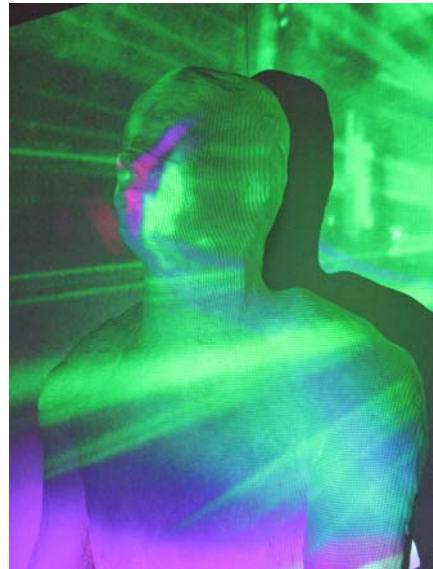


## LebenskünstlerInnen 2.0

Liane Adam, Alex Sott,  
Landesinstitut für Schule/ Gesundheit und Suchtprävention Bremen  
in Kooperation mit der Jugendbildungsstätte LidiceHaus Bremen



*Du hast alle Chancen...  
Alles liegt in deiner Hand...  
Du entscheidest selbst über Dein Leben...  
Du musst es nur wollen...*

*Ist es wirklich so einfach?  
Liegt es wirklich nur an mir?  
Bestimme ich allein meine Zukunft?  
Wohin soll meine überhaupt Reise gehen?  
Wie viel **Ich** kann ich mir leisten?*

Jugendlich zu sein bedeutet eine Zeit starker körperlicher und psychosozialer Veränderungen zu durchleben. Die Anforderungen in dieser Zeit sind immens: Es gilt attraktiv zu sein, Spaß zu haben, sich auszuprobieren, erste sexuelle Erfahrungen zu sammeln, Freundschaften aufzubauen, sich vom Elternhaus zu lösen, schulisch erfolgreich zu sein, eine individuelle Identität und eine eigenständige Zukunftsperspektive zu entwickeln, etc.

Wie gut dies alles gelingt, ist nicht nur von den individuellen Ressourcen und Kompetenzen der Jugendlichen abhängig, sondern auch von der Unterstützung und Begleitung durch Familie, Schule und Jugendhilfe. Viele Jugendliche erfahren diese Unterstützung nur unzureichend, sind überfordert und reagieren mit Rückzug oder problematischen Verhaltensweisen an denen sie selbst oder andere zu leiden haben.

Im Rahmen des Projektes **LebenskünstlerInnen 2.0** wollen wir Jugendlichen den Raum bieten, sich mit den drängenden Fragen ihrer persönlichen Lebensgestaltung und Zukunftsplanung auseinanderzusetzen.

Eine zentrale Frage dabei ist und bleibt: Fühlst Du Dich wohl in Deinem Leben?

Das Thema „Lifestyling“ steht immer mehr in den Mittelpunkt des Alltagslebens, wird immer öffentlicher, immer facettenreicher und vielleicht auch folgenreicher... Das Netz ist allgegenwärtig für Selbstdarstellung, Kommunikation, Information, Träume und Rollenspiele...

*Wie wollen Mädchen und Jungen heute sein und werden? Wie finden sie ihren Lebensstil? Wie bewegen sie sich zwischen verschiedenen Kulturen, zwischen virtuellen und realen Lebenswelten? Was passt zu ihnen? Welche Kompetenzen möchten und brauchen sie überhaupt? Was wollen sie vermeiden und was wollen sie gewinnen? Wie nehmen sie die Anforderungen von Umwelt und Alltag auf?*

Die Bearbeitung dieser Fragen geschieht mit einer großen Vielfalt an kreativ-künstlerischen und erlebnispädagogischen Methoden. Wir arbeiten geschlechtsreflexiv und prozessorientiert und bemühen uns die aktuellen Lebensweltbezüge der Jugendlichen, seien es nun Online-Spiele-Welten oder Net-Communities wie Schüler VZ, gemeinsam zu reflektieren.

Unser Anliegen ist es, dass Jugendliche ihre Stärken, Fähigkeiten, Grenzen und Schwächen kennen und mit ihnen umgehen können; dass sie sich in ihrem Körper wohl fühlen und dass sie in der Lage sind, ein selbstbestimmtes genussvolles, suchtfreies und im weitesten Sinne gesundes und sinnerfülltes Leben zu führen - wie immer das der bzw. die Einzelne definiert.

## Zielgruppe

Jugendliche (Mädchen und Jungen) zwischen 15-17 Jahren (ab Klasse 9 aus unterschiedlichen Schultypen)

## Schwerpunkte

### I. Traum und Realität

Der Blick auf individuelle Lebensträume und alltägliche Lebenswelten

### II. I am what I am?... oder ich mache mir ein Bild von mir

Der Blick auf die eigene Seite und der Blick Anderer auf mich

Wie und wo stellen sich Jugendliche heute selbst dar? Welches Bild will ich von mir transportieren? Klassisch und modern wird jede/r ein Bild von sich entstehen lassen... Mit Hilfe verschiedener Methoden (Fotopäd. Arbeit, Theaterpäd. Arbeit, Medienpäd. Arbeit) werden persönliche und soziale Kompetenzen in den Mittelpunkt gestellt.

### III. Wie machen das andere? - Alles LebenskünstlerInnen oder was?...

Blick und Spotlights auf die Lebensgestaltungen anderer

### IV. I do it my way...

Weblog, Podcast oder YouTube

Entscheidungen und Strategien für das eigene Leben gezippt und komprimiert?

## Durchführung

Durchgängig in allen Schwerpunkten wird mit vielfältigen Methoden gearbeitet, um unterschiedliche Interessen, Seiten und Neigungen der Teilnehmer/innen anzusprechen. Wir legen Wert auf das Anknüpfen an vorhandenen Erfahrungen, Kompetenzen und Ressourcen der Jugendlichen. Ein methodischer Schwerpunkt in diesem Seminar ist die Arbeit mit verschiedenen digitalen Medien und Angeboten, die zum Alltag Jugendlicher heute gehören. Es geht um die Auseinandersetzung mit Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren dieser virtuellen Welten und um die Förderung eines (selbst)bewussten Umgangs mit den neuen Medien.

## Umfang

Das Projekt kann flexibel auf die jeweilige Situation zugeschnitten werden und zwischen 25-40 Stunden umfassen. Treffen sie mit uns die entsprechenden Absprachen. Die Aufwendungen richten sich nach dem Umfang des Projektes.

## Kontakt



Liane Adam  
Landesinstitut für Schule  
Gesundheit und Suchtprävention  
Große Weidestraße 4-16  
28195 Bremen

Tel: 0421 361 16051  
Fax: 0421 361 8914  
Mail: [ladam@lis.bremen.de](mailto:ladam@lis.bremen.de)  
[www.suchtpraevention-bremen.de](http://www.suchtpraevention-bremen.de)



Alexander Sott  
LidiceHaus Bremen  
Weg zum Krähenberg 33A  
28201 Bremen

Tel: 0421 69272 19  
Fax: 0421 69272 16  
Mail: [asott@lidicehaus.de](mailto:asott@lidicehaus.de)  
[www.lidicehaus.de](http://www.lidicehaus.de)