

Jugendbeteiligung in der Organisation und Kuratierung von kulturellen Projekten

Leitgedanken
für die eigene Umsetzung



*Es ist cool, etwas Großes auf die Beine zu stellen.
Es hat mich richtig glücklich gemacht, zu sehen,
was daraus geworden ist.«*



*Motiviert hat mich das Ziel. Ich mag
Organisieren und Programmplanung.
Ich kann durch meine Arbeit einen
Mehrwert erzielen und etwas Gutes
machen.«*



ZENTRUM KULTURELLE
BILDUNG UND VERMITTLUNG
HAMBURG

Vorwort

Jugendliche in der Projektorganisation und -kuratierung beteiligen

Wie kann echte Jugendbeteiligung in der Kulturellen Bildung gelingen – jenseits von symbolischer Mitwirkung hin zu echter Mitgestaltung auf Augenhöhe? Diese Handreichung möchte Kulturakteur*innen und Veranstalter*innen der Kulturellen Bildung und Schule Orientierung und praxisnahe Impulse zur Jugendbeteiligung in der Organisation und Kuratierung von kulturellen Projekten bieten. Sie basiert auf den Erkenntnissen aus zwei durch das Zentrum Kulturelle Bildung und Vermittlung Hamburg (ZKBV) geförderten und wissenschaftlich begleiteten Projekten: dem Jugendkultur Gipfel (JKG) und Young PLAY im Rahmen des PLAY – Creative Gaming Festivals. Beide Projekte haben es sich zur Aufgabe gemacht, Jugendlichen einen aktiven Raum zur Mitgestaltung zu eröffnen und ihre Perspektiven als gleichwertige Akteur*innen in den kulturellen Diskurs einzubringen.

Durch die enge Zusammenarbeit mit Jugendlichen, die sowohl in der inhaltlichen Gestaltung als auch in der praktischen Umsetzung der beiden 2024 durchgeführten Veranstaltungeneingebunden waren, konnten wertvolle Erfahrungen und

Erkenntnisse zur Bedeutung von Jugendbeteiligung in der Kulturellen Bildung gesammelt werden. Diese Handreichung fasst die gemeinsamen Erfahrungen zusammen und stellt sie als praxisorientierte Leitgedanken zur Verfügung – für alle, die daran interessiert sind, Jugendlichen mehr Mitbestimmungsmöglichkeiten und Verantwortung in der Gestaltung kultureller Projekte zu ermöglichen.

Die hier dargestellten Tipps und Erfahrungswerte bieten einen Rahmen, der sowohl den Herausforderungen als auch den Potenzialen der Jugendbeteiligung gerecht wird. Sie sollen dabei helfen, Prozesse von der ersten Idee bis zur finalen Umsetzung gemeinsam und auf Augenhöhe zu gestalten. Die Sichtweisen der Jugendlichen, die an den Projekten beteiligt waren, wurden in qualitativen Interviews erfasst und in die Handreichung aufgenommen, um die Relevanz und Wirksamkeit der Maßnahmen in der Praxis auch aus ihrer Perspektive zu beleuchten. Die Handreichung dient somit nicht nur als Leitfaden für die Projektarbeit, sondern auch als Beitrag zur Weiterentwicklung von Jugendbeteiligung in der Kulturellen Bildung insgesamt.

Warum braucht es mehr Jugendbeteiligung in kulturellen Projekten?

Jugendliche wollen mitreden, mitgestalten und Verantwortung übernehmen – wenn sie ernst genommen werden. Dennoch zeigt sich in der Praxis oft: Ihre Perspektiven werden zwar eingefordert, aber selten konsequent in Entscheidungsprozesse eingebunden. Dabei ist Beteiligung ein Kinderrecht.

Die UN-Kinderrechtskonvention, insbesondere Artikel 12, verpflichtet Vertragsstaaten dazu, Kindern und Jugendlichen »in allen sie berührenden Angelegenheiten« Gehör zu verschaffen – und ihre Meinungen angemessen zu berücksichtigen.

Kulturelle Bildung kann dabei ein idealer Handlungsraum sein, um dieses Recht durch konkrete Maßnahmen umzusetzen.

Auch wissenschaftliche Studien zeigen, dass Jugendliche Beteiligung wünschen, aber zugleich erleben, dass ihre Teilhabe oft begrenzt bleibt. Die SINUS-Jugendstudie 2024 beschreibt ein wachsendes Bedürfnis junger Menschen nach gesellschaftlicher Relevanz und Mitbestimmung – viele junge Menschen empfinden die gesellschaftlichen Strukturen jedoch als träge

und wenig zugänglich. Kulturelle Bildung kann hier ansetzen, da sie informelle, kreative Räume bietet, in denen neue Formen des Ausdrucks, der Auseinandersetzung und des gesellschaftlichen Engagements möglich werden. Beteiligung in diesen Kontexten fördert nicht nur individuelle Entwicklung, sondern auch soziale Teilhabe und demokratisches Handeln.

Wenn Jugendliche nicht nur als Zielgruppe, sondern als Akteur*innen der Kulturellen Bildung eingebunden werden, hat dies eine lebensweltorientierte, diversitätssensible und zukunftsgerichtete Ausrichtung von Projekten zur Folge. Beteiligung stärkt die Relevanz und Wirksamkeit kultureller Angebote und schafft Resonanzräume, die junge Menschen wirklich erreichen.

Mehr Jugendbeteiligung in der Kulturellen Bildung ist also nicht nur wünschenswert, sondern ein notwendiger Schritt, um Teilhabe, Gerechtigkeit und kulturelle Demokratie aktiv zu fördern.

Jugendkulturgipfel (JKG)

Der Jugendkulturgipfel ist das Jugendformat zum Kulturgipfel der LAG Kinder- und Jugendkultur. Es ermutigt junge Menschen dazu, ihre Perspektiven, Anliegen und Ideen zum Bereich Kultur und Schule selbstbewusst in den öffentlichen Raum zu tragen. Unter dem Motto »WIR! Jetzt & hier« setzten über 300 Jugendliche beim ersten Gipfel im November 2024 ein starkes Zeichen für gelebte Demokratie und Teilhabe. Sie forderten Mitgestaltung – nicht irgendwann, sondern jetzt.

Das Programm des Jugendkulturgipfels wurde vom Jugendteam der LAG Kinder- und Jugendkultur Hamburg entwickelt. Es bot ein vielfältiges Angebot: Workshops zu Themen wie Debattieren, Poetry Slam, Hip-Hop und Diversity, interaktive Formate zur Demokratiebildung, Ausstellungen, Kurzfilme sowie künstlerische Bühnenbeiträge. Referent*innen waren sowohl Jugendliche als auch Künstler*innen und Fachkräfte aus Bildung, Kunst und Kultur.

Ein zentrales Element des Gipfels ist die aktive Beteiligung: Jugendliche gestalten nicht nur mit – sie gestalten selbst, als Organisator*innen, Moderator*innen und inhaltliche Impulsgeber*innen. Die Veranstaltung bietet so einen Raum, in dem junge Menschen ihre Interessen vertreten, sich vernetzen und ihre kulturellen Ausdrucksformen sichtbar machen können.

Der Jugendkulturgipfel versteht sich als Plattform für Jugendbeteiligung in der kulturellen Bildung – mit Blick auf die Gegenwart und auf die Zukunft.

Die nächste Ausgabe ist für 2026 geplant.

Mehr Infos:

<https://www.kinderundjugendkultur.info/kulturgipfel/jugendkulturgipfel/>

WIR!

jetzt & hier



Jugendkulturgipfel 2024

Young PLAY – Jugendbeteiligung beim PLAY – Creative Gaming Festival

Young PLAY ist das Jugendteam des PLAY – Creative Gaming Festivals und bietet Jugendlichen zwischen 14 und 18 Jahren die Möglichkeit, das Festival für digitale Spielkultur aktiv mitzugestalten. Die Teilnehmenden kuratieren eine eigene Spieleausstellung, entwickeln und moderieren Talks und Workshops, gestalten die Veranstaltungsflächen mit und laden Gäste aus der internationalen Game-Szene ein.

Dabei arbeiten sie eigenverantwortlich und

werden von medienpädagogischen Fachkräften begleitet.

Im Zentrum von Young PLAY steht die Idee, Jugendlichen Raum für kreative Mitbestimmung und kulturelle

Teilhabe zu geben. Sie setzen sich mit digitalen Spielen als kulturellem Medium auseinander, reflektieren gesellschaftliche Themen und entwickeln eigene Formate

für das Festival. So werden Medienkompetenz, kritisches Denken und Selbstwirksamkeit gestärkt.

Young PLAY versteht Games nicht nur als Unterhaltungsform, sondern als Plattform für kreative Ausdrucksformen, gesellschaftlichen Diskurs und demokratische Teilhabe – besonders auch für Jugendliche aus weniger privilegierten Lebenslagen. Das Projekt schafft einen geschützten und offenen Raum, in dem junge Menschen unabhängig von Herkunft oder Vorerfahrungen eigene Perspektiven einbringen und vermitteln können.

Die Ergebnisse des Jugendteams fließen direkt in das Festivalprogramm ein und eröffnen neue Perspektiven auf Games als Medium der kulturellen Bildung.

Mehr Infos:

<https://www.playfestival.de/de/youngplay>



Leitgedanken zur Jugendbeteiligung in kulturellen Projekten (Programmarbeit & Projektorganisation)

1 Rahmensetzung & Strukturen

- Klare, aber flexible Rahmenbedingungen setzen – nicht alles muss zu Beginn feststehen**

→ Beispiel: Der grobe Ablauf des Projekts steht, aber die konkreten Formate (z. B. Podcast, Theaterstück, Ausstellung) entscheiden die Jugendlichen nach der Ideenphase selbst.

- Finanzielle und strukturelle Vorgaben beachten, aber trotzdem Freiräume ermöglichen**

→ Beispiel: Es gibt ein fixes Budget – aber die Jugendlichen dürfen mitentscheiden, ob das Geld z. B. eher für Material, Technik oder eine gemeinsame Fahrt eingesetzt wird.

- Verantwortlichkeiten und Zuständigkeiten in Bezug auf die Aufgaben im gesamten Team (er-)klären und Flexibilität bei der Umsetzung einkalkulieren**

→ Beispiel: Eine Jugendliche übernimmt die Social-Media-Begleitung, bekommt aber Unterstützung, wenn Prüfungsstress aufkommt.

- Expertise der Jugendlichen nutzen, indem ihre Stärken erkannt und mit ihren Entwicklungspotenzialen kombiniert werden**

→ Beispiel: Wer sich gut mit Design-Apps auskennt, gestaltet Plakate – andere lernen dabei mit und bringen kreative Ideen ein.

- Jugendliche als Mitgestaltende auf Augenhöhe verstehen**

→ Beispiel: Entscheidungen wie Motto, Ablauf oder Gäste für eine Veranstaltung werden im Plenum abgestimmt, nicht nur abgesegnet.



Es macht Spaß, nichts vorgesetzt zu bekommen. Ich kann das machen, worauf ich Bock habe.«



Motiviert hat mich das Ziel. Ich mag Organisieren und Programmplanung. Ich kann durch meine Arbeit einen Mehrwert erzielen und etwas Gutes machen.«

2

Umgang mit Fehlern & Verantwortung

- ❑ **Fehlerfreundlichkeit fördern und Lernen aus Fehlern als Teil des Prozesses verstehen, Scheitern als Möglichkeit zur Weiterentwicklung akzeptieren**

→ Beispiel: Wenn ein Programmpunkt kurzfristig ausfällt, wird gemeinsam reflektiert, warum - und überlegt, wie man beim nächsten Mal anders planen kann.

- ❑ **Verantwortung gemeinsam tragen und reflektieren, um die Jugendlichen nicht zu überfordern**

→ Beispiel: Jugendliche moderieren eine Veranstaltung - aber mit einem erwachsenen Co-Host als Rückhalt.

- ❑ **Reflexionsräume für Verantwortliche und Jugendliche schaffen, um Prozesse gemeinsam zu steuern**

→ Beispiel: Wöchentliche Check-ins, bei denen jede*r offen sagen kann, was gut oder schwierig war.

- ❑ **Zielvorstellungen im Sinne einer agilen Planung regelmäßig überprüfen und anpassen, wenn nötig, alternative Formate entwickeln**

→ Beispiel: Der ursprüngliche Plan, einen Dokumentarfilm zu drehen, wird in einen digitalen Audio-Rundgang umgewandelt - weil das realistischer umsetzbar ist.



Wir haben vieles alleine gemacht, und hatten aber immer Unterstützung, wenn es notwendig wurde.<<



Ich habe Aufgaben übernommen, die ich mir eigentlich vorher nicht so zugetraut hätte. Ich habe oft Angst vor Menschen, also so vor Menschen zu stehen und zu reden. Aber ich würd's nochmal versuchen.<<

3 Beziehungsebene & Gruppendynamik

- **Einen gemeinsamen Startpunkt setzen, klare und verlässliche Termine kommunizieren**

→ Beispiel: Auftakt-Workshop mit Kennlernspielen und der Verabredung eines regelmäßigen Treff-Rhythmus.

- **Überforderung der Jugendlichen im Blick behalten und gemeinsame Lösungsansätze finden**

→ Beispiel: Eine Jugendliche zieht sich zurück – gemeinsam wird ein individueller Aufgabenbereich mit weniger Druck gefunden.

- **Vertrauensvolle Beziehungsarbeit leisten, um eine stabile Gruppe zu bilden; Jugendliche sollten ohne Angst vor Kritik ausprobieren können**



→ Beispiel: Eine Mecker-Box erlaubt anonymes Feedback, das regelmäßig ernsthaft besprochen wird.



Ich habe mich super integriert gefühlt. Ich hatte generell nicht so viele kreative Beiträge, aber wenn, dann wurden sie in die Runde aufgenommen und nie kategorisch abgelehnt.“

- **Zeit für informellen Austausch (Basteln, Spielen, Essen, Quatschen) einräumen, gemeinsame Freizeitaktivitäten einplanen, um den Zusammenhalt zu stärken**

→ Beispiel: Nach dem Arbeitstreffen bleibt Zeit für gemeinsames Pizzaessen oder Musik hören.

- **Heterogenität als Stärke begreifen und wertschätzend integrieren, auch unterschiedliche Persönlichkeiten mitdenken, z. B. auch ruhigere Jugendliche gezielt einbeziehen**

→ Beispiel: Lautere und ruhigere Teilnehmende bilden Tandems, um sich gegenseitig zu ergänzen.

- **Mit der Jugendlichen fördern, indem sie als aktiver Teil der kulturellen Bildungslandschaft einbezogen werden, z.B. ihre Präsenz bei Veranstaltungen fördern**

→ Beispiel: Eine Teilnehmerin stellt das Projekt im Rahmen einer Netzwerkveranstaltung vor.



Young PLAY ist für mich im Gegensatz zur Schule ein Safe Space. Ich fühle mich hier wohl und kann besser mit den Leuten zusammenarbeiten als in der Schule.“



Kommunikation & Zeitmanagement

- **Unterschiedliche Kommunikationsgewohnheiten der Jugendlichen anerkennen, mehrfaches Erinnern an Termine auf verschiedenen Kanälen kann hilfreich sein**

→ Beispiel: Termine werden sowohl per Messenger-Dienst als auch per Mail verschickt.

- **Gemeinsame Arbeitstreffen mit sozialen Elementen kombinieren, dabei die verfügbaren Ressourcen der Jugendlichen im Blick haben (Hobbys, AGs, Freund*innen, Familie, Unterrichtszeiten, Hausaufgaben etc.)**

→ Beispiel: Ein Projekttag startet mit gemeinsamer Musik und endet mit einem offenen Chill-Out oder einer Spielesession.

- **Zeit für Abstimmungsprozesse als essenziellen Bestandteil des gemeinsamen Handelns einplanen**

→ Beispiel: Eine Stunde der regelmäßigen

Treffen ist bewusst für Absprachen reserviert, nicht nur für inhaltliche Arbeit. Zeit für Abstimmungen zwischen den Treffen ist eingeplant. Es darf auch mal nichts anliegen und dadurch können sich Freiräume ergeben.

- **Balance im Zeitmanagement finden, zu lange Zeiträume erschweren dynamische Prozesse und zu wenig Zeit erzeugt Druck**

→ Beispiel: Ideal ist ein Zeitplan, der regelmäßige Etappen und sichtbare Zwischenergebnisse bietet – etwa wöchentliche Treffen mit kleineren Aufgaben, die auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.

- **Offene Kommunikation im Team regelmäßig einüben und festigen, dabei auch Erwartungen offen aussprechen und eine gemeinsame Sprache finden, die möglichst barrierearm ist**

→ Beispiel: Am Anfang jedes Treffens fragt die Moderation: Was brauchen wir heute, damit es weiterhin gut klappt?

- **Szenarien und Abläufe gemeinsam durchzusprechen und Methoden einzuüben kann hilfreich, z. B. das Schreiben von E-Mails**

→ Beispiel: Gemeinsam wird geübt, wie man per Mail einen Gast anfragt oder einen Workshop ankündigt. Eine editierbare Vorlage wird für alle zugänglich abgelegt.



Die Erwachsenen geben uns Unterstützung und lenken uns in eine Richtung, damit [die Veranstaltung] am Ende Struktur hat.<<



Ja ich war schon ab und zu Mal unsicher, ob es überhaupt so geht. Das Nachfragen hilft dann, damit man nicht unsicher an den nächsten Schritt geht.<<



5

Prozess vs. Produkt

- **Klare Kommunikationswege für Probleme oder Überforderungen bereitstellen (z. B. Einzelgespräche)**

→ Beispiel: Eine Vertrauensperson außerhalb der Gruppe wird als Ansprechpartner*in benannt.

- **Mut zum Scheitern und Zeit einplanen, gemeinsam in die Reflexion zu gehen, um zu entscheiden, was entfallen oder anders umgesetzt werden kann**

→ Beispiel: Nach einer stressigen Phase wird ein Projekttag als Reflexionsraum eingeplant, um zu überlegen, wie es weitergehen soll.

- **Gemeinsame Zielstellungen formulieren und im Blick behalten, flexibler Umgang mit Teilzielen**

→ Beispiel: Die Gruppe einigt sich auf das Ziel »Menschen im Stadtteil auf die Veranstaltung / das Projekt neugierig machen« - das Ergebnis kann dann viele Formen annehmen, die auch zugelassen werden sollten.

- **Dem Prozess genauso viel Bedeutung widmen wie dem Ergebnis**

→ z. B. indem kreative Entscheidungen, Lernschritte und Teamdynamiken dokumentiert und gemeinsam reflektiert werden, unabhängig davon, ob am Ende ein »perfektes« Produkt entsteht.



Es ist cool, etwas Großes auf die Beine zu stellen. Es hat mich richtig glücklich gemacht, zu sehen, was daraus geworden ist.«



Ich war auch fürs Basteln und die Deko zuständig. Als Leute dann gesagt haben, dass es cool aussieht [...], das hat mich schon sehr gefreut. Es ist ein schönes Gefühl zu wissen, dass Leute meine Arbeit schätzen.«



Weiterführende Informationen

Kontakte

Zentrum Kulturelle Bildung und Vermittlung
zkbv@li.hamburg.de
zkbv.li-hamburg.de

Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendkultur e. V.
info@kinderundjugendkultur.info
kinderundjugendkultur.info

PLAY - Creative Gaming Festival
info@playfestival.de
playfestival.de

Weiterführende Links & Material

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2023): **Mitwirkung mit Wirkung**. Qualitätsstandards für Kinder- und Jugendbeteiligung. Impulse zur Weiterentwicklung in Theorie und Praxis. Eine Einladung zum Mitmachen, Diskutieren und Ausprobieren.

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) (2022): **Beteiligung – ein Recht, in echt!** In: kubi – Magazin für Kulturelle Bildung. Nr. 23. ISSN: 2627-969X, 8,00 €

Friederike Dunger, Wiebke Hagemeyer und Laura Mirjam Walter (2023): **KINDER BeRATEN ERWACHSENE**. Handbuch für Kinderbeiräte an Kulturinstitutionen. München. Kopaed. ISBN 978-3-96848-107-4, 18,00€

How to deal with us. Wie Erwachsene mit uns umgehen sollen!
Auszug aus Kinder BeRATEN ERWACHSENE – Handbuch für KinderBeiräte.

Zentrum Kulturelle Teilhabe Baden-Württemberg (2024):
HOW TO Mit einem Kinder- oder Jugendbeirat arbeiten.

Impressum

Autor*innen:

Andreas Hedrich

Dörte Nimz

Ina Steen

Vera Marie Rodewald

Redaktion:

Ina Steen

Vera Marie Rodewald

Wissenschaftliche Begleitung:

Robert Graudenz

Illustrationen:

Angela Gerlach, www.angelagerlach.com

Gestaltung:

Marcia Breuer, www.neatworks.de

Zentrum Kulturelle Bildung und Vermittlung (ZKBV)

Hartsprung 23

22529 Hamburg

zkbv@li.hamburg.de

Die Leitgedanken wurden in Zusammenarbeit des Zentrums Kulturelle Bildung und Vermittlung (ZKBV), der LAG Kinder- und Jugendkultur und des PLAY – Creative Gaming Festivals erarbeitet. Die wissenschaftliche Begleitung und der Transfer der Erkenntnisse wurden vom ZKBV finanziert.

Hamburg, 2025