



Inhaltsverzeichnis

Hoch vom Sofa! 2

- Worum geht's? 2
- Über dieses Heft 3

Die Idee 4

- Herausfinden, was ihr wollt 4
- Was ein gutes Projekt kennzeichnet 5
- Die Projektbeschreibung 5

Die Projektpartner 6

- Wie man Unterstützer findet 6
- Wie man mit dem Projektpartner kooperiert 7

Der Projektplan 9

- Wer was wann mit wem 9
- Kostenkalkulation 10

Der Projektvorschlag 11

- Das brauchen wir von euch 11
- Wie ihr uns erreicht 12

Hoch vom Sofa!

Worum geht's?

Hoch vom Sofa! will Jugendliche dazu ermuntern, sich einzumischen – im Dorf, in der Stadt oder im Viertel. Gefragt sind Ideen, mit denen vor der eigenen Haustür etwas verändert und gestaltet wird.

Wenn ihr zwischen 10 und 16 Jahre alt seid, könnt ihr an der *Hoch vom Sofa!*-Aktion teilnehmen: Sammelt Ideen, entscheidet, welche ihr umsetzen wollt, und findet Mitstreiter, mit denen ihr das Vorhaben genauer planen möchtet. Schreibt dann alles gemeinsam auf und schickt uns eure Idee bis zum **15. Oktober 2011**. Unter allen eingegangenen Projektideen werden im Dezember 2012 etwa bis zu 30 Projekte ausgewählt und mit 500 bis 2.000 Euro finanziell unterstützt. Bei der Planung und Umsetzung der Projektideen stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite.

So, und spätestens jetzt heißt es:

Hoch vom Sofa und los!

Denn mögliche Themen für ein Projekt gibt es reichlich. Denkbar ist alles, was ihr gerne macht, was euch beschäftigt und interessiert und was ihr braucht, um euch an dem Ort, an dem ihr lebt – egal ob Dorf oder Stadt –, wohl zu fühlen. *Hoch vom Sofa!*-Projekte könnten zum Beispiel sein:

- ➔ ein eigener kleiner Film oder ein selbstgemachtes Hörspiel,
- ➔ die Neugestaltung eines Platzes oder einer ungenutzten Fläche,
- ➔ die Schaffung eines Jugendraumes oder der Ausbau von Proberäumen,
- ➔ die Organisation von Veranstaltungen in einer sozialen Einrichtung,
- ➔ der Aufbau eines Schülerradios oder eine Theateraufführung,
- ➔ Veranstaltungen oder Ausstellungen zu Themen, die euch wichtig sind.

Achtung! Das Projekt soll zusammen mit einem Verein oder Verband – beispielsweise einem Sportverein oder dem Jugendclub – gestaltet werden. Ihr braucht Partner, da aus rechtlichen Gründen nur diese Geld beantragen dürfen. Außerdem habt ihr so gleich jemanden dabei, der Projekterfahrung hat.

Über dieses Heft

Ihr habt eine gute Idee, aber ihre Umsetzung bereitet Schwierigkeiten? Ihr wisst, was bei euch vor Ort dringend gebraucht wird, aber nicht, wie ihr selbst dabei zu Gestaltern werden könnt?

Dann entwickelt mithilfe dieses Heftes einen Plan!

Dieses Heft macht es spielend leicht, auf gute Ideen zu kommen, Mitplaner zu finden und euer eigenes Projekt Wirklichkeit werden zu lassen. Als Einstieg könnt ihr das PlanSpiel benutzen, das ihr auf der Homepage als Download findet. Anhand des Heftes lässt sich dann herausfinden, welche dieser Ideen sich am besten für *Hoch vom Sofa!* eignet, und was man alles bei der Planung beachten muss. Schritt für Schritt könnt ihr so planen, wie ihr von der Idee zur Umsetzung des Projekts gelangt. Am Ende muss euer Projektvorschlag sechs einfach zu erstellende Angaben enthalten. Natürlich helfen wir euch auch gern, wenn ihr mal nicht weiter wisst oder ein Problem habt. Und wie gesagt: mit diesem Heft wird die Projektentwicklung spielend leicht!

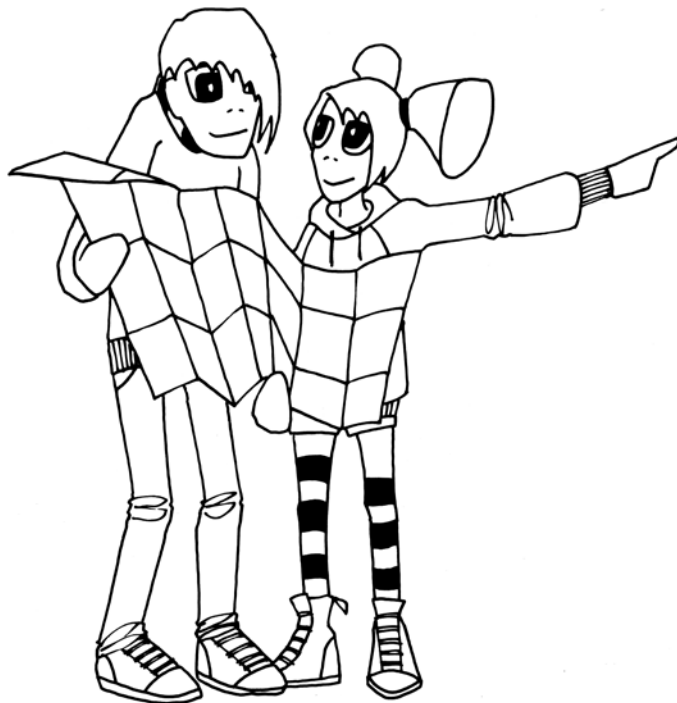


Die Idee

Herausfinden, was ihr wollt

Um ein Projekt für *Hoch vom Sofa!* zu entwickeln, ist es sinnvoll, sich zunächst einen Überblick darüber zu verschaffen, was der jeweilige Ort zu bieten hat und woran es noch fehlt. Auf einer gründlichen Entdeckungstour durch euer Dorf oder euren Stadtteil erfahrt ihr, was es schon Spannendes gibt und was vielleicht gerade entsteht. Dazu findet ihr ein Spiel als Download auf unserer Homepage..

Wenn ihr genug entdeckt habt, könnt ihr loslegen und aus euren Einfällen eine Projektidee aussuchen. Berücksichtigt am besten gleich, wie man die Idee in einem Projekt umsetzen kann und wer dafür als Hilfe und Partner in Frage kommt. Es ist immer leichter, an schon Bestehendes anzuknüpfen, Brachliegendes zu aktivieren oder mit einem Thema zu arbeiten, das auch für einen Projektpartner interessant sein könnte, als das Rad erst wieder neu zu erfinden. Also denkt daran, die Chancen und Möglichkeiten, die ihr bei eurer Tour entdeckt habt, für eure Projektidee auch nutzbar zu machen!



Was ein gutes Projekt kennzeichnet

Um euch die Entscheidung für eine Projektidee zu erleichtern, hier die wichtigsten Eigenschaften eines guten Projektes: **Es**

- begeistert viele und macht Spaß,
- ist besonders spannend für euch,
- verändert etwas für euch und für andere,
- ist für viele nützlich und schließt niemanden aus,
- ist nicht zu anstrengend und nicht zu aufwendig,
- wird in der eingeplanten Zeit fertig,
- kann im Anschluss aber weitergehen.

Ein Beispiel: Ihr habt bei eurem Streifzug eine Brachfläche gefunden, die sich gut zum Biken eignet. Daraus ließe sich eine Crossing-Strecke für euch selbst und andere machen, vielleicht könnten dort ja sogar Wettbewerbe veranstaltet werden. In einem halben Jahr wäre so eine Strecke bestimmt gut zu gestalten, und begeisterte Helfer würden sich wahrscheinlich auch finden lassen.

Die Projektbeschreibung

Nachdem ihr euch auf ein Projekt geeinigt und auch schon darüber diskutiert habt, wie es sich umsetzen lässt, fällt es euch sicher leicht, folgende Fragen zu dem Projekt zu beantworten:

- Was wollt ihr genau machen?
- Wo findet euer Projekt statt
- Wer hat was davon?
- Was wird sich durch euer Projekt verändern?

Wenn ihr diese Fragen mit paar Sätzen beantworten könnt, habt ihr den ersten Schritt zum eigenen Projekt geschafft. Am besten, ihr haltet die Antworten klar und übersichtlich schriftlich fest, damit ihr eure Projektidee an andere weitergeben könnt, zum Beispiel per E-Mail. Ihr werdet diese Projektbeschreibung brauchen, wenn ihr auf Projektpartnersuche geht, und auch, wenn ihr uns euren Projektvorschlag zuschickt.



Projektpartner

Wie man Unterstützer findet

Für euer Projekt braucht ihr auch einen geeigneten Projektpartner. Das hat zum einen rechtliche Gründe, und zum anderen könnt ihr davon profitieren, dass dieser Partner bereits Erfahrungen mit Projektarbeit hat.

Ein guter Weg, um andere Menschen auf euer Projekt aufmerksam zu machen, ist es, darüber mit Freunden und Bekannten im Chat, bei SchülerVZ oder facebook, im Jugendclub, im Sportverein oder an der Schule zu reden. Ihr könnt auch Aushänge machen oder mit der örtlichen Presse Kontakt aufnehmen.

Oft funktioniert Mund-zu-Mund-Propaganda am besten, zum Beispiel so:

- Ihr berichtet einem Freund von eurer Idee, der erzählt es seinem Onkel; dieser wiederum arbeitet in einem Betrieb, in dem es Möglichkeiten zur Unterstützung eurer Idee gibt.
- Ihr sprecht mit eurem Sporttrainer, der hat einen Kollegen mit einer ähnlichen Idee und möchte mit euch gemeinsam das Projekt durchführen.

Doch allein darauf könnt ihr euch nicht verlassen. Ihr müsst schon selber aktiv werden und Menschen ansprechen, bei denen ihr euch vorstellen könnt, dass sie gerne mit euch zusammenarbeiten würden. Deshalb solltet ihr ausgehend von der Frage: *Zu wem könnte unsere Projektidee passen?* euren selbstgestalteten Stadt- bzw. Dorfplan noch einmal anschauen oder das Telefonbuch oder Internet zu Rate ziehen. Ruft geeignete Partner an oder schreibt ihnen eine E-Mail und macht einen Termin aus.

Checkliste Partner finden und für das eigene Projekt gewinnen

- Wer greift das Thema bereits auf? => Der Blick auf den Stadt-/Dorfplan, ins Telefonbuch oder ins Internet;
- Wer könnte hilfreich sein? => Nachfrage im Freundes- und Bekanntenkreis;
- Was soll der Projektpartner können? => Eine sportliche Idee etwa braucht einen sportlichen Partner;
- Mögliche Projektpartner ansprechen => Persönlich und per E-Mail oder Telefon;
- Sich darüber einigen, wer welche Aufgaben übernimmt.

Wie man mit dem Projektpartner kooperiert

In einer guten Projektpartnerschaft

- arbeiten alle Partner gleichberechtigt an dem Projekt mit. Denkt dran: Dies ist euer Projekt! Lasst euch wichtige Entscheidungen und kreative Ideen nicht abnehmen oder ausreden. Arbeitet nur mit Menschen zusammen, die euch ernst nehmen und die auch wirklich auf eure Vorschläge eingehen. Denn darum geht es für euch: an eurem Projekt maßgeblich teilzuhaben, eine wichtige Rolle darin zu spielen und nicht nur irgendwie mitzumachen!
- sollten sich alle Partner an ihre Vereinbarungen und Verabredungen halten, weil sonst das Projekt gefährdet ist und Frust aufkommt.
- sollten sich alle Partner regelmäßig treffen, um über Gutes und Schlechtes, über Erfolge und Schwierigkeiten zu sprechen.



Checkliste erster Termin mit dem Projektpartner

- Sammelt vorher ein paar nützliche Informationen über den Gesprächspartner.
- Nehmt die Projektbeschreibung, Stift und Block, einen Kalender und einen Flyer von *Hoch vom Sofa!* mit zu dem Treffen.
- Stellt euch nacheinander kurz vor.
- Erläutert die Möglichkeiten, die *Hoch vom Sofa!* bietet.
- Schildert eure Idee und gebt sie dem Gesprächspartner auch noch in schriftlicher Form.
- Erklärt euer Anliegen: Wie seid ihr ausgerechnet auf diesen Verein, diesen Verband oder diese Einrichtung gekommen, wie stellt ihr euch eine ebenbürtige Projektpartnerschaft vor?
- Vereinbart zum Schluss, wann ihr euch wieder treffen wollt und was bis dahin noch geklärt werden muss.

Wenn ihr mal nicht weiter wisst, finden sich an der Schule oder im Jugendclub bestimmte Menschen, die euch gerne helfen. Ansonsten könnt ihr euch auch jederzeit an uns wenden (die Kontaktdaten stehen auf der letzten Seite) oder schaut einfach hin und wieder auf unserer Homepage www.hoch-vom-sofa.de vorbei.



Der Projektplan

Wer was wann mit wem?

So, jetzt kann es endlich richtig losgehen. Nun geht es darum, gemeinsam mit eurem Projektpartner Aufgaben zu benennen sowie Verantwortlichkeiten und Termine festzulegen. Als Erstes einigt ihr euch auf die Meilensteine eures Projekts. Ein Meilenstein ist eine wichtige Aufgabe, die erledigt werden muss, um weiterzukommen.

Ein Beispiel: Ihr wollt einen Skatespot im Dorf oder Stadtteil bauen. Ihr habt den Jugendclub als Partner gewonnen, und jetzt geht es an die Planung. Meilensteine könnten hierbei sein:

- Einen geeigneten Platz finden
- Die Gemeinde von der Idee eines Skatespots überzeugen
- Eine Skizze des geplanten Spots anfertigen
- Einen Experten finden, der weiß, wie man so etwas baut und welches Material man braucht
- Die Rampen und alles Übrige bauen
- Den Platz gestalten (zum Beispiel mit Farbe)
- Die Rampen aufstellen und alles sichern
- Den TÜV-Gutachter bestellen
- Den Skatespot mit einer Party oder einem Konzert eröffnen

Da die *Hoch vom Sofa!*-Projekte zwischen Januar und Oktober 2012 durchgeführt und abgeschlossen werden sollen, müssen die vereinbarten Meilensteine als Nächstes in einen Zeitplan eingetragen werden. Einen solchen Zeitplan findet ihr im Antrag. Am besten, ihr schreibt immer dazu, wer für den jeweiligen Meilenstein zuständig ist und welche Personen mitmachen. Der Zeit- und Aktionsplan umfasst also immer die Angaben: **wer** macht **was** bis **wann** mit **wem**?



Kostenkalkulation

Bevor ihr nun euren Projektvorschlag an uns weitergebt, solltet ihr darüber nachdenken, wie viel Geld schätzungsweise nötig wäre, um das Projekt umzusetzen.

Die Frage, die ihr euch dabei stellen solltet, lautet also: Was brauchen wir alles für unser Projekt?

Nachdem dieser Bedarf richtig abgeschätzt ist, fällt das Kalkulieren leichter – überlegt euch, welche Materialien ihr wo besorgen könnt und wofür ihr in etwa wie viel Geld ausgeben müsst. Wenn ihr dann alles grob zusammenrechnet, könnt ihr ganz gut einschätzen, welche Fördersumme ihr bei uns für das Projekt beantragen wollt.

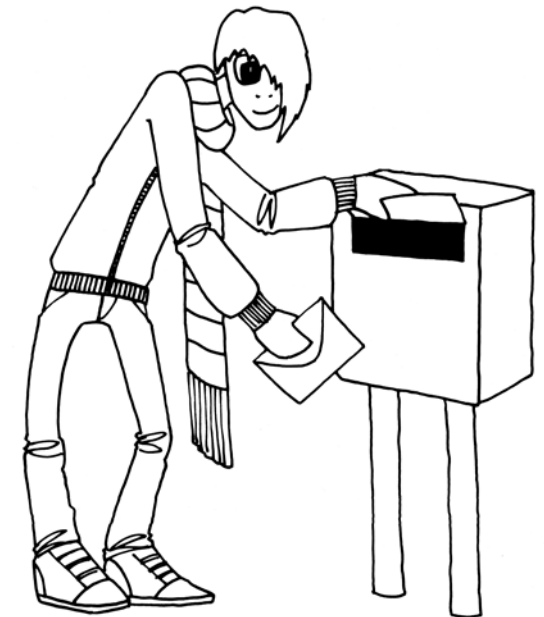


Der Projektvorschlag

Das brauchen wir von euch

- 1 Die Projektbeschreibung. Dazu könnt ihr gerne auch einige Fotos, Zeichnungen oder Bilder legen, so dass wir einen optischen Eindruck von dem Vorhaben gewinnen.
- 2 Einen Finanzplan für euer Vorhaben, den euer Projektpartner erstellt hat.
- 3 Und natürlich den Projektantrag, ganz formell von eurem Projektpartner unterschrieben.

Ihr könnt all das direkt auf unserer Homepage www.hoch-vom-sofa.de als Download finden.



**Alle Schritte erledigt, Antrag ausgefüllt und als Brief abgeschickt?
Dann sind wir jetzt dran und melden uns in den nächsten Wochen bei euch.**

Wir freuen uns auf engagierte, kreative oder verrückte Ideen und drücken die Daumen, dass euer Projekt am Ende ausgewählt wird und mithilfe der Förderung erfolgreich laufen kann.

Wir wünschen euch viel Freude bei der Ideenfindung, bei euren Gedankenspielen, beim Beraten und gemeinsamen Planen!

Euer *Hoch vom Sofa!*-Team der DKJS

Wie ihr uns erreicht

Falls Fragen oder Probleme bei der Gestaltung eures Projekts auftauchen sollten, guckt erst mal auf unsere Homepage: www.hoch-vom-sofa.de.

Die Regionalkoordinatoren von Hoch vom Sofa! stehen euch gerne bei der Planung und Umsetzung eurer Ideen mit Rat und Tat zur Seite:

Ricardo Glasernord	westsachsen@hoch-vom-sofa.de
Harriet Völker	leipzig@hoch-vom-sofa.de
Mathias Busch	nordostsachsen@hoch-vom-sofa.de
Mathias Engert	südwestsachsen@hoch-vom-sofa.de
Hendrik Hadlich	mittelsachsen@hoch-vom-sofa.de
Anikó Töppel	dresden@hoch-vom-sofa.de
Susann Krause	südotsachsen@hoch-vom-sofa.de

Ansprechpartner der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung in Dresden sind Anne Dawidczak, Edda Laux und Detlef Graupner.

Wir sind werktags von 14:00 – 17:00 Uhr für euch erreichbar unter Tel.: 0351-320 156 55.

Eure Anträge schickt ihr an:

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
Regionalstelle Sachsen
»Hoch vom Sofa!«
Bautzner Str. 22 HH
01099 Dresden

Hoch vom Sofa! Chancen nutzen, Teilhabe stärken, Verantwortung wagen. Eine Aktion der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung in Kooperation mit der Liga der freien Wohlfahrtsverbände Sachsen auf der Grundlage des Programms »TeilHABE ist mehr als TeilNAHME« des Sächsischen Staatsministeriums für Soziales.

deutsche kinder- und jugendstiftung

STAATSMINISTERIUM
FÜR SOZIALES UND
VERBRAUCHERSCHUTZ

Freistaat
SACHSEN



Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
Regionalstelle Sachsen
Bautzner Str. 22 HH
01099 Dresden

Gestaltung & Layout: Pralle Sonne
Illustrationen: Irina Sowitzki/Pralle Sonne

