschmilzt. Der digitale Raum gilt als Sozialraum unter anderen (siehe Kapitel 4.1), und es gelten dort dieselben Prinzipien: Beziehung, Freiwilligkeit, Niedrigschwelligkeit, Partizipation.

Im Alltag eingesetzt werden unter anderem Actionbound für digitale Schnitzeljagden, eine digitale Pinnwand für Ideensammlung und Beteiligung (datenschutzfreundliche Alternative zu Padlet: TaskCards, siehe Kapitel 3.5) und Materialien zur Medienkompetenz, etwa von BEE SECURE.

„Die digitale Jugendarbeit mit Jugendlichen stellt uns vor einige Herausforderungen, wie Datenschutz und Sicherheit im Netz. Diese Herausforderungen müssen in den Blick genommen und Lösungsansätze gefunden werden. Mobile Minds greift dies auf."

VIVIAN FUHS · JUGENDARBEIT KÖNIGSDORF, KÖLN

Grundsätze

- **Präsenz nach Bedarf.** Fachkräfte sind dort, wo die eigenen Jugendlichen sind, nicht auf jeder Plattform, die gerade im Trend ist.
- **Beziehung kommt zuerst.** Ein Discord-Server lebt davon, dass Fachkräfte erreichbar und ansprechbar sind, nicht von seinen Funktionen.
- **Schutz gehört zum Auftrag.** Wer einen Online-Raum betreibt, plant Moderation, Meldewege und Datenschutz mit (siehe Kapitel 4.3).
- **Datenschutz ist nicht verhandelbar.** Jedes Tool wird vor dem Einsatz auf DSGVO-Konformität geprüft (siehe Kapitel 3.5).

BEGRIFF

DSGVO / RGPD

Datenschutz-Grundverordnung der EU (Verordnung 2016/679), in Luxemburg und Frankreich RGPD genannt. Gilt seit Mai 2018.

GLOSSAR, KAP. 6.2

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Auf welchen Plattformen sind eure Jugendlichen tatsächlich unterwegs, und wo seid ihr präsent, weil es Trend ist und nicht, weil sie dort sind?*

02 *Welche der drei Formen (Digital Streetwork, eigene moderierte Räume, medienpädagogische Arbeit) betreibt ihr, und welche fehlt euch?*

03 *Wer im Team ist wann online erreichbar, und was passiert mit Nachrichten außerhalb dieser Zeiten?*

04 *Habt ihr jedes eingesetzte Tool vor der Nutzung auf DSGVO-Konformität geprüft? Wisst ihr, wo eure Meldewege bei Cybermobbing oder Hassrede verlaufen?*

2.3 Hybride Lebenswelten

Jugendliche leben nicht „mal online, mal offline". Sie leben gleichzeitig in beiden Räumen. Eine Stunde im Park mit der

PASSENDE KARTEN

- Digital-traces-walk
- Spot-Mapping unterwegs
- Kennst du meine Spots?

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Clique ist zugleich eine Stunde Instagram-Stories, Snapchat-Streaks und WhatsApp-Gruppe.

Der Begriff hybride Lebenswelt beschreibt diesen Zustand: ein durchgängiger Erfahrungsraum, in dem digitale und physische Elemente gleichberechtigt wirken. Ein Konflikt im Klassenraum lebt auf TikTok weiter, eine Freundschaft beginnt im Discord-Server und wandert ins reale Leben, Selbstbild und Identität entstehen in der Spiegelung beider Räume.

BEGRIFF

Hybride Lebenswelten

Jugendliche bewegen sich gleichzeitig im physischen und digitalen Raum und trennen beides nicht. Der Treffpunkt am Busbahnhof und der Discord-Server gehören zur selben Alltagswelt.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Konsequenzen für die mobile Jugendarbeit

Wer nur physisch arbeitet, übersieht die Hälfte. Konflikte, Sorgen und Lebensthemen spielen sich oft online ab und werden offline nur indirekt sichtbar.

Wer nur digital arbeitet, verliert die Tiefe. Beziehung trägt am stärksten, wenn beide Räume in einer Hand liegen: Dieselben Menschen, die im Treff präsent sind, sind auch im Chat erreichbar.

Die Sozialraumanalyse wird hybrid. Eine Karte des Dorfes reicht nicht. Es braucht auch eine Karte der digitalen Aufenthaltsorte: Welche Discord-Server, Instagram-Accounts und WhatsApp-Gruppen sind lokal relevant? Mehr dazu in Kapitel 4.1.

Schutz wird hybrid mitgedacht. Folgen von Cybermobbing zeigen sich im Klassenraum, körperliche Konflikte setzen sich auf TikTok fort. Wer nur einen Raum sieht, sieht nur halbe Geschichten.

Fachlich knüpft das an die LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork Baden-Württemberg an, die das Internet 2009 als erweiterten Sozialraum anerkannt hat (siehe Kapitel 2.1).

PRAXIS

Hybrid arbeiten bei Elisabeth Jeunesse

Im April 2026 sind Kolleg:innen aus Köln mit Jugendlichen nach Niederanven gekommen, um gemeinsam zu kochen. Das Jugendhaus Duelem konnte nicht anreisen. Statt abzusagen, hat sich das Team online zugeschaltet und mit den eigenen Jugendlichen parallel in der eigenen Küche mitgekocht. Gedacht war das als Notlösung, geworden ist es eine Methode: Die Entfernung war kein Ausschlusskriterium mehr.

Ein Kartonmodell der Gemeinde, gebaut mit Karton, Lego und Naturmaterialien, wird gleichzeitig auf Instagram dokumentiert. Ein Discord-Call bereitet eine Aktion vor Ort vor. So verbinden die Methoden beide Welten.

„Durch das Projekt habe ich gelernt, dass mobile und digitale Jugendarbeit sich nicht gegenseitig ausschließen, sondern sich sinnvoll ergänzen können. Digitale Angebote können dabei helfen, den Kontakt zu jungen Menschen aufrechtzuerhalten.“

MARTHA ALMEIDA · JUGENDTREFF GEMENG FRÉISENG

„Mobil und digital lösen dasselbe Problem. Beide holen junge Menschen dort ab, wo sie schon sind, statt zu warten. Digital ist nicht bequemer als mobil, nur anders anstrengend.“

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

Was das in der Praxis bedeutet

- **Eine Beziehung, zwei Räume.** Wer im Treff präsent ist, ist auch im Chat erreichbar: gleiche Person, gleiche Haltung, gleiche Verlässlichkeit. Das ist die stärkste Form mobiler Jugendarbeit.
- **Hybrides Erzählen.** Wenn Aktionen analog stattfinden und mit Einwilligung digital dokumentiert werden (siehe Kapitel 3.5), entstehen Sichtbarkeit und Beteiligung in einem Schritt.
- **Hybride Konfliktarbeit.** Konflikte, die online beginnen, werden oft offline besprochen, und umgekehrt. Die Räume zu trennen wäre künstlich.

Was die Daten sagen

Luxemburg. Der Nationale Jugendbericht 2025 beschreibt das Digitale „nicht als Neuheit und eigenständige Lebenswelt, sondern als Normalität und Hintergrundbedingung“. Die Alltagspraktiken Jugendlicher verbinden Online- und Offline-Kontexte „zu einem zusammenhängenden Handlungs- und Erfahrungsraum“ (Schumacher u. a. 2025, S. 223). Junge Menschen sehen soziale Beziehungen „nicht binär als entweder online oder offline“, wissen aber, dass analoge Begegnungen nicht ersetzbar sind (ebd., S. 126).

Deutschland. 95 % der Jugendlichen besitzen ein eigenes Smartphone und nutzen es im Schnitt rund vier Stunden am Tag, die 12- bis 13-Jährigen unter drei Stunden, die 18- bis 19-Jährigen über viereinhalb (JIM 2025). Die Kommunikation unter Gleichaltrigen läuft durchgängig digital weiter (siehe Kapitel 2.2).

Europa. Die Definition digitaler Jugendarbeit der EU-Expertengruppe (Europäische Kommission 2018) und die gemeinsame Studie von EU und Europarat „Young people, social inclusion and digitalisation“ verankern das hybride Verständnis fachpolitisch. Die Analysen zu den Grenzen digitaler Jugendarbeit (Pawluczuk/Șerban 2022) und zum „Techlash“ (Siurala 2020) ergänzen die kritische Sicht.

WEITERLESEN

Schumacher u. a. 2025
Der Nationale Jugendbericht Luxemburg, die Leitthese dieses Kapitels mit Daten aus Luxemburg. DBJR 2025: internationale Impulse für die Praxis.

LITERATUR, KAP. 6.3

ZAHL

4 Stunden
nutzen Jugendliche in Deutschland ihr Smartphone im Schnitt pro Tag (JIM 2025)

Die These vom hybriden Aufwachsen ist empirisch breit gestützt. Nationale Daten aus Luxemburg, die deutsche JIM-Studie und europäische Fachquellen bestätigen sie unabhängig voneinander.

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Wo begegnen euch online begonnene Konflikte im Haus, und wie besprecht ihr sie, ohne die beiden Räume künstlich zu trennen?*

02 *Kennt ihr die digitalen Aufenthaltsorte eurer Jugendlichen so gut wie die physischen? Welche Server, Gruppen oder Kanäle würdet ihr auf einer hybriden Sozialraumkarte eintragen?*

03 *Sind bei euch dieselben Personen im Treff präsent und im Chat erreichbar, oder trennt ihr analoge und digitale Beziehungsarbeit?*

04 *Wo denkt ihr Schutz bislang nur für einen der beiden Räume mit, zum Beispiel bei Cybermobbing, das im Haus sichtbar wird?*

2.4
Non-formale Bildung als Rahmen

Non-formale Bildung ist organisierte, freiwillige Bildung außerhalb der Schule: geplant und strukturiert, aber ohne Lehrplan und ohne Zeugnisse.

Der Europarat beschreibt sie als „any planned programme of personal and social education … designed to improve a range of skills and competences, outside but supplementary to the formal educational curriculum“ (Council of Europe 2003).

Drei Bildungsformen im Vergleich

Form	Absicht	Teilnahme	Struktur
formal (Schule, Hochschule, Berufsausbildung)	geplant	verpflichtend	hierarchisch
non-formal (Jugendarbeit, Vereinsarbeit, Workcamps)	geplant	selbst gewählt	methodisch
informell (Alltag, Peergroup, Erfahrung)	beiläufig	unverpflichtet	unstrukturiert

PASSENDE KARTEN

- Game-based Reflexion
- Spiele pädagogisch beurteilen
- Kreativtag mit Vernissage
- Ideenwerkstatt
- Stop-Motion- / Erklärvideo
- S.M.A.R.T.-Projektplanungsraster

youthwork.elisabethjeunesse.lu

WEITERLESEN

MENJE/SNJ 2018

Der Cadre de référence, in Luxemburg verbindlich. Council of Europe 2017: das Youth Work Portfolio als europäischer Bezugsrahmen.

LITERATUR, KAP. 6.3

Non-formale Bildung ist keine Gegenveranstaltung zur Schule. Sie ist eine eigenständige Säule mit eigenem Wert.

Luxemburger Verankerung

In Luxemburg ist non-formale Bildung rechtsverbindlich geregelt:

- durch die Loi modifiée du 4 juillet 2008 sur la jeunesse (Art. 1, Ziff. 10),
- durch den Cadre de référence national sur l'éducation non formelle des enfants et des jeunes (MENJE/SNJ 2018),
- jedes anerkannte Jugendhaus braucht ein Concept d'Action Général (CAG) und ein Journal de Bord,
- Agents régionaux (AREG) prüfen vor Ort, ob die Praxis dem CAG entspricht.

Non-formale Bildung ist in Luxemburg damit nicht nur pädagogisch, sondern auch rechtlich verankert. Die Convention mit dem Bildungsministerium (MENJE) und die Qualitätssicherung bauen darauf auf.

Vier Konsequenzen für die Praxis

Beziehung statt Curriculum. Geplant werden nicht die nächsten Lernschritte der Jugendlichen, sondern die Bedingungen, unter denen Lernen passieren kann: Räume, Anlässe, Materialien, Fragen.

Freiwilligkeit ist auch eine Methode. Wenn Jugendliche gehen, ist das eine Rückmeldung an das Angebot. Es muss so attraktiv sein, dass sie bleiben. Druck ist ein Zeichen für ein schlecht konzipiertes Angebot.

Wirkung wird anders sichtbar als in der Schule. Dokumentiert werden Prozesse, nicht Resultate. Indikatoren sind Beziehungsqualität, Beteiligung, Eigenaktivität und Veränderungen im Sozialraum, keine Noten und keine abgeschlossenen Module.

Anerkennung ist möglich, aber nicht zentral. Youthpass (EU) und das Animateur-Brevet (Luxemburg) machen non-formale Lernerfahrungen sichtbar, ohne sie zu verschulen. Sie sind eine Brücke zur formalen Welt, kein Selbstzweck.

BEGRIFF

Non-formale Bildung

Bewusst gestaltete Lernprozesse außerhalb des Schulsystems: freiwillig, beziehungsorientiert, ohne Prüfungsdruck. In Luxemburg rechtsverbindlich.

GLOSSAR, KAP. 6.2

BEGRIFF

Youthpass

EU-weit anerkanntes Zertifikat, das non-formale Lernprozesse in Erasmus+-Projekten dokumentiert.

GLOSSAR, KAP. 6.2

PRAXIS

Non-formale Bildung bei Elisabeth Jeunesse

Mobile Minds ist als Erasmus+-Projekt der Förderlinie KA210-YOU fest in der non-formalen Bildung verankert. Das Programm fördert ausschließlich non-formale und informelle Jugendarbeit. Im Alltag heißt das:

- Keine Pflichtteilnahme. Was zählt, sind Beziehungsqualität und Beteiligung, nicht wer wann da war.
- Das CAG der Jugendhäuser beschreibt genau diesen Auftrag: wie Beziehung aufgebaut wird, wie Partizipation entsteht, wie der Sozialraum bearbeitet wird.
- Das Journal de Bord hält die Umsetzung fest. Es ist Prozessdokumentation, kein Prüfungsprotokoll.
- Am Ende von Mobile-Minds-Aktivitäten können Teilnehmende einen Youthpass erhalten: sichtbar gemachtes Lernen ohne Verschulung.

„Das Projekt hat mir Selbstbewusstsein für neue und bereits vorhandene Kompetenzen gegeben.“

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Wo geraten wir in die Nähe von Schule? Planen wir Lernschritte statt Bedingungen, unter denen Lernen passieren kann?*

02 *Woran messen wir Erfolg: an Teilnahmezahlen oder an Beziehungsqualität, Beteiligung und Eigenaktivität?*

03 *Beschreibt unser CAG den non-formalen Auftrag so, wie wir tatsächlich arbeiten? Ist das Journal de Bord Prozessdokumentation oder Prüfungsprotokoll?*

04 *Wo könnten wir Lernerfahrungen sichtbar machen (Youthpass, Brevet), ohne sie zu verschulen?*

3

Prinzipien und Haltung

3.1 Freiwilligkeit 31
3.2 Partizipation 33
3.3 Beziehungsarbeit – Nähe und Distanz 36
3.4 Barrierefreiheit und Inklusion 39
3.5 Datenschutz und Privatsphäre 44
3.6 Haltung als Fachkraft 48

3.1
Freiwilligkeit

Freiwilligkeit ist das Grundprinzip der offenen, mobilen und aufsuchenden Jugendarbeit. Sie meint mehr als „darf kommen, darf gehen".

Jugendarbeit ist ein Angebot, das Jugendliche wählen können, keine Institution, in die sie geschickt werden (Böhnisch 2018, siehe Kapitel 2.1). Franz Josef Krafeld hat gezeigt, dass Freiwilligkeit die Voraussetzung dafür ist, dass Jugendliche sich als Subjekte erleben und Bildungsprozesse überhaupt möglich werden (Krafeld 2000).

Drei Ebenen

Eintritt	Jugendliche entscheiden, ob sie das Angebot wahrnehmen.
Inhalt	Sie entscheiden mit, was passiert.
Austritt	Sie können jederzeit gehen, ohne Folgen.

Das Spannungsfeld

Jugendliche sind selten wirklich frei. Schulpflicht, familiärer Druck, Erwartungen der Clique und soziale Kontrolle, besonders auf dem Land, wirken auf sie ein. Was im Jugendhaus ankommt, ist oft ein Rest von Wahl in einem Alltag voller Müssen. Gerade benachteiligte Jugendliche erleben Freiwilligkeit als Luxus, den sie kaum kennen (Sturzbecher/Dietrich 2017). Wenn Jugendarbeit ihnen diese Freiwilligkeit zugesteht, wirkt das pädagogisch stark.

Freiwilligkeit heißt nicht Beliebigkeit. Wer ein Angebot annimmt, geht eine Beziehung ein. Verbindlichkeit innerhalb der gewählten Beziehung ist das Gegenstück zur Freiwilligkeit am Eingang.

Was daraus folgt

- Teilnahmelisten dienen der Statistik und der Qualitätssicherung. Sie begründen keine Anwesenheitspflicht und sind kein pädagogisches Druckmittel.
- Das Angebot muss attraktiv sein. Wenn nur die Pflicht hält, ist es gescheitert.
- Reibung darf nicht in Druck umkippen: Beziehungsklarheit ja, Sanktion nein.

PASSENDE KARTEN

- Mobiler Aktionskoffer
- Kurze Gespräche zum Einstieg
- Einen Gegenstand holen
- Aufsuchende Spot-Runde
- Pop-up-Treff am ländlichen Treffpunkt
- Pavillon / mobiler Aktions-Stand

youthwork.elisabethjeunesse.lu

WEITERLESEN

Krafeld 2000
Akzeptierende Jugendarbeit: Freiwilligkeit als Haltung, nicht als Regel.
Sturzbecher/Dietrich 2017: Freiwilligkeit und Beteiligung zusammen denken.

LITERATUR, KAP. 6.3

- Wirkung lässt sich nicht garantieren. Jugendliche entwickeln sich anders als geplant.
- Abwesenheit ist eine Information: Was fehlt? Was läuft falsch?

Methoden, die Freiwilligkeit möglich machen

Offenes Café ohne Programmzwang, Wahlmodule, Workshops zum Kommen und Gehen, Open Space, Peer-Education, Selbsteintrag auf Aushängen. Digital: offene Discord-Räume ohne Anmeldepflicht, gut sichtbare Optionen zum Stummschalten und Verlassen.

BEGRIFF

Peer-Education

Jugendliche unterstützen, leiten oder coachen sich gegenseitig; Fachkräfte begleiten und sichern den Rahmen.

GLOSSAR, KAP. 6.2

PRAXIS

Freiwilligkeit bei Elisabeth Jeunesse

Freiwilligkeit ist eines der Grundprinzipien mobiler Jugendarbeit bei Elisabeth Jeunesse (siehe Kapitel 2.1). Im Alltag heißt das:

- Teilnahmezahlen sind kein Erfolgskriterium. Berichte an Ministerium und SNJ machen deutlich, dass Zahlen in der offenen Jugendarbeit eine andere Bedeutung haben als in formalen Settings (siehe Kapitel 5.4).
- Animateur:innen sind verlässlich da, an festen Orten zu festen Zeiten, ohne zu erwarten, dass jemand kommen muss.
- Wer mit einer Schulklasse ins Haus kommt, ist nicht freiwillig da. Das ist legitim, wird aber als formaler Kontext klar benannt. Ab dem zweiten Besuch entscheidet die oder der Jugendliche selbst.
- Im Streetwork hilft ein klarer Satz: „Egal, warum du das erste Mal hier bist, ab jetzt entscheidest du selbst, ob du bleibst."

„Da es in Luxemburg etwas ländlicher war, habe ich für mich mitgenommen, dass Kinder und Jugendliche trotz schwerer Erreichbarkeit die Jugendhäuser aufsuchen. Für mich bedeutet das, dass wir die Interessen der Jugendlichen einbeziehen müssen und ihnen einen Ort bieten, der ihnen Sicherheit, Schutz und ein Gefühl von Zugehörigkeit gibt."

VIVIAN FUHS · JUGENDARBEIT KÖNIGSDORF, KÖLN

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Auf welcher der drei Ebenen (Eintritt, Inhalt, Austritt) ist Freiwilligkeit bei uns am wenigsten eingelöst?*

02 *Welche Zwänge bringen Jugendliche mit, etwa Schule, Familie, Clique oder soziale Kontrolle im Dorf, und wie machen wir daraus trotzdem eine freiwillige Situation?*

03 *Wo widerspricht dieses Prinzip unserem Alltag am deutlichsten?*

04 *Wie lesen wir Abwesenheit: als Störung oder als Rückmeldung zu unserem Angebot?*

3.2 Partizipation

Partizipation heißt: Jugendliche entscheiden mit, was passiert, und sie tragen die Folgen ihrer Entscheidungen. Das ist mehr als Befragen, mehr als Abstimmen lassen. Echte Partizipation verschiebt Macht zwischen Fachkraft und Jugendlichen, und das ist unbequem.

Die Stufenleiter nach Roger Hart

Roger Hart beschreibt acht Stufen. Die ersten drei sind keine echte Beteiligung (Hart 1992).

PASSENDE KARTEN

- World-Café
- Positionierungslinie
- Konzept-Kapitäne
- ePartizipations-Prozess

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Stufe	Bezeichnung	Was passiert
1	Manipulation	Erwachsene nutzen Jugendliche für eigene Zwecke. *Keine Beteiligung.*
2	Dekoration	Jugendliche werden vorgezeigt, ohne beteiligt zu sein. *Keine Beteiligung.*
3	Alibi-Teilnahme	Jugendliche dürfen reden, ohne Einfluss. *Keine Beteiligung.*
4	Teilhabe	Jugendliche sind informiert, haben aber keinen Einfluss.
5	Mitwirkung	Jugendliche reden bei der Umsetzung mit.
6	Mitbestimmung	Entscheidungen werden gemeinsam getroffen.
7	Selbstbestimmung	Jugendliche entscheiden allein, Erwachsene begleiten.
8	Selbstverwaltung	Jugendliche entscheiden und beziehen Erwachsene selbst mit ein.

Partizipation ist kein Endzustand, sondern Haltung und Prozess, und sie verlangt, dass Erwachsene Macht abgeben (Schröder 1995). Sie braucht feste Strukturen in der Einrichtung, nicht nur den guten Willen einzelner Fachkräfte (Schnurr 2018).

BEGRIFF

Alibi-Beteiligung

Scheinbare Beteiligung ohne reale Einflussmöglichkeit: Jugendliche dürfen reden, ihre Stimme verändert die Entscheidung nicht.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Luxemburger Rechtsrahmen

Das Règlement grand-ducal du 28 janvier 1999 (Art. 6 Ziff. 5) schreibt vor, dass Jugendliche an Konzeption, Durchführung und Evaluation aktiv beteiligt werden. Das CAG (siehe Kapitel 2.4) muss zeigen, wie das geschieht, nicht nur, dass Jugendliche „berücksichtigt" werden. Die Agents régionaux prüfen das vor Ort.

BEGRIFF

Open Space

Selbstorganisiertes Konferenzformat: Die Teilnehmenden setzen die Themen selbst, Gruppen bilden sich spontan.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Konkrete Methoden

- **Jugendforum oder Jugendrat** mit eigener Tagesordnung und Entscheidungsrecht über ein festes Budget, zum Beispiel 500 Euro im Monat (Karten P-02, M-28).
- **Open Space** für die Themenfindung: Die Jugendlichen setzen die Agenda.
- **Zukunftswerkstatt** nach Jungk: Kritik, Fantasie, Umsetzung.
- **3D-Modell** des Sozialraums aus Karton und Material zum Anfassen, besonders niedrigschwellig (siehe Kapitel 4.1).
- **Digitale Tools** wie Particify oder TaskCards: gut für Stimmungsbilder, aber nie die einzige Methode (siehe Kapitel 3.5).

WEITERLESEN

Hart 1992

Die Stufenleiter im Original. Knauer/Sturzenhecker 2016: wie demokratische Beteiligung praktisch geht.

LITERATUR, KAP. 6.3

> ***Schnelltest:*** *Können die Jugendlichen Nein sagen, und wird das respektiert? Wenn nicht, ist es Scheinbeteiligung.*

PRAXIS

Partizipation bei Elisabeth Jeunesse

Jugendliche einzubinden ist eines der fünf Ziele mobiler Jugendarbeit bei Elisabeth Jeunesse (siehe Kapitel 2.1). Ihre Bedürfnisse und Interessen werden erfasst und fließen in die Angebote ein.

- Das Planungsraster (Karte P-03) verankert Beteiligung in der Planung: Geplant wird mit den Jugendlichen, nicht für sie.
- Im CAG jedes Jugendhauses steht, wie Partizipation organisiert ist. Das ist eine konzeptionelle Festlegung, kein Nachweis für die Akte.
- Wenn mit Jugendlichen geredet wird, hat das, was sie sagen, eine sichtbare Folge. Auch wenn ein Vorschlag nicht umgesetzt wird, bekommen sie eine Rückmeldung mit Begründung.

„Ihre Lebenswelt ernst nehmen und ihnen Möglichkeiten zur Mitgestaltung geben. Jugendliche als Personen sehen, die eigene Ideen, Erfahrungen und Kompetenzen einbringen können."

MARTHA ALMEIDA · JUGENDTREFF GEMENG FRÉISENG

„Jugendliche sollen nicht nur mitmachen, sie sollen etwas herstellen, das bleibt. In Derenbach ist an jeder Station eine Mini-Anleitung entstanden, von Jugendlichen und Team gemeinsam geschrieben. Das ist etwas anderes als eine Feedbackrunde am Ende."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Bei welchen Entscheidungen bestimmen Jugendliche bei uns wirklich mit, und wo bleibt ihre Beteiligung beratend oder symbolisch?*

02 *Auf welcher Stufe der Leiter bewegen sich unsere häufigsten Beteiligungsformate, ehrlich betrachtet?*

03 *Welche Entscheidungen sind wir als Team bereit abzugeben, etwa bei Budget, Programm, Raumgestaltung oder Regeln?*

04 *Wie stellen wir sicher, dass Vorschläge von Jugendlichen sichtbar weiterbearbeitet werden und nicht im Team verschwinden?*

05 *Können Jugendliche bei unseren Angeboten Nein sagen, ohne Nachteile oder Rechtfertigungsdruck?*

06 *Woran würde jemand von außen erkennen, dass Partizipation bei uns nicht nur auf dem Papier steht?*

3.3

Beziehungsarbeit – Nähe und Distanz

Beziehungsarbeit ist der Kern mobiler, offener und aufsuchender Jugendarbeit. Ohne tragfähige Beziehung kein Vertrauen, ohne Vertrauen keine Wirkung.

Jugendliche legen ihre Auffälligkeiten erst ab, „wenn sie für sich selbst sinnvollere Wege entdeckt haben, aus ihrem Leben etwas zu machen“ (Krafeld 1996/2004). Solche Wege entdeckt niemand in einer Belehrung, sondern in einer Beziehung, in der er oder sie als Person ernst genommen wird.

PASSENDE KARTEN

- Perspektivübernahme
- Zock-Nacht
- Steckbriefe der Teamer:innen
- Kurze Gespräche zum Einstieg
- Einen Gegenstand holen
- Moderierter Discord-Server

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Vier theoretische Wurzeln

Carl Rogers personenzentrierter Ansatz	Echtheit, bedingungslose Wertschätzung und einfühlendes Verstehen: die Grundlage jeder helfenden Beziehung (Rogers 1972/2009).
Hilarion Petzold Integrative Therapie	Vier Formen von Kontakt: Begegnung, Beziehung, Bindung, Hörigkeit. Jugendarbeit findet in den ersten beiden statt (Petzold 2003).
Bauer und Bauer Beziehungspädagogik	Die Beziehung zwischen Fachkraft und Jugendlichen ist ungleich, aber nicht autoritär: „echt, gestaltbar und ausgehandelt“ (Bauer/Bauer 2017).
Maria Kron Inklusion und Beziehung	In gemischten Gruppen ist die professionelle Beziehung das Mittel, mit dem Unterschiede bearbeitet werden (Kron 2017).

Das Spannungsfeld Nähe und Distanz

Zu wenig Nähe, und die Beziehung trägt nicht. Zu viel Nähe, und es drohen Rollenverlust, Verstrickung und Grenzüberschreitung. Ulrich Deinet warnt außerdem: Wer Beziehungsarbeit einseitig betont, überfordert die Fachkräfte (Deinet 1991).

WEITERLESEN

Dörr 2019

Das Standardwerk zu Nähe und Distanz. Wittwer 2020: wann Nähe kippt und woran man es merkt.

LITERATUR, KAP. 6.3

Vier praktische Konsequenzen

Zeit. Vertrauen entsteht durch Wiederholung, nicht durch Intensität. Regelmäßige Präsenz an denselben Orten zu denselben Zeiten wirkt stärker als ein intensives Wochenende. Mobile Jugendarbeit setzt deshalb auf wiederkehrende Touren.

Echtheit. Wer eine Rolle spielt, wird durchschaut. Beziehungsarbeit verlangt, dass Fachkräfte sich als Person einbringen (Krafeld 2000).

Reflexion und Supervision. Sie sind Bedingung professioneller Beziehungsarbeit, keine Kür. In Luxemburg werden sie im Plan de Formation Continue der Einrichtung festgehalten.

BEGRIFF

Supervision

Regelmäßige Fallreflexion mit einer ausgebildeten Person von außen. Entlastet dort, wo kollegiale Beratung an Grenzen kommt.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Rollenklarheit. „Ich bin Animateurin oder Animateur, nicht Freund:in, nicht Elternteil, nicht Therapeut:in.“ Diese Klarheit schützt beide Seiten.

Werkzeuge

Genogramm-Arbeit (Petzold), Reflecting Team, Heidelberger Fallbesprechung, Kollegiale Beratung in sechs Schritten (Tietze 2010) und Balint-Gruppen.

BEGRIFF

Kollegiale Beratung

Fachkräfte stellen sich gegenseitig Fälle vor und entwickeln Lösungsideen, ohne externe Leitung.

GLOSSAR, KAP. 6.2

PRAXIS

Beziehungsarbeit bei Elisabeth Jeunesse

Die Definition mobiler Jugendarbeit bei Elisabeth Jeunesse nennt Beziehungsarbeit als Herzstück (siehe Kapitel 2.1). Sie ist die Bedingung, unter der alle anderen Wirkungen erst möglich werden.

- **Verlässlichkeit:** Animateur:innen sind regelmäßig an festen Orten zu festen Zeiten da, nicht nur bei besonderen Aktionen.
- **Supervision und Fortbildung** sind im Plan de Formation Continue jeder Einrichtung verbindlich geplant.
- **Bientraitance:** Nähe und Distanz professionell zu regeln ist der Kern der Bientraitance-Haltung (siehe Kapitel 3.6).
- **Öffentlicher Raum:** Hier ist Beziehungsarbeit sichtbarer und weniger geregelt als im Haus. Die Grenze zwischen professionellem Kontakt und zufälliger Begegnung verschwimmt. Das erhöht die Anforderungen an Rollenklarheit.

„Unsicher war ich, wenn Jugendliche an freien Tagen oder nach Feierabend Fragen oder Gesprächsbedarf hatten und mir das per (Sprach-)Nachricht geschickt haben. Es geht um die Balance zwischen frei haben und gebraucht werden. Auf das Gefühl hören."

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

„Digitale Arbeit ist näher, als mir manchmal lieb ist. Im Chat sind Jugendliche schneller offen als im Gespräch, das ist ein Vorteil und eine Verantwortung. Man braucht klare Zeiten und klare Grenzen."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Eine Instagram-Anfrage. Es war meine eigene Entscheidung, aber wenn man eine annimmt, nimmt man sie alle an."

MARTHA ALMEIDA · JUGENDTREFF GEMENG FRÉISENG

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Woran merken Jugendliche bei uns, dass wir verlässlich da sind, auch wenn sie nichts von uns brauchen?*

02 *Wo gelingt uns die Balance zwischen Nähe und professioneller Distanz, und wo wird sie im Alltag schwierig?*

03 *In welchen Situationen werden wir eher Freund:in, Elternersatz oder Therapeut:in, statt Fachkraft zu bleiben?*

04 *Welche Jugendlichen fordern unsere Geduld oder Wertschätzung besonders heraus, und was sagt das über unsere eigene Haltung?*

05 *Welche Begegnungen sollten wir im Team oder in der Supervision besprechen, bevor sie uns überfordern?*

06 *Wie sorgen wir dafür, dass Beziehungsarbeit vom Team getragen wird und nicht an einzelnen Personen hängt?*

3.4
Barrierefreiheit und Inklusion

Inklusion folgt der UN-Behindertenrechtskonvention, die in Deutschland seit 2009 und in Luxemburg seit 2011 gilt (UN 2006/2009). Sie verlangt keine Integration nach dem Motto „die mit Behinderung dürfen mitmachen“, sondern Strukturen, an denen alle teilhaben können. Inklusion ist ein Menschenrecht, kein Sonderprojekt.

PASSENDE KARTEN

- Inklusions- und Barrierefreiheits-Check
- Steckbriefe der Teamer:innen
- The Unstoppables

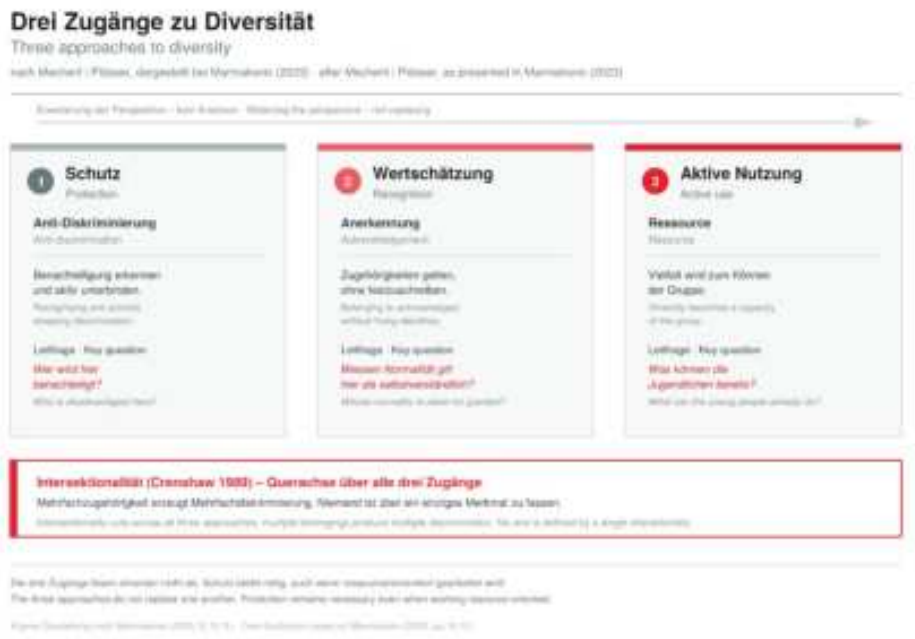
youthwork.elisabethjeunesse.lu

Vier Ebenen

Räumlich	stufenlos, nutzbare Sanitärräume, angenehme Akustik, Bewegungsraum, Beschilderung in leichter Sprache
Sprachlich	Mehrsprachigkeit (in Luxemburg üblich: Luxemburgisch, Deutsch, Französisch, Englisch, oft Portugiesisch), leichte Sprache, Gebärden, Piktogramme
Sozial	eine Atmosphäre der Akzeptanz, Standards gegen Mobbing, sensible Programmgestaltung bei Geschlecht, Herkunft, sexueller Orientierung, Religion und sozialer Lage
Digital	WCAG 2.2 für Websites, Untertitel, Bildbeschreibungen (Alt-Text), Layouts für Screenreader, ausreichender Kontrast

Inklusion umfasst weit mehr als Behinderung: soziale Herkunft, Migrationsgeschichte, Geschlecht, sexuelle Identität, neurodivergente Erfahrungen, psychische Gesundheit. Ein inklusives Jugendhaus ist nicht der Ort, an dem auch ein Rollstuhl durch die Tür passt, sondern der Ort, an dem niemand das Gefühl hat, nicht dazuzugehören.

Drei Zugänge zu Diversität



Intersektionalität. Kimberlé Crenshaw prägte den Begriff 1989 in einer juristischen Analyse zu Diskriminierungsklagen Schwarzer Frauen in den USA. Gerichte prüften entweder Diskriminierung wegen des Geschlechts oder wegen der Hautfarbe, aber nicht beides zusammen. Dadurch fielen Erfahrungen durchs Raster, die aus der Überlagerung mehrerer Benachteiligungen entstehen (Crenshaw 1989).

Für die Jugendarbeit heißt das: Ein Mädchen mit Migrationsgeschichte aus einer Familie mit wenig Geld erlebt nicht drei getrennte Benachteiligungen, die sich nacheinander bearbeiten lassen. Es entsteht eine eigene Lebenslage, in der Herkunft, Geschlecht, soziale Lage, Sprache, Religion, Behinderung, Aufenthaltsstatus oder digitale Teilhabe ineinandergreifen. Wer nur eine Kategorie betrachtet, übersieht oft genau das, was den Alltag prägt.

Intersektional arbeiten heißt deshalb, Angebote nicht zu eng nach Zielgruppen zu sortieren, etwa „ein Angebot für Mädchen“ oder „ein Angebot für Geflüchtete“. Wichtiger ist die Frage: Wer fällt bei diesem Angebot durch mehrere Raster gleichzeitig? Wer kommt nicht, obwohl das Angebot offen ist? Welche Hürden wirken zusammen: Sprache, Kosten, Uhrzeit, Mobilität, Scham, fehlende Geräte oder das Gefühl, nicht gemeint zu sein? Marmakovic verbindet diesen Gedanken mit den

WEITERLESEN

Booth/Ainscow 2017
Der Index für Inklusion, ein Arbeitsinstrument. Info-Handicap 2025: der Schattenbericht zu Luxemburg.

LITERATUR, KAP. 6.3

BEGRIFF

Intersektionalität
Mehrere Zugehörigkeiten überlagern sich und erzeugen eigene Benachteiligungen. Niemand ist über ein einziges Merkmal zu fassen.

KAP. 3.4

Diversitätsansätzen nach Mecheril und Plösser und leitet daraus eine Checkliste für Barrieren ab (Marmakovic 2023).

Diversity-sensible Pädagogik. Paul Mecheril wendet sich gegen einen Umgang mit Vielfalt, der Unterschiede sichtbar macht oder feiert, die Machtverhältnisse dahinter aber unangetastet lässt. Wer Jugendliche ständig über Herkunft, Kultur oder Sprache anspricht, kann sie damit festlegen, auch wenn es gut gemeint ist. Der Junge, der immer wieder gefragt wird, wie das „bei euch" so ist, wird zum Vertreter einer Gruppe gemacht, der er vielleicht gar nicht angehören will.

Diversity-sensibel arbeiten heißt, die eigene Praxis zu prüfen: Welche Zugehörigkeiten setzen wir voraus, wenn wir ein Angebot planen? Welche Sprache gilt als normal? Wessen Feiertage, Familienformen, Körper und Biografien kommen selbstverständlich vor, und wessen nicht? Eine einfache Checkliste ersetzt diese Reflexion nicht. Entscheidend ist, Jugendliche nicht auf ein Merkmal zu reduzieren, sondern als ganze Personen wahrzunehmen, mit dem Recht, selbst zu bestimmen, was für sie wichtig ist.

Empowerment. Albert Lenz und Wolfgang Stark haben den Empowerment-Ansatz für die deutschsprachige Soziale Arbeit ausgearbeitet (Lenz/Stark o. J.). Sein Kern ist eine Umkehrung der Perspektive: Nicht die Fachkraft weiß zuerst, was gut für Jugendliche ist. Jugendliche bringen Wissen, Fähigkeiten und Erfahrungen mit, die im Alltag oft unsichtbar bleiben. Aufgabe der Fachkraft ist es, Bedingungen zu schaffen, unter denen diese Ressourcen wirksam werden. Das heißt auch auszuhalten, dass Jugendliche Dinge anders machen und Projekte scheitern dürfen.

BEGRIFF

Empowerment

Prozesse, in denen Jugendliche ihre Fähigkeiten, Rechte und Wirksamkeit entdecken und stärken.

GLOSSAR, KAP. 6.2

In Mobile Minds wurde der Ansatz dort sichtbar, wo Jugendliche Rollen übernommen haben, die vorher niemand für sie vorgesehen hatte: wenn sie mehrsprachig für Gleichaltrige übersetzten, digitale Abläufe erklärten oder ihre Ortskenntnis in Sozialraumanalysen einbrachten.

Werkzeuge für die Bestandsaufnahme



Sechs konkrete Schritte

1. Zeigen, dass alle willkommen sind: auf der Website, am Eingang, in Programmbeschreibungen, nicht nur im Leitbild.
2. Bedarfe direkt erfragen statt vermuten: „Was brauchst du, damit das für dich gut wird?“
3. Mehrere Zugangswege anbieten: schriftlich, mündlich, visuell, digital.
4. Mit Selbstvertretungsorganisationen zusammenarbeiten, in Luxemburg etwa Info-Handicap, in Deutschland die BAG Selbsthilfe oder ISL e. V.
5. Fortbildung zu Antidiskriminierung, leichter Sprache und kultursensibler Praxis.
6. Eigene blinde Flecken prüfen: Teams mit ähnlichem Hintergrund haben Routinen, die nicht für alle zugänglich sind.

Luxemburger Kontext

Info-Handicap hat 2025 einen Schattenbericht zur Umsetzung der UN-Behindertenrechtskonvention veröffentlicht, der konkrete Lücken benennt, auch für Jugendhäuser (Info-Handicap 2025). Offizieller Umsetzungsrahmen ist der Plan d’action national pour personnes handicapées (MFSVA 2019–2024).

Dass die digitale Spaltung auch in Luxemburg real ist, belegt der Nationale Jugendbericht 2025: Bildungseinrichtungen stellen nur rund 44 % der Jugendlichen digitale Geräte zur Verfügung und gleichen soziale Ungleichheit damit nicht aus. Rund ein Viertel der jungen Menschen hat ein niedriges Wohlbefinden, und die soziale Lage hat darauf den stärksten Einfluss (Schumacher u. a. 2025, S. 48). Mobile Jugendarbeit

BEGRIFF

Digitale Spaltung

Ungleicher Zugang zu Geräten, Netz und digitalen Kompetenzen. Datenvolumen, Sprache und Zutrauen zählen genauso wie Technik.

GLOSSAR, KAP. 6.2

kann hier Zugang zu Geräten, Kompetenzen und Begegnung schaffen, außerhalb der Schule.

PRAXIS

Inklusion bei Elisabeth Jeunesse

Inklusion steht bei Elisabeth Jeunesse im Leitbild und in der pädagogischen Haltung. Das Leitbild der Elisabeth-Gruppe stellt den Menschen in den Mittelpunkt: Bientraitance, Selbstbestimmung, Würde und Nulltoleranz gegenüber Misshandlung. Die pädagogische Richtlinie für die Jugendarbeit versteht Jugendarbeit als offenen, freiwilligen und non-formalen Bildungsraum und nennt vier Handlungsprinzipien:

- **Beziehung statt Kontrolle:** Zugehörigkeit entsteht über Beziehungen, nicht über Aufnahmebedingungen.
- **Vertrauen statt Zwang:** Niemand muss sich rechtfertigen, um Zugang zu bekommen.
- **Beteiligung statt Vorgabe:** Jugendliche gestalten mit, statt in fertige Angebote eingepasst zu werden.
- **Stärken statt Defizite:** Jede und jeder wird über Fähigkeiten angesprochen.

Das Leitmotiv „De Jonken am Fokus“ fasst diese Haltung zusammen. Mobile Jugendarbeit ist dabei strukturell inklusiv: Sie geht zu den Jugendlichen, statt eine Hürde aufzubauen. Wer offline nicht teilnehmen kann, etwa aus gesundheitlichen oder familiären Gründen, kann über digitale Angebote anschließen (siehe Kapitel 4.3).

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Wer fühlt sich in unseren Angeboten selbstverständlich gemeint, und wer muss erst prüfen, ob der Raum wirklich offen ist?*

02 *Welche Barrieren bestehen bei uns räumlich, sprachlich, sozial oder digital, auch wenn sie im Alltag kaum auffallen?*

03 *Welche Jugendlichen erreichen wir trotz offener Angebote nicht, und welche Gründe könnte das haben?*

04 *Wo betrachten wir Jugendliche nur über ein Merkmal, obwohl mehrere Zugehörigkeiten zusammenwirken?*

05 *Welche Materialien müssten wir zugänglicher machen, etwa durch leichte Sprache, Untertitel, Alt-Texte oder besseren Kontrast?*

06 *Mit welchen Selbstvertretungsorganisationen könnten wir Barrieren gemeinsam prüfen?*

3.5
Datenschutz und Privatsphäre

Datenschutz in der Jugendarbeit folgt seit Mai 2018 der Datenschutz-Grundverordnung (Europäische Union 2016). Er ist Pflicht und in der Jugendarbeit besonders heikel, weil viele Beteiligte minderjährig sind.

In Luxemburg wacht die CNPD (Commission nationale pour la protection des données) über den Datenschutz, in Deutschland die Landesdatenschutzbeauftragten. Wie real digitale Risiken sind, zeigen die Daten aus Luxemburg: Rund 22 % der Jugendlichen berichten von Mobbing in der Schule, etwa 10 % von Cybermobbing (Schumacher u. a. 2025). Sorgfältiger Umgang mit Fotos, Daten und Privatsphäre schützt die Jugendlichen.

Sieben Grundsätze der DSGVO

Rechtmäßigkeit, Zweckbindung, Datenminimierung, Speicherbegrenzung, Transparenz, Sicherheit und Rechenschaftspflicht.

Besonders heikel in der Jugendarbeit

- **Minderjährige.** Art. 8 DSGVO setzt die Grenze für die eigene Einwilligung bei Online-Diensten auf 16 Jahre. Darunter braucht es die Einwilligung der Erziehungsberechtigten.
- **Fotos und Videos.** Es gilt das Recht am eigenen Bild (in Deutschland nach dem Kunsturhebergesetz, in Luxemburg nach dem Code civil). Die Einwilligung muss informiert, freiwillig, zweckbezogen und jederzeit widerrufbar sein.
- **Gesundheit, soziale Lage, Religion.** Das sind „besondere Kategorien" nach Art. 9 DSGVO mit höheren Schutzanforderungen.

Foto-Einwilligungen in der Praxis

Pauschale Einwilligungen „für die Öffentlichkeitsarbeit" sind problematisch. Besser ist eine Einwilligung pro Anlass oder Medium: Instagram-Story, Foto im Jahresbericht, Foto auf der Website. Die CNPD empfiehlt, vor jeder Veröffentlichung kurz nachzufragen, auch wenn eine Generaleinwilligung vorliegt. Bei Gruppenfotos hilft eine sichtbare Wahl: „Schaut nicht in die Kamera, wenn ihr nicht aufs Bild wollt."

> ***Foto-Lebenszyklus.*** *Fotos von Jugendlichen bleiben nicht für immer online. Bewährt hat sich eine feste Frist, zum Beispiel 18 Monate: Danach wird gelöscht, außer die Person bestätigt die Veröffentlichung erneut.*

PASSENDE KARTEN

- Daten-Ampel
- Neo Cab (Daten und DSGVO)
- Blick hinter die Technik

youthwork.elisabethjeunesse.lu

BEGRIFF

CNPD

Commission nationale pour la protection des données, die luxemburgische Datenschutzbehörde: cnpd.lu

GLOSSAR, KAP. 6.2

WEITERLESEN

LfDI Baden-Württemberg 2023

Der Praxisleitfaden, schnellster Weg von der Regel zur Handlung. BEE SECURE 2023: Foto-Einwilligungen im Alltag.

LITERATUR, KAP. 6.3

Anbieter in der EU und außerhalb

Der Sitz eines Anbieters entscheidet nicht darüber, ob die DSGVO gilt. Sie gilt für jede Verarbeitung von Daten von Menschen in der EU, egal wo der Server steht. Der Sitz entscheidet darüber, wie viel zusätzlich zu prüfen und zu dokumentieren ist.

BEGRIFF

DSGVO / RGPD

Datenschutz-Grundverordnung der EU (Verordnung 2016/679), in Luxemburg und Frankreich RGPD. Gilt seit Mai 2018.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Frage	Anbieter in der EU	Anbieter außerhalb der EU
Rechtsgrundlage	DSGVO gilt unmittelbar	DSGVO gilt; der Transfer braucht zusätzlich eine Grundlage nach Kapitel V
Übermittlung	entfällt	Angemessenheitsbeschluss, Standardvertragsklauseln oder Data Privacy Framework nötig
Zugriff von Behörden	nur nach EU- und nationalem Recht	bei US-Anbietern zusätzlich der CLOUD Act, der eine Herausgabe auch für Daten außerhalb der USA vorsehen kann
Rechtssicherheit	stabil	Data Privacy Framework gültig, aber angefochten (Klage vor dem Gericht der EU im September 2025 abgewiesen, Berufung beim EuGH läuft)
Auftragsverarbeitung	Vertrag ist Pflicht	Vertrag ist Pflicht, dazu die Dokumentation des Transfers

Daraus folgen drei Gruppen. Anbieter in der EU, für die nichts weiter zu belegen ist. Anbieter in Ländern mit Angemessenheitsbeschluss, etwa der Schweiz oder dem Vereinigten Königreich, bei denen die Übermittlung ohne weitere Grundlage zulässig ist. Und Anbieter in Drittländern ohne solchen Beschluss, bei denen jede Übermittlung eine eigene Grundlage braucht. In diese Gruppe fallen Canva und Linktree, die australisch sind. Für US-Dienste gilt: prüfen, ob der Anbieter nach dem Data Privacy Framework zertifiziert ist, und das in der Datenschutz-Dokumentation festhalten.

Ein Sitz in der EU allein genügt nicht. Auch ein europäisches Unternehmen kann Unterauftragnehmer in Drittländern einsetzen. Mentimeter ist ein Beispiel: schwedischer Anbieter, Verarbeitung teils außerhalb der EU. Zur Prüfung gehört deshalb die ganze Verarbeitungskette, nicht nur der Firmensitz.

Europäische Alternativen

Dieses Handbuch nennt zu jedem Werkzeug beide Wege. Welchen eine Einrichtung geht, entscheidet sie selbst und hält es im Datenschutzkonzept fest. Die Angaben geben den Stand Juli 2026 wieder und gehören vor jedem Einsatz erneut geprüft.

Statt …	Alternative
Mentimeter, Slido	Particify (Server in Deutschland), OnlineTED
Mural, Miro, Jamboard	Excalidraw (Open Source, selbst hostbar), Whiteboard in BigBlueButton
Padlet	TaskCards (Deutschland), CryptPad
Google Forms	Nextcloud Forms, LimeSurvey
Google Drive	Nextcloud (selbst gehostet oder bei einem EU-Hoster)
WhatsApp im Team	Threema (Schweiz); Signal (USA, Ende-zu-Ende-verschlüsselt, gemeinnützig)

Discord ist datenschutzrechtlich problematisch (Server in den USA, Nutzung der Daten). Wenn es eingesetzt wird, dann mit klarer Aufklärung und ohne sensible Inhalte (siehe Kapitel 4.3).

BEGRIFF

Discord

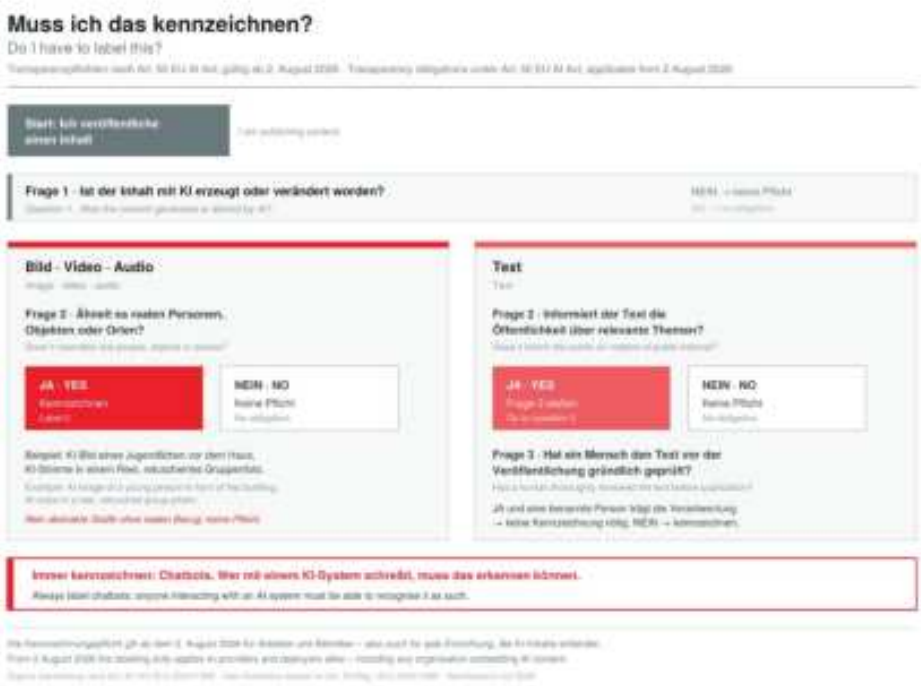
Chat-Plattform mit Text-, Sprach- und Videokanälen. In der Jugendarbeit als moderierter Treff nutzbar, wenn Rollen, Regeln und Meldewege geklärt sind.

GLOSSAR, KAP. 6.2

KI-Werkzeuge und der EU AI Act

Seit 2024 gilt die EU-KI-Verordnung (AI Act). Für Jugendhäuser ist ein Datum zentral: Ab dem 2. August 2026 greifen die Transparenzpflichten nach Artikel 50. Chatbots, KI-erzeugte Inhalte und Deepfakes müssen gekennzeichnet werden. Die Pflicht gilt für jede Einrichtung, die KI-erzeugte Inhalte veröffentlicht, egal mit welchem Werkzeug und wo der Anbieter sitzt: KI-Bilder für Instagram, ein Chatbot auf der Website, KI-Texte in Programmankündigungen.

Zwei Fälle stehen im Fokus. Erstens Deepfakes, also KI-erzeugte oder veränderte Medien, die echten Personen, Objekten oder Orten ähneln. Zweitens KI-erzeugte Texte, die die Öffentlichkeit informieren. Bei Texten entfällt die Kennzeichnung, wenn ein Mensch sie vor der Veröffentlichung gründlich geprüft hat und eine benannte Person die Verantwortung trägt.



Was jedes Jugendhaus braucht

Datenschutzkonzept (Pflicht)	Wer verarbeitet welche Daten, zu welchem Zweck, wie lange, mit welchen Sicherungen?
Auftragsverarbeitungsverträge	mit allen Dienstleistern für Mail, Cloud und Tools
Schulung	der Mitarbeitenden, mindestens einmal im Jahr
Schweigepflicht	Was Jugendliche erzählen, bleibt im Team, außer bei akuter Selbst- oder Fremdgefährdung. Diese Grenze wird den Jugendlichen offen gesagt.

Hilfe in Luxemburg

- Die CNPD veröffentlicht verbindliche Leitlinien: cnpd.lu
- BEE SECURE bietet praxisnahe Anleitungen für pädagogische Einrichtungen, etwa zum Fotografieren von Kindern und Jugendlichen (BEE SECURE 2023).
- Projekte mit Förderung des Bildungsministeriums (Convention) müssen DSGVO-konform sein.

PRAXIS

Datenschutz bei Elisabeth Jeunesse

Datenschutz ist bei Elisabeth Jeunesse über die Convention mit dem Bildungsministerium und die DSGVO verbindlich. Um das Thema mit Jugendlichen verständlich zu machen, kommen Materialien wie „make it safe“ zum Einsatz. Beachtet werden:

- **Einwilligungen** schriftlich, zweckgebunden und widerrufbar; vor jeder Veröffentlichung kurz nachfragen.
- **Tool-Check vor dem Einsatz:** Ist das Tool DSGVO-konform, wo liegen die Daten, gibt es eine bessere Alternative (siehe Tabelle oben)? Setzen die Nutzungsbedingungen eine Altersgrenze, die die eigene Zielgruppe ausschließt?
- **Fotos** auf Instagram oder der Website nur mit dokumentierter Einwilligung; bei Gruppenfotos gibt es eine sichtbare Wahl.

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Wo verlassen wir uns bei Daten, Fotos oder digitalen Kontakten noch auf Gewohnheit statt auf klare Einwilligung?*

02 *Welche Fotos oder Beiträge von Jugendlichen sind noch online, obwohl der Anlass längst vorbei ist?*

03 *Welche Tools nutzen wir, weil sie praktisch sind, und welche müssten wir neu prüfen?*

04 *Wie erklären wir Jugendlichen verständlich, welche Daten wir erheben und wie sie widersprechen können?*

05 *Wo verläuft bei uns die Grenze zwischen Vertrauensschutz und notwendiger Weitergabe, und kennen die Jugendlichen diese Grenze?*

3.6
Haltung als Fachkraft

Haltung ist die innere Ausrichtung, mit der eine Fachkraft Jugendlichen begegnet. Sie entscheidet, ob Methoden tragen oder leer bleiben. Jugendliche spüren schnell, ob jemand wirklich zuhört.

PASSENDE KARTEN

- Positionierungslinie
- Perspektivübernahme
- Steckbriefe der Teamer:innen
- Daten-Ampel
- The Unstoppables

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Haltung umfasst Werte, Selbstverständnis, ethische Orientierung und die Bereitschaft, das eigene Handeln zu hinterfragen. Sie ist die Voraussetzung dafür, dass Beziehungsarbeit, Beteiligung, Schutz und Freiwilligkeit glaubwürdig werden.

Drei Wurzeln

Carl Rogers: Echtheit, Wertschätzung, Einfühlung. Der personenzentrierte Ansatz beschreibt drei Grundhaltungen (Rogers 1961). Echtheit heißt: Ich trete Jugendlichen als Person gegenüber und spiele keine pädagogische Rolle. Wertschätzung heißt: Ich nehme die Person ernst, auch wenn ich ein Verhalten klar begrenzen muss. Einfühlung heißt: Ich versuche zu verstehen, ohne mich selbst zu verlieren. Wer sich verstellt, vorschnell bewertet oder nicht zuhört, kann methodisch viel können. Die Beziehung trägt dann trotzdem nicht.

Hilarion Petzold: Beziehung braucht Reflexion. Von den vier Formen des Kontakts (Begegnung, Beziehung, Bindung, Hörigkeit, siehe Kapitel 3.3) sind für die Jugendarbeit Begegnung und Beziehung entscheidend. Jugendliche dürfen Fachkräfte als verlässliche Erwachsene erleben, aber Fachkräfte dürfen nicht unersetzlich werden. Deshalb gehört Reflexion zur Pflicht: Wo entsteht hilfreiche Nähe? Wo wird Beziehung zu abhängig? Wo braucht es Team, Supervision oder eine klare Grenze?

Bientraitance: wohlwollende Fürsorge als Qualitätsrahmen. Bientraitance kommt aus dem französischsprachigen Raum und ist in Luxemburg fest verankert. Sie schützt Selbstbestimmung und Würde und zieht eine klare Grenze gegen Misshandlung in jeder Form. Dazu zählen auch leise Grenzverletzungen: abwertende Sprache, Machtmissbrauch, Bloßstellen, Ausgrenzung, Druck. Bientraitance ist kein Zustand, den eine Einrichtung einmal erreicht, sondern ein Prozess, der im Team immer wieder konkret werden muss. Elisabeth ist Mitgründerin des Dispositif de la Bientraitance Luxembourg, das dafür einen verbindlichen Rahmen schafft: Fortbildungen, eine Ansprechperson (Délégué:e à la Bientraitance) in jeder Einrichtung, externe Beratung und klare Meldewege bei Verdacht auf Misshandlung.

BEGRIFF

Dispositif de la Bientraitance
2014 gegründetes Netzwerk mehrerer Träger in Luxemburg, darunter Elisabeth: Pflichtfortbildung, Délégué:e à la Bientraitance in jeder Einrichtung, klare Meldewege.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Gewaltprävention als Haltungsarbeit

Gewaltprävention beginnt nicht erst, wenn etwas eskaliert. Sie beginnt dort, wo ein Team Sprache, Nähe, Regeln, Macht und Ausschluss reflektiert. Sie ist deshalb keine Spezialaufgabe einzelner Personen, sondern Teil der Alltagskultur.

Das schwedische Borås-Modell „En kommun fri från våld“ sieht Gewaltprävention als Aufgabe der ganzen Gemeinde. Per Isdal beschreibt Gewalt als erlerntes Verhalten, das verstanden und verändert werden kann (Isdal 2017/2018). Liz Kelly spricht vom Kontinuum der Gewalt: Zwischen leisen Grenzverletzungen und schweren Übergriffen gibt es keine harte Trennlinie (Kelly 1988). Jackson Katz betont mit dem

WEITERLESEN

Rogers 1961
Haltung ist kein Verhalten, das man an- und ausschaltet. Charte de la Bientraitance 2024: die Selbstverpflichtung der Träger.

LITERATUR, KAP. 6.3

Ansatz der Bystander Intervention die Verantwortung aller, die etwas sehen oder hören (Katz 2006/2013).

Für die Jugendarbeit heißt das: Eine abwertende Bemerkung im Team ist nicht harmlos, nur weil keine Jugendlichen zuhören. Eine Regel kann Druck erzeugen, auch wenn sie organisatorisch gut gemeint ist. Eine Fachkraft kann Macht ausüben, ohne es zu wollen. Haltung zeigt sich in genau solchen Momenten.

Haltung üben: fünf Werkzeuge

Haltungsfragen im Team	Welche Jugendlichen sind mir schwierig? Was löst ihr Verhalten bei mir aus? Welche Werte vertrete ich offen, welche unbewusst? Solche Fragen gehören in die normale Teamzeit, nicht erst in die Krise (siehe Kapitel 5.2).
Reflexionsmodelle	Sechs Hüte nach de Bono, Inneres Team nach Schulz von Thun, Reflecting Team oder Kollegiale Beratung nach Tietze geben Teamgesprächen Struktur.
Bientraitance-Standards	Wie sprechen wir über Jugendliche, wenn sie nicht dabei sind? Welche Witze lassen wir durchgehen? Wann ist Körperkontakt angemessen? Wie besprechen wir Eskalationen, ohne jemanden bloßzustellen?
Antidiskriminierung	Laufende Auseinandersetzung mit Rassismus, Sexismus, Klassismus, Ableismus und anderen Formen von Ausschluss. Die einfache Teamfrage bleibt: Wer fehlt hier, und warum?
Selbstfürsorge	Burnout ist kein Charakterfehler, sondern ein strukturelles Risiko. Selbstfürsorge heißt: Arbeitsbedingungen, Zuständigkeiten, Pausen, Supervision und Grenzen ernst nehmen.

Format-Beispiel: Fallgespräch nach Bientraitance

Nach irritierenden Situationen mit einer oder einem Jugendlichen kann ein Team ein regelmäßiges Fallgespräch einführen: alle zwei Wochen 60 Minuten, mit drei Leitfragen. Wie geht es uns mit der oder dem Jugendlichen? Welche unserer Verhaltensweisen waren hilfreich, welche nicht? Was ist unser nächster Schritt?

Oft verändert sich zuerst nicht das Verhalten der oder des Jugendlichen, sondern der Blick des Teams. Aus „der Jugendliche ist schwierig“ wird: „Was passiert zwischen uns, und was können wir anders machen?“ Dort beginnt Haltungsarbeit.

BEGRIFF

Reflecting Team

Eine Kollegin schildert einen Fall, das Team spricht darüber, während sie nur zuhört. Erst danach kommentiert sie.

GLOSSAR, KAP. 6.2

PRAXIS

Haltung bei Elisabeth Jeunesse

Bei Elisabeth Jeunesse ist Haltung verbindlich unterlegt. Das zeigt sich in Fortbildungen zur Bientraitance, in Ansprechpersonen für Verdachtsfälle, in klaren Meldewegen und im Onboarding neuer Fachkräfte und Freiwilliger. Die Charte de la Bientraitance hält die zentralen Verpflichtungen fest: professionelles Zuhören, Nulltoleranz bei Misshandlung und regelmäßige Reflexion.

Die Werte von Elisabeth Jeunesse, Respekt, Integrität, Solidarität, Verantwortung und Nachhaltigkeit, sind zusammen mit Partizipation, Niedrigschwelligkeit und Transparenz Handlungsleitlinien. Im öffentlichen Raum werden sie besonders sichtbar: Jugendliche, Eltern, Nachbar:innen und Partner sehen, wie Animateur:innen sprechen, ob sie Grenzen respektieren und wie sie mit Konflikten umgehen.

„Vorher habe ich digitale Angebote eher als Ergänzung gesehen, heute betrachte ich sie als wichtigen Bestandteil moderner Jugendarbeit.“

MARTHA ALMEIDA · JUGENDTREFF GEMENG FRÉISENG

„Ich frage zuerst, wo die Jugendlichen sind, und dann, was wir anbieten. Vorher war es umgekehrt.“

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Woran merken Jugendliche im Alltag, dass unsere Haltung im Kontakt spürbar wird und nicht im Leitbild stehen bleibt?*

02 *In welchen Situationen fällt es uns schwer, echt, wertschätzend und einfühlsam zu bleiben?*

03 *Wo entsteht bei uns hilfreiche Nähe, und wo wird Nähe zu viel?*

04 *Welche leisen Formen von Abwertung, Druck oder Ausschluss würden wir sofort ansprechen, und welche übersehen wir?*

05 *Nutzen wir Bientraitance als unterschriebene Charta oder als Grundlage für Teamgespräche und Entscheidungen?*

06 *Was brauchen wir als Team, damit Selbstfürsorge nicht erst beginnt, wenn jemand schon überlastet ist?*

TEIL 4 VON 6

4

Praxis und Methoden

4.1	Sozialraum verstehen	53	4.5	Beteiligungsformate	67
4.2	Öffentlichkeitsarbeit und Sichtbarkeit	56	4.6	Ressourcen erkennen und nutzen	69
4.3	Online-Räume gestalten	59	4.7	Plattform-Spotlight	72
4.4	Begegnung und Beziehungsaufbau	64	4.8	Gaming und Livestreaming im Jugendhaus	76

4.1
Sozialraum verstehen

Sozialraum ist der Raum, in dem Jugendliche ihren Alltag leben: Plätze, Parks und Bushaltestellen genauso wie Discord-Server, Instagram-Feeds und WhatsApp-Gruppen. Es geht um Orte, aber auch um Beziehungen, Wege, Gewohnheiten, Konflikte und Möglichkeiten. Sozialraum ist keine Karte, sondern gelebter Alltag.

PASSENDE KARTEN

- Nadelmethode
- Stadtteilbegehung mit Jugendlichen
- Spot-Mapping unterwegs
- Strange Garden
- Digital-traces-walk

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Theoretische Verankerung

- **Sozialraumorientierung** denkt vom Alltag der Menschen aus, nicht von der Einrichtung (Hinte/Treeß 2007).
- **Das Methodenbuch Sozialraum** liefert erprobte Verfahren: Begehungen, Kartenarbeit, Beobachtung, Interviews und Beteiligungsformate (Deinet 2009).
- **Akzeptierende Jugendarbeit** erinnert daran, dass Jugendliche nicht in eine Einrichtung „geholt" werden. Fachkräfte suchen sie dort auf, wo ihr Leben stattfindet (Krafeld 1996/2004).

BEGRIFF

Sozialraum

Lebensweltlicher Raum, in dem Jugendliche sich bewegen, physisch und digital: Orte, Beziehungen, Institutionen, Infrastruktur.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Sozialraumanalyse

Eine Sozialraumanalyse sammelt Daten, Eindrücke und Geschichten aus einem Lebensraum. Sie fragt: Wo halten sich Jugendliche auf? Welche Orte meiden sie? Wer ist wichtig? Was fehlt? Was funktioniert schon? Erst wenn das geklärt ist, lässt sich mobile Jugendarbeit sinnvoll planen.

Die Projektgruppe hat dafür ein einfaches Raster genutzt (Projektgruppe Mobile Minds 2024–2026). Es unterscheidet objektive Faktoren wie Statistik, Infrastruktur, Lage und vorhandene Angebote von subjektiven Erfahrungen aus Gesprächen, Begehungen, Interviews und Online-Umfragen. Beides gehört zusammen: Zahlen zeigen eine Richtung, Jugendliche erklären, was sie im Alltag bedeuten. Betrachtet werden Organisation, Zielgruppe und Situation. Das Vorgehen bleibt offen: analysieren, erproben, auswerten, anpassen. Eingeschätzt werden Situationen, nicht Menschen.

Methoden

Begehung mit Jugendlichen	Jugendliche zeigen, welche Orte wichtig sind, welche Wege sie nutzen und wo sie sich unwohl fühlen, auch was auf keiner offiziellen Karte steht.
3D-Modell oder Karte	Der Sozialraum aus Karton, Lego, Figuren oder Naturmaterial. Hilft besonders Gruppen, die nicht gern lange diskutieren.
Mapping-Workshop	Analoge oder digitale Karten mit Treffpunkten, Konfliktorten, Lieblingswegen und fehlenden Angeboten.
Klagemauer	Jugendliche schreiben anonym auf, was sie stört. Kritik wird sichtbar, ohne Einzelne unter Druck zu setzen.
Interviews mit Schlüsselpersonen	Vereine, Lehrkräfte, Geschäftsleute, Anwohner:innen ergänzen den Blick, ersetzen aber nicht die Sicht der Jugendlichen.
Beobachtung	Wer ist wann wo? Welche Cliquen treffen sich? Braucht Zeit und Zurückhaltung.
SWOT und Fragebogen	Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken sammeln, ohne sofort Lösungen zu erzwingen; ein kurzer Fragebogen ergänzt Gespräche.
Vision Speech	Am Ende eine kurze, klare Vorstellung: Was soll sich im Sozialraum verändern, und was ist der nächste Schritt?

AUS DEM PROJEKT

Ein Modell der eigenen Gemeinde

Bei einem Workshop im Jugendhaus Niederanven im April 2026 bauten Jugendliche aus Karton, Lego und Figuren ein 3D-Modell ihrer Gemeinde. Klebepunkte zeigten, wo sie sich gern aufhalten, wo es Konflikte gibt und wo Treffpunkte fehlen. Ein Teil wurde analog sichtbar, ein Teil digital dokumentiert. Das Modell stand drei Monate im Haus und wurde immer wieder verändert.

Was wir mitnehmen: Sozialraum wird greifbar, wenn er gebaut wird. Und er verändert sich, sobald Jugendliche ihn mitgestalten dürfen.

Der hybride Sozialraum

Mobile Jugendarbeit verbindet physischen und digitalen Sozialraum. Ein Streit im Gruppenchat geht am nächsten Tag auf dem Schulhof weiter. Die Clique vom Skatepark sitzt abends im selben Discord-Voice. Ein Event wird vor Ort erlebt und später online weitererzählt. Deshalb gehören in die Analyse auch die digitalen Aufenthaltsorte: lokale Discord-Server, Instagram-Accounts, Messenger-Gruppen, Snapchat, TikTok-Trends, Gaming-Lobbys. Für Jugendliche sind das Räume mit eigenen Regeln, Codes, Hierarchien und Konflikten.

Leitfragen: Welche Plattformen nutzen Jugendliche aus der Gemeinde wirklich? Welche Gruppen, Server oder Kanäle sind relevant? Wer hat

WEITERLESEN

Deinet 2009
Das Methodenbuch Sozialraum, fertige Verfahren zum Nachmachen. Grilz 2010: mobile Jugendarbeit im ländlichen Raum.

LITERATUR, KAP. 6.3

lokale Reichweite? Welche Themen und Konflikte laufen dort, und wo berühren sie Schule, Treffpunkte oder Events?

> ***Die Grenze:*** *Digitale Sozialraumanalyse ist kein heimliches Beobachten. Öffentlich Sichtbares wie lokale Hashtags oder offene Kanäle kann eingeordnet werden. Private Räume werden nur offen und mit Einverständnis betreten. Datenschutz gilt online wie offline (siehe Kapitel 3.5). Das Ziel ist Orientierung, nicht Überwachung.*

Hybride Sozialraumarbeit ist auch eine Frage der Teilhabe. Wer aus gesundheitlichen Gründen, wegen Mobilität oder familiärer Pflichten nicht vor Ort sein kann, findet über digitale Zugänge trotzdem Anschluss, wenn sie bewusst gestaltet sind.

„Jeder Ort hat seine eigenen Herausforderungen, Bedürfnisse und Möglichkeiten. Jugendarbeit muss sich deshalb immer an den jeweiligen Sozialraum und die Lebensrealitäten der jungen Menschen anpassen."

MARTHA ALMEIDA · JUGENDTREFF GEMENG FRÉISENG

„Viele junge Menschen der Gemeinde erreichen wir über die Tür nie. Seitdem denke ich nicht mehr in Besucherzahlen, sondern in Orten."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Mich hat überrascht, wie klein die Orte sind und dass auch die Zielgruppe viel kleiner ist."

GEORGIOS PLAKOPITAS · STADT KÖLN

„Mir ist klar geworden, dass der Sozialraum einen enormen Impact auf die konkrete Art der Jugendarbeit hat."

FACHKRAFT DER PROJEKTGRUPPE · ELISABETH JEUNESSE

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Welche Orte sind für Jugendliche bei uns wirklich wichtig, auch wenn sie für Erwachsene unscheinbar wirken?*

02 *Welche digitalen Räume gehören zum Sozialraum unserer Jugendlichen?*

03 *Wann haben wir Jugendliche zuletzt selbst zeigen lassen, wo sie sich aufhalten, was sie meiden und was ihnen fehlt?*

04 *Wo verlassen wir uns zu sehr auf Statistik, und wo brauchen wir mehr Gespräche, Beobachtung oder gemeinsame Methoden?*

05 *Welche Erkenntnis aus unserer letzten Sozialraumanalyse hat tatsächlich etwas verändert?*

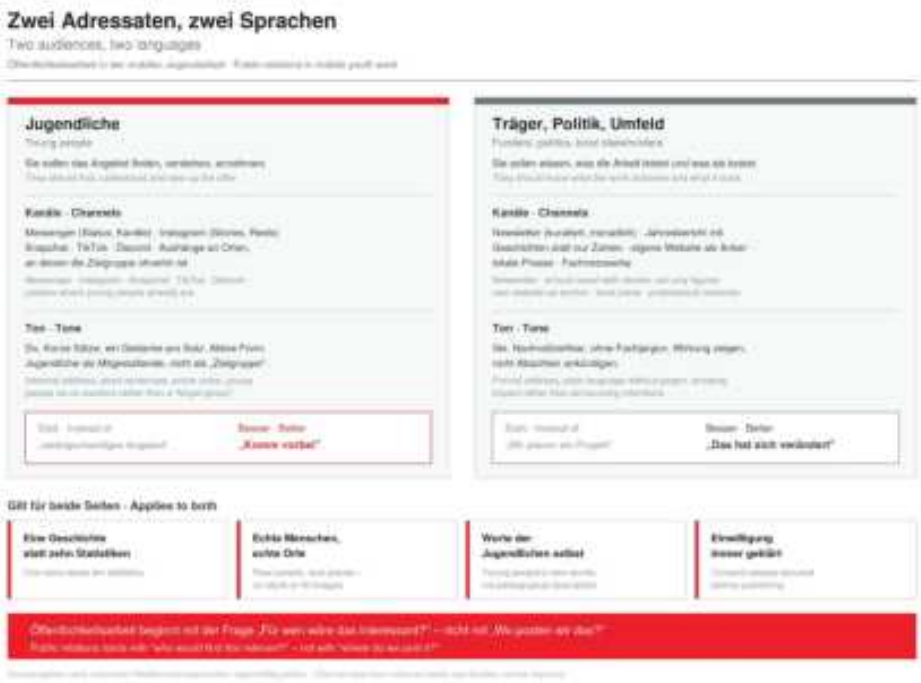
4.2
Öffentlichkeitsarbeit und Sichtbarkeit

Öffentlichkeitsarbeit in der mobilen Jugendarbeit spricht zwei Gruppen an. Jugendliche sollen das Angebot finden, verstehen und annehmen. Träger, Geldgeber, Politik, Schulen und Nachbarschaft sollen wissen, was die Arbeit leistet und warum sie wichtig ist. Beide brauchen eine andere Sprache, andere Kanäle und andere Bilder.

PASSENDE KARTEN

- Erste Podcast-Folge
- Live-Q&A
- Reel in 60 Minuten
- Info-Sendung für Gleichaltrige
- Sendeplan-Board
- QR-Code zum Anfassen
- NFC-Gadgets
- Daten-Ampel

youthwork.elisabethjeunesse.lu



Drei Anker

- **Niedrigschwelligkeit:** Sprache und Kanäle, die Jugendliche tatsächlich nutzen (Krafeld 1996/2004).
- **Erzählen statt werben:** Geschichten echter Menschen wirken stärker als Programmlisten (IJAB 2020).
- **Sozialraumorientierung:** Öffentlichkeitsarbeit ist Beziehungsarbeit im Sozialraum. Sie funktioniert über Vertrauen, nicht über Reichweite (Deinet 2009).

> *Öffentlichkeitsarbeit macht eine Arbeit sichtbar, die ohne Sichtbarkeit nicht trägt. Sie ersetzt die Arbeit nie.*

Welche Kanäle für wen

Für Jugendliche	Für Erwachsene und Träger
WhatsApp: Status, Kanäle, kurze Infos	Newsletter, ausgewählt, monatlich
Instagram: Stories, Reels	Jahresbericht mit Geschichten, nicht nur Zahlen
TikTok und Snapchat, wenn das Team sie betreuen kann	eigene Website als Anker
Discord für Community und Gaming	lokale Presse
Aushänge an Orten der Zielgruppe	LinkedIn für das Fachnetzwerk

WEITERLESEN

IJAB 2020
Storytelling in der Jugendarbeit: erzählen statt nur informieren. BAG OKJA 2022: Kommunikationsstrategien für die Offene Jugendarbeit.

LITERATUR, KAP. 6.3

Die aktuellen Nutzungszahlen stehen in Kapitel 2.2 und 4.7.

ZAHL

63 %

der 12- bis 19-Jährigen nutzen Instagram regelmäßig (JIM 2025)

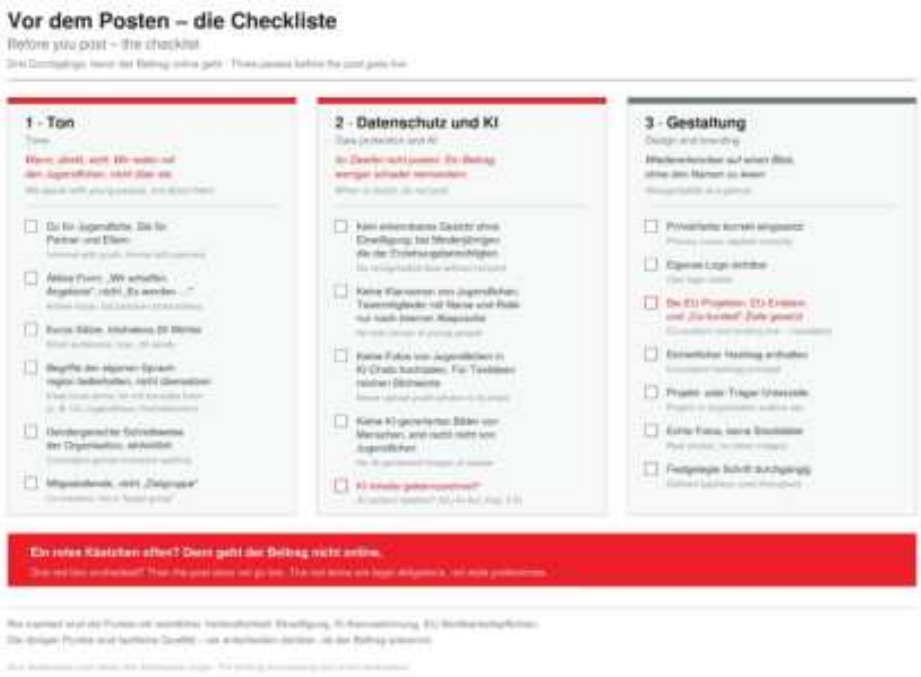
Erzählen statt werben

- Eine Geschichte zählt mehr als zehn Statistiken.
- Echte Personen statt Symbolbilder, nur mit Einwilligung (siehe Kapitel 3.5).
- Konkrete Orte statt abstrakter „Sozialräume“.
- Was sich verändert hat, statt was man vorhat.
- Eigene Worte der Jugendlichen statt pädagogischer Beschreibung: „Komm vorbei“ statt „niedrigschwelliges Angebot“.

Beispiel Wochenrhythmus. Ein fester Rhythmus auf Instagram macht ein Haus verlässlich sichtbar, ohne dass jede Woche neu geplant werden muss: montags „was steht an“, mittwochs ein Foto oder kurzes Video aus dem Alltag (mit Einwilligung), freitags ein O-Ton von Jugendlichen. Der Gewinn liegt weniger in der Reichweite als darin, dass Jugendliche mit der Zeit selbst Inhalte beisteuern. So wird aus Öffentlichkeitsarbeit Beteiligung.

Wiedererkennung und Pflichtangaben

Vier Elemente machen Beiträge wiedererkennbar: Logo von Träger oder Haus, ein fester Hashtag, eine Unterzeile, die Träger oder Projekt nennt, und eine feste Farbe und Schrift. Bei EU-geförderten Projekten ist ein fünftes Pflicht: das EU-Emblem mit dem Hinweis „Kofinanziert von der Europäischen Union“ auf allen Veröffentlichungen.



PRAXIS

Der Brand Guide von Elisabeth Jeunesse

Elisabeth Jeunesse regelt das über einen verbindlichen Brand Guide für alle Häuser (Elisabeth Jeunesse o. J.): Träger-Logo sichtbar, ein fester Hashtag, die Unterzeile „Ein Projekt von Elisabeth Jeunesse“, die Service-Farbe als Primärfarbe und die Hausschrift in allen Dokumenten. Für die Tonalität gilt: „Warm, direkt, echt. Wir reden mit den Jugendlichen, nicht über sie.“

- Du für Jugendliche, Sie für Partner und Eltern.
- Aktiv formulieren: „Wir schaffen Angebote“ statt „Es werden Angebote bereitgestellt“.
- Kurze Sätze, höchstens 20 Wörter.
- Luxemburgische Begriffe beibehalten: Jugendhaus, Animateur:innen, Formatiounen.
- Jugendliche sind Mitgestaltende, keine „Zielgruppe“.

„Es lohnt sich, im öffentlichen Raum präsent zu sein. Mit Aushängen, aber auch in Person. Und es ist wichtig, auf sich aufmerksam zu machen, auch ohne am Material zu sparen.“

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

„Digitalität und die mobile Jugendarbeit sind mittlerweile ein fester Bestandteil bei uns. Unsere Werbung läuft hauptsächlich über soziale Medien.“

VIVIAN FUHS · JUGENDARBEIT KÖNIGSDORF, KÖLN

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Für wen waren unsere letzten zehn Beiträge gemacht, für Jugendliche oder für Träger und Geldgeber? Passt das Verhältnis zu dem, was wir erreichen wollen?*

02 *Wo erzählen wir Geschichten von echten Menschen, und wo rutschen wir in Programmlisten ab?*

03 *Finden sich Jugendliche in unserer Sprache und in unseren Bildern wieder?*

04 *Welche Kanäle bespielen wir aus Gewohnheit, obwohl unsere Jugendlichen längst woanders sind?*

05 *Wann haben Jugendliche zuletzt selbst einen Beitrag gestaltet, statt nur darauf abgebildet zu sein?*

06 *Wie sicher sind wir bei Einwilligung, Klarnamen und KI-Bildern, wenn es schnell gehen soll?*

4.3
Online-Räume gestalten

Discord-Server, Messenger, Instagram-Nachrichten und Gaming-Lobbys sind für viele Jugendliche ganz normale Treffpunkte. Mobile Jugendarbeit muss nicht überall sein. Aber sie muss wissen, wo die eigenen Jugendlichen unterwegs sind, wie dort gesprochen wird und wo Schutz gebraucht wird.

PASSENDE KARTEN

- Moderierter Discord-Server
- Padlet / TaskCards
- Breakout-Rooms
- Kurze Gespräche zum Einstieg
- Live-Umfrage
- Fake News und Desinformation
- Blick hinter die Technik

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Auftrag

Fachkräfte begegnen Jugendlichen online dort, wo diese sich ohnehin bewegen: in einem eigenen moderierten Server, per Messenger, per Instagram-Nachricht oder in einem digitalen Beteiligungsformat. Entscheidend ist nicht das Tool, sondern ob daraus Beziehung, Orientierung und Schutz entstehen.

Die Risiken sind real (siehe Kapitel 2.2). jugendschutz.net hat 2025 bei über 6.900 Fällen Anbieter und Selbstkontrollen auf Verstöße hingewiesen; zum Jahresende waren 96 % beseitigt. Zentrale Probleme bleiben sexualisierte Gewalt und extremistische Hassinhalte, verschärft durch KI-Anwendungen (jugendschutz.net 2025b).

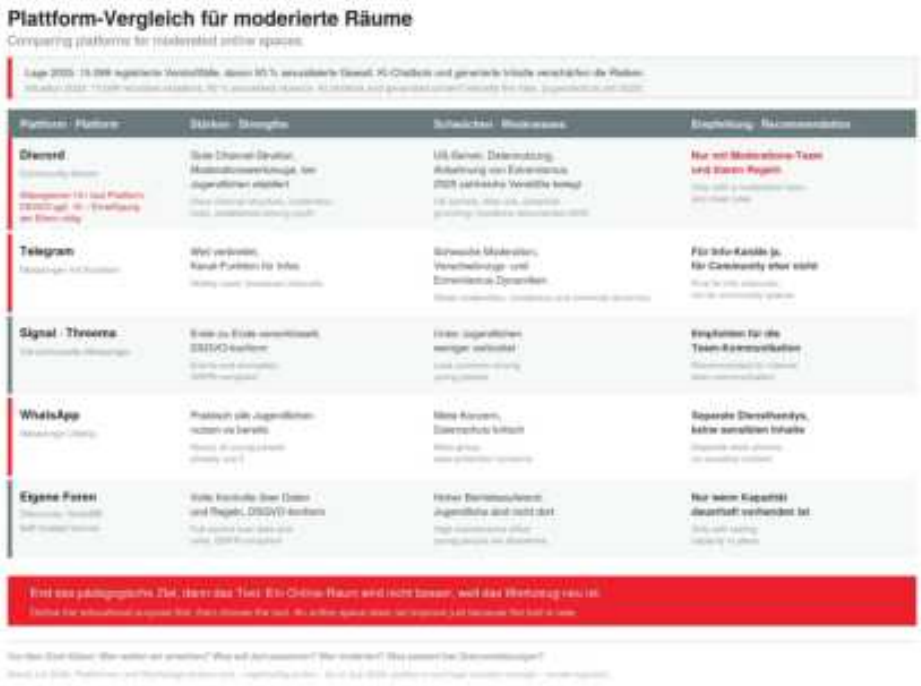
Safer Spaces statt Safe Spaces

Einen absolut sicheren digitalen Raum kann niemand versprechen. Plattformen haben eigene Regeln, private Nachrichten entziehen sich der Moderation, Jugendliche wechseln Räume jederzeit. Der ehrlichere Anspruch: Online-Räume werden sicherer. Regeln sind sichtbar, Meldewege funktionieren, Erwachsene reagieren schnell, und Jugendliche wissen, an wen sie sich wenden können.

ZAHL

96 %

der Verstöße waren Ende 2025 nach Hinweisen von jugendschutz.net beseitigt (jugendschutz.net 2025b)



Discord für eine Jugendeinrichtung einrichten

#willkommen	kurze Begrüßung, Zweck des Servers, wichtigste Regeln
#ankündigungen	nur das Team schreibt; Termine und Infos bleiben auffindbar
#allgemein	offener Chat für Alltag, Fragen und Austausch
#fragen-ans-team	niedrigschwelliger Kontakt zu den Animateur:innen
sensible Themen	nur in klar moderierten Bereichen, altersgerecht eingeordnet

Automatische Moderationshilfen unterstützen nur. Die Verantwortung bleibt beim Team.

Sechs Regeln für die Moderation

1. **Regeln gemeinsam klären.** Jugendliche halten Regeln besser ein, die sie mitformuliert haben.
2. **Nie allein moderieren.** Online-Räume brauchen ein Team, klare Zuständigkeiten und Entlastung.
3. **Meldewege sichtbar machen,** auch außerhalb des Chats.
4. **Schnell reagieren.** Bei Hass, Mobbing oder Übergriffen zählen Stunden, nicht Tage.

WEITERLESEN

Bertelsmann Stiftung 2023
Der konkrete Discord-Leitfaden für Einrichtungen.
klicksafe 2024: Hassrede im Netz, Handbuch für den Ernstfall.

LITERATUR, KAP. 6.3

5. **Vorfälle dokumentieren:** Screenshot, Datum, kurze Notiz.
6. **Online und offline verbinden.** Ein Chat ergänzt Beziehung, er ersetzt sie nicht.

Hassrede und Cybermobbing

- Inhalte schnell sichern, prüfen und je nach Lage entfernen.
- Klar sagen, was nicht geht: „Das verletzt unsere Regeln, deshalb greifen wir ein."
- Betroffene zuerst fragen, was sie jetzt brauchen.
- Bei strafrechtlich relevantem Verhalten prüfen, welche Schritte nötig sind.
- Beratung sichtbar machen: in Luxemburg die BEE SECURE Helpline 8002 1234, in Deutschland HateAid; Materialien bei klicksafe.
- Verhalten möglichst besprechen statt nur zu sperren. Die Grenze bleibt trotzdem klar.

PRAXIS

BEE SECURE in Luxemburg

BEE SECURE ist die nationale Initiative für Online-Sicherheit in Luxemburg. Sie bündelt die kostenlose, vertrauliche Helpline 8002 1234, ein Online-Formular, die Stopline zum Melden illegaler Inhalte und Kids & Youth Consultations, in denen Kinder und Jugendliche ihre Erfahrungen einbringen (BEE SECURE). Wenn die Helpline in Materialien und Online-Räumen sichtbar ist, wissen Jugendliche im Ernstfall eher, wohin.

Vor dem Start eines Online-Raums

Zweck vor Tool	Wen wollen wir erreichen? Was soll dort passieren? Wer moderiert? Was passiert bei Grenzverletzungen? Erst dann das Werkzeug wählen.
Zugang	Haben Jugendliche Geräte, stabiles Internet, Datenvolumen und einen privaten Ort zum Mitmachen?
Technik	Dolmetschfunktion, Streaming, Breakout-Räume und hybride Treffen vorher testen.
Datenschutz	Datensparsamkeit, Einwilligung, Dienst-Accounts, Altersgrenzen der Plattform, Bild- und Urheberrechte (siehe Kapitel 3.5).
Rollen	Leitung, Chat-Betreuung, Technik und Krisenreaktion nicht bei einer Person bündeln.
Barrieren	Untertitel, einfache Sprache, Mehrsprachigkeit, Kontrast und Bedienbarkeit mitdenken.
Mit Jugendlichen	Plattform, Zeiten und Regeln gemeinsam entwickeln; Netiquette wirkt besser, wenn sie nicht nur ausgehängt wird.
Privat und beruflich trennen	Dienstgeräte, Dienstprofile und klare Erreichbarkeiten schützen Jugendliche und Fachkräfte. Schweigepflicht gilt auch im Chat, außer bei akuter Gefährdung.

Werkzeuge für die Jugendarbeit

Werkzeug	Wofür	Datenschutz
BigBlueButton	Videokonferenz mit Breakout-Räumen, Whiteboard und Dolmetschfunktion	Open Source, selbst oder in der EU hostbar
DINA.international	Begegnungsplattform der Internationalen Jugendarbeit mit Videokonferenz, Pinnwand und Dolmetschkanälen	für Jugendarbeit gebaut, DSGVO-orientiert
CryptPad	gemeinsames Schreiben, verschlüsselt	Open Source, Ende-zu-Ende-verschlüsselt
TaskCards	digitale Pinnwand für Beteiligung und Ideen	Server in Deutschland
Signal, Threema	Kontakt halten, Team-Kommunikation	Ende-zu-Ende-verschlüsselt; Alternative zu WhatsApp
Discord	Server für Communities, Gruppen, Gaming	US-Anbieter, ab 13 Jahren; nur mit Moderationsteam, Regeln und Dienst-Accounts
Offene Ressourcen	Methoden und Trainingsmaterial, etwa digitalyouthwork.eu, Competendo Digital Toolbox	unbedenklich

Weitere Werkzeuge und ihre europäischen Alternativen stehen in Kapitel 3.5. Grundlage der Auswahl: IJAB 2022b und Verke/Erasmus+ 2019.

PRAXIS

Online-Räume bei Elisabeth Jeunesse

Die digitale Ebene ist bei Elisabeth Jeunesse Teil der mobilen Jugendarbeit (siehe Kapitel 2.2) und wird nicht getrennt von der Arbeit vor Ort gedacht. Digitale Werkzeuge kommen dort zum Einsatz, wo sie Beteiligung erleichtern, Kontakt halten oder einen niedrigschwelligen Einstieg bieten: digitale Pinnwände für Ideensammlungen (TaskCards als datenschutzfreundliche Alternative zu Padlet), Actionbound für Erkundungen im Sozialraum und Materialien zur Online-Sicherheit von BEE SECURE und klicksafe.

„Über Plattformen wie Padlet erreichen wir auch Jugendliche, die das Jugendhaus nicht besuchen, also im digitalen Raum."

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

„Das Jugendzentrum Digital in Köln hat gezeigt, dass digitale Arbeit einen eigenen Raum verdient und nicht bloß ein Zusatz im Programm ist. So etwas gibt es in Luxemburg bisher nicht."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

AUS DEM PROJEKT

Online als Ergänzung

In Mobile Minds ergänzten Online-Elemente die Workshops und Treffen zwischen Luxemburg und Köln. Digitale Pinnwände, Actionbound und Messenger kamen dort zum Einsatz, wo sie Beteiligung erleichterten oder Ergebnisse sichtbar machten.

Was wir mitnehmen: Ein Online-Raum braucht so viel pädagogische Aufmerksamkeit wie ein Raum im Jugendhaus: Beziehung, Moderation, klare Grenzen und Menschen, die verlässlich da sind.

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Welche Online-Räume nutzen unsere Jugendlichen wirklich, und wo sind wir nur, weil „alle es machen“?*

02 *Wer moderiert unsere digitalen Räume, und was passiert, wenn abends oder am Wochenende etwas eskaliert?*

03 *Sind Regeln, Meldewege und Grenzen online so klar wie vor Ort?*

04 *Welche Daten, Screenshots und Fotos entstehen in unseren Online-Angeboten, und wie gehen wir damit um?*

05 *Welche Jugendlichen schließen wir aus, wenn ein Angebot nur über eine bestimmte Plattform erreichbar ist?*

4.4

Begegnung und Beziehungsaufbau

Begegnung ist die erste Stufe professioneller Beziehungsarbeit (siehe Kapitel 3.3). Sie ist nicht zufällig, sie wird gestaltet. Aus wiederholten Begegnungen entsteht Beziehung, über Zeit, nicht über Intensität.

Von den vier Formen des Kontakts nach Petzold (Begegnung, Beziehung, Bindung, Hörigkeit) arbeitet mobile Jugendarbeit vor allem in den ersten beiden (Petzold 2003). Die Animateurin oder der Animateur entscheidet, wo sie stehen, wie sie ansprechbar sind und welchen Anlass sie schaffen: ein Brettspiel, eine Aktion, ein einfaches „Hi“.

Drei Anlässe für Begegnung



Räumlich: Im Park, am Spielplatz, am Bahnhof. Jugendliche müssen nicht kommen, sie sind schon da. **Aktivität:** Pappbecherrakete, Buttons, Fußball, Malen; die Aktivität ist der Anlass, nicht der Zweck (Karten M-01 bis M-12). **Digital:** Sichtbar präsent in Discord, in Kommentaren, in Messenger-Gruppen; auch dort ist „Hi, ich bin hier" oft die wichtigste erste Geste (siehe Kapitel 4.3).

Was Beziehung wachsen lässt und was sie abbricht



PASSENDE KARTEN

- Mobiler Aktionskoffer
- Aufsuchende Spot-Runde
- Pop-up-Treff
- Einen Gegenstand holen
- Outdoor-Kino
- Pavillon
- Kreativ-Karten
- Sport-Karten

youthwork.elisabethjeunesse.lu

PRAXIS

Wie Begegnung bei Elisabeth Jeunesse organisiert wird

Elisabeth Jeunesse macht Begegnung zum Ausgangspunkt (siehe Kapitel 2.1).

- **Verlässlichkeit als Methode:** feste Orte, feste Zeiten. Das ist der wichtigste Anlass für Begegnung.
- **Kreativ-Methoden als Türöffner:** Pappbecherrakete (M-01), Gipshände (M-02), Traumfänger (M-05), Buttons (M-07). Wer mitbastelt, kommt ins Gespräch.
- **Sport als gemeinsame Begegnung:** Fußball, Volleyball, Badminton, Fußballtennis (M-09 bis M-12), ohne Sprachbarriere, gut für den Erstkontakt.
- **Einfache Materialien:** Pappe, Papier, Farbe, Bälle senken die Schwelle stärker als Technik.
- **Mädchen- und Jungengruppen** als eigene Begegnungsräume, geschlechtsreflektiert, ohne sie zu „pädagogisieren".
- **Hybride Begegnung:** Beziehungen, die offline beginnen, leben auf Instagram oder WhatsApp weiter, und umgekehrt (siehe Kapitel 2.3).

„Fangt mit einer Tasche an, nicht mit einem Konzept. Geht an einen Ort, an dem Jugendliche sowieso sind, und geht da zwölfmal hin, nicht einmal. Der Rest kommt von den Jugendlichen."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Kleinere, einfachere Angebote sind sehr gut angekommen, ebenfalls waren die Plätze wie der Schulhof und die Sporthalle gut ausgesucht. Weniger gut funktioniert hat es, mehr Termine und neue Plätze aufzusuchen."

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

„Jugendliche müssen in meinen Augen eine Verbindung zum Jugendarbeiter aufbauen, um eine hohe Beteiligung zu erreichen."

FACHKRAFT DER PROJEKTGRUPPE · ELISABETH JEUNESSE

„Das erste dreitägige Treffen in Hosingen, Mutfort und Niederanven: Wir hatten erst ein großes Brainstorming, dadurch sind sehr viel Motivation und viele erste Ideen entstanden."

THIERRY MATHIEU · JUGENDHAUS NIEDERANVEN

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Wie verlässlich sind wir tatsächlich (gleiche Orte, gleiche Zeiten, gleiche Personen), und woran würden Jugendliche das festmachen?*

02 *Wo kippt bei uns Interesse in zu schnelle Nähe, Bewertung oder Druck?*

03 *Welche unserer Aktivitäten sind Anlass für Gespräch, und welche sind zum Selbstzweck geworden?*

04 *Was davon probieren wir als Erstes aus, und wer macht mit?*

4.5
Beteiligungsformate

Beteiligungsformate ermöglichen echte Mitbestimmung, ab Stufe 5 der Leiter nach Hart (siehe Kapitel 3.2). Sie unterscheiden sich von einer bloßen Befragung dadurch, dass die Ergebnisse verbindlich weiterbearbeitet werden.

Ein Format ist nicht automatisch partizipativ, nur weil Jugendliche dabei sprechen, kleben oder abstimmen. Entscheidend ist, was mit den Ergebnissen passiert. Echte Beteiligung beginnt dort, wo Jugendliche Einfluss auf Entscheidungen bekommen: Programm, Raumgestaltung, Regeln, Budget, nächste Schritte im Sozialraum.

PASSENDE KARTEN

- World-Café
- Walt-Disney-Methode
- Positionierungslinie
- Perspektivübernahme
- Ideenwerkstatt
- Fokusgruppe
- Konzept-Kapitäne
- ePartizipations-Prozess

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Ein Format auswählen

Gruppengröße	klein (5–15), mittel (15–50), groß (über 50)
Zeit	kurz (1–3 Stunden), mittel (ein Tag), lang (Wochen, Prozess)
Verbindlichkeit	beratend (Hart-Stufe 4–5), entscheidend (6–7), selbstverwaltet (8)

Bewährte analoge Formate

Format	Stärke	Personen	Dauer
Open Space (Owen 1997/2008)	offene Agenda, Selbstorganisation	15–200	½–2 Tage
Zukunftswerkstatt (Jungk/Müllert 1981/1989)	Kritik, Fantasie, Umsetzung	8–40	1–2 Tage
World Café (Brown/Isaacs 2005)	wechselnde Kleingruppen, viele Perspektiven	20–100	1–3 Std.
3D-Modell, Sozialraumkarte	zum Anfassen, niedrigschwellig (siehe Kapitel 4.1)	bis 12	2–4 Std.
Planungszelle (Dienel 2002)	ortsbezogen, zufällig ausgeloste Teilnehmende	8–25	mehrere Tage
Soziokratie 3.0	Entscheidung im Konsent, Einwände werden ernst genommen	beliebig	laufend

Digitale Werkzeuge eignen sich, um Ideen zu sammeln und sichtbar zu machen. Datenschutzfreundliche Alternativen stehen in Kapitel 3.5. Die Entscheidung selbst sollte in einem Raum fallen, in dem sich die Beteiligten begegnen, analog oder in einer gemeinsamen Online-Sitzung.

WEITERLESEN

Bundeszentrale für politische Bildung 2020
Zukunftswerkstatt, Open Space und World Café nebeneinander erklärt. IJAB 2022a: digitale Beteiligungsformate.

LITERATUR, KAP. 6.3

Was wirkt und was Alibi ist

Wirkt	Alibi
kleine, verbindliche Entscheidungen über eigenes Budget oder eigenen Raum	einmalige Befragung ohne Folgen
dauerhafte Strukturen, etwa ein monatlicher Jugendrat	Mitsprache ohne Vetorecht
Begleitung über mehrere Schritte	ein „Workshop“, dessen Ergebnis schon feststeht

Beispiel verbindliches Budget. Eine Jugendgruppe übernimmt das Sommerprogramm eines Jugendhauses samt Budget. Die Fachkräfte beraten, haben aber kein Veto. Das Ergebnis fällt anders aus als geplant, und genau das ist der Punkt: Weil die Gruppe wirklich entscheidet, tragen deutlich mehr Jugendliche das Programm mit.

PRAXIS

Beteiligung bei Elisabeth Jeunesse

Bei Elisabeth Jeunesse ist Beteiligung im CAG festgeschrieben (siehe Kapitel 2.4 und 3.2). Erprobt sind unter anderem Klagemauer, Fragebogen, SWOT-Analyse mit Jugendlichen, 3D-Modell und Vision Speech (siehe Kapitel 4.1) sowie das Planungsraster (Karte P-03), das Beteiligung in der Planung verankert. Vorschläge werden ernst genommen. Auch wenn sie nicht eins zu eins umgesetzt werden, gibt es eine Rückmeldung mit Begründung.

„In unseren Diskussionen über Social Media konnte ich mich konkret einbringen und sagen, was Jugendliche wirklich von einer digitalisierten und mobilen Jugendarbeit brauchen."

GEORGIOS PLAKOPITAS · STADT KÖLN

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Bei welchen unserer „Beteiligungen" stand das Ergebnis schon vorher fest?*

02 *Worüber dürfen Jugendliche bei uns verbindlich entscheiden: eigenes Budget, eigener Raum, eigenes Programm?*

03 *Wo hören wir nur zu, und wo geben wir echte Entscheidungsmacht ab?*

04 *Bekommen Jugendliche eine ehrliche Rückmeldung mit Begründung, wenn wir einen Vorschlag nicht umsetzen?*

05 *Welche Beteiligungsstrukturen sind bei uns dauerhaft, und welche bleiben Einzelaktionen?*

4.6
Ressourcen erkennen und nutzen

Ressourcenorientierung ist das Gegenstück zum Blick auf Defizite. Er richtet sich nicht zuerst darauf, was Jugendlichen fehlt, sondern auf das, was sie mitbringen:

Fähigkeiten, Interessen, Beziehungen, Wissen, Zeit und Energie.

Drei Ebenen von Ressourcen



Empowerment hängt eng damit zusammen (siehe Kapitel 3.4): Jugendliche entdecken und stärken ihre eigene Wirksamkeit. Die Fachkraft schafft Bedingungen und begleitet, sie verleiht keine Stärke (Lenz/Stark o. J.).

Methoden, die Ressourcen sichtbar machen

- **Ressourcen-Karte:** gemeinsam auf Papier sammeln: Wer kann was? Was haben wir? Wo gibt es Hilfe?
- **Stärken-Karte:** eine A4-Karte pro Person mit Talenten, Interessen und der Frage „Was kann ich anderen beibringen?“
- **Genogramm-Arbeit** nach Petzold macht soziale Ressourcen sichtbar.
- **Peer-Education:** Jugendliche bringen einander ihre Stärken bei.
- **Sport und Kreativ-Methoden** (M-01 bis M-12): Teamfähigkeit, Fairness, Feinmotorik, Geduld zeigen sich im Tun.
- **Sozialraumanalyse** (siehe Kapitel 4.1) kartiert die Ressourcen der Umgebung.

> ***Wirkt:*** *Ressourcen sichtbar machen, bevor Defizite angesprochen werden; Jugendliche als Expert:innen ihres Lebens einbeziehen.* ***Alibi:*** *Ressourcenorientierung als Etikett, während der Alltag aus Defizitbeschreibungen besteht („Die brauchen unbedingt …“).*

PASSENDE KARTEN

- 3D-Drucker
- Lasercutter
- Schneideplotter
- Siebdruck-System
- Textil-Heißpresse
- Mobile Stromversorgung
- Mobiler Beamer
- Material-Trolley
- Mobile Laptops
- Mobiles Soundsystem
- T-Shirt-Aufdruck
- Kreativtag mit Vernissage

youthwork.elisabethjeunesse.lu

WEITERLESEN

Krafeld 2013
Der cliquenorientierte Ansatz: die Gruppe als Ressource statt als Problem. Petzold 2003: die fünf Säulen der Identität.

LITERATUR, KAP. 6.3

PRAXIS

Ressourcen bei Elisabeth Jeunesse

Ressourcenorientierung ist eines der Prinzipien mobiler Jugendarbeit bei Elisabeth Jeunesse (siehe Kapitel 2.1).

- **Individuell:** Im Kreativ-Workshop zeigt sich, wer zeichnen kann, wer Geduld hat, wer eine Idee mitbringt. Im Streetwork beginnt das Gespräch mit „Was machst du gern?“ statt mit „Was fehlt dir?“.
- **Sozial:** Cliquen werden ernst genommen, denn Jugendliche kommen selten allein (Krafeld 2013). Ältere bringen Jüngeren etwas bei; Geschwister, Cousins und Freund:innen werden mitgedacht.
- **Sozialraum:** Jugendhäuser sind Partner, keine Konkurrenz. Vereine, Sportclubs, Schulen und Gemeinden bilden ein Netz; überregional kommen in Luxemburg SNJ, ANEFORE, BEE SECURE und Info-Handicap dazu.

„Vieles scheitert oft nicht an finanziellen Mitteln, sondern hängt sehr davon ab, ob man bereit ist, sich durch die Bürokratie zu kämpfen.“

GEORGIOS PLAKOPITAS · STADT KÖLN

AUS DEM PROJEKT

Was Jugendliche mitbringen

In mehreren Workshops brachten Jugendliche eigene Ressourcen ein: mehrsprachige Erklärungen für Gleichaltrige, Kenntnis informeller Treffpunkte, digitale Routine, gegenseitiges Coaching.

Was wir mitnehmen: Ressourcen werden nur sichtbar, wenn das Setting sie zulässt, durch offene Aufgaben statt vorgegebener Wege.

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Kennen wir von unseren Jugendlichen eher ihre Probleme oder ihre Stärken, und woran liegt das?*

02 *Mit welcher Frage steigen wir in den Kontakt ein: „Was fehlt dir?“ oder „Was machst du gern?“*

03 *Wo geben wir Jugendlichen echte Aufgaben, an denen ihre Fähigkeiten sichtbar werden, und wo behalten wir zu viel selbst in der Hand?*

04 *Welche Ressourcen im Sozialraum (Vereine, Räume, einzelne Menschen) nutzen wir bisher gar nicht?*

05 *Woran würden wir merken, dass Ressourcenorientierung bei uns nur ein Etikett ist?*

4.7
Plattform-Spotlight

Plattformen sind Räume mit eigener Architektur, eigenen Algorithmen und eigenen wirtschaftlichen Interessen. Wer dort mit Jugendlichen arbeitet, arbeitet in einem fremden Haus, mit dessen Hausordnung und dessen Überwachung.

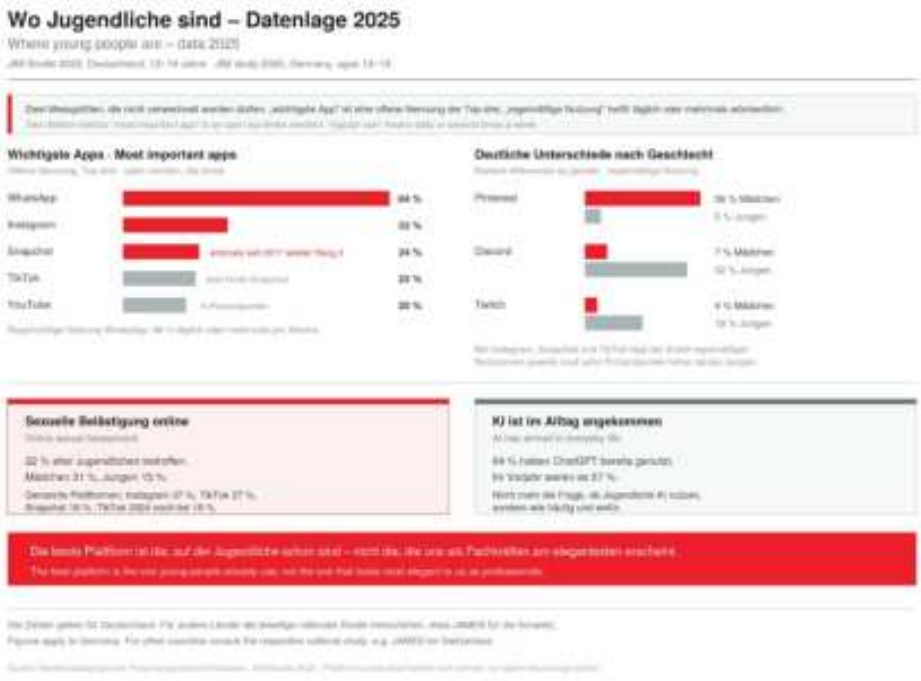
Plattformen entscheiden mit, welche Inhalte Jugendliche sehen, welche Kontakte leicht möglich sind und welche Daten im Hintergrund entstehen. Die Wahl einer Plattform ist deshalb immer eine fachliche, pädagogische und datenschutzrechtliche Entscheidung (Pawluczuk/Șerban 2022).

PASSENDE KARTEN

- Moderierter Discord-Server
- Padlet / TaskCards
- Daten-Ampel
- Link-Sammelseite
- Live-Umfrage
- Breakout-Rooms
- Fake News und Desinformation
- Blick hinter die Technik

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Wo Jugendliche sind



WhatsApp bleibt die wichtigste App, dahinter folgen Instagram, Snapchat und TikTok; Snapchat liegt erstmals seit Jahren wieder vor TikTok. Discord und Pinterest nutzt jeweils rund ein Fünftel regelmäßig, Pinterest deutlich stärker bei Mädchen, Discord und Twitch stärker bei Jungen. Facebook spielt bei 12- bis 19-Jährigen praktisch keine Rolle mehr; BeReal, Threads und Bluesky sind Nischen (JIM 2025; Bernath u. a. 2024).

Plattform-Profile



Konkrete Settings

- Eigener Discord-Server als verlängerter Treff mit Moderationskonzept (siehe Kapitel 4.3).
- Instagram-Account des Hauses mit Stories aus der mobilen Arbeit, etwa „Heute in der Gemeinde unterwegs“.
- TikTok-Projekte mit Jugendlichen nur mit Einwilligung, Datenschutz-Check und klarem pädagogischem Ziel.
- Keine Eins-zu-eins-Kommunikation über private Accounts; offizielle Accounts oder Diensthandys nutzen.

Die Plattformlandschaft ändert sich schnell. Vor jeder Überarbeitung lohnt ein Blick in die aktuellen JIM- und JAMES-Studien, ergänzt um eine kleine Umfrage unter den eigenen Jugendlichen.

WEITERLESEN

Bernath u. a. 2024
Die JAMES-Studie aus der Schweiz als Gegenprobe zu JIM. Pawluczuk/Șerban 2022: was Jugendarbeit auf Plattformen nicht steuern kann.

LITERATUR, KAP. 6.3

Selbst produzieren

Wenn Jugendliche selbst produzieren, werden sie von Konsumierenden zu Gestaltenden. Das stärkt soziale, kreative, kommunikative und technische Kompetenzen.

- **Stream- oder Podcast-Studio:** Rechner, Kamera und Ton für eigene Sendungen, live oder aufgezeichnet. Bewährt sind Live-Fragerunden und Info-Sendungen für Gleichaltrige (Schmitz 2025).
- **Podcast:** technisch und für die Beteiligten niedrigschwelliger als Video; fördert freies Sprechen und sicheres Auftreten.
- **Video, Reel, Stop-Motion:** Idee, Storyboard, Dreh, Schnitt, Check der Persönlichkeitsrechte, Export.

Werkzeug	Wofür	Datenschutz
OBS Studio	Aufnahme und Livestream, Szenen-Mix; kostenlos, Open Source	lokal, keine Cloud
Audacity	Tonaufnahme und Schnitt; kostenlos, Open Source	lokal
DaVinci Resolve	Videoschnitt, Farbe, Ton; Gratis-Version	lokal
CapCut	schneller Schnitt für Reels	Datenfluss des Anbieters prüfen
Canva	Grafiken für Stories und Reels	Cloud, Anbieter in Australien (siehe Kapitel 3.5)
YouTube, Twitch	Livestream und Veröffentlichung	öffentliche Reichweite: Einwilligung und Jugendschutz zwingend
USB-Mikrofon, Kopfhörer	saubere Tonaufnahme	keine Daten

PRAXIS

Plattformen bei Elisabeth Jeunesse

Elisabeth Jeunesse wählt Plattformen danach aus, ob sie zur Zielgruppe, zur Haltung und zu den Ressourcen passen.

- **Im Einsatz:** Instagram-Accounts der Häuser nach Brand Guide (siehe Kapitel 4.2), WhatsApp-Gruppen mit Stammgruppen für Erinnerungen über ein Diensthandy, Actionbound für digitale Erkundungen.
- **Themen in Workshops:** Fake News und Medienkompetenz, Online-Sicherheit mit dem Material „make it safe“, digitale Pinnwände mit Datenschutz-Check.
- **Bewusst nicht eingesetzt:** TikTok-Accounts der Häuser, wegen Datenschutz- und Algorithmus-Risiken; Threads und Bluesky, weil Jugendliche dort kaum sind.

AUS DEM PROJEKT

„Kennst du meine Spots?“

Jugendliche bauen mit der Actionbound-App ihren Sozialraum als digitale Tour. An jedem Spot formulieren sie Fragen an Gemeindevertreter:innen, die bei einer gemeinsamen Begehung beantwortet werden. Mängel, ungenutzte Orte und Barrierefreiheit werden so verhandelbar, und aus einer App wird ein Gespräch mit der Gemeinde (Karte M-13).

Was wir mitnehmen: Die beste Plattform ist die, auf der Jugendliche schon sind. Ein digitales Tool wirkt am stärksten, wenn es analoge Begegnung anstößt.

„Setzt euch mit allen Trends, sozialen Medien und neuen digitalen Tools auseinander. Man kann sich vieles in der Jugendarbeit zunutze machen.“

VIVIAN FUHS · JUGENDARBEIT KÖNIGSDORF, KÖLN

REFLEXION

Reflexionsfragen

01 *Welche Plattformen nutzen unsere Jugendlichen tatsächlich, und wo raten wir noch?*

02 *Welche Plattformen können wir mit unseren Ressourcen professionell und sicher betreuen?*

03 *Wo entstehen Risiken durch private Accounts, unklare Erreichbarkeit oder fehlende Moderation?*

04 *Welches Format könnten Jugendliche selbst gestalten, statt nur zu konsumieren?*

05 *Welche Plattform eignet sich bei uns für Sichtbarkeit, welche für Beziehung, welche nur zum Beobachten?*

06 *Was lassen wir bewusst, weil Aufwand oder Risiko zu hoch sind?*

4.8

Gaming und Livestreaming im Jugendhaus

Dieses Kapitel zeigt, wie ein Haus Schritt für Schritt ein Gaming- und Livestreaming-Angebot aufbaut. Grundlage ist das Coaching zu Gaming und Livestreaming, das Mobile Minds für die Häuser von Elisabeth Jeunesse mit Rift SARL durchgeführt hat.

PASSENDE KARTEN

- Digital-Streaming-Space
- Zock-Nacht
- Erste Podcast-Folge
- Live-Q&A
- Reel in 60 Minuten
- Info-Sendung
- Multiplayer-Turnier
- Themenkarten Games

youthwork.elisabethjeunesse.lu

Warum Gaming und Livestreaming

Gaming gehört zur Lebenswelt Jugendlicher und braucht Haltung: Etwa 7 % der regelmäßig Spielenden in Luxemburg zeigen ein problematisches Spielverhalten (Schumacher u. a. 2025, siehe Anhang A.7). Ein Angebot im Haus macht daraus kein Verbotsthema, sondern ein Arbeitsfeld: gemeinsam spielen, Regeln aushandeln, produzieren statt nur konsumieren. Livestreaming geht einen Schritt weiter, Jugendliche werden vom Publikum zum Sender. Beides ersetzt keine Beziehungsarbeit, es gibt ihr einen zeitgemäßen Ort.

Das Modell in sechs Phasen

1	**Bestandsaufnahme**	Hausbesuch: Räume, Technik, Team und die Interessen der Jugendlichen aufnehmen.
2	**Projektstart**	Ziele, Regeln, Rollen und Jugendschutz-Einstellungen gemeinsam festlegen.
3	**Projekttage Gaming**	zwei Tage am Stück: das Gaming-Angebot mit den Jugendlichen aufbauen und spielen.
4	**Projekttage Livestreaming**	das Streaming-Format aufbauen, bis zum ersten eigenen Stream mit technischer Begleitung.
5	**Vertiefung**	weitere Hausbesuche; die Begleitung bleibt ansprechbar.
6	**Abschluss und Evaluation**	Fragebogen und Einzelgespräche mit den Gaming-Verantwortlichen der Häuser.

Technik, Recht und Schutz

Die Einrichtungsschritte stehen als Checklisten in Kapitel 6.1: Gaming-Tag und Livestreaming-Tag vorbereiten, Material- und Technik-Check, Konsole einrichten (Konto, Jugendschutz, Netzwerk), Gaming-Konten anlegen, Discord-Server einrichten (Rollen, Moderation, Meldewege, Jugendschutz).

Altersfreigaben, Persönlichkeitsrechte beim Streamen und Datenschutz sind Grundbedingung, kein Zusatz (siehe Kapitel 3.5). Die Einwilligung Minderjähriger regelt Art. 8 DSGVO (siehe Anhang A.8). Für die inhaltliche Arbeit mit Games liegen Themenkarten bereit, von Fake News über Konsumkritik bis zu Moral im Spiel.

Auswerten und weitergeben

Die Auswertung folgt dem Reflexionssystem in Teil 5. Was in den Häusern funktioniert, wird als neue Karte aufgeschrieben und über das Kartenset an weitere Häuser weitergegeben (siehe Kapitel 5.5). So wird aus einem Coaching ein wachsendes Angebot.

SIEHE AUCH

Kap. 4.7 Plattformen · 3.5 Datenschutz · Anhang A.7 Risiken

TEIL 5 VON 6

5

Reflektieren, Evaluieren, Weitergeben

5.1 Das Reflexionssystem 79
5.2 Reflexion im Team 81
5.3 Haltung prüfen 83
5.4 Evaluation und Berichtslogik 86
5.5 Weitergeben und weiterentwickeln 88

5.1
Das Reflexionssystem

Reflexion taucht in diesem Handbuch an drei Stellen auf: auf jeder Methodenkarte, am Ende jedes Kapitels und in den Teamformaten dieses Teils. Dahinter steht ein System aus drei Ebenen, jede mit eigenem Adressaten und Zeitpunkt.

Wer die Ebenen verwechselt, erzeugt Leerlauf oder Überforderung. Die Frage „Woran würde ein Audit erkennen, dass Partizipation bei uns echt ist?“ hat nach einer Bastelaktion mit Zwölfjährigen nichts verloren. Und „Was war heute schwierig?“ trägt keinen Bericht an das Ministerium.

Ebene	Mit wem, wann	Werkzeug
1 · **Gruppe**	mit den Jugendlichen, direkt nach der Aktivität	Reflexionsfragen und „Woran erkennst du Erfolg?“ auf jeder Karte
2 · **Team**	in der Teamsitzung, regelmäßig	Reflexionsfragen am Kapitelende, Formate aus 5.2 und 5.3
3 · **Einrichtung**	Träger, Ministerium, Audit	Journal de Bord, CAG, Audit vor Ort, Bericht (siehe 5.4)

Ebene 1 · Mit den Jugendlichen

Hier trägt die Karte, nicht das Handbuch. Jede Methodenkarte hat zwei Felder, die zusammengehören: Reflexionsfragen für das Gespräch mit der Gruppe und „Woran erkennst du Erfolg?“ für die Fachkraft. Das erste wird laut gestellt, das zweite bleibt intern.

- **Pappbecherrakete (M-01).** Gefragt wird: Was hat funktioniert, was war schwierig? Wie habt ihr euch abgestimmt? Was macht ihr nächstes Mal anders? Gelungen ist die Einheit, wenn alle eine funktionierende Rakete gebaut haben und freiwillig mehrfach abschießen. Warnzeichen: abgebrochene Bauten, Gruppen, die nach dem ersten Schuss aussteigen.
- **World-Café (M-14).** Welche Idee hat mich überrascht? Was tauchte an mehreren Tischen auf? Was davon setzen wir wirklich um? Gelungen ist die Runde, wenn die Tischdecken voll sind und mehrere Tische auf dieselben Themen kommen.

- **Moderierter Discord-Server (T-01).** Hier reflektiert das Team: Sind unsere Regeln gemeinsam erarbeitet und bekannt? Reagieren wir schnell genug? Halten wir Mindestalter und Datenschutz ein? Erfolgsmarker: Vorfälle werden innerhalb von Stunden bearbeitet und dokumentiert.

Drei bis vier Fragen, fünf Minuten, im Sitzkreis oder beim Aufräumen. Mehr braucht diese Ebene nicht. Was größer ist als der Moment, wandert auf Ebene 2.

Ebene 2 · Im Team

Einstieg sind die Reflexionsfragen am Ende jedes Kapitels. Sie sind für die Teamsitzung geschrieben, nicht für die Gruppenstunde. Wer Kapitel 3.2 gelesen hat und die Fragen dort im Team durchgeht, hat bereits eine Haltungsabfrage gemacht. Die Formate dafür stehen in 5.2 und 5.3. Für die Selbsteinschätzung der eigenen Kompetenzen gibt es zusätzlich das frei verfügbare Youth Work Portfolio des Europarats (Council of Europe 2017).

In Luxemburg ist diese Ebene nicht freiwillig. Der Plan de Formation Continue verpflichtet jede anerkannte Einrichtung zu Fortbildungs- und Reflexionsplanung, einschließlich externer Supervision (Plan de Formation Continue o. J.).

BEGRIFF

After-Action-Review

Strukturierte Nachbesprechung nach einer Aktion: Was war geplant, was ist passiert, warum, was lernen wir?

GLOSSAR, KAP. 6.2

Ebene 3 · Einrichtung und Träger

Hier zählt der Nachweis. Vier Instrumente greifen ineinander: das Journal de Bord als laufende Prozessdokumentation, das CAG als Konzept, das Audit der Agents régionaux als externe Prüfung und der Bericht an Ministerium und SNJ. Das Audit prüft nicht, ob viele Jugendliche gekommen sind, sondern ob die Praxis dem CAG entspricht. Jugendliche sind auch an der Evaluation aktiv zu beteiligen, nicht nur an Planung und Durchführung (Règlement grand-ducal du 28 janvier 1999, Art. 6 Ziff. 5).

BEGRIFF

Journal de Bord

Pflichtdokumentation jedes Jugendhauses in Luxemburg: Prozessprotokoll der pädagogischen Arbeit, das die Umsetzung des CAG belegt.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Wie die Ebenen ineinandergreifen

Die Fokusgruppe (M-32) fragt am Ende: Kam jede Person zu Wort? Was nehmen wir für die Praxis mit? Das ist Ebene 1. Die Antworten kommen ins AAR-Protokoll der Teamsitzung, wo aus einzelnen Beobachtungen ein Muster wird: Ebene 2. Was sich bestätigt, geht ins Journal de Bord und damit in die Evaluation des CAG: Ebene 3.

Ein zweites Beispiel zeigt, wie ein Maßstab von der Karte in den Bericht wandert. Der ePartizipations-Prozess (P-02) arbeitet mit der 90/9/1-Regel: 90 % lesen mit, 9 % beteiligen sich, 1 % gestaltet aktiv (DKJS/IJAB 2014, S. 25 f.). Wer das weiß, schreibt in den Bericht nicht „geringe Beteiligung“, sondern ordnet ein, was normal ist.

> *Die Richtung ist immer dieselbe: von unten nach oben. Auf Ebene 3 wird nichts behauptet, was auf Ebene 1 und 2 nicht dokumentiert ist.*

ZAHL

90/9/1

90 % lesen mit, 9 % beteiligen sich, 1 % gestaltet aktiv (DKJS/IJAB 2014)

Das Kartenset wächst weiter

Das Kartenset ist in fünf Sets gegliedert und nicht abgeschlossen. Karten werden ergänzt, überarbeitet und ersetzt, das Handbuch bleibt als Rahmen. Die Kennung zeigt den Typ: M für Methode, P für Prozess, T für Tool, TH für Thema. Für jede neue Karte gilt: Ohne Reflexionsfragen und ohne „Woran erkennst du Erfolg?“ ist sie nicht veröffentlichungsreif, sonst fällt Ebene 1 aus. Eigene Karten im selben Raster sind ausdrücklich erwünscht (siehe 5.5).

5.2
Reflexion im Team

Mobile Jugendarbeit arbeitet in offenen, oft unvorhersehbaren Situationen. Ohne strukturierte Nachbesprechung gehen Erkenntnisse verloren, Belastungen häufen sich, und Muster bleiben unerkannt. Reflexion macht Erfahrung übertragbar.

Gute Reflexion verbindet drei Fragen: Was ist passiert, sachlich? Warum, welche Erklärungen liegen nahe? Und was nun, was nehmen wir mit? Ein Erlebnisbericht ohne Auswertung reicht nicht.

Sechs Hüte nach de Bono

Ein niedrigschwelliges Format, das auch mit Jugendlichen funktioniert (De Bono 2017). Alle nehmen nacheinander eine andere Perspektive ein, symbolisiert durch sechs farbige Hüte.

Blau	Überblick, Steuerung, Auftrag
Weiß	Fakten und Daten, ohne Wertung
Rot	Gefühle, Intuition, Bauchgefühl
Schwarz	Risiken, Bedenken, Schwierigkeiten
Gelb	Chancen, Vorteile, was funktioniert
Grün	neue Ideen, „was wäre, wenn“

Bewährte Reihenfolge: Blau, Weiß, Rot, Schwarz, Gelb, Grün und zum Schluss noch einmal Blau. Ein bis zwei Sätze pro Hut genügen. Vorlage in Kapitel 6.1.

WEITERLESEN

Tietze 2010
Kollegiale Beratung, die ohne externe Supervision auskommt.
Digitalejugendhilfe.de 2024a: After-Action-Review in zwanzig Minuten.

LITERATUR, KAP. 6.3

After-Action-Review

Aus der militärischen Praxis übernommen, in der Jugendarbeit kürzer und beziehungsorientierter. Vier Leitfragen nach einer Aktion: Was war geplant? Was ist tatsächlich passiert? Warum? Was lernen wir für das nächste Mal? In belastenden Settings lohnt eine fünfte Frage nach den Gefühlen im Team. Dauer 15 bis 30 Minuten. Die Ergebnisse schriftlich festhalten, sonst verfliegen sie. Vorlage in Kapitel 6.1.

Kollegiale Beratung

Ein Teammitglied schildert eine Situation, die anderen stellen Verständnisfragen, dann werden Hypothesen und Lösungsideen entwickelt. Die fallgebende Person entscheidet, was sie mitnimmt (Tietze 2010). Am besten wirkt das regelmäßig, nicht nur in Krisen: alle zwei bis vier Wochen, 60 bis 90 Minuten, mit wechselnder Moderation.

BEGRIFF

Kollegiale Beratung
Fachkräfte stellen sich gegenseitig Fälle vor und entwickeln Lösungsideen, ohne externe Leitung.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Reflecting Team

Eine Variante mit klaren Rollen. Die fallgebende Person sitzt im Innenkreis, das Team im Außenkreis. Das Außenteam spricht über die Situation, nicht direkt mit der Person, und entwickelt Perspektiven. Die Person hört zu und entscheidet danach, was für sie passt. Das schafft Abstand, ohne dass die Beratung von oben herab wird.

Supervision

Externe Supervision ergänzt die kollegiale Beratung, sie ersetzt sie nicht. Sie bringt einen Blick von außen, den das Team allein nicht hat. In Luxemburg ist sie über den Plan de Formation Continue verbindlich geplant.

> ***Wirkt:*** *regelmäßige, strukturierte Termine, auch wenn „gerade nichts ist"; Protokolle, damit Muster über die Zeit sichtbar werden.* ***Wirkt nicht:*** *spontane Runden ohne Struktur, und Reflexion als Strafe („Du hast da was falsch gemacht, lass uns reflektieren"). Das vergiftet die Reflexionskultur auf Dauer.*

PRAXIS

Reflexion bei Elisabeth Jeunesse

Reflexion ist bei Elisabeth Jeunesse fest verankert: über den Plan de Formation Continue mit Fortbildung und externer Supervision und über Fallgespräche nach Bientraitance (siehe Kapitel 3.6). Im Alltag etabliert sind After-Action-Reviews nach größeren Workshops und Austauschtreffen, kollegiale Beratung in den Einrichtungen und die Sechs Hüte, auch als Werkzeug in Workshops mit Jugendlichen.

„Wir waren ein offenes Arbeitsteam, offen für Reflexionen und Kritik. Das Projekt hat viele Reflexionsanstöße gegeben."

FACHKRAFT DER PROJEKTGRUPPE · ELISABETH JEUNESSE

„Überrascht hat mich, wie viel davon wir schon gemacht haben, ohne es so zu nennen. Es hatte nur keinen Namen und stand in keinem Konzept. Das Projekt hat vorhandene Arbeit sichtbar gemacht."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

AUS DEM PROJEKT

Was wir beim nächsten Mal anders machen

„Früher den Austausch mit den anderen Teilnehmenden suchen. Den Kontakt zwischen den Projekttreffen regelmäßiger aufrechterhalten." (Martha Almeida)

„Eine feste Arbeitsgruppe mit festen Terminen im Kalender, bevor das Projekt anfängt. Übersetzung und Veröffentlichung als eigene Arbeitspakete in die Mitte der Laufzeit, nicht ans Ende." (Sarah Weber)

5.3
Haltung prüfen

Die Theorie zur Haltung steht in Kapitel 3.6. Hier geht es ums Üben: Formate, mit denen ein Team seine Haltung sichtbar macht, statt sie zu behaupten.

Haltungsabfragen sind kurze Fragen oder Methoden: Wie denken wir über Jugendliche? Über Regeln? Über Macht? Sie entscheiden mit, ob Bientraitance, Partizipation und Freiwilligkeit im Alltag ankommen oder im Konzept stehen bleiben. Sie sind keine Tests. Sie funktionieren nur, wenn Ehrlichkeit im Team nicht gegen die Person verwendet wird.

Sie knüpfen an das Innere Team nach Schulz von Thun an: In jeder Person wirken verschiedene innere Stimmen, etwa die Kontrollierende, der Fürsorgliche, der Rebell oder die Behüterin (Schulz von Thun 2013). Haltungsabfragen helfen, diese Stimmen im Team zu teilen.

Fragen zur Selbstreflexion

Vier Fragen, schriftlich, 10 bis 15 Minuten. Danach teilt im Team, wer möchte. Niemand muss etwas offenlegen.

WEITERLESEN

Schulz von Thun 2013
Das Innere Team: warum man in derselben Situation verschieden reagiert.
UBA.CH 2023: Bientraitance verhindert Gewalt.

LITERATUR, KAP. 6.3

1. Wann habe ich Jugendliche zuletzt wirklich mitentscheiden lassen?
2. In welchen Situationen reagiere ich schneller mit Kontrolle als mit Interesse?
3. Welche Jugendlichen nerven mich, und was sagt das über meine Erwartungen?
4. Was bedeutet Bientraitance für mich in einem stressigen Moment?

Fünf-Finger-Methode

Finger	Frage
Daumen	Was läuft gut in meiner Haltung gegenüber Jugendlichen?
Zeigefinger	Wo zeige ich gern auf andere, statt bei mir zu schauen?
Mittelfinger	Was ärgert mich im Team oder im System?
Ringfinger	Wozu fühle ich mich beruflich verpflichtet?
Kleiner Finger	Was kommt in meiner Praxis zu kurz?

5 bis 10 Minuten Einzelarbeit, danach teilt jede Person ein Wort pro Finger, ohne Diskussion. Schweigen ist erlaubt. Gut als Einstieg in eine längere Reflexion. In einer Fortbildungsvariante beginnen die Sätze mit „Ich bin jemand, der …"; in Kleingruppen werden nur die Sätze geteilt, nicht die Namen. Vorlage in Kapitel 6.1.

Stop, Start, Continue

- **Stop:** Welche Haltungsmuster wollen wir beenden? Etwa: über Jugendliche reden statt mit ihnen.
- **Start:** Welche Haltung wollen wir stärker leben? Etwa: Jugendliche als Expert:innen einbeziehen.
- **Continue:** Was machen wir gut und wollen es bewahren?

Gut für eine Teamklausur oder den Halbjahresrückblick. Ergebnisse schriftlich festhalten. Vorlage in Kapitel 6.1.

BEGRIFF

Stop / Start / Continue

Drei Fragen für die Teamrunde: Womit hören wir auf, womit fangen wir an, was behalten wir bei?

GLOSSAR, KAP. 6.2

Positionieren im Raum

Im Raum hängen gut sichtbar Aussagen, zum Beispiel: „Jugendliche sind in erster Linie schutzbedürftig." „Konsequenzen sind wichtiger als Verständnis." „Jugendliche wissen selbst am besten, was gut für sie ist." „Wir müssen Grenzen setzen." „Beziehung kommt vor Methode." Das Team stellt sich zwischen „stimme zu" und „stimme nicht zu" auf; die Mitte ist erlaubt. Danach folgt ein offener Austausch. Ziel ist nicht Einigkeit, sondern dass Unterschiede sichtbar werden.

PRAXIS

Haltungsabfragen bei Elisabeth Jeunesse

Anker jeder Haltungsreflexion sind bei Elisabeth Jeunesse die Werte Respekt, Integrität, Solidarität, Verantwortung, Partizipation, Niedrigschwelligkeit und Transparenz, dazu das Bekenntnis zur Bientraitance (siehe Kapitel 3.6). Für Teams gibt es Anschlussfragen:

- **Respekt:** Wann habe ich diese Woche jemanden so behandelt, dass er oder sie sich respektiert gefühlt hat, und wann nicht?
- **Integrität:** Habe ich gemacht, was ich gesagt habe?
- **Partizipation:** Welche Entscheidung wäre besser geworden, wenn ich Jugendliche gefragt hätte?
- **Niedrigschwelligkeit:** Wer aus meinem Sozialraum konnte heute nicht teilnehmen, und warum?
- **Transparenz:** Was habe ich Jugendlichen nicht erklärt, das ich hätte erklären können?

Im Alltag: eine kurze Fünf-Finger-Runde vor dem Fallgespräch, Stop, Start, Continue in der Halbjahresklausur, Positionieren im Raum beim Onboarding neuer Animateur:innen und vor schwierigen Einsätzen die Frage „Was bringe ich heute mit?“

„Nähe und Distanz ist ein Thema, das immer Thema bleiben wird, weil es oft kein Schwarz-Weiß gibt. Ich denke, dass jeder Jugendarbeiter sich tagtäglich damit auseinandersetzen muss.“

FACHKRAFT DER PROJEKTGRUPPE · ELISABETH JEUNESSE

AUS DEM PROJEKT

Haltung im Austausch

In der Projektgruppe kamen Haltungsabfragen punktuell zum Einsatz: Stimmungsbarometer nach Workshops, kurze Reflexionsrunden bei den Treffen zwischen Luxemburg und Köln.

Was wir mitnehmen: Haltungsabfragen wirken auch im Team, nicht nur mit Jugendlichen. Die ehrliche Auseinandersetzung mit der eigenen Position ist die Voraussetzung für glaubwürdige Arbeit.

5.4
Evaluation und Berichtslogik

Evaluation in der offenen und mobilen Jugendarbeit sucht die Balance: genug Daten, um Qualität sichtbar zu machen, ohne in Bürokratie zu ersticken. Es zählen Beziehungsqualität, Beteiligung und subjektive Wirkung, nicht Noten oder Anwesenheit (siehe Kapitel 2.4).

Gute Praxis kombiniert zwei Takte: kurz und regelmäßig (Feedbackkarten, Stimmungsbarometer, Smiley-Bögen) und gelegentlich vertieft (Interviews, Gruppengespräche, erzählende Evaluation).

Einfache Instrumente

Smiley-Bogen und Stimmungsbarometer. Am Ende eines Angebots kleben Jugendliche Punkte zu „Heute war …“: cool, ok, langweilig, stressig. Anonym, in 30 Sekunden erledigt. Über Wochen zeigt sich ein Trend. Vorlage in Kapitel 6.1.

Kurzfragebogen mit höchstens fünf Fragen: Was war heute gut? Was wünschst du dir? Hast du dich wohlgefühlt? Möchtest du wiederkommen? Warum oder warum nicht? Je mehr Fragen, desto weniger ausgefüllte Bögen.

Erzählende Evaluation. Jugendliche erzählen in einem Interview oder einer kleinen Runde, was ihnen in den letzten Wochen wichtig war. Tonaufnahme nur mit Einwilligung (siehe Kapitel 3.5), später anonymisiert aufgeschrieben. So entstehen echte Stimmen statt Zahlen.

BEGRIFF

Stimmungsbarometer

Schnelle Rückmeldung am Ende einer Aktivität, etwa mit Punkten oder Smileys. Über Wochen zeigt sich ein Trend.

GLOSSAR, KAP. 6.2

Die wenigen Zahlen, die reichen

Was	Wozu
Teilnehmende pro Tag oder Angebot, geschätzt	Reichweite zeigen
Altersgruppen grob	Zielgruppen-Check
Geschlecht grob, offene Selbstangabe	Inklusions-Check
Art der Aktivität (Treff, Projekt, aufsuchend, digital)	Mischung der Formate

Diese Zahlen sind Hilfsdaten, keine Erfolgsmessung. Eine tragfähige Beziehung zu drei Jugendlichen kann mehr wert sein als 50 Kurzbesuche.

Wirkung sichtbar machen

Wirkung lässt sich hier nicht messen wie in der Schule. Dokumentiert werden Prozesse, nicht Resultate. Sinnvolle Hinweise auf Wirkung:

WEITERLESEN

DJI 2021

Non-formale Bildung im Jugendalter, die Forschungsgrundlage. AGJ 2013: wie non-formales Lernen anerkannt und sichtbar wird.

LITERATUR, KAP. 6.3

- **Beziehungsqualität:** Wie viele Jugendliche kommen wieder? Wie tief sind die Gespräche?
- **Beteiligung:** Wie viele entscheiden mit, machen Vorschläge, übernehmen Verantwortung?
- **Eigenaktivität:** eigene Projekte, Jugendliche, die anderen etwas beibringen.
- **Veränderung im Sozialraum:** Hat sich durch die Arbeit im Umfeld etwas Konkretes verändert?

Beispiel After-Action-Review im Digital Streetwork. Nach jedem Online-Einsatz wird ein kurzes AAR-Protokoll geschrieben, mit den vier Fragen und einem Feld zu den Gefühlen im Team. In der Supervision werden daraus Muster sichtbar: Häufungen bestimmter Konflikte, Belastungsspitzen, positive Wendepunkte. Die Daten entstehen nebenbei, nicht als Zusatzarbeit (Digitalejugendhilfe.de 2024a).

Was sich lohnt

- Smiley-Bogen oder Stimmungsbarometer als Standard nach jedem offenen Angebot.
- Erzählende Evaluation einmal im Halbjahr, um Stimmen von Jugendlichen zu sammeln.
- AAR-Protokoll nach jedem größeren Workshop und Streetwork-Einsatz (Vorlage in 6.1).
- Jugendliche in die Auswertung einbeziehen: Wer fragt, wer wertet aus, wer entscheidet, was sich ändert?

Berichten an Ministerium und SNJ

Berichte machen deutlich, dass Teilnahmezahlen in der offenen Jugendarbeit eine andere Bedeutung haben als in formalen Settings. Die Berichtssprache folgt dieser Logik: Sie beschreibt Beziehung, Beteiligung und Veränderung und ordnet Zahlen ein, statt sie zum Erfolgsmaß zu machen.

PRAXIS

Evaluation bei Elisabeth Jeunesse

- **Journal de Bord:** fortlaufende Dokumentation der pädagogischen Arbeit, kein Prüfungsprotokoll. Es zeigt, ob die Praxis dem CAG entspricht.
- **Beteiligung an der Evaluation:** Jugendliche sind nicht nur an Planung und Durchführung beteiligt, sondern auch an der Überprüfung (siehe Kapitel 3.2).
- **Audit vor Ort:** Die Agents régionaux prüfen in den Jugendhäusern, ob gelebt wird, was im CAG steht.

„Schreibt mit, während ihr es tut. Was nicht dokumentiert ist, gilt am Ende als nicht gemacht. Zwei Sätze und ein Foto nach jedem Termin reichen."

SARAH WEBER · JUGENDHAUS DUELEM

„Beim nächsten Mal: regelmäßigere, im Vorfeld geplante Treffen und eine feste Arbeitsgruppe, die konkret am Handbuch arbeitet."

FACHKRAFT DER PROJEKTGRUPPE · ELISABETH JEUNESSE

AUS DEM PROJEKT

Dokumentieren, bevor es vergessen ist

Mobile Minds hat Aktivitäten mit Teilnahmelisten, kurzen Protokollen und Stimmungsbarometern nach Workshops dokumentiert und am Ende eine Umfrage in der Projektgruppe gemacht.

Was wir mitnehmen: Evaluation ist nicht erst der Bericht am Projektende. Sie ist die Gewohnheit, jeden Schritt festzuhalten, bevor er vergessen ist.

5.5
Weitergeben und weiterentwickeln

Mobile Minds endet 2026, das Material nicht. Handbuch, Kartenset und Vorlagen sind so gebaut, dass ein anderes Jugendhaus sie übernehmen kann, ohne bei null anzufangen.

Was weitergegeben wird

- **Das Handbuch** als Rahmen: Grundlagen, Prinzipien, Praxis, Reflexion.
- **Das Kartenset** als Arbeitsmaterial in fünf Sets, laufend erweitert, im Methodenportal youthwork.elisabethjeunesse.lu.
- **Die Vorlagen** aus Kapitel 6.1: AAR-Protokoll, Sechs-Hüte-Bogen, Stimmungsbarometer, Fünf-Finger-Methode, Stop/Start/Continue, Sozialraum-Leitfragen, Foto-Einwilligung.

Was die Lizenz erlaubt

Handbuch und Karten stehen unter CC BY 4.0: kopieren, ausdrucken, verändern, in eigene Konzepte einbauen, auch kommerziell, solange die Herkunft genannt wird. Erasmus+ verlangt, dass geförderte Ergebnisse

BEGRIFF

CC BY 4.0
Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung": nutzen, bearbeiten, weitergeben, auch kommerziell, wenn die Urheber:innen genannt werden.

GLOSSAR, KAP. 6.2

offen zugänglich sind (Europäische Kommission 2024). Die freie Lizenz setzt diese Auflage um.

> ***Zitiervorschlag:*** *Elisabeth Jeunesse / Anne a.s.b.l. & Stadt Köln (2026): Mobile Minds. Handbuch für mobile und digitale Jugendarbeit. Luxemburg/Köln. CC BY 4.0.*

Vorsicht bei einzelnen Karten: Manche stützen sich auf Material mit eigener Lizenz. Der ePartizipations-Prozess (P-02) arbeitet mit dem youthpart-Leitfaden unter CC BY-SA (DKJS/IJAB 2014). Wer die Karte verändert weitergibt, muss die Bedingung „Weitergabe unter gleichen Bedingungen" übernehmen. Die Lizenz steht auf jeder Karte im Feld Quelle.

Eine eigene Karte bauen

Das Kartenraster ist offen. Wer eine Methode ergänzen will, füllt dieselben Felder aus wie bei den bestehenden Karten.

Pflicht	Titel, Set und Kartentyp (M, P, T, TH) · Zielgruppe, Alter, Gruppengröße, Dauer, Setting · Material, Vorbereitung, Ablauf · drei bis vier Reflexionsfragen für die Gruppe · „Woran erkennst du Erfolg?" mit Erfolgsmarkern und Warnzeichen · Quelle und Lizenz
Empfohlen	pädagogischer Hintergrund · nötige Moderationserfahrung · kritische Punkte · Voraussetzungen in der Gruppe · Variation · Zielgruppen-Check

Ohne Reflexionsfragen und ohne Erfolgskriterium ist eine Karte nicht veröffentlichungsreif. Beide Felder tragen Ebene 1 des Reflexionssystems (siehe 5.1). Fehlen sie, wird aus der Methodenkarte eine Bastelanleitung.

Im eigenen Haus verankern

Wer das Material übernimmt, sollte es ins eigene Konzept schreiben, nicht daneben legen. In Luxemburg heißt das: die genutzten Formate im CAG benennen, damit das Audit sie prüfen kann, und die Reflexionsformate in den Plan de Formation Continue aufnehmen (siehe 5.2). Ein Handbuch im Regal verändert nichts.

Rückmeldungen, eigene Karten und Fehlerhinweise gehen an die Kontaktadresse im Impressum. Sie fließen in die nächste Fassung ein.

WEITERLESEN

Verke/Erasmus+ 2019
Die European Guidelines for Digital Youth Work, der Rahmen, in den sich dieses Handbuch einreiht.
Koschei/Brüggen 2023: was beim Transfer hängen bleibt.

LITERATUR, KAP. 6.3

TEIL 6 VON 6

6

Werkzeugkasten

6.1 Vorlagen 91
6.2 Glossar 92
6.3 Literatur und Quellen 96

6.1
Vorlagen

Die Vorlagen zu diesem Handbuch stehen als bearbeitbare Dateien im Methodenportal youthwork.elisabethjeunesse.lu. Sie sind bewusst schlicht gehalten: Passt sie an euer Haus an.

Bereich	Vorlage	Wofür	Kapitel
Sozialraum	Sozialraumanalyse – Leitfragen	Erhebung physisch und digital	4.1
Reflexion und Evaluation	AAR-Protokoll	Nachbesprechung nach Aktionen und Einsätzen	5.2
	Sechs-Hüte-Bogen	Perspektivwechsel im Team	5.2
	Stimmungsbarometer	schnelle Rückmeldung nach Angeboten	5.4
Haltung und Team	Fünf-Finger-Methode	Einzel- und Teamreflexion	5.3
	Stop / Start / Continue	Halbjahresklausur, Rückblick	5.3
Recht	Foto-Einwilligung	DSGVO-konform, pro Anlass	3.5
Gaming und Livestreaming	Checklisten: Gaming-Tag vorbereiten · Livestreaming-Tag vorbereiten · Material- und Technik-Check	Ablauf der Projekttage	4.8
	Checklisten: Konsole einrichten · Gaming-Konten anlegen · Discord-Server einrichten	Konto, Jugendschutz, Netzwerk, Rollen, Moderation, Meldewege	4.3, 4.8

Hinweise zur Nutzung

- **Anpassen:** Logo, Hausfarbe, Name der Einrichtung und Adressen ergänzen, nach dem Erscheinungsbild der eigenen Einrichtung (siehe Kapitel 4.2).
- **Datenschutz:** Die Foto-Einwilligung vor dem Einsatz mit der eigenen Datenschutzstelle oder der CNPD abstimmen (siehe Kapitel 3.5).
- **Weiterentwickeln:** Verbesserungsvorschläge über youthwork.elisabethjeunesse.lu (Mitwirken) oder an jeunesse@elisabeth.lu.

6.2
Glossar

Die wichtigsten Begriffe aus diesem Handbuch, kurz erklärt und nach Themen geordnet.

Pädagogische Grundbegriffe

Akzeptierende Jugendarbeit	Konzept nach Franz Josef Krafeld (1990er): Jugendliche werden in ihrem Sozialraum aufgesucht und in ihrer Lebenswelt ernst genommen, ohne Bewertung. Grundhaltung der mobilen Jugendarbeit.
Alibi-Beteiligung / Tokenismus	Scheinbare Beteiligung ohne reale Einflussmöglichkeiten; Jugendliche dürfen reden, ohne dass ihre Stimme die Entscheidung verändert. Nach Hart (1992) eine der ersten drei Stufen der „Leiter der Partizipation" – keine echte Beteiligung.
Animateur:innen	Fachkräfte der offenen und mobilen Jugendarbeit in Luxemburg; verantwortlich für non-formale Bildungsprozesse, Beziehungsarbeit und sozialräumliche Projekte.
Barrierefreiheit	Gestaltung von Räumen, Angeboten und Medien so, dass sie ohne besondere Hürden für möglichst viele Menschen nutzbar sind – vier Ebenen: räumlich, sprachlich, sozial, digital.
Bientraitance	Wörtlich „gute Behandlung". Haltung der wohltuenden, respektvollen Behandlung und Nulltoleranz gegenüber Misshandlung; in Luxemburg als verbindlicher Qualitätsrahmen etabliert (siehe Dispositif de la Bientraitance).
Digitale Spaltung / Digital Divide	Ungleicher Zugang zu Geräten, Netz und digitalen Kompetenzen. Es geht nicht allein um Technik. Datenvolumen, Sprache und Zutrauen zählen genauso. Für die Jugendarbeit heißt das: ein digitales Angebot schließt mit aus, wenn niemand die Hürden mitdenkt.
Empowerment	Prozesse, in denen Jugendliche ihre Fähigkeiten, Rechte und Wirksamkeit entdecken und stärken, um ihr Leben aktiv zu gestalten.
Freiwilligkeit	Konstitutives Prinzip der offenen und mobilen Jugendarbeit. Bedeutet: Jugendliche kommen, weil sie wollen – und gehen, wann sie wollen. Drei Ebenen: Eintritt, Inhalt, Austritt.
Hybride Lebenswelten	Jugendliche bewegen sich gleichzeitig im physischen und im digitalen Raum und trennen beides nicht. Der Treffpunkt am Busbahnhof und der Discord-Server gehören zur selben Alltagswelt. Mobile Jugendarbeit folgt in beide Räume (siehe Kapitel 2.3).
Informelles Lernen	Ungeplantes, alltägliches Lernen in Familie, Clique, Medien und Erfahrung, ohne pädagogische Struktur.
Inklusion	Ansatz, bei dem alle Jugendlichen – mit und ohne Behinderung, unabhängig von Herkunft, Sprache, Geschlecht – selbstverständlich und gleichberechtigt teilnehmen; orientiert an der UN-Behindertenrechtskonvention.
Intersektionalität	Mehrere Zugehörigkeiten wie Herkunft, Geschlecht, soziale Lage oder Behinderung überlagern sich und erzeugen eigene Benachteiligungen; Begriff nach Kimberlé Crenshaw (siehe Kapitel 3.4).
Mobile Jugendarbeit	Aufsuchende, lebensweltorientierte Jugendarbeit im öffentlichen und digitalen Raum; Fachkräfte gehen dorthin, wo Jugendliche sind – sie warten nicht darauf, dass Jugendliche zu ihnen kommen.

Niedrigschwelligkeit	Keine Hürden in Sprache, Zugang, Anmeldung oder Anforderungen. Pädagogisches Grundprinzip der offenen und mobilen Jugendarbeit.
Non-formale Bildung	Bewusst gestaltete Lernprozesse außerhalb des Schulsystems, freiwillig, beziehungsorientiert, ohne Prüfungsdruck, mit Fokus auf Kompetenzen und Persönlichkeitsentwicklung. In Luxemburg rechtsverbindlich.
Nähe und Distanz	Spannungsfeld der Beziehungsarbeit: genug Nähe für Vertrauen, genug Distanz für die professionelle Rolle. Das wird nicht einmal geklärt, sondern in jeder Situation neu austariert (siehe Kapitel 3.3).
Offene Jugendarbeit	Niedrigschwellige, freiwillige Angebote für Jugendliche mit offenen Zugangsbedingungen, ohne Teilnahmepflicht und ohne selektive Kriterien. Typische Einrichtung: Jugendhaus.
Partizipation	Echte Mitwirkung und Mitentscheidung von Jugendlichen in Angelegenheiten, die sie betreffen. Reicht von Teilhabe (Stufe 4 nach Hart) bis zur Selbstbestimmung (Stufe 7–8). Mehr als „abstimmen lassen“.
Peer-Education	Lernprozesse, bei denen Jugendliche sich gegenseitig unterstützen, anleiten oder coachen; Fachkräfte begleiten und sichern den Rahmen.
Risikopädagogik	Ansatz, der Risiken pädagogisch gestaltet, statt sie nur zu vermeiden; Jugendliche lernen, Risiken einzuschätzen und eigenverantwortlich zu handeln.
Sozialraum	Lebensweltlicher Raum, in dem Jugendliche sich bewegen (physisch und digital); umfasst Orte, Beziehungen, Institutionen und Infrastrukturen. Mehr als Geografie – gelebter Raum.
Sozialraumanalyse	Systematische Erhebung von Daten und Eindrücken über Lebenslagen, Ressourcen und Bedarfe im Sozialraum. Grundlage für jede Planung mobiler Jugendarbeit. Heute auch digital (hybrider Sozialraum).
Streetwork / Outreach	Engste Form der mobilen Sozialarbeit und Jugendarbeit, bei der Fachkräfte im öffentlichen Raum Kontakt zu Jugendlichen aufnehmen und Beziehungen aufbauen. Oft mit besonders belasteten Zielgruppen.

Luxemburger Rahmenbegriffe

AREG	Agents régionaux des Jugendhäuser. Vom SNJ eingesetzte Mitarbeiter:innen, die vor Ort prüfen, ob die Praxis eines Jugendhauses ihrem CAG entspricht.
CAG – Concept d’Action Général	Verbindliches Konzeptdokument jedes staatlich anerkannten Jugendhauses in Luxemburg. Beschreibt Auftrag, Zielgruppen, Methoden und Qualitätsstandards. Pflicht im Rahmen der Convention.
Cadre de référence national sur l’éducation non formelle	Verbindlicher Qualitätsrahmen für non-formale Bildung in Luxemburg, erarbeitet von MENJE und SNJ (2018). Basis für CAG und Convention.
Charte de la Bientraitance	Schriftliche Selbstverpflichtung der Träger im Dispositif de la Bientraitance: professionelles Zuhören, Nulltoleranz bei Misshandlung, regelmäßige Reflexion.
Convention MENJE	Vertragliche Vereinbarung zwischen Träger und Bildungsministerium in Luxemburg, die Finanzierung, Qualitätsstandards und Auftragsrahmen für Jugendstrukturen regelt.
Dispositif de la Bientraitance	Gegründet 2014 von Arcus, Caritas, Croix-Rouge, Elisabeth, Lënster Päiperlék, Internats Jacques Brocquart und Fondation Lëtzebuerger Kannerduerf. Verbindlicher Rahmen mit Pflichtfortbildung, Délégué:e à la Bientraitance pro Einrichtung und klaren Meldewegen bei Verdacht auf Maltraitance. paiperlek.lu/bientraitance

Jugendhaus	Offenes Jugendhaus in Luxemburg auf Basis der Loi jeunesse und der Convention MENJE. Zentraler Ort non-formaler Bildung und Begegnung.
JKAP – Jugendkonzept- und Aktionsplan	Luxemburgischer Qualitätsrahmen für Jugendhäuser; definiert Ziele, Indikatoren und Maßnahmen.
Journal de Bord	Pflichtdokumentation jedes Jugendhauses: Prozessprotokoll der pädagogischen Arbeit, das die Umsetzung des CAG belegt.
Loi modifiée du 4 juillet 2008 sur la jeunesse	Rechtsgrundlage für Jugendarbeit in Luxemburg. Verankert non-formale Bildung als legitimen Bildungsbereich.
Maltraitance	Misshandlung im weiten Sinn – körperlich, psychisch, sexuell oder durch Vernachlässigung. Gegenbegriff zur Bientraitance. Im Verdachtsfall greift der Meldeweg über die Délégué:e à la Bientraitance.
MENJE	Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse, das luxemburgische Bildungsministerium. Schließt die Convention mit den Trägern, genehmigt das CAG und nimmt die Berichte entgegen.
Plan de Formation Continue	Verpflichtende Fortbildungsplanung jeder anerkannten Einrichtung, festgehalten und regelmäßig überprüft.
SNJ – Service National de la Jeunesse	Nationaler Jugenddienst Luxemburgs; unterstützt Jugendeinrichtungen, Fortbildungen, Projekte und internationale Programme.

EU-Programme und Anerkennung

ANEFORE	Nationale Agentur für Erasmus+ und Europäisches Solidaritätskorps in Luxemburg; zuständig für Förderung und Qualitätssicherung. anefore.lu
CC BY 4.0	Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung 4.0". Erlaubt Nutzung, Bearbeitung und Weitergabe, auch kommerziell, solange die Urheber:innen genannt werden. Lizenz dieses Handbuchs.
Erasmus+ KA210-YOU	Förderlinie für kleine Kooperationspartnerschaften in der Jugendarbeit; unterstützt transnationale Projekte. Mobile Minds läuft in dieser Förderlinie.
OER – Open Educational Resource	Frei zugängliches Bildungsmaterial unter offener Lizenz. Darf kopiert, verändert und weitergegeben werden, ohne dass jemand um Erlaubnis fragen muss.
Youthpass	EU-weit anerkanntes Zertifikat zur Dokumentation non-formaler Lernprozesse in Erasmus+ und ESC-Projekten. Brücke zwischen non-formaler und formaler Welt.

Digitale Jugendarbeit

Actionbound	App für digitale Schnitzeljagden und Touren („Bounds"). Jugendliche bauen eigene Routen mit Aufgaben, Fotos und Fragen. In Mobile Minds für die Sozialraum-Tour „Kennst du meine Spots?" eingesetzt.
BEE SECURE	Gemeinsame Initiative von SNJ, KannerJugendTelefon und Service National Information in Luxemburg. Bietet Beratung, Helpline (+352 8002 1234) und seit 2020 ein Discord-basiertes Beratungsangebot für Jugendliche.
Digital Streetwork	Aufsuchende Jugendarbeit in digitalen Räumen (etwa Instagram, Discord); Fachkräfte agieren sichtbar, ansprechbar und schützend im Netz.
Discord	Chat-Plattform mit Text-, Sprach- und Video-Kanälen, ursprünglich aus der Gaming-Szene. In der Jugendarbeit als moderierter digitaler Treff nutzbar, wenn Rollen, Regeln und Meldewege vorher geklärt sind (siehe Kapitel 4.3).

Gamification	Einsatz spieltypischer Elemente (Punkte, Levels, Challenges) in nicht-spielerischen Kontexten, um Motivation zu fördern.
Hassrede und Cybermobbing	Abwertende, bedrohende oder wiederholt schikanierende Kommunikation im Netz. Beides braucht in moderierten Räumen eine dokumentierte Reaktionskette: löschen, ansprechen, melden, nachbereiten.
Livestreaming	Live-Übertragung von Bild und Ton auf Plattformen wie Twitch oder YouTube. Pädagogisch reizvoll, weil Jugendliche selbst senden. Rechtlich heikel, weil nichts zurückgeholt werden kann (siehe Kapitel 4.8).
Safe-Chat / Safer Space	Konzept für sichere digitale Kommunikationsräume: klare Regeln, Moderation, Meldewege und Datenschutz in Online-Chats der Jugendarbeit. „Safer" statt „safe", weil absolute Sicherheit unrealistisch ist.
USK und PEGI	Alterskennzeichnungen für Spiele: USK in Deutschland, PEGI europaweit. Sie sind eine Untergrenze, kein pädagogisches Urteil – die Eignung eines Spiels entscheidet sich am Inhalt und an der Gruppe.

Datenschutz und Recht

CNPD – Commission Nationale pour la Protection des Données	Luxemburgische Datenschutzbehörde. cnpd.lu
Einwilligung (Datenschutz)	Freiwillige, informierte Zustimmung zur Verarbeitung personenbezogener Daten (etwa Fotos); bei Minderjährigen unter 16 mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten.
Recht am eigenen Bild	Jede Person entscheidet selbst, ob ein Foto oder Video von ihr veröffentlicht wird. Gilt zusätzlich zur Datenschutz-Einwilligung und lässt sich jederzeit widerrufen.
RGPD / DSGVO	Règlement Général sur la Protection des Données (LU / FR) bzw. Datenschutz-Grundverordnung (DE). Europäische Datenschutzverordnung 2016/679, in Kraft seit Mai 2018.
Schrems II	Urteil des Europäischen Gerichtshofs von 2020. Es kippte den Privacy Shield und macht die Übermittlung personenbezogener Daten in die USA begründungspflichtig. Deshalb der Serverstandort-Check vor jedem Tool-Einsatz.

Methoden und Reflexion

Fünf-Finger-Methode	Kurze Reflexionsrunde entlang der fünf Finger: Was läuft gut (Daumen), wo zeige ich auf andere (Zeigefinger), was ärgert mich (Mittelfinger), wozu fühle ich mich verpflichtet (Ringfinger), was kommt zu kurz (kleiner Finger). Siehe Kapitel 5.3.
After-Action-Review (AAR)	Strukturierte Nachbesprechung einer Aktion oder Situation. Vier Leitfragen: Was war geplant? Was ist passiert? Warum? Was lernen wir?
Kollegiale Beratung / Intervision	Strukturiertes Verfahren, in dem Fachkräfte sich gegenseitig Fälle vorstellen und Lösungsideen entwickeln; ohne externe Leitung.
Nadelmethode	Jugendliche markieren ihre Orte mit Nadeln auf einer Karte des Sozialraums: Treffpunkte, Meidepunkte, Wunschorte. Macht Nutzung und Vermeidung auf einen Blick sichtbar.
Open Space	Selbstorganisiertes Konferenzformat – Themen werden von Teilnehmenden selbst gesetzt, Gruppen bilden sich spontan. Vier Prinzipien und das „Gesetz der zwei Füße".

Reflecting Team	Verfahren aus der systemischen Beratung: Eine Kollegin schildert einen Fall, das Team spricht anschließend über den Fall, während sie zuhört und nicht antwortet. Erst danach kommentiert sie.
Sechs Hüte (de Bono)	Niedrigschwelliges Reflexionsinstrument: sechs „Denkhüte“ stehen für unterschiedliche Perspektiven (Fakten, Gefühle, Risiken, Chancen, Kreativität, Metaebene).
Stimmungsbarometer	Schnelle Rückmeldung am Ende einer Aktivität, etwa mit Smiley-Bögen, Punkten oder Handzeichen. Liefert kein tiefes Ergebnis, aber eine belastbare Zeitreihe, wenn es regelmäßig eingesetzt wird.
Stop / Start / Continue	Drei Fragen für die Teamrunde: Womit hören wir auf, was fangen wir an, was behalten wir bei. Zwingt zu Entscheidungen statt zu allgemeinen Absichten.
Supervision	Externe, regelmäßige Fallreflexion mit einer ausgebildeten Person von außen. Entlastet dort, wo kollegiale Beratung an ihre Grenzen kommt.
Positionieren im Raum (Walking Reflection)	Positionieren im Raum: Das Team stellt sich zu aufgehängten Aussagen zwischen „stimme zu“ und „stimme nicht zu“ auf und tauscht sich aus. Macht Unterschiede in der Haltung sichtbar (siehe Kapitel 5.3).
World Café	Dialogmethode mit rotierenden Kleingruppen und fokussierten Leitfragen; eignet sich für beteiligungsorientierte Prozesse.
Zukunftswerkstatt	Dreiphasige Methode (Kritik, Fantasie, Realisierung) zur Entwicklung von Visionen und konkreten Schritten mit Gruppen.

Digitale Werkzeuge

Mentimeter / Padlet / Mural	Digitale Werkzeuge für Umfragen, Pinnwände und Whiteboards. Nur mit Datenschutz-Check einsetzen: Padlet und Mural verarbeiten Daten in den USA, Mentimeter (Schweden) teils außerhalb der EU. Alternativen: Particify, TaskCards, CryptPad, Excalidraw (siehe Kapitel 3.5).

6.3
Literatur und Quellen

Im Text steht der Kurzbeleg, hier die vollständige Angabe, alphabetisch sortiert. Wo der Kurzbeleg vom Namen abweicht, führt ein Verweis zum Eintrag.

Actionbound (laufend): App-basierte Bounds und digitale Schnitzeljagden. Berlin, Actionbound GmbH. actionbound.com

AGJ – Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe (2013): Formen der Anerkennung non-formalen Lernens in der Kinder- und Jugendhilfe. Berlin, AGJ. agj.de

Aktion Mensch (2023): Inklusions-Check. Bonn. aktion-mensch.de/inklusion

ANEFORE (laufend): Nationale Agentur Erasmus+ Luxemburg. Luxemburg. anefore.lu

AREG – Agents régionaux (SNJ) (laufend): Externe Qualitätssicherung der Jugendhäuser durch Vor-Ort-Audits (im Text zitiert als „AREG-Audit“). Luxemburg, SNJ.

BAG OKJA / AGJ (2018): Eckpunkte zur Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Frankfurt am Main.

BAG OKJA (2022): Kommunikationsstrategien für die Offene Jugendarbeit. Berlin. bag-okja.de

BEE SECURE (2023): Darf ich meine Schüler:innen fotografieren? Luxemburg. bee-secure.lu

BEE SECURE (laufend): Helpline 8002 1234, Stopline und Kids & Youth Consultations. Luxemburg. bee-secure.lu

Bernath, Jael u. a. (2024): JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2024. Zürich, ZHAW. zhaw.ch

Bertelsmann Stiftung (2023): Discord in der Jugendarbeit. Leitfaden. Gütersloh.

Böhnisch, Lothar (2002): Pädagogik des Jugendraums. Weinheim, Juventa.

Böhnisch, Lothar (2018): Sozialpädagogik des Jugendalters, 6. Aufl. Weinheim, Beltz Juventa.

bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit (2018): Explizit 2018 – #digitale Jugendarbeit (Magazin, Jänner 2018, 44 S.). Wien, bOJA. ohne ISSN / ohne Heftnr.

bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit (Hrsg.) (2021): bOJA-Leitfaden Digitale Jugendarbeit, 1. Aufl. Wien, bOJA.

bOJA / DOJ / BAG OKJA / netz (Hrsg.) (2025): Offene Jugendarbeit in den Räumen junger Menschen. Theorie, Praxis und Standortbestimmung. Graz, Verlag für Jugendarbeit und Jugendpolitik. ISBN 978-3-9505587-2-2.

Booth, Tony / Ainscow, Mel (2017): Index für Inklusion. Deutsche Ausgabe, hrsg. von Boban, Ines / Hinz, Andreas. Weinheim, Beltz.

Brown, Juanita / Isaacs, David (2005): The World Café. Shaping Our Futures Through Conversations That Matter. San Francisco, Berrett-Koehler.

Bundeszentrale für politische Bildung (2020): Methoden der politischen Bildung – Zukunftswerkstatt, Open Space, World Café. Bonn, bpb. bpb.de

CAG – Concept d'Action Général (o. J.): Verbindliches Konzeptdokument jeder anerkannten Jugendeinrichtung. Luxemburg, MENJE.

Charte de la Bientraitance (2024): Charte de la Bientraitance. Luxemburg, Dispositif de la Bientraitance. bientraitance.lu

CNPD – Commission Nationale pour la Protection des Données (laufend): Leitlinien und Handreichungen. Luxemburg, CNPD. cnpd.lu

Convention MENJE (o. J.): Vertragliche Vereinbarung zwischen Träger und Bildungsministerium. Luxemburg, MENJE.

Council of Europe (2003): Resolution (2003) 8 on non-formal education. Strasbourg.

Council of Europe (2017): Council of Europe Youth Work Portfolio. Strasbourg.

Council of Europe (2018): Recommendation CM/Rec(2018)7 on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment. Strasbourg.

Crenshaw, Kimberlé (1989): Demarginalizing the Intersection of Race and Sex. In: University of Chicago Legal Forum 1989(1), S. 139–167.

Datenschutz-Notizen (2025): Einwilligungsfähigkeit von Minderjährigen bezüglich Fotos und Videos. datenschutz-notizen.de

DBJR – Deutscher Bundesjugendring (2025): Beyond 01/2025 – Internationale Impulse für die Jugendarbeit. Berlin, DBJR. dbjr.de

De Bono, Edward (2017): Die sechs Denkhüte, 14. Aufl. München, Heyne.

Deinet, Ulrich (1991): Jugendarbeit als Beziehungsarbeit. In: Deutsche Jugend 39(6). Deutsche Jugend.

Deinet, Ulrich (Hrsg.) (2009): Methodenbuch Sozialraum. Wiesbaden, VS Verlag.

Dienel, Peter C. (2002): Die Planungszelle. Der Bürger als Chance. Wiesbaden, VS Verlag.

Digitalejugendhilfe.de (2024a): After Action Review im Digital Streetwork. digitalejugendhilfe.de

Digitalejugendhilfe.de (2024b): Praxisberichte Digital Streetwork. digitalejugendhilfe.de

Dispositif de la Bientraitance Luxembourg (2014 ff.): Trägerübergreifendes Netzwerk; Elisabeth Jeunesse als Mitgründerin. Luxemburg. paiperlek.lu/bientraitance

DJI – Deutsches Jugendinstitut (2021): Non-formale Bildung im Jugend- und jungen Erwachsenenalter. München, DJI. dji.de

DKJS / IJAB (2014): Kommunale Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft. Ein Leitfaden (youthpart #lokal). Berlin / Bonn.

Dörr, Margret (Hrsg.) (2019): Nähe und Distanz in der Sozialen Arbeit. Weinheim, Beltz Juventa. 978-3-7799-6025-6. beltz.de

Elisabeth Jeunesse (2020): Konzept der digitalen Jugendarbeit im elisabeth Service Jeunesse. Luxemburg, Elisabeth Jeunesse.

Elisabeth Jeunesse (2026): Übersicht datenschutzfreundlicher Tool-Alternativen (Padlet-Alternativen). Luxemburg.

Elisabeth Jeunesse (o. J.): Brand Guide. Markenidentität und Kommunikationsregeln. Luxemburg.

Elisabeth Jeunesse (o. J.): Konzeptpapiere zur Definition und Zielsetzung mobiler Jugendarbeit. Luxemburg.

Europäische Kommission (2024): Erasmus+ Programme Guide 2024. Brüssel, Europäische Kommission. erasmus-plus.ec.europa.eu

Europäische Kommission, Expertengruppe (2018): Developing digital youth work. Policy recommendations and training needs. Luxembourg, Publications Office of the EU. DOI 10.2766/604148.

Europäische Union (2016): Verordnung (EU) 2016/679 (Datenschutz-Grundverordnung / RGPD), Amtsblatt der EU L 119 vom 4.5.2016. Brüssel, Amtsblatt der EU.

Europarat / Council of Europe Youth Department (2019): Pathways 2.0 – Wege zur Anerkennung von nicht formalem Lernen und nicht formaler Bildung. Strasbourg, Council of Europe. pjp-eu.coe.int

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (2024): Beteiligung an Konzeptprozessen. Eine Methodensammlung für pädagogische Fachkräfte (Red.: Eichler, Laura / Längsfeld, Linda). Köln, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW / ComputerProjekt Köln e. V. ohne ISBN. fjmk.de

Fasching, Helga (2019): Beziehungen in pädagogischen Arbeitsfeldern. pedocs. pedocs.de

Freiwillige Jugendarbeit Bayern (2019): DSGVO – Datenschutz in der Jugendarbeit. datenschutz-jugendarbeit.de

Gillich, Stefan (Hrsg.) (2006): Professionelles Handeln auf der Straße. Praxisbuch Streetwork und Mobile Jugendarbeit. Gelnhausen, Triga.

Grilz, Sabine (2010): Mobile Jugendarbeit im ländlichen Bereich am Beispiel des Projekts [aspHALT]. Graz, Karl-Franzens-Universität.

Hart, Roger A. (1992): Children's Participation: From Tokenism to Citizenship. UNICEF Innocenti Essays No. 4. Florenz, UNICEF.

HateAid (laufend): Beratung und Materialien gegen Hass im Netz. Berlin. hateaid.org

Hinte, Wolfgang / Treeß, Helga (2007): Sozialraumorientierung in der Jugendhilfe. Weinheim, Juventa.

Hussy, Walter / Schreier, Margrit / Echterhoff, Gerald (2013): Forschungsmethoden in Psychologie und Sozialwissenschaften für Bachelor. Berlin/Heidelberg, Springer.

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit (2020): Storytelling in der Jugendarbeit. Bonn, IJAB. ijab.de

IJAB (2021): Inklusion in der Internationalen Jugendarbeit. Bonn. ijab.de

IJAB (2022a): Digitale Beteiligungsformate in der Jugendarbeit. Bonn. ijab.de

IJAB (2023): Digitale Kommunikation in der internationalen Jugendarbeit. Bonn. ijab.de

IJAB (Hrsg.) (2022b): MEET – JOIN – CONNECT! Methodik der digitalen Internationalen Jugendarbeit. Bonn, IJAB.

Info-Handicap (2025): Schattenbericht zur Umsetzung der UN-BRK in Luxemburg. Luxemburg.

Info-Handicap (laufend): Conseil national des personnes handicapées. Luxemburg. info-handicap.lu

Isdal, Per (2017/2018): Publikationen zu Gewaltprävention (Alternativ til Vold). Oslo, Universitetsforlaget.

JAMES 2024: siehe Bernath, Jael u. a. (2024).

JIM 2024 / JIM 2025: siehe Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

JKAP – Jugendkonzept- und Aktionsplan (o. J.): Luxemburgischer Qualitätsrahmen. Luxemburg, MENJE.

Journal de Bord (o. J.): Verbindliche Prozessdokumentation jedes Jugendhauses. Luxemburg, MENJE.

JUGEND für Europa / NA Erasmus+ (2024): The Power of Non Formal Education. Bonn, JUGEND für Europa. jugendhilfeportal.de

Jugend in Luxemburg (DDRC) (o. J.): Sonderpädagogik im Angesicht der UN-BRK. jugend-in-luxemburg.lu

Jugendamt Nürnberg (2008): Leitbild der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (Stand 18.02.2008). Nürnberg, Amt für Kinder, Jugendliche und Familien – Jugendamt. nuernberg.de

jugend@bw – Projektbüro für digitale Jugendarbeit BW (2024): Digitale Kinder- und Jugendarbeit. Stuttgart, jugend@bw. jugend-bw-digital.de

jugendschutz.net (2023): Demokratiefeindliche Anbahnungsrisiken auf Discord. Mainz. jugendschutz.net

jugendschutz.net (2024): Jahresbericht 2024. Mainz. jugendschutz.net

jugendschutz.net (2025a): Hass und Gewaltpropaganda auf Discord. Mainz. jugendschutz.net

jugendschutz.net (2025b): Jugendschutz im Internet 2025. Jahresbericht. Mainz. jugendschutz.net

Junge, Julia / Pahl, Anne-Sophie (2022): Digitalisierung in Freiwilligenagenturen. Eine Ermutigung. Berlin, bagfa e. V. bagfa.de

Jungk, Robert / Müllert, Norbert (1981/1989): Zukunftswerkstätten. Wege zur Wiederbelebung der Demokratie. Hamburg, Hoffmann und Campe.

Katz, Jackson (2006/2013): The Macho Paradox. Naperville, Sourcebooks.

Kelly, Liz (1988): Surviving Sexual Violence. Cambridge, Polity Press.

klicksafe (2024): Hassrede im Netz – Handbuch für die Praxis. Ludwigshafen. klicksafe.de

Knauer, Raingard / Sturzenhecker, Benedikt (2016): Demokratische Partizipation von Kindern. Weinheim, Beltz Juventa.

Koschei, Franziska / Brüggen, Niels (2023): Digitale Projekte in der Internationalen Jugendarbeit. Abschlussbericht der wissenschaftlichen Begleitung „IJA.digital“. München, JFF – Institut für Medienpädagogik. ijab.de

Krafeld, Franz Josef (1996/2004): Grundlagen und Methoden aufsuchender Jugendarbeit. Eine Einführung. Wiesbaden, VS Verlag.

Krafeld, Franz Josef (2000): Die Praxis Akzeptierender Jugendarbeit. Opladen, Leske + Budrich.

Krafeld, Franz Josef (2010): Stärken offener Jugendarbeit. franz-josef-krafeld.de

Krafeld, Franz Josef (2013): Der cliquenorientierte Ansatz in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden, Springer VS.

Kron, Maria (2017): Inklusion im Elementarbereich. Stuttgart, Kohlhammer.

LAG BW 2018: siehe LAG Mobile Jugendarbeit / Streetwork BW e. V. (2018).

LAG Mobile Jugendarbeit / Streetwork BW e. V. (2018): Fachliche Standards. Stuttgart, LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork BW. mobile-jugendarbeit.de

LAG Mobile Jugendarbeit / Streetwork BW e. V. u. a. (Hrsg.) (2011): Was leistet Mobile Jugendarbeit? Ein Portrait Mobiler Jugendarbeit in Baden-Württemberg, 2., überarb. Aufl. (Erstausgabe 2005; hist. Kapitel: Walther Specht). Stuttgart, LAG Mobile Jugendarbeit/Streetwork BW / LAG Jugendsozialarbeit BW. ohne ISBN. kvjs.de / lag-mobil.de

LDA Brandenburg (2025): Tätigkeitsbericht Datenschutz 2025. Kleinmachnow. lda.brandenburg.de

Lenz, Albert / Stark, Wolfgang (o. J.): Empowerment. Standardliteratur zum Empowerment-Ansatz in der Sozialen Arbeit.

LfDI Baden-Württemberg (2023): Praxisleitfaden Datenschutz in der Jugendarbeit. Stuttgart, LfDI BW. baden-wuerttemberg.datenschutz.de

LJR Hamburg (2009): Wie geht eigentlich Partizipation? Partizipation als Stufenmodell. Hamburg, Landesjugendring Hamburg. ljr-hh.de

Loi modifiée du 4 juillet 2008 sur la jeunesse (2008): Jugendgesetz, Mémorial A. Luxemburg, Mémorial A. legilux.public.lu

LRA Garmisch-Partenkirchen / KJF (o. J.): Partizipation als Stufenmodell – Stufen der Beteiligung nach Hart und Gernert. Garmisch-Partenkirchen, Landratsamt GaP, Kommunale Jugendarbeit. lra-gap.de

Marmakovic, Viktorija (2023): Mehr Diversität im Jugendzentrum „Sale für Alle“. Wien, FH Campus Wien.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024): JIM-Studie 2024. Stuttgart, mpfs. mpfs.de

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2025): JIM-Studie 2025. Stuttgart, mpfs. mpfs.de

MENJE / SNJ (2018): Cadre de référence national sur l'éducation non formelle des enfants et des jeunes. Luxemburg. enfancejeunesse.lu

MENJE (2023): play seriously. Luxemburg, Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse. ISBN 978-99959-1-342-7.

MFSVA Luxemburg (2019–2024): Plan d'action national pour personnes handicapées. Luxemburg, MFSVA. gouvernement.lu

moka.lu (laufend): Luxemburger Plattform rund um Medienkompetenz. Luxemburg. moka.lu

Moxon, Dan / Șerban, A. M. / Potočnik, D. / Connolly, N. / Pasic, L. / Ștefan, V. (Hrsg.) (2021): Young people, social inclusion and digitalisation. Emerging knowledge for practice and policy (Youth Knowledge #27). Strasbourg, Council of Europe Publishing. ISBN 978-92-871-8650-8.

Nilles, Jean-Paul (2013): Aufsuchende Jugendarbeit. Pädagogische Handreichung. Luxemburg, Service National de la Jeunesse (SNJ).

Owen, Harrison (1997/2008): Open Space Technology – A User's Guide. San Francisco, Berrett-Koehler.

Pawluczuk, Alicja / Șerban, Adina Marina (2022): Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work (Analytic Paper). Strasbourg, EU–Council of Europe youth partnership. ohne ISBN. pjp-eu.coe.int

peerbox (laufend): Plattform für Peer-Bildungs- und Beteiligungsangebote. peerbox.at

Petzold, Hilarion G. (2003): Integrative Therapie. Paderborn, Junfermann.

Plan de Formation Continue (o. J.): Verbindliche Fortbildungsplanung jeder anerkannten Einrichtung. Luxemburg, MENJE.

Projektgruppe Mobile Minds (2024–2026): Projektdokumentation Mobile Minds. Luxemburg / Köln, Elisabeth Jeunesse u. a.

Règlement grand-ducal du 28 janvier 1999 (1999): Art. 6 Ziff. 5. Luxemburg. legilux.public.lu

Rogers, Carl R. (1961): On Becoming a Person. Boston, Houghton Mifflin.

Rogers, Carl R. (1972/2009): Die nicht-direktive Beratung. Frankfurt am Main, Fischer.

Schleswig-Holstein (Land) (2024): Offene Kinder- und Jugendarbeit – Landesinformationen. Kiel, Land Schleswig-Holstein. schleswig-holstein.de

Schmitz, Nathalie (2025): Digital-Streaming-Room. Luxemburg, Elisabeth Jeunesse.

Schnurr, Stefan (2018): Partizipation. In: Otto, Hans-Uwe / Thiersch, Hans (Hrsg.): Handbuch Soziale Arbeit. München, Reinhardt.

Schröder, Richard (1995): Kinder reden mit! Beteiligung an Politik, Stadtplanung und Stadtgestaltung. Weinheim, Beltz.

Schulz von Thun, Friedemann (2013): Miteinander reden 3 – Das „Innere Team“ und situationsgerechte Kommunikation. Reinbek, Rowohlt.

Schumacher, Anette / Käckmeister, Hannes / Samuel, Robin (Hrsg.) (2025): Leben und Aufwachsen in Online- und Offline-Welten. Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg 2025. Luxemburg, Université du Luxembourg (CCY) / MENJE. ISBN 978-2-49673-386-0 (Druck), 978-2-49673-390-7 (Online), DOI 10.82329/2025.jugendbericht.lu.

Schumacher u. a. 2025: siehe Schumacher, Anette / Käckmeister, Hannes / Samuel, Robin (Hrsg.) (2025).

Schwartmann, Rolf / Weiß, Steffen (2023): DSGVO/BDSG Kommentar, 6. Aufl. Heidelberg, C. F. Müller.

Shier, Harry (2001): Pathways to Participation: Openings, Opportunities and Obligations. In: Children & Society 15(2), S. 107–117. Children & Society.

Siurala, Lasse (2020): Youth work and techlash. What are the new challenges of digitalisation for young people? (Analytic Paper). Strasbourg, EU–Council of Europe youth partnership. ohne ISBN. pjp-eu.coe.int

SMILEY e. V. (o. J.): Social Media in der Kinder- und Jugendarbeit – JULEICA-Fortbildung. Hannover, smiley e. V. smiley-ev.de

SNJ – Service National de la Jeunesse (laufend): Kommunikationsempfehlungen. Luxemburg, SNJ. snj.lu

SNJ – Service National de la Jeunesse (o. J.): Fortbildungsunterlagen Haltungsarbeit. Luxemburg, SNJ.

Socialnet (2024): Beziehungsarbeit. Lexikonartikel. socialnet. socialnet.de

Specht, Walther (o. J.): Stuttgarter Konzept der Mobilen Jugendarbeit.

Sturzbecher, Dietmar / Dietrich, Peter (2017): Partizipation und Freiwilligkeit in der Jugendarbeit. In: Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit. Wiesbaden, Springer VS.

Sturzbecher, Dietmar / Großmann, Heidrun (Hrsg.) (2003): Soziale Partizipation im Vor- und Grundschulalter. München, Reinhardt.

Sturzbecher, Dietmar / Hess, Markus (2013): Partizipation im Kindes- und Jugendalter. Berlin, BMFSFJ.

Thiersch, Hans (2020): Lebensweltorientierte Soziale Arbeit – revisited (Edition Soziale Arbeit, 1. Aufl.). Weinheim / Basel, Beltz Juventa. ISBN 978-3-7799-6310-3 (Print), 978-3-7799-6314-3 (E-Book).

Tietze, Karl-Otto (2010): Kollegiale Beratung. Reinbek, Rowohlt.

Tillmann, Angela u. a. (Hrsg.) (2018): Digitale Spiele in der Jugendarbeit. Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“. Köln, Spielraum / TH Köln.

UBA.CH (2023): Bientraitance verhindert Gewalt. UBA. uba.ch

UN – Vereinte Nationen (2006/2009): Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UN-BRK). New York, Vereinte Nationen.

Verke / Erasmus+ (2019): European Guidelines for Digital Youth Work. Helsinki, Verke. digitalyouthwork.eu

Wittwer, Selina (2020): Zu nah, um professionell zu sein. Nähe und Distanz in der Sozialen Arbeit (Bachelor-Thesis). Olten, FHNW. soziothek.ch

ANHANG A

Wissenschaftliche Fundierung

A.1 Mobile und aufsuchende Jugendarbeit 103

A.2 Digitale Jugendarbeit – Definition und Systematik 104

A.3 Hybride Lebenswelten 105

A.4 Non-formale Bildung als Rahmen 106

A.5 Partizipation 106

A.6 Inklusion und digitale Spaltung 107

A.7 Grenzen und Risiken digitaler Jugendarbeit 108

A.8 Der europäische und rechtliche Rahmen 109

A.9 Was daraus für dieses Handbuch folgt 109

A.1
Mobile und aufsuchende Jugendarbeit

Anhang A zeigt, worauf das Handbuch fachlich steht: die wissenschaftliche und fachpolitische Grundlage aus Luxemburg, dem deutschsprachigen Raum und Europa. Wer nur die Praxis sucht, kann ihn überspringen. Wer Konzepte oder Anträge begründen muss, findet hier die Belege. Die vollständigen Angaben stehen in 6.3.

Mobile Jugendarbeit ist kein neues Feld. Sie wurde in Deutschland **seit Ende der 1960er-Jahre in Baden-Württemberg** praktisch erprobt und wissenschaftlich entwickelt; als Begründer gilt **Walther Specht** mit der „Stuttgarter Schule" und ihren vier Säulen Einzelfallhilfe, Cliquen- und Gruppenarbeit, Gemeinwesenarbeit und Streetwork (LAG BW 2011, S. 5 f.). Mobile Jugendarbeit ist demnach „ein professionelles Handlungskonzept mit dem Ziel, die Lebenssituation besonders benachteiligter junger Menschen zu verbessern […]. Sie knüpft direkt an der Lebenswelt der Jugendlichen an und kann ohne Voraussetzungen in Anspruch genommen werden" (LAG BW 2011, S. 11). Theoretisch ruht sie auf drei Pfeilern: der **lebensweltorientierten Sozialen Arbeit** (Thiersch), der **Mobilen Jugendarbeit** (Specht) und der **akzeptierenden Jugendarbeit** (Krafeld).

SIEHE AUCH
Kap. 2.1, 4.1, 4.4

Für Luxemburg ist die maßgebliche Referenz die vom **Service National de la Jeunesse** herausgegebene Handreichung von **Jean-Paul Nilles**. Sie hält fest, dass in Luxemburg bewusst der Begriff **„aufsuchende Jugendarbeit"** bevorzugt wird: Aus dem Treffpunkt des Jugendhauses heraus entsteht ein Angebot für Gruppen Jugendlicher, die sich im öffentlichen Raum aufhalten (Nilles 2013, S. 3). Aufsuchende Arbeit ist dort „bedürfnis- und ressourcenorientiert, nicht problembezogen", eine „Ausdifferenzierung der offenen Jugendarbeit" und kein „Aufspürinstrument, um verlorene Schäflein zurück in den Schoß des Jugendhauses zu holen" (Nilles 2013, S. 3, 47). Nilles formuliert **elf Arbeitsprinzipien**, darunter Lebenswelt-, Bedürfnis- und Ressourcenorientierung, Transparenz, Partizipation, Freiwilligkeit, Akzeptanz, Erreichbarkeit auch über Social Media und Verschwiegenheit, und **vier Arbeitsformen**: Kontaktaufbau, Einzelberatung, Gruppen- und Cliquenarbeit, gemeinwesenorientierte Arbeit. Jugendliche gelten dabei als „Expert:innen ihrer Lebenswelt" (Nilles 2013, S. 42 ff.).

BEGRIFF
Streetwork / Outreach
Fachkräfte nehmen im öffentlichen Raum Kontakt zu Jugendlichen auf, dort, wo diese sich ohnehin aufhalten.
GLOSSAR, KAP. 6.2

Der ländliche Kontext verdient besondere Beachtung, weil große Teile Luxemburgs ländlich geprägt sind. Mobile Jugendarbeit im ländlichen Raum unterscheidet sich strukturell von der städtischen: weniger hauptamtliche Fachkräfte, mehr ehrenamtliche Strukturen, häufig **keine Trennung zwischen mobiler und offener Jugendarbeit** („integrierte Konzepte", Grilz 2010, S. 33). Die **soziale Kontrolle** ist in einer überschaubaren Gemeinde hoch und kann Jugendliche benachteiligen (Grilz 2010, S. 48). Jugendliche am Land halten sich vor allem **im öffentlichen Raum** auf: Park (63,6 %) und zentrale Plätze (45,5 %) liegen in Grilz' Erhebung deutlich vor dem Jugendzentrum (30,3 %) (Grilz 2010, S. 73). Der Zugang läuft überwiegend über **Peers und Streetwork** (Grilz 2010, S. 74, 78). Auch die LAG BW empfiehlt mobile Jugendarbeit im ländlichen Raum dann, „wenn eine Sozialraumanalyse belegt", dass es Problemlagen vor allem im Alter von 14 bis 26 Jahren gibt (LAG BW 2011, S. 11), und hält fest, dass mit der Mobilität Jugendlicher „auch die Probleme wandern […], die nicht an den Gemeindegrenzen aufhören" (ebd., S. 35).

A.2

Digitale Jugendarbeit – Definition und Systematik

Die international maßgebliche Definition stammt von der **Expert:innengruppe der Europäischen Kommission**: Digitale Jugendarbeit meint „die Nutzung von digitalen Medien und digitalen Technologien in der Jugendarbeit"; sie ist „keine eigenständige Methode oder Form der Jugendarbeit, sondern kann in alle herkömmlichen Jugendarbeits-Settings integriert werden" und findet „im Online- oder im Offline-Setting sowie in Mischformen" statt (Europäische Kommission 2018, zit. nach bOJA 2021, S. 6 f.). Sie verfolgt dieselben Ziele und Werte wie Jugendarbeit überhaupt. Das aktuelle deutschsprachige Standardwerk präzisiert: Digitale Jugendarbeit ist „keine von der OKJA eigenständige Disziplin […], sondern eine konsequente Weiterentwicklung bestehender Konzepte und Methoden"; ihr besonderer Beitrag liegt „in der Überwindung digitaler Spaltungen und der Förderung von Inklusion" (bOJA u. a. 2025, S. 267 f., 271).

SIEHE AUCH
Kap. 2.2, 4.3, 4.7

Aus dieser Definition folgt ein **Modell mit drei Einsatzformen**: digitale Medien als **Werkzeug** (Angebote zugänglicher und aktueller machen), als **Aktivität** (Learning by Doing) und als **Inhalt** (Themen der Digitalisierung selbst) (bOJA 2021, S. 7; IJAB 2022b, S. 7). Wichtig ist die Abgrenzung: **Online-Jugendarbeit** oder **digitales Streetwork** ist ein Teilbereich der digitalen Jugendarbeit, in dem die Fachkräfte selbst im digitalen Raum

BEGRIFF
Digital Streetwork
Fachkräfte sind selbst in Online-Räumen präsent und arbeiten dort aufsuchend mit schwer erreichbaren Jugendlichen.
GLOSSAR, KAP. 6.2

tätig sind und aufsuchend mit schwer erreichbaren Jugendlichen arbeiten (bOJA u. a. 2025, S. 226, 268 f.). **Smart Youth Work** geht weiter und schließt die Entwicklung von Software-Lösungen für die Jugendarbeit ein (IJAB 2022b, S. 7).

Für die Praxis zentral ist die **Format-Typologie**, übereinstimmend in zwei Quellen: **online** (alle einzeln über ein eigenes Gerät verbunden), **hybrid** (Online- und Offline-Aktivitäten gleichzeitig, z. B. eine Gruppe vor Ort plus eine zugeschaltete Gruppe) und **blended** (Online- und Offline-Phasen wechseln sich zeitlich ab) (IJAB 2022b, S. 12; Koschei/Brüggen 2023, S. 7). Empirisch gestützt ist der **IJA.digital-Bericht des JFF**: Auf Basis von 43 Projektberichten und neun vertieften Fallstudien formuliert er drei Thesen. Digitale Elemente ermöglichen „vielfältigere und zugänglichere Formate", sie „erfordern spezifische Kompetenzen und Ressourcen", etwa technische Assistenz neben der pädagogischen Leitung, und ihre Potenziale werden „teilweise noch nicht ausreichend genutzt", weil Jugendliche vor allem instrumentelles, selten kritisch-reflexives Medienwissen mitbringen (Koschei/Brüggen 2023, S. 15 f.). Darin sind sich alle Quellen einig: **Online ersetzt die Face-to-Face-Beziehung nicht, sondern ergänzt sie** (bOJA 2021, S. 17).

Elisabeth Jeunesse hat in ihrem Konzept zur digitalen Jugendarbeit eine **eigene, am Nationalen Rahmenplan zur non-formalen Bildung ausgerichtete Definition** und sechs Formen digitaler Arbeit festgelegt: Prävention und Information, Online-Weiterbildung, Online-Öffentlichkeitsarbeit, Online-Kommunikation, Online-Entertainment und Online-Gaming (Elisabeth Jeunesse 2020).

A.3
Hybride Lebenswelten

SIEHE AUCH
Kap. 2.3

Die Leitthese des Handbuchs, dass Jugendliche hybrid leben, ist durch den **Nationalen Jugendbericht Luxemburg 2025** abgesichert. Sein Titel ist Programm: „Leben und Aufwachsen in Online- und Offline-Welten". Der Bericht versteht das Digitale „nicht als Neuheit und eigenständige Lebenswelt, sondern als Normalität und Hintergrundbedingung […]. Die alltäglichen Praktiken Jugendlicher finden in Online- wie Offline-Kontexten statt und verbinden beide Sphären zu einem zusammenhängenden Handlungs- und Erfahrungsraum" (Schumacher u. a. 2025, S. 223). Smartphones sind in Luxemburg „nahezu universell verbreitet (98 %)" (ebd., S. 92). Zugleich besteht ein klares Bedürfnis nach **analogen Ausgleichsräumen**, die „unmittelbare und körperlich erlebbare Begegnungen ermöglichen"; physische Kopräsenz „kann durch digitale Technologien ergänzt, nicht aber substituiert werden" (ebd., S. 223 f.).

Das Vorwort des Ministers bringt das auf den Begriff „Screen-Life-Balance“ (ebd., S. 5).

Das fachliche Standardwerk bestätigt diese Hybridität auch für die **Organisation**: „Räume und Beziehungen existieren zunehmend hybrid, also online und offline zugleich“; Fachpersonen können „gleichzeitig sowohl analog vor Ort als auch auf digitalen Plattformen präsent sein“ (bOJA u. a. 2025, S. 271). Für Deutschland liefert die JIM-Studie die laufenden Daten zur Mediennutzung Jugendlicher (JIM 2025).

ZAHL

98 %

der Jugendlichen in Luxemburg besitzen ein Smartphone (Schumacher u. a. 2025, S. 92).

A.4
Non-formale Bildung als Rahmen

Jugendarbeit ist non-formale Bildung. Den europäischen Rahmen setzt der Europarat (Council of Europe 2003); in Luxemburg ist der **Cadre de référence national sur l’éducation non formelle** verbindlich (MENJE/SNJ 2018). Der Jugendbericht 2025 beschreibt die Stärke dieses Rahmens: „Non-formale Bildungsarbeit wirkt präventiv, indem sie Jugendlichen Orientierung bietet, kritische Reflexion fördert und Kompetenzen im Umgang mit digitalen Risiken stärkt. Insbesondere junge Menschen mit begrenzten Ressourcen erhalten in diesen niedrigschwelligen Angeboten Chancen, um digitale Kompetenzen aufzubauen und soziale Unterstützung zu erfahren“ (Schumacher u. a. 2025, S. 223). Damit ist die gesellschaftliche Funktion mobiler und digitaler Jugendarbeit auch fachpolitisch begründet, bis hin zum Kostenargument der LAG BW: Frühzeitige Beziehungsarbeit macht „in vielen Fällen eine teure Jugendhilfeleistung unnötig“ (LAG BW 2011, S. 32).

SIEHE AUCH
Kap. 2.4

A.5
Partizipation

Die klassischen Bezugsmodelle bleiben **Roger Harts Stufenleiter** mit acht Stufen von Tokenismus bis zu echter Beteiligung (Hart 1992) und **Harry Shiers „Pathways to Participation“** mit fünf Ebenen und drei Verpflichtungsgraden (Shier 2001). Für die Praxis ergänzt die Methodensammlung der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ein **vierstufiges Modell**: Vorstufe Transparenz, Mitwirkung und Mitsprache, Mitbestimmung, Selbstbestimmung. Ihr Kernsatz ist methodisch entscheidend: Die Stufe der Partizipation entscheidet sich nicht an der

SIEHE AUCH
Kap. 3.2, 4.5

Methode, sondern **am Umgang mit den Ergebnissen**. „Partizipation findet nur dann statt, wenn die Methoden in Haltungen und Strukturen eingebunden sind, in denen Kinder und Jugendliche als Subjekte wahrgenommen werden“ (Knauer, zit. nach Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW 2024, S. 6). Ergebnisse müssen sichtbar werden und dürfen „nicht in einer Schublade verstauben“ (ebd.).

Für digitale Beteiligung bleibt der DKJS/IJAB-Leitfaden nüchtern: ePartizipation ist „ein weiteres Instrument im Methodenkoffer“, kein Selbstläufer. Sie spart keine Ressourcen und erreicht nicht per se mehr Jugendliche (DKJS/IJAB 2014, #6, #10 f.). Die **90/9/1-Regel** (rund 1 % der Nutzer:innen stellen eigene Ideen ein, 9 % beteiligen sich gelegentlich, 90 % lesen oder stimmen nur ab) und der Grundsatz **„jeder Online-Prozess startet offline“** helfen, Erwartungen realistisch zu halten (DKJS/IJAB 2014, #25 f.). Der Jugendbericht 2025 zeigt die Dringlichkeit: Zwei Drittel der jungen Menschen in Luxemburg wünschen sich „mehr Gehör in der Politik“, und alternative, oft digitale Wege gewinnen an Bedeutung (Schumacher u. a. 2025, S. 47).

BEGRIFF

Alibi-Beteiligung / Tokenismus

Scheinbare Beteiligung ohne reale Einflussmöglichkeit.

GLOSSAR, KAP. 6.2

A.6

Inklusion und digitale Spaltung

SIEHE AUCH

Kap. 3.4

Die Annahme, Digitalisierung fördere automatisch Inklusion, ist **widerlegt**. Der Band *Young people, social inclusion and digitalisation* aus der Reihe Youth Knowledge des Europarats hält fest: „the digital reality further increases inequalities and exacerbates the accumulation of advantages and disadvantages“ (Moxon u. a. 2021, Kap. 1). Erklärungskraft hat das Modell des **dreistufigen Digital Divide**: Zugang, Art der Nutzung, erzielter Nutzen („digital capital“). Hohes Sozialkapital reproduziert sich online (Connolly/Kenny in Moxon u. a. 2021, Kap. 15). „Digital natives“ sind ein Mythos; 43 % der EU-Bürger:innen fehlen grundlegende digitale Kompetenzen (Moxon u. a. 2021, Kap. 1). Der luxemburgische Jugendbericht bestätigt die soziale Schichtung: Smartphone-Besitz ist nahezu universell, bei Laptops und PCs bestehen aber klare sozioökonomische Ungleichheiten, die Bildungseinrichtungen „nicht vollständig kompensieren“ (Schumacher u. a. 2025, S. 92).

Für die Haltung im Team beschreibt Marmakovic drei **Diversitätsansätze** der Sozialen Arbeit nach Mecheril und Plösser: Anti-Diskriminierung, Anerkennung, Ressource. Ergänzt werden sie um die **Intersektionalität** (Crenshaw 1989): Mehrfachzugehörigkeit erzeugt Mehrfachdiskriminierung, niemand ist über ein einziges Merkmal zu fassen (Marmakovic 2023, S. 31 ff.). Praktisch folgt daraus eine **Barriere-Checkliste**: Passen die Öffnungszeiten zu Schule und Arbeit? Ist die

Arbeitssprache eine Hürde? Ist die physische Barrierefreiheit geprüft, und zwar für unterschiedliche Beeinträchtigungen? Wird ausdrücklich gesagt, dass Menschen mit Behinderung, LGBTQIA+ und Menschen mit Migrationsgeschichte willkommen sind (Marmakovic 2023, S. 88 ff.)? Auch online ist Barrierefreiheit nicht selbstverständlich: Fehlende Untertitel, fehlende Gebärdensprache und mangelnde Screenreader-Tauglichkeit schließen Jugendliche mit Behinderung aus (Pawluczuk/Șerban 2022).

A.7

Grenzen und Risiken digitaler Jugendarbeit

Zur Fachlichkeit gehört, die Grenzen des eigenen Gegenstands zu benennen. Die Analyse *Limits of digital youth work* der Jugendpartnerschaft von EU und Europarat ordnet fünf Grenzfelder (Pawluczuk/Șerban 2022): mentale Gesundheit und „disconnectedness"; Big Tech und KI gegen sinnstiftende Kommunikation; digitale Ungleichheiten; Strategie statt Projekt; der Raum in der digitalen Jugendarbeit. Zentral ist die Einsicht, dass Technologie zum **„dritten Akteur"** wird. Nicht mehr nur Jugendliche und Fachkraft sind beteiligt, sondern ein Trio, in dem die Plattform eigene Regeln setzt und Jugendliche jederzeit „aussteigen" können (ebd.). **„Safe space"** ist online subjektiv und der Kontrolle der Jugendarbeit entzogen; manche Formate „müssen digital-frei bleiben" (ebd.).

SIEHE AUCH
Kap. 3.5, 4.3, Teil 5

KERNSATZ
„Safe space" ist online subjektiv und der Kontrolle der Jugendarbeit entzogen.

Siurala ergänzt unter dem Stichwort **Techlash** die Risikoseite mit Daten: Die WHO hat „gaming disorder" 2018 als Diagnose aufgenommen; rund 2 % der Spielenden entwickeln die Störung, 8 bis 12 % zeigen „problematisches" Spielverhalten. Soziale Medien, besonders Instagram, können Selbstwert und Wohlbefinden belasten, vulnerable Gruppen stärker. Die Antwort ist nicht Verbot, sondern **kritische digitale Mündigkeit** und ein Bewusstsein für Überwachungslogiken. Pointiert: „youth work cannot establish a gaming house just because young people want to play" (Siurala 2020). Der Jugendbericht 2025 liefert die **luxemburgischen Zahlen**: etwa 6 % problematische Social-Media-Nutzung, etwa 7 % problematisches Gaming unter den regelmäßig Spielenden, rund 10 % mit Cybermobbing-Erfahrung. Das Wohlbefinden hat sich zwischen 2019 und 2024 verschlechtert, am stärksten beeinflusst durch den sozioökonomischen Status (Schumacher u. a. 2025, S. 48, 92). Der Bericht mahnt methodisch: „Bildschirmzeit allein ist ein unzureichender Indikator"; nötig ist ein Blick auf Motive, Inhalte und Situationen. Empfohlen wird **Peer-to-Peer-Learning** mit Jugendlichen als Vorbildern (ebd., S. 225). In Luxemburg steht dafür mit BEE SECURE eine etablierte Infrastruktur bereit.

A.8

Der europäische und rechtliche Rahmen

Als Ergebnis eines Erasmus+-Projekts steht das Handbuch unter offener Lizenz (CC BY 4.0) und ist als **Open Educational Resource** frei und kostenlos verfügbar (Europäische Kommission 2024). Es trägt das EU-Emblem mit dem Hinweis „Kofinanziert von der Europäischen Union“ und den Haftungsausschluss mit der Nationalen Agentur Anefore als Bewilligungsbehörde. Veröffentlicht ist es auf der **Erasmus+ Project Results Platform**. Datenschutzrechtlich gilt die **DSGVO/RGPD**, insbesondere Art. 8 zur Einwilligung Minderjähriger in digitale Dienste (Europäische Union 2016). Sie wird flankiert von der **Empfehlung CM/Rec(2018)7** des Europarats zu Kinderrechten im digitalen Umfeld (Council of Europe 2018) und den Leitlinien der luxemburgischen Datenschutzbehörde **CNPD**.

SIEHE AUCH
Kap. 1.2, 3.5

A.9

Was daraus für dieses Handbuch folgt

Aus der Quellenlage ergeben sich fünf Leitentscheidungen, die das ganze Handbuch tragen:

- **Hybrid als Normalfall.** Mobile und digitale Jugendarbeit werden nicht getrennt, sondern als ein hybrides Feld behandelt (A.2, A.3).
- **Aufsuchend, lebensweltorientiert, ländlich gedacht.** Die luxemburgische Begriffs- und Prinzipienbasis (Nilles/SNJ) und der ländliche Fokus (Grilz) prägen die Praxiskapitel (A.1).
- **Beziehung vor Technik.** Digitale Mittel ergänzen die Face-to-Face-Beziehung, ersetzen sie nie (A.2, A.7).
- **Inklusion ist kein Automatismus.** Digitalisierung kann Ungleichheit verschärfen; das Handbuch denkt Barrierefreiheit und Diversität aktiv mit (A.6).
- **Grenzen mitbenennen.** Risiken, Datenschutz und die Grenzen digitaler Räume gehören zur Fachlichkeit (A.7, A.8).

Das Kartenset übersetzt diese Grundlage in die Praxis. Jede Karte folgt einer festen Vorlage und ist im Methodenportal nach Alter (12–26), Gruppengröße, Dauer, Setting und Thema filterbar, nach dem Vorbild europäischer Methodensammlungen wie der T-Kits des Europarats und der SALTO-YOUTH Toolbox.

BEGRIFF

Barrierefreiheit
Räume, Angebote und Medien so gestalten, dass möglichst viele Menschen sie ohne besondere Hürden nutzen können.

GLOSSAR, KAP. 6.2

B

Kartenverzeichnis

Alle Karten stehen vollständig, filterbar und druckbar im Methodenportal youthwork.elisabethjeunesse.lu. Die Kennung (zum Beispiel M-13) verbindet Handbuch und Portal: Im Handbuch steht die Kennung, im Portal findest du darunter die Karte.

Titel	Typ	Set
ePartizipations-Prozess (Online-Beteiligung in 5 Schritten)	Prozess	Beteiligung & Sozialraum
S.M.A.R.T.-Projektplanungsraster	Prozess	Projekt & Planung
Aufsuchende Spot-Runde (Streetwork-Tour)	Prozess	Mobil & Aufsuchend
Pop-up-Treff am ländlichen Treffpunkt	Prozess	Mobil & Aufsuchend
Sendeplan-Board: Redaktion aufbauen	Prozess	Projekt & Planung
Pappbecherrakete	Methode	Kreativ & Bewegung
Gipshände	Methode	Kreativ & Bewegung
Kalender / Vision-Planer basteln	Methode	Kreativ & Bewegung
Rakete auf Holz	Methode	Kreativ & Bewegung
Traumfänger	Methode	Kreativ & Bewegung
Malen auf Staffelei	Methode	Kreativ & Bewegung
Buttons / Statement-Pins	Methode	Kreativ & Bewegung
Farbpendel-T-Shirts	Methode	Kreativ & Bewegung
Volleyball	Methode	Kreativ & Bewegung
Badminton	Methode	Kreativ & Bewegung
Fußball	Methode	Kreativ & Bewegung
Fußballtennis	Methode	Kreativ & Bewegung
Kennst du meine Spots?	Methode	Kreativ & Bewegung
Tischrunden im Wechsel	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Drei Stühle: Träumen, Prüfen, Einwenden	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Positionierungslinie (Meinungslinie / Opinion Line)	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Perspektivübernahme (Rollentausch Jugendliche ↔ Erwachsene)	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Digital-Streaming-Space (Stream-/Podcast-Studio)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Game-based Reflexion (Spiel + Debriefing)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum

Titel	Typ	Set
Branching Story (interaktive Entscheidungsgeschichte)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Zock-Nacht – Peer-to-Peer-LAN-Party	Methode	Projekt & Planung
Gamescamp (Barcamp)	Methode	Projekt & Planung
Spiele pädagogisch beurteilen	Methode	Projekt & Planung
Digital-traces-walk (mobil)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Live-Umfrage	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Strange Garden (Foto-Collage Sozialraum)	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Konzept-Kapitäne	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Fantasiereise	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Kreativtag mit Vernissage	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Ideenwerkstatt (offline → online)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Fokusgruppe / Gruppendiskussion (6 Phasen)	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Steckbriefe der Teamer:innen (Diversität sichtbar machen)	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Mobiler Aktionskoffer (Pop-up-Angebot am Treffpunkt)	Methode	Mobil & Aufsuchend
Spot-Mapping unterwegs (mobile + digitale Sozialraum-Tour)	Methode	Mobil & Aufsuchend
Kurze Gespräche zum Einstieg (3×3-Interviews online)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Einen Gegenstand holen (digitale Sprachanimation)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Breakout-Rooms (Kleingruppen im digitalen Raum)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Charakter-Sammelkarten (Stereotype in Spielewelten)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Stop-Motion- / Erklärvideo	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Erste Podcast-Folge produzieren	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Live-Q&A: Wir gehen on air	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Reel in 60 Minuten: Hochformat-Clip	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Info-Sendung für Gleichaltrige	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Soziales Multiplayer-Turnier: Gewinnen durch Fairness	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum

Titel	Typ	Set
Analoger Shooter: Gewalt & Fairness ohne Bildschirm	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Nadelmethode: Unsere Orte auf der Karte	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Stadtteilbegehung mit Jugendlichen	Methode	Mobil & Aufsuchend
QR-Code zum Anfassen (3D-Druck / Lasercut)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
Outdoor-Kino	Methode	Kreativ & Bewegung
NFC-Gadgets zum Linktree (3D-Druck)	Methode	Digital, Gaming & Online-Raum
T-Shirt-Aufdruck mit dem 3D-Drucker	Methode	Kreativ & Bewegung
Meme-Wand: Was bleibt, was fliegt?	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Open Space: Die Jugendlichen setzen die Agenda	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Zukunftswerkstatt: Von der Kritik zur Umsetzung	Methode	Beteiligung & Sozialraum
3D-Modell: Unsere Gemeinde zum Anfassen	Methode	Beteiligung & Sozialraum
Moderierter Discord-Server	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Digitale Pinnwand (TaskCards, CryptPad oder Padlet)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Daten-Ampel: Do's & Don'ts vor dem Posten	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Inklusions- & Barrierefreiheits-Check	Tool	Projekt & Planung
Mobile Stromversorgung (EcoFlow DELTA 2 + Solar)	Tool	Mobil & Aufsuchend
3D-Drucker (Bambu Lab A1)	Tool	Kreativ & Bewegung
Lasercutter (xTool M1 & S1)	Tool	Kreativ & Bewegung
Schneideplotter (Cricut Explore 5)	Tool	Kreativ & Bewegung
Siebdruck-System	Tool	Kreativ & Bewegung
Textil-Heißpresse (xTool HP2)	Tool	Kreativ & Bewegung
Mobiler Beamer	Tool	Mobil & Aufsuchend
Mobiler Material- & Moderations-Trolley	Tool	Mobil & Aufsuchend
Mobile Laptops (Schnitt- & Streaming-Station)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Mobiles Soundsystem (Aktiv-Boxen)	Tool	Mobil & Aufsuchend
Pavillon / mobiler Aktions-Stand	Tool	Mobil & Aufsuchend
Link-Sammelseite (Linktree oder eigene Seite)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
UV- und Textildrucker (xTool O1 Omni)	Tool	Kreativ & Bewegung
Fake News & Desinformation	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum

Titel	Typ	Set
This War of Mine – Moral im Krieg	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
The Unstoppables – Inklusion & Vielfalt	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
Phone Story – Konsumkritik	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
Neo Cab – Daten & GDPR	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
Spent – Armut & Schulden	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
Beyond Blue – Klima & Carbon-Footprint	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
The Visit – Pazifismus & Gewalt im Spiel	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
Blick hinter die Technik – Wem gehören meine Daten?	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
Zock mal ehrlich – Gaming ohne Pauschalurteil	Thema	Digital, Gaming & Online-Raum
Digitale Schnitzeljagd (Actionbound)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Grafik für Social Media und Print (Canva, Penpot oder GIMP)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Messenger im Dienstbetrieb (Signal, Threema oder WhatsApp)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Videokonferenz mit Kleingruppen (BigBlueButton oder Zoom)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Kollaboratives Whiteboard (Excalidraw oder Miro)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum
Live-Umfrage und Wortwolke (Particify oder Mentimeter)	Tool	Digital, Gaming & Online-Raum

MOBILE MINDS

Handbuch für mobile und digitale Jugendarbeit

Elisabeth Jeunesse / Anne a.s.b.l. · Stadt Köln – Internationale Jugendarbeit

Erasmus+ KA210-YOU · 2024-1-LU01-KA210-YOU-000249018

Methodenportal: youthwork.elisabethjeunesse.lu · jeunesse@elisabeth.lu

CC BY 4.0 · Version 1.0 · Oktober 2026

Kofinanziert von der Europäischen Union