

**SIX  
DAYS  
FOR  
FUTURE**

**TREND  
CONTENT  
EVENT**

**THEMENCAMP**

**Anleitung & Dokumentation**

## Inhalt

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Vorbemerkung zum Projekt | 2  |
| Konzept                  | 3  |
| Lernziele                | 4  |
| Aufbau                   | 5  |
| Module                   | 9  |
| Erfahrungen              | 14 |
| Berufeliste              | 15 |
| Fotodokumentation        | 16 |
| Linkliste                | 17 |
| Impressum                | 18 |

## Vorbemerkung zum Projekt

Im Rahmen des ESF-Bundesprogramms "Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung befördern. Über grüne Schlüsselkompetenzen zu klima- und ressourcenschonendem Handeln im Beruf (BBNE)" werden im Zeitraum 2019 - 2022 deutschlandweit mehrere Projekte umgesetzt, die Fragen nachhaltiger Entwicklung mit Aspekten der Beruflichkeit verbinden.

Das Projekt „Generation Zukunft - die Profis von morgen“ will einen Beitrag zur Förderung nachhaltiger Entwicklung und umweltverträglicher, sozial gerechter Wirtschaftsweise leisten. Es möchte ressourcen- und klimaschonendes Verhalten sowie Bewusstsein für weltweite Auswirkungen unseres Handelns bei jungen Menschen auf individueller und professioneller Ebene stärken. Dadurch zielt es auf strukturelle Veränderung in verschiedenen Berufsfeldern durch motivierte und kompetente zukünftige Akteur\*innen ab. Schließlich verfolgt es das Ziel der Stärkung des gesellschaftlichen Zusammenhaltes und der Teilhabe durch berufliche Selbstverwirklichung und Förderung individueller Lebensentwürfe.

Unter dem Slogan „Six Days for Future – Zukunft ist was du draus machst“ organisieren die Projektpartner\*innen arche noVa e.V., Umweltzentrum Dresden e.V. und Valtenbergwichtel e.V. mehrere Workshops und Themencamps für Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 13 bis 24 Jahren. In jeder Aktivität werden themen- und berufsbezogene Kompetenzen und Fertigkeiten vermittelt. Thematische Inputs und interaktive BNE-Methoden, Exkursionen im Sinne von Betriebsbesichtigungen, praktisches Arbeiten unter Anleitung von Expert\*innen sowie Angebote zur Berufsorientierung gehören zu den elementaren Bausteinen eines jeden Workshops/Camps. Zudem zielen alle Angebote auf die Förderung der Querschnittsziele ökologische Nachhaltigkeit, Gleichstellung der Geschlechter und Antidiskriminierung ab.

## Camp „Trend Content Event“

Das Camp "Trend Content Event" ist ein praxisorientiertes und außerschulisches Bildungsangebot für Jugendliche im Alter von 14-17 Jahren, die sich in der Phase der ersten Berufsorientierung befinden. Es empfiehlt sich eine Personenzahl zwischen 15 und 25. Das Programm umfasst sechs Tage (einschließlich An- und Abreisetag) mit Vollverpflegung.

Die Hauptaktivität des Camps ist das Drehen eines Films, in dem Jugendliche der Frage nachgehen, wie ihre Zukunft aussehen soll. Sie beschäftigen sich dabei mit Fragen rund um die eigene Berufs- und Ausbildungswahl, Klima- und Umweltschutz sowie deren Zusammenhang. Während des gesamten Videoworkshops lernen sie vielfältige Berufe kennen, erproben praktische Tätigkeiten und beschäftigen sich mit ressourcen- und klimaschonendem Handeln. Während des gesamten Camps finden sich Elemente der Bildung für nachhaltige Entwicklung sowie der Berufsorientierung. Der Aufbau des Camps sieht wie folgt aus: Der erste Tag umfasst die Anreise, das Ankommen und ein ausführliches Kennenlernen. Am Tag zwei findet zuerst eine "Green Media Rallye" auf dem Gelände statt, in der Themen wie Elektrogeräte-Produktion, Medienkonsum, Datenschutz etc. thematisiert werden. Anschließend starten mehrere Kleingruppen zu Exkursionen in verschiedene Betriebe (Kulturbranche, Ernährung und Gastronomie und Landwirtschaft). Dort erfahren sie welche verschiedenen Berufe es in den verschiedenen Branchen gibt und was Unternehmen und Betriebe bereits für Klima- und Umweltschutz tun. Diese Informationen können sie für die Filmproduktion nutzen. Tag drei und vier sind für den Videodreh geplant. Dabei werden Ideen und bereits gesammelte Eindrücke gesammelt und ein Storyboard skizziert. Anschließend drehen die Jugendlichen in Kleingruppen Szenen und Standbilder, die von Expert\*innen anschließend geschnitten werden. Tag fünf wird noch einmal konkret der Berufsorientierung gewidmet. Ein/e Vertreter\*in der Agentur für Arbeit stellt ihre/seine Arbeit als Berufsberater\*in vor, gibt Hinweise zum weiteren Informieren und stellt konkrete Berufe aus dem Bereich Medien und Kultur vor. Anschließend gibt es noch die Möglichkeit an einem Selbstreflexions-Workshop über eigene Stärken, Schwächen und Talente teilzunehmen oder sich freizeittechnisch zu vergnügen. Am Abend findet ein Abschlussfest statt, an dem auch der Film gezeigt wird. Der letzte Tag ist für die Campauswertung, Verabschiedung und Abreise reserviert.

# Lernziele

## Lernziel 1: BNE / Nachhaltigkeit

Die Teilnehmenden...

- wissen was Nachhaltigkeit ist
- wissen wie und unter welchen Bedingungen Elektrogeräte produziert werden und welche Rohstoffe sie benötigen
- wissen, dass Streamen Energie kostet
- wissen was ressourcenschonendes Handeln in verschiedenen Branchen bedeutet
- können ihren Medienkonsum in Bezug auf bestimmte Apps und Spiele einschätzen
- haben die praktische Umsetzung nachhaltiger Maßnahmen in mindestens einem Betrieb kennengelernt
- haben eigenständig Fakten und Studien zum Klimaschutz im Beruf recherchiert

## Lernziel 2: Berufsorientierung

Die Teilnehmenden...

- kennen mögliche Wege nach der Schule
- haben sich mit ihren eigenen Interessen, Talenten und Wünschen auseinandergesetzt
- haben etwas Praktisches gelernt (Plakatgestaltung, Kameraführung, Storyboard)
- haben mindestens einen Betrieb/Unternehmen kennengelernt
- wissen, wo sie weitere Informationen zu Berufen, Ansprechpersonen erhalten

## Lernziel 3: Schlüsselkompetenzen

Während des gesamten Camps wurden folgende Schlüsselkompetenzen trainiert:

- Teamfähigkeit
- Konfliktfähigkeit
- Kommunikationsfähigkeit
- Einfühlungsvermögen

## Aufbau

Im Folgenden wird der Aufbau des Camps „Trend Content Event“ schematisch dargestellt. Dafür sind die einzelnen Camp-Tage mit den jeweiligen Modulen und dem entsprechenden Zeitaufwand abgebildet.

### Legende:

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
|    | Praktische Workshops            |
|    | Exkursionen / Freizeit          |
|   | Inputs & Methoden               |
|  | Betriebliche Exkursionen        |
|  | Organisatorisches / Allgemeines |
|  | Berufsorientierung              |

### Tag 1:

| Dauer     | Thema / Name                                       | Methode   |
|-----------|--|---|
| 5,5 h     | Anreise Betreuer*innenteam und Teilnehmende        | Anreisezeitfenster, individuelle Begrüßung der TN, Zimmerbeziehen   |
| 2,5 h     | Kennenlernen, Organisatorisches, Erwartungsabfrage | Vorstellung der Betreuer*innen, verschiedene Kennenlern- und Namensspiele, Wochenübersicht via Flipchart, Erwartungsabfrage mit Moderationskarten, Belehrung Camp- und Hausregeln |
| 1 h       | Abendessen   |   |
| 2,5 h     | offener Abend + Angebot                            | Begegnungen schaffen z.B. Spieleabend für Interessierte   |
| 0,5 - 1 h | Teamrunde  | Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden   |

## Camp | Trend Content Event

### Tag 2:

| Dauer     | Thema / Name   | Methode   |
|-----------|--|---|
| 2 h       | Morgenangebot optional   | ein Teammitglied als Ansprechperson   |
| 0,5 h     | Morgenrunde  | Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen   |
| 3 h       | Einstieg in das Thema Nachhaltigkeit und Green Media           | Gelände-Rallye mit verschiedenen Stationen zum Thema Green Media und Medienkonsum mit anschließender Auswertung |
| 2 h       | Mittagessen und Pause  |   |
| 0,25 h    | Warm up  | Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart, Gruppeneinteilung   |
| 2 h       | Exkursion zu verschiedenen Betrieben/Unternehmen in der Region | Fragen an Expert*innen stellen mittels Orientierungsfragen  |
| 1,5 h     | Freizeit   |   |
| 1 h       | Abendessen   |   |
| 3 h       | Freizeit und Filmangebot                                       |   |
| 0,5 - 1 h | Teamrunde  | Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden   |

### Tag 3:

| Dauer     | Thema / Name                                      | Methode   |
|-----------|---|---|
| 2 h       | Morgenangebot optional + Frühstück                | ein Teammitglied als Ansprechperson   |
| 1 h       | Frühstück   |   |
| 0,5 h     | Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen | Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart  |
| 3 h       | Video-Workshop I                                  | Vorstellung Ablauf und Ideen-Sammlung für das Video                                       |
| 2 h       | Mittagessen und Pause                             |   |
| 3 h       | Video Workshop II                                 | Recherchen in Kleingruppen, Vorbereiten von Requisiten (Schilder beschriften), Storyboard |
| 1 h       | Abendessen  |   |
| 2 h       | Film-Gameshow                                     | Filmquiz-Jeopardy   |
| 0,5 - 1 h | Teamrunde   | Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden                                     |

## Camp | Trend Content Event

## Tag 4:

| Dauer     | Thema / Name                                      | Methode   |
|-----------|---|---|
| 2 h       | Morgensangebot optional + Frühstück               | ein Teammitglied als Ansprechperson                   |
| 0,5 h     | Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen | Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart              |
| 3 h       | Video Workshop III                                | Videodreh   |
| 1,5 h     | Mittagessen und Pause                             |   |
| 3 h       | Freizeitangebote                                  | Juggerworkshop und Batik-Workshop                     |
| 0,5 h     | Auswertung, Tagesfeedback                         |   |
| 1 h       | Abendessen  |   |
| 2 h       | Geländespiel                                      | "Capture the flag"-Geländespiel                       |
| 0,5 - 1 h | Teamrunde   | Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden |

## Tag 5:

| Dauer     | Thema / Name                                      | Methode  |
|-----------|---|--|
| 2 h       | Morgensangebot optional + Frühstück               | ein Teammitglied als Ansprechperson  |
| 0,5 h     | Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen | Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart   |
| 2 h       | Berufsorientierung                                | Berufsorientierungsangebot der Agentur für Arbeit mit anschließender freiwilliger Einzelberatung |
| 1 h       | Reflexionsangebot                                 | optionales Reflexionsangebot "Das bin ich" zu eigenen Wünschen, Stärken und Möglichkeiten        |
| 1,5       | Mittagessen und Pause                             |  |
| 1 h       | Fokusgruppengespräch                              | Gespräch zur Campevaluation durch externe Evaluator*innen  |
| 3 h       | Freizeit  | optional Schwimmbad oder Partyvorbereitung   |
| 3 h       | Grillen und Abschlussabend                        |  |
| 0,5 - 1 h | Teamrunde   | Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden  |

## Camp | Trend Content Event

## Tag 6:

| Dauer | Thema / Name                                      | Methode  |
|-------|---|--|
| 1 h   | Morgensangebot optional                           | ein Teammitglied als Ansprechperson  |
| 1,5 h | Frühstück und Sachenpacken                        |  |
| 0,5 h | Stimmungsabfrage, Warm up, Tagesablauf vorstellen | Warm up Spiel, Tagesablauf via Flipchart   |
| 1,5 h | Abschlussreflexion , Verabschiedung und Abreise   | Wochenrückblick, Auswertung, Feedbackmethoden, Fragebögen, Ausblick weiterer Camps, Verabschiedung und Abreise |
| 1h    | Mittagessen                                       |  |
| 2 h   | abschließende Teamrunde                           | Gesprächsrunden zwischen Hauptamtlichen und Teamenden, Auswertung Camp, Rückbau                                |

## Module

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Module des Camps anhand der verwendeten Methoden und deren Inhalte vorgestellt. Darüber hinaus werden die jeweiligen Lernziele und die benötigten Materialien zusammengefasst. Die Zeitangaben zur Durchführung der einzelnen Module sind Richtwerte, die an die jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden können.

### Modul 1: Organisatorisches und Campalltag

| Methode  | Inhalt  |
|--|---|
| Anreise  | Das Organisationsteam (hauptamtliche Personen und Teamende) ist bereits ab 11.00 Uhr am Veranstaltungsort und trifft Vorbereitungen wie Räume herrichten, Materialbereitstellung und trifft wichtige Absprachen in der Betreuungsrunde und den Verantwortlichen der Unterkunft. Die Teilnehmenden (TN) können innerhalb eines Anreizezeitfensters von 15:00 bis 16:00 individuell in der Unterkunft anreisen und ihr Zimmer beziehen. Sie geben ihre schriftliche Anmeldung, Fotoerlaubnisse bzw. besondere Aufträge der Eltern bei den Gruppenleiter*innen ab. |
| Kennenlern- und Namensspiele, Programmübersicht via Flipchart, Erwartungsabfrage mit Moderationskarten | Um 15:00 Uhr beginnt das offizielle Programm mit Begrüßung, Kennenlernen, Programmübersicht und Erwartungsabfrage sowie Belehrungen (Hausregeln, Campregeln, Hygieneregeln). Vor allem die Kennenlern- und Namensspiele dürfen nicht zu kurz kommen und sollten mindestens 1,5 h dauern.  |
| Morgenrunden, Warm-Ups   | Jeden Morgen gibt es eine Runde, in der die Teilnehmenden die Möglichkeit bekommen Probleme aller Art anzusprechen. Zudem kann auch die aktuelle Gruppenstimmung abgefragt werden. Warm-Up Spiele können zum wach werden, Teambuilding, Gruppeneinteilung etc. auch vor anderen Aktivitäten eingesetzt werden.  |
| Teamrunden   | Je nach Bedarf und abends sollten Teamrunden stattfinden, in denen der Tag reflektiert und Probleme (z.B. organisatorische Probleme, Gruppenstimmung, Ausgrenzungen etc.) in geordnetem Rahmen angesprochen werden. Bei Bedarf kann es auch mehrere kurze Teamrunden pro Tag geben.   |

**Zeit:** Morgenrunde zwischen 15-30 min täglich, Kennenlernen circa 2 h, für alle anderen organisatorischen Programmpunkte je nach Zeitplan

**Ziele:** Sicherheit vermitteln, Kennenlernen, Überblick über das Programm geben, Vertrauen schaffen, Erwartungen der TN erfahren

**Materialien:** Empfangstisch, Übersicht Ansprechpersonen (Hauptamt/Teamende), pro TN einen Campordner, Aushänge Regeln, je nach Methodenauswahl z.B. Flipchart, Moderationskärtchen etc.

## Modul 2: Green Media Rallye

| Methoden           | Inhalt   |
|--------------------|--|
| Green Media Rallye | Die Green Media Rallye dient als Einstieg in das Thema Nachhaltigkeit. Die TN finden sich in Teams zusammen und laufen in diesen verschiedenen Stationen ab, die auf dem Gelände verteilt sind (am besten ist eine zufällige Gruppeneinteilung damit sich die zuvor gebildeten Grüppchen ein wenig durchmischen). An den Stationen gibt es verschiedene Infotexte und Aufgaben zu unterschiedlichen Themen wie z.B. Produktion und Entsorgung von elektronischen Geräten, Influencer*innen, Auswirkungen von Streaming auf die Umwelt etc. Die Aufgaben sind praktisch angelegt und werden im Team gelöst. Pro abgeschlossene Station bekommen sie einen Stempel. Am Ende kommen alle Gruppen zusammen und besprechen/vergleichen ihre Ergebnisse. |
| Medien-Barometer   | Es wird eine große Zeitlinie gezogen, wo sich die Teilnehmenden zwischen zwei Polen einordnen können. Dann werden verschiedene Fragen zur Mediennutzung, Zeitdauer und Meinungen gestellt. Nach jeder Frage bekommen alle die Möglichkeit sich zu äußern und miteinander zu diskutieren.   |

**Zeit:** circa 2h für die Green Media Rallye, 30 min für das Meinungsbarometer

**Ziele:** Die Teilnehmenden lernen über verschiedene Aspekte der Mediennutzung und Medienkonsum und nehmen unterschiedliche Perspektiven ein. Dazu gehört beispielsweise zu erfahren, welche Auswirkungen Mediennutzung für andere Teile der Erde hat aber auch welche Chancen digitale Technologien für eine zukunftsfähige Welt haben. Zudem reflektieren die Teilnehmenden ihren eigenen Medienkonsum und tauschen sich mit anderen über Nutzen und Probleme ebendieses aus.

**Materialien:** Die Green Media Rallye wurde von arche noVa e.V. für das Camp-Format entwickelt und kann angefragt werden.

## Modul 3: Betriebsbesichtigungen

| Methode              | Inhalt   |
|----------------------|--|
| Betriebsbesichtigung | Die Teilnehmenden besuchen in Kleingruppen verschiedene Betriebe, die bereits nachhaltig wirtschaften. Sie sind in verschiedenen Bereichen tätig (Kulturbranche, Landwirtschaft, Medien und Gastronomie), so dass die Teilnehmenden einen vielfältigen Eindruck bekommen und möglichst viele Berufe und Lebenswege kennenlernen. Sie schauen sich den Betrieb an, sprechen mit Mitarbeitenden und stellen Fragen. All das Gelernte bringen sie anschließend in ihren Film ein (Modul Videodreh). |

**Zeit:** circa 3 h inklusive Anreise

**Ziele:** Berufe und Arbeitsalltag kennenlernen, Nachhaltigkeit in der Praxis erleben, Ausbildungs- und Studienmöglichkeiten kennenlernen

**Materialien:** evtl. Zettel, Stifte und Klemmbretter

## Modul 4: Praktischer Workshop

| Methode        | Inhalt  |
|----------------|---|
| Video-Workshop | Der Video-Workshop ist das Herzstück des Camps. Es empfiehlt sich einen solchen Workshop von externen erfahrenen Referent*innen durchführen zu lassen, die auch Erfahrung in der pädagogischen Arbeit mit Jugendgruppen haben. Zu Beginn des Workshops sollten Vorerfahrungen und Interessen der Jugendlichen zum inhaltlichen Thema und praktische Video-Erfahrung abgefragt werden, um den Workshop ggf. anzupassen. Anschließend folgt ein inhaltlicher Part zum Thema des Films und die Jugendlichen sammeln Ideen, die sie in Kleingruppen verfeinern. Anschließend erstellen sie ein konkretes Storyboard sowie Konzept für den Film. Materialien und Requisiten werden bereitgestellt und weitere Vorbereitungen getroffen bevor es ans Filmen geht. Die Jugendlichen bekommen eine Einweisung in Kameraführung und Videodreh und können sich erst ein wenig ausprobieren bevor sie die Szenen in Kleingruppen drehen. Anschließend wird das Material geschnitten. Auch hier können die Jugendlichen involviert werden, sofern noch Zeit dafür ist. Der Film sollte am Abschlussabend gezeigt werden. Wichtig ist, dass alle Jugendlichen, die im Film zu sehen sind eine Foto- und Tonaufnahmeerlaubnis der Erziehungs- oder Sorgeberechtigung haben müssen. Ansonsten dürfen sie im Film nicht erkennbar sein. |

**Zeit:** circa 1-2 volle Tage (je nachdem, ob Jugendliche den Film selbst schneiden)

# Camp | Trend Content Event

**Ziele:** Team- und Kompromissbereitschaft durch die produktive Arbeit in Gruppen, praktischer Umgang mit der Kamera und Kameraführung, Präsentation vor der Kamera, Wissen um Drehbuch- und Storyboarderstellung, Wissen zum Thema grüne Berufe und Nachhaltigkeit, Reflexion der eigenen Berufswahl

**Materialien:** Video-Equipment, Plakate und Stifte, Flipchart, Papier, Computer mit entsprechenden Programmen

Link zum Camp-Film: [https://youtu.be/5xeHQJc\\_gI](https://youtu.be/5xeHQJc_gI)

Der Workshop wurde von zwei Referent\*innen von minax GmbH & Co. KG durchgeführt.

## Modul 5: Berufsorientierung

| Methode                          | Inhalt   |
|----------------------------------|--|
| Berufsberatung                   | Ein/e Berater*in der Agentur für Arbeit besucht das Camp und bringt eine etwa einstündige Präsentation über Ausbildungs- und Studienmöglichkeiten nach der Schule, Berufe im Bereich Medien und Kultur sowie Informationen zu Praktika, Bewerbungen und weitere Berufsberatungsangebote mit. Die Jugendlichen erhalten somit direkte Auskunft über alle Fragen und werden ermutigt sich bei dieser schwierigen Entscheidung Unterstützung zu holen. Der Vortrag kann auch gut online durchgeführt werden.  |
| Reflexionsworkshop "Das bin ich" | Der Workshop "Das bin ich" beginnt mit einem kurzen Auflockerungsspiel. Anschließend begeben sich die TN auf eine Erinnerungsreise und treten in Kontakt zu ihren Kindheitstraumberuf, dem/der Kindheitsheld*in und ihrem heutigen Idol. Nach jedem Abschnitt haben die TN Zeit mindestens zwei Merkmale, Tätigkeiten oder Eigenschaften dieser Person auf ihrem Arbeitsblatt zu notieren. Im nächsten Schritt füllen die TN den Selbsteinschätzungsbogen aus und finden 3 Beispiele für ihre Eigenschaften. Danach wird den TN das Modell Eigen- und Fremdwahrnehmung erklärt sowie die Feedbackregeln. Die TN stellen sich gegenseitig mithilfe ihres zuvor ausgefüllten Arbeitsblatts vor. Die anderen TN geben mit Hilfe von Aufklebern Feedback und ergänzen die Arbeitsblätter der sich vorstellenden TN.<br><br>Dieser Workshop ist vom Projekt BOOM. Feriencamps. Gestalte deine Zukunft |

Zeit: 2h inklusive Einzelberatungen für die Berufsberatung, 1,5h für den Reflexionsworkshop

**Ziele:** Kenntnisse über Ausbildungs- und Studienmöglichkeiten, Finanzierung und Bewerbung, Kennenlernen von Berufen, Kenntnisse über weitere Orientierungs- und Beratungsangebote, Optimierung des eigenen Bewerbungsvorhabens

Reflexionsworkshop: Selbstkenntnis, Selbstreflexion, Selbsteinschätzung

**Materialien:** Laptop- und Beamer, stiller Raum für die Einzelberatung, Arbeitsblätter +Zettel und Stifte für den Reflexionsworkshop

## Modul 6: Freizeitangebote

| Methode                           | Inhalt   |
|-----------------------------------|--|
| Film-Jeopardy!                    | Insbesondere für das Abendprogramm eignen sich Abendangebote, die thematisch zum Camp-Thema passen. In einem Film-Jeopardy werden freiwillige Teilnehmende in Gruppen eingeteilt, die gegeneinander antreten. Auf einer großen Tafel sind Kategorien, wie Serien, Filmfakten, Filmfiguren etc. in verschiedenen Schwierigkeitsstufen abgebildet. Die Gruppe wählt Thema und Schwierigkeitsstufe aus und beantwortet die Frage. Ist die Antwort richtig bekommt sie die entsprechende Punktzahl, ist die Antwort falsch bekommt das andere Team die Möglichkeit zu antworten. Es können auch Joker wie Publikum, Telefon oder Google eingesetzt werden. Gespielt wird bis keine Fragen mehr übrig sind. Die Show kann durch Verkleidung, Musik und Einrichtung noch authentischer und lustiger gestaltet werden.  |
| Capture the Flag-<br>Geländespiel | Das Geländespiel wird am besten in der Dämmerung gespielt. Dazu sollte es einen abgesteckten Bereich geben, in dem es etwas Dickicht zum Verstecken gibt, aber die Verletzungsgefahr niedrig ist (z.B. keine Abhänge, Gruben oder Dornen). Das Gelände sollte nicht zu groß sein. Es werden zwei Bereiche für die zwei Teams abgesteckt. Die Teams suchen sich einen Ast und kneten ein Tuch in einer Farbe daran. Anschließend verstecken sie es auf ihrem Gelände. Die Teams versuchen die gegnerische Flagge zu nehmen ohne gefangen zu werden. Alle Spieler*innen, die sich auf dem gegnerischen Terrain befinden können durch abschlagen gefangen werden. Dann muss ein Teammitglied diese Person wieder befreien. Es ist wichtig auf die Einhaltung der Regeln, Einbeziehung aller Mitspieler*innen sowie fairer Umgang miteinander zu achten. Daher sollten mindestens zwei Gruppenleiter*innen vor Ort sein und das Spielgeschehen beobachten. |

**Zeit:** mindesten 1h für das Film-Jeopardy, mindestens 2h für Capture the Flag (Dämmerung)

**Ziele:** Wissen zu Filmen und Serien, Arbeiten und Funktionieren im Team, Umgang mit Konflikten und Strategien

**Materialien:** Plakat mit Fragen, evtl. Licht und Sound für die Show, Fackeln und Abspermaterial für das Geländespiel, unter Umständen Tricots o.Ä. für die Teams

## Erfahrungen aus dem Themencamp

- Anreise des Betreuerteams am Vormittag ermöglicht Raumvorbereitungen, Materialbereitstellung, Absprachen
- Anreisezeitfenster für die TN: nicht alle TN auf einmal, Fragen können geklärt werden, individuelle Begrüßung schafft Vertrauen bei TN und Eltern/Sorgeberechtigten
- TN erwarten klare Regelungen zur Pausenregelung, in der Freizeit Angebote bereithalten, insbesondere zu Beginn
- Einbindung in die Programgestaltung z.B. Auswahlmöglichkeiten kommen gut an
- TN brauchen genügend Freizeit um z.B. einkaufen zu gehen
- Externe Evaluation sollte gut in den Ablauf integriert sein
- Zu kleine Zimmer (2-3 Personen) führen zu verstärkter Cliquenbildung
- Vor dem Camp Einverständnis für Bild-, Ton- und Videoaufnahme einholen, da sie zu einem gelungenen Videodreh beitragen.

### Weitere Tipps:

- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Tipp 1:</b> | Ein Anreisezeitfenster für die Teilnehmenden ermöglicht ein entspanntes Ankommen am Veranstaltungsort.                               |
| <b>Tipp 2:</b> | Ausreichend Pausen einplanen, in denen die Teilnehmenden die Möglichkeit haben sich zu bewegen und/oder ggf. einkaufen gehen können. |
| <b>Tipp 3:</b> | Inputs (Theoriephasen) sollten mit praktischen Arbeiten/ Pausen aufgelockert werden.   |
| <b>Tipp 4:</b> | Gutes, abwechslungsreiches Essen und Getränke schaffen gute Stimmung.  |
| <b>Tipp 5:</b> | Der Veranstaltungsort sollte ein stabiles W-LAN haben.   |

## Berufeliste

Die unten angeführte Tabelle führt verschiedene Berufe aus dem Bereich Medien und Kultur auf, ohne dass sie einen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Es handelt sich vielmehr um eine Auswahl an entsprechenden Berufen und Ausbildungsmöglichkeiten, mit der wir in unserem Camp gearbeitet haben.

| Beruf   | Art der Ausbildung              |
|---|---------------------------------|
| Veranstaltungskaufmann/-frau*                               | Betriebliche (duale) Ausbildung |
| Dramaturg*in  | Ausbildung/Studium              |
| Kulturmanager*in  | Studium                         |
| Film- und Fernsehkamera                                     | Studium                         |
| Kameraassistent*in  | Studium                         |
| Mediengestalter*in Digital und Print                        | Betriebliche (duale) Ausbildung |
| Mediengestalter*in – Bild und Ton                           | Betriebliche (duale) Ausbildung |
| Fotograf*in   | Betriebliche (duale) Ausbildung |
| Mediengestalter*in Digital und Print – Beratung und Planung | Betriebliche (duale) Ausbildung |
| Fotodesigner*in   | Ausbildung/Studium              |
| Journalist*in   | Studium                         |
| Redakteur*in  | Studium                         |
| Kommunikations- oder Grafikdesign                           | Studium                         |

## Fotodokumentation

An dieser Stelle sollen ausgewählte Eindrücke in Form von Fotos, die während der sechs Tage entstanden sind, einen Einblick in die Umsetzung des Camps geben.



In der Green Media Rallye lernen die Teilnehmenden an verschiedenen Stationen spielerisch unter anderem zum Thema Rohstoffbeschaffung zur Elektroproduktion. Hier puzzeln sie die Einzelteile eines Handys zusammen.



Die Green Media Rallye wird mit allen zusammen inhaltlich ausgewertet. Dabei werden auch Lösungsansätze und positive Aspekte thematisiert.



Immer wieder werden kleine Warm-Up Spiele eingebaut. Hier zum Beispiel beim Kissenrennen.



Die Teilnehmenden besichtigen einen landwirtschaftlichen Hof und bekommen Einblick in die Produktion von Apfelsaft.



Die Teilnehmenden nehmen Szenen für ihr Video auf.



Für den Videodreh gestalten die Teilnehmenden Plakate auf denen Botschaften stehen. Diese werden anschließend vor die Kamera gehalten.



Beim Film-Jeopardy können die Teilnehmenden ihr Wissen rund um Filme und Serien testen.



Das Capture the Flag-Spiel wird auf dem wunderschönen Gelände gespielt. Hier sind die Teilnehmenden mit Fackeln im Gepäck auf dem Weg dorthin.



Im Juggler-Workshop können sich die Teilnehmenden ausprobieren.

## Linkliste

<https://berufenet.arbeitsagentur.de/berufenet/faces/index?path=null>

<https://www.globaleslernen.de/de/bildungsmaterialien/multimedia-angebote-fuer-globales-lernen/oro-blanco-weisses-gold?searchterm=elektromobilit%C3%A4t>

<https://www.umwelt-im-unterricht.de/hintergrund/autos-technik-und-nachhaltige-mobilitaet/>

### Filme zur Auswahl:

TOMORROW - Die Welt ist voller Lösungen

Climate Warriors

### Links zu Materialien:

[https://www.teachtoday.de/Gestalten/Materialien/mediabase/pdf/Mensch\\_Medien\\_Umwelt\\_284.pdf](https://www.teachtoday.de/Gestalten/Materialien/mediabase/pdf/Mensch_Medien_Umwelt_284.pdf)

[https://www.gruene-arbeitswelt.de/images/PDFs/Unterrichtsmaterialien\\_Gruene\\_Arbeitswelt.pdf](https://www.gruene-arbeitswelt.de/images/PDFs/Unterrichtsmaterialien_Gruene_Arbeitswelt.pdf)

## Impressum

Six Days for Futur ist ein Projekt unter der Trägerschaft des arche noVa – Initiative für Menschen in Not e.V. in Partnerschaft mit dem Umweltzentrum Dresden e.V. und dem Valtenbergwichtel e.V.

### Herausgeber

**arche noVa – Initiative für Menschen in Not e.V.**

Weißeritzstraße 3,

01067 Dresden

Tel.: 0351 | 48 19 84 - 0

Fax: 0351 | 48 19 84 - 70

E-Mail: [info@arche-nova.org](mailto:info@arche-nova.org)

Internet: [www.arche-nova.org](http://www.arche-nova.org)

### Kontakt:

Projekt „Six Days for Future“

Claudia Holbe

Tel: 0351 481984-69

E-Mail: [anmeldung@6days4future.de](mailto:anmeldung@6days4future.de)

**Layout:** Johannes Metzner

**Fotos:** arche noVa – Initiative für Menschen in Not e.V.

Copyright: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Dresden, März 2022

**SIX  
DAYS  
FOR  
FUTURE**

[www.6days4future.de](http://www.6days4future.de)

### Prinzipien unserer Arbeit:

- Wir vermitteln unsere Inhalte geschlechter- und diversitätssensibel.
- Jede\*r ist willkommen.
- Wir arbeiten möglichst barrierefrei.

### KONTAKT



**Claudia Holbe & Lore Binder**



**0351 481 984 69**



**anmeldung@6days4future.de**



**Six Days for Future**



**6days4future**

**[www.6days4future.de](http://www.6days4future.de)**

**[www.zukunftsberufe.info](http://www.zukunftsberufe.info)**

Das Projekt "Six Days for Future" wird im Rahmen des ESF-Bundesprogramms "Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung. Über grüne Schlüsselkompetenzen zu Klima- und ressourcenschonendem Handeln im Beruf - BBNE" durch das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit sowie den Europäischen Sozialfonds gefördert.