

# Wo Jugend lernt:

## Jugendkulturen als Lernräume entdecken

### Worum geht es in diesem Workshop?

Jugendliche lernen nicht nur in der Schule. Sie lernen im Skatepark, beim Zocken, auf TikTok, beim Chillen, beim Graffiti-Sprühen. Dieser Workshop lädt dazu ein, jugendkulturelle Praktiken als Lernräume ernst zu nehmen — und die eigene pädagogische Haltung dazu zu reflektieren.

Leitfrage: Was passiert eigentlich, wenn Jugendliche das tun, was sie wollen — und welche Rolle spielen Raum, Beziehung und Bildung dabei?

## Teil 1: Theoretischer Rahmen

### 1.1 Enger und weiter Bildungsbegriff

Es lässt sich zwischen einem engen und einem weiten Bildungsbegriff unterscheiden. Diese Unterscheidung ist für die Kinder- und Jugendarbeit zentral, weil sie bestimmt, was wir überhaupt als Lernen und Bildung wahrnehmen — und was wir übersehen.

#### Enger Bildungsbegriff

Bildung findet in formalen, institutionellen Kontexten statt: Schule, Ausbildung, Kurse. Zertifizierbar, messbar, planbar.

Beispiel: Schulabschluss, Führerschein, Sprachkurs.

Risiko: Alles, was nicht zertifizierbar ist, gilt nicht als Bildung.

#### Weiter Bildungsbegriff

Bildung umfasst alle Prozesse, in denen Menschen sich selbst, andere und die Welt neu verstehen.

Informell, biographisch, situativ.

Beispiel: Im Skatepark Durchhaltevermögen entwickeln. Auf TikTok eine Stimme finden.

Chance: Jugendkulturen werden als Bildungsräume sichtbar.

### 1.2 Was meint Lernen? Was meint Bildung?

Arnd-Michael Nohl (2015) unterscheidet Lernen und Bildung nicht nach Ort oder Inhalt, sondern nach der Qualität des Prozesses:

#### Lernen

Kumulativer, kontinuierlicher Erwerb von Wissen und Können innerhalb bestehender Orientierungsrahmen.

Der Rahmen, mit dem jemand die Welt deutet, bleibt unverändert.

Beispiel: Eine Jugendliche lernt einen neuen Trick auf dem Skateboard — sie bleibt Skaterin.

#### Bildung

Transformation des „Orientierungsrahmens“: Die Person verändert grundlegend, wie sie sich selbst und die Welt wahrnimmt.

Neues Selbstverständnis entsteht.

Beispiel: Durch Skaten erkennt sie: Ich kann Räume beanspruchen, die nicht für mich gedacht waren.

## **Merksatz: Lernen fragt Was und Wie? Bildung fragt: Wer werde ich dabei?**

### **Reflexionsfragen**

Welche jugendkulturellen Praktiken nehme ich als Lernen wahr — und welche als reine Freizeitbeschäftigung?

Wann würde ich sagen: Hier passiert gerade Bildung?

## **1.3 Die Rolle von Space — Raum ist nicht neutral**

Räume bestimmen, wer sich wo aufhalten darf, wie lange, zu welchen Zeiten und unter welchen Bedingungen. Und das nicht für alle gleich.

### **Drei Dimensionen von Space:**

- Physisch: Jugendzentrum, Skatepark, Straße, Spielhalle, Schule, zu Hause
- Sozial: Peergroups, Szenen, Online-Communities, Fandoms
- Institutionell: Regeln, Öffnungszeiten, Zugangsvoraussetzungen, Hausordnungen

Space und Bildung hängen unmittelbar zusammen: Bildungsprozesse brauchen Räume, in denen sie überhaupt stattfinden können. Wer bestimmte Räume nicht betreten darf — physisch, sozial oder symbolisch — dem werden auch Bildungsgelegenheiten verwehrt.

### **Leitfragen: Space**

Welche Räume stehen welchen Jugendlichen offen — und welche nicht?

Wo ist Aufenthalt selbstverständlich, wo erklärungsbedürftig?

Welche Zuschreibungen (Geschlecht, Herkunft, Klasse, Behinderung) beeinflussen den Zugang?

Wo regulieren wir als Fachkräfte Zugang, Dauer oder Verhalten — und wen trifft das besonders?

## Teil 2: Fallvignetten — Jugendkulturen als Lernräume

Lest jeweils zwei Vignetten und diskutiert die Fragen in Kleingruppen.

Bitte beantwortet alle vier Fragen — bezogen auf die Vignette, die eurer Gruppe vorlag. Im Plenum vergleichen wir eure Antworten über die Vignetten hinweg.

### 1 Welche Lernorte tauchen in euren Vignette auf?

Physische, soziale und digitale Räume — auch unsichtbare oder informelle.

### 2 Was wird an diesen Lernorten gelernt — und was nicht?

Konkrete Fähigkeiten, soziale Praktiken, Selbstverständnis. Was bleibt unsichtbar oder unbenannt?

### 3 Wer hat Zugang zu diesen Lernorten — und wer nicht?

Welche Bedingungen öffnen oder versperren den Zugang? Welche Zuschreibungen spielen eine Rolle?

### 4 Was bedeutet das für eure pädagogische Praxis?

Was könnt ihr erkennen, anerkennen oder verändern — ohne den Lernort zu übernehmen? Kennt ihr ähnliche Praktiken/Lernorte?

## Vignette 1: Yennifer (15) — Aikido

Yennifer ist 15 Jahre alt und besucht gelegentlich ein Jugendzentrum. Sie lebt mit ihrer Mutter und fünf Geschwistern in einer kleineren Großstadt. Aufgrund eines medizinischen Fehlers bei ihrer Geburt hat sie eine starke Sehbeeinträchtigung. In der Schule gilt sie als gute Schülerin, erlebt aber Ausgrenzung und infantilisierende Ansprache durch Lehrkräfte. Ihren Weg zum Aikido findet sie auf der Suche nach einem Raum, in dem sie als kompetent wahrgenommen wird.

Zwei Monate nachdem ich mit Aikido angefangen habe, kam einer meiner Trainer zu mir und meinte: 'Ja, du machst mit den Erwachsenen Prüfungen.' Ich war komplett überfordert [...] und er hat mich ständig Sachen gefragt, die ich noch gar nicht konnte, um einfach zu gucken was ich in so einer Stresssituation mache [...] ich war halt bisschen faul ich war halt immer in meiner Komfortzone und ich hab halt zu sehr im Rahmen der Möglichkeiten gedacht ich habe zu wenig geträumt. (Zeile 413-454)

### Lernen oder Bildung?

Lernen: Yennifer erlernt Techniken, Regeln und Prüfungsformen des Aikido — innerhalb eines bestehenden Rahmens.

Bildung (Nohl): Der Trainer zumutete ihr etwas jenseits ihrer Komfortzone. Sie verändert ihr Selbstbild: von 'zu wenig geträumt' zu jemandem, der mit Erwachsenen auf Augenhöhe antritt.

Frage: Was hat den Unterschied gemacht — das Training oder die Zumutung durch den Trainer?

## REFLEXIONSFRAGEN

- Was unterscheidet den Raum Aikido vom Raum Schule?
- Warum kann Struktur und klare Regelung hier empowernd wirken — obwohl Schule mit ähnlichen Mitteln begrenzt?
- Welche Rolle spielt die Beziehung zum Trainer für den Bildungsprozess?
- Wie können Fachkräfte Jugendliche 'zumuten', ohne ableistisch zu adressieren?
- Wann ist Schutz ermöglichend — wann begrenzend?

## Vignette 2: Azra (20) — DJing

Azra ist 20 Jahre alt, studiert Sozialwissenschaften und arbeitet als Honorarkraft in dem Jugendzentrum, das sie selbst über viele Jahre besucht hat. In der Schule erlebt sie Ausgrenzung und ungerechte Beurteilungen. Das Jugendzentrum — insbesondere geschlechtsspezifische Angebote wie der Mädchentag — wird zu einem zentralen Bildungsraum.

Ich bin da hingegangen ich habe meine ganze Seele ausgekotzt ich kannte die nicht ich habe mich vorgestellt ich konnte zeigen wer ich bin [...] was ich machen will wer ich sein will die haben mich darin unterstützt die Person zu sein oder zu werden die ich sein möchte. (Zeile 609-612)

Immer wenn ich aufgelegt habe waren die Mädels vom Jugendhaus mit denen ich mich nicht privat getroffen habe meistens immer da die sind immer gekommen um mich zu unterstützen das war etwas was uns das Jugendhaus mitgegeben hat dass wir Mädels uns unterstützen obwohl wir nicht so gehillt haben. (Zeile 792-796)

### Lernen oder Bildung?

Lernen: Azra lernt im DJing-Workshop konkrete Fähigkeiten — Mischen, Sound-Equipment bedienen.

Bildung (Nohl): Durch das Auflegen verändert sich ihr Selbstverständnis: Sie wird jemand, der öffentlich sichtbar ist und Räume beansprucht. Und sie erlebt, dass Solidarität gemacht werden kann — auch ohne enge Freundschaft.

Der Bildungsprozess passiert nicht nur im Workshop, sondern im Auftritt, in der Reaktion der anderen.

## REFLEXIONSFRAGEN

- Wie entsteht im Jugendzentrum eine Kultur der gegenseitigen Unterstützung?
- Warum ist Unterstützung auch dann bedeutsam, wenn keine enge Freundschaft besteht?
- Welche Rolle spielen geschlechtsspezifische Angebote für Bildungsprozesse?
- Wie tragen Beziehung, Anerkennung und Haltung der Fachkräfte zur Raumeignung bei?
- Was unterscheidet den Raum Jugendzentrum vom Raum Schule — strukturell und atmosphärisch?

### Vignette 3: Rosa (26) — Skaten und Graffiti

Rosa ist 26 Jahre alt, holt ihr Abitur nach und lebt in einer Großstadt. In ihrer Jugend war sie in Skateboarding- und Graffiti-Szenen eingebunden — männlich dominierte Räume, in denen sie sowohl Anerkennung als auch Abwertung erlebt. Geschlecht wird für Rosa situativ relevant: manchmal schützend, manchmal einschränkend.

Wenn man an der Hall [of Fame] malt [...] kommt immer irgendein Dude [...] der immer denkt dass er dir jetzt irgendwas erzählen kann [...] und ich denke mir dann meinen Teil lieber [...] das ist auch so ein bisschen Schutz als Frau weil sich wirklich in diesen Disput zu bringen da ist [...] der Schwächere gegen so jemanden der dann seit 10 Jahren an der Hall in seinem Style malt. (Zeile 790-801)

Die Leute gucken einem ja zu beim Skaten [...] fremde Leute kommen auch zu einem und sagen einem dass man gut ist [...] ein paar Jungs sind so 'boah krass dass du das kannst. (Zeile 1028-1034)

#### Lernen oder Bildung?

Lernen: Rosa erwirbt skatetechnische Fähigkeiten und szenespezifisches Wissen über Graffiti.

Bildung (Nohl): Sie entwickelt Strategien im Umgang mit männlicher Dominanz (Rückzug, Ignorieren, Schutz) und verändert ihre Selbstpositionierung im öffentlichen Raum: Ich bin hier. Ich kann das. Ich bleibe.

Space-Frage: Der Skatepark ist ein öffentlicher Raum mit Publikum — Anerkennung und Bewertung sind untrennbar verbunden.

#### REFLEXIONSFRAGEN

- Wann tritt Geschlecht in den Hintergrund — und warum?
- Welche Formen von Agency zeigt Rosa, die pädagogisch leicht übersehen werden?
- Wie würden Fachkräfte in solchen Situationen reagieren — regulierend oder begleitend?
- Für wen gilt 'Geschlechtsneutralität' im öffentlichen Raum — und für wen nicht?

## Vignette 4: Neil (16) Fußball, Anime und Fortnite

Neil ist 16 Jahre alt, lebt mit seiner Mutter und seiner jüngeren Schwester in einem Hochhaus in einer Großstadt. Seine Eltern, beide aus Kamerun stammend, sind getrennt; der Vater lebt heute im Ausland. Neil besucht eine Berufsschule, an der er seinen Qualifizierenden Hauptschulabschluss nachholen muss, um später die Realschule besuchen zu können. Er spielt leidenschaftlich gern Fußball und ist bereits einige Ligen aufgestiegen, sein Traum ist es Fußballprofi zu werden, eine Karriere als Fortnite-Spieler kann er sich ebenfalls vorstellen.

### Blue Lock: Anime

Der Manga-Anime Blue Lock, in dem es darum geht, den weltbesten Stürmer zu entwickeln, wird für Neil zu einem zentralen Referenzrahmen. Er speichert TikTok-Clips aus dem Anime, guckt sie sich vor Spielen an, tauscht sie mit seinem engsten Freund aus. Der Anime gibt ihm Sprache und Bilder für das, was er auf dem Platz erfahren will.

Wenn ich das so sehe, dann kommt so automatisch diese Energie, die er so ausstrahlt, die überträgt sich irgendwie so auf mich rüber. Und ich bekomme dann so dieses Mindset, ich habe so wirklich diesen Willen. (Zeile 01:04-01:05)

Dieser Anime hat mir so gezeigt, dass es keinen Grund gibt aufzugeben, um weiterzumachen [...] selbst wenn es am Ende für den Gegner 10-0 steht. (Zeile 01:45)

Wenn ich 100% von mir raushole und mein Gegner auch 100% gibt und ich merke, es reicht nicht aus — dann hat mir dieser Anime gezeigt, dass ich dann an meine Grenze gehen muss und 120% geben muss. (Zeile 01:06)

Neil und sein bester Kumpel tauschen Szenen aus dem Anime aus, reden darüber auf dem Heimweg vom Training. Die Figuren des Animes werden zu Orientierungsfiguren, die Handlungslogiken formulieren, die Neil auf den realen Fußball überträgt.

### Lernen oder Bildung? (nach Nohl)

Lernen: Neil eignet sich durch den Anime eine Sprache des Willens und der Strategie an — konkrete Bilder und Begriffe.

Bildung: Der Anime verändert Neils Selbstverhältnis grundlegend: Er denkt sich um von 'ich kann es nicht' zu 'ich muss 120% geben'. Das ist keine neue Information, sondern eine neue Haltung zur eigenen Grenze.

Space: Der digitale Raum (TikTok, Anime-Streaming) wird zum Bildungsraum — nicht passiv, sondern aktiv kuriert und gemeinsam gedeutet.

## REFLEXIONSFRAGEN

- Wie funktioniert Anime als Orientierungsmedium — was gibt er Neil, was die Schule nicht gibt?
- Welche Rolle spielt die Gemeinschaft mit Andrews beim Deuten der Anime-Szenen?
- Wie würdet ihr auf Neils Anime-Konsum deuten?
- Was sagt es über Lernprozesse aus, dass Neil sich seine Leitfiguren aus einem fiktiven Medium holt?

## Fortnite: Gaming

Fortnite zieht sich durch Neils gesamte Biographie. Mit 9 Jahren begann er zu spielen, in der Corona-Zeit war es der einzige soziale Raum, der noch funktionierte. Er trainierte täglich eigenen Aussagen zufolge 10-14 Stunden, eignete sich Maus-und-Tastatur-Steuerung selbst an (weil die Mutter den Controller versteckt hatte), schaute sich YouTube-Videos von Profispielern an. Mit seinem engsten Freund nimmt er an Turnieren (auch im Jugendzentrum) teil — und hat klare Ziele: ein besseres Setup, größere Turniere, Preisgeld.

Ich habe mir gedacht, soll das jetzt die ganze Zeit so weitergehen? Ich bin zu Hause, die spielen und ich hab keinen Controller. Ich hab erstmal jeden angerufen, den ich kenne, ich hab nach einem Controller gefragt [...] Dann hab ich mir gedacht, hab ich erstmal auf YouTube geguckt, Controller auf PS... Tastatur auf PS4 anschließen, geht das? Da hab ich geguckt, da hab ich gesehen, es geht. Da hab ich direkt bei meinem besten Kumpel geklopft. (Zeile 01:19-01:20)

Wir machen immer so eins gegen eins gegeneinander [...] Und von den Profispielern schauen wir uns dann immer das meiste ab und üben dann mäßig zusammen. (Zeile 01:15)

Gaming ist für Neil kein Zeitvertreib, sondern ein ernsthafter Entwicklungsraum: mit Trainingsroutinen, Wettkampf, Lernstrategien und sozialer Bindung. Die Corona-Zeit, die schulisch als Krise erlebt wurde, war gaming-bezogen eine Phase intensiver Kompetenzentwicklung.

### Lernen oder Bildung? (nach Nohl)

Lernen: Neil eignet sich Gaming-Techniken an — Tastatursteuerung, Spielverständnis, Turnierformat.

Bildung: Die Selbstorganisation des Lernens (Problem erkennen, Lösung suchen, YouTube, Andrews fragen, Tastatur anschließen) zeigt, dass Neil ein Handlungsprinzip entwickelt hat: Wenn ein Weg blockiert ist, finde ich einen anderen. Dieses Prinzip überträgt sich auf Fußball, Schule und Alltag.

Space: Das Jugendzentrum mit Gaming-PC ist für Neil ein wichtiger Raum — nicht wegen des Angebots allein, sondern wegen der besseren Technik, der Leute und des Essens.

## REFLEXIONSFRAGEN

- Was unterscheidet Neils Gaming-Praxis von bloßem Zeitvertreib?
- Wie hat die Corona-Zeit das Verhältnis zwischen schulischem und informellem Lernen bei Neil verschoben?
- Welche Kompetenzen hat Neil im Gaming entwickelt, die in anderen Kontexten sichtbar werden?
- Wie können Fachkräfte Gaming-Engagement wie Neils erkennen und begleiten, ohne es zu pädagogisieren?

## Teil 3: Analysemodell für die Praxis

### Space × Gender × Agency × Lernen

Dieses Modell hilft Fachkräften, jugendkulturelle Praktiken als Lernorte zu lesen — und die eigene Rolle dabei zu reflektieren.

Grundannahme: Jugendliche lernen ständig — nur selten dort, wo wir es erwarten.

#### **SPACE — Wo findet Lernen statt?**

Räume sind nicht neutral. Sie bestimmen, wer sich wo aufhalten darf, wie lange und unter welchen Bedingungen — und damit auch, wer welche Lernerfahrungen machen kann.

#### **Dimensionen von Raum:**

- Physisch: Jugendzentrum, Skatepark, Straße, Spielhalle, Online-Plattform
- Sozial: Peergruppen, Szenen, Cliques, Communities
- Institutionell: Angebote, Regeln, Öffnungszeiten, Zugangsbedingungen

#### **Leitfragen:**

- Welche Räume stehen welchen Jugendlichen offen — und welche nicht?
- Wo ist Aufenthalt selbstverständlich, wo erklärungsbedürftig?
- Welche Zuschreibungen (Geschlecht, Herkunft, Klasse, Behinderung) beeinflussen den Zugang zu Lernorten?
- Wo regulieren wir als Fachkräfte Zugang, Dauer oder Verhalten — und wen trifft das besonders?  
→ Lernorte müssen nicht gestaltet, sondern zunächst erkannt werden.

#### **GENDER — Wer darf wie und wo lernen?**

Geschlecht bestimmt mit, in welchen Räumen Jugendliche lernen können, wie sie dort wahrgenommen werden — und wessen Praktiken als Lernen anerkannt werden.

#### **Typische Formen:**

- Explizite Zuschreibungen: 'Als Mädchen gehörst du hier nicht hin'
- Implizite Normen: leise, angepasst, nicht zu präsent, nicht zu laut
- Überschneidungen mit anderen Zuschreibungen: migrantisiert, behindert, queer

#### **Leitfragen:**

- Wessen Lernpraktiken erkennen wir an — und wessen nicht?
- Wann wird Geschlecht zum Zugangshindernis für bestimmte Lernorte?
- Wann wird Verhalten als unangemessen gelesen — und bei wem?
- Wo verstärken sich Geschlecht und andere Machtverhältnisse gegenseitig?

## **AGENCY — Wie organisieren Jugendliche ihr Lernen selbst?**

Jugendliche sind keine passiven Empfänger:innen von Angeboten. Sie wählen Räume, entwickeln Strategien und gestalten ihre Lernwege aktiv — auch wenn das für Erwachsene nicht immer sichtbar ist.

### **Formen von Agency:**

- Raumwahl: kommen, gehen, pausieren, meiden, wechseln
- Strategien: On-Off, Rückzug, Sichtbarkeit, Schutz durch Schweigen
- Praktiken: chillen, zocken, skaten, posten, organisieren, performen

### **Leitfragen:**

- Wo gestalten Jugendliche ihren Lernweg selbst — auch leise oder indirekt?
- Welche Strategien lesen wir als Kompetenz, welche als Problem?
- Wessen Selbstorganisation erkennen wir an — und wessen übersehen wir?
- Wo reagieren wir regulierend, statt begleitend?

## **LERNEN — Was passiert hier eigentlich?**

Nicht jede Aktivität ist gleich. Die Frage ist nicht: Macht jemand gerade etwas Sinnvolles? Sondern: Was lernt jemand dabei — und merkt er oder sie es selbst?

### **Zwei Ebenen des Lernens (nach Nohl):**

- Lernen im engen Sinn: Wissen und Können wächst — im bekannten Rahmen. Neuer Trick, neue Technik, neue Information.
- Lernen im weiten Sinn: Der Blick auf sich selbst verändert sich. Wer jemand ist und was er oder sie kann — das wird neu verstanden.

### **Leitfragen:**

- Was lernt jemand hier — auch wenn es nicht als Lernen geplant ist?
- Welche Lernorte schaffen Bedingungen, in denen Jugendliche sich selbst neu erleben?
- Was braucht Lernen: Zumutung? Beziehung? Sicherheit? Öffentlichkeit?
- Wie können wir Lernprozesse begleiten, ohne sie zu kontrollieren?

## **INTERSEKTIONALITÄT — Wer kann diesen Lernort nutzen?**

Jugendliche sind keine homogene Gruppe. Zugang zu Lernorten und die Möglichkeit, dort wirklich zu lernen, hängen immer vom Zusammenspiel mehrerer Faktoren ab: Geschlecht, Herkunft, Klasse, Behinderung, Queerness, Migrationsgeschichte.

### **Verbindende Reflexionsfragen**

- Was passiert, wenn dieser Jugendliche diesen Lernort nutzt?
- Würden wir gleich reagieren, wenn ein anderer Jugendlicher dasselbe tut?
- Welche unserer Reaktionen blockieren ungewollt Lernzugänge?
- Wer kommt zu diesem Lernort — und wer kommt nicht? Warum?

## Teil 4: Praxisimpulse für die Jugendarbeit

Die folgenden Impulse sind keine Checkliste, sondern Einladungen zur Reflexion — was tun wir bereits, was könnten wir anders sehen?

### 1 Lernorte erkennen, nicht erst schaffen

Der Skatepark, die Gaming-Session, der Chat — das sind keine Wartezonen bis zum nächsten Angebot. Es sind Lernorte, die ohne uns entstanden sind und funktionieren.

- Erst beobachten: Was passiert hier? Was wird gelernt? Wer lernt von wem?
- Dann entscheiden: Braucht es überhaupt eine pädagogische Intervention?

### 2 Anwesenheit neu lesen

Unregelmäßige Nutzung ('On-Off') ist keine fehlende Bindung, sondern oft eine aktive Strategie. Jugendliche kommen und gehen, wie es für sie stimmt.

- Wiederkommen ermöglichen, nicht Kontinuität einfordern.
- Raumwahl (kommen, gehen, wechseln) als eigenständige Kompetenz anerkennen.

### 3 Offenheit ist nicht gleich Zugang

Offene Räume sind nicht automatisch für alle zugänglich. Manche Jugendliche brauchen klare Strukturen, um überhaupt ankommen zu können.

- Offenheit  $\neq$  Zugänglichkeit.
- Struktur kann Teilhabe ermöglichen — nicht nur begrenzen.

### 4 Szenen als Lernorte ernst nehmen

Chillen, Gaming, Skaten, Social Media, Graffiti — das sind Orte, an denen Jugendliche Dinge lernen, die sie dort lernen wollen. Nicht trotz, sondern weil sie keine Schule sind.

- Nicht fragen: Ist das pädagogisch wertvoll?
- Fragen: Was lernen Jugendliche hier? Von wem? Wozu?
- Szenen nicht als Risiko, sondern als Ressource lesen.

### 5 Selbstorganisiertes Lernen sichtbar machen

Viele Jugendliche organisieren ihr Lernen selbst — durch YouTube, Peers, Ausprobieren, Versagen und Weitermachen. Das ist Kompetenz, keine Notlösung.

- Nicht fragen: Wer hat dir das beigebracht?
- Fragen: Wie hast du das rausgefunden?

### 6 Intersektional beobachten

Nicht alle Jugendlichen haben gleichen Zugang zu denselben Lernorten. Zuschreibungen (Geschlecht, Herkunft, Klasse, Behinderung) entscheiden mit, wer wo lernen darf.

- Nicht fragen: Was brauchen Jugendliche?
- Fragen: Welche Jugendlichen stoßen hier auf welche Grenzen — und warum?

## 7 Sichtbarkeit nicht sanktionieren

Öffentliche Präsenz — laut sein, sich zeigen, Raum beanspruchen — wird bei bestimmten Jugendlichen häufiger als Problem gelesen als bei anderen.

- Sichtbarkeit als Lernstrategie verstehen, nicht als Regelverstoß.
- Fragen: Wer darf hier sichtbar sein — und wer nicht?

## 8 Beziehung vor Angebot

Die wichtigste Ressource in der Jugendarbeit ist oft keine Methode, sondern eine Person, die verlässlich da ist.

- Die Botschaft, die zählt: Du kannst jederzeit wiederkommen.

### Merksatz

Lernorte sind überall — auch dort, wo wir nicht hinschauen.

Pädagogische Fachkräfte müssen sie nicht schaffen. Aber sie können lernen, sie zu sehen.

## Merksätze für die Praxis

### Lernen vs. Bildung

Lernen fragt: Was kann jemand jetzt, was er vorher nicht konnte?

Bildung fragt: Wer ist jemand geworden, der er vorher nicht war?

(nach Arnd-Michael Nohl)

### Space

Räume sind nicht neutral.

Bildungsprozesse brauchen Räume — physische, soziale, institutionelle —, in denen sie überhaupt stattfinden können.

Jugendarbeit gestaltet diese Räume aktiv mit: durch Haltung, Regeln, Beziehungen und das, was sie aushalten kann.

### Jugendkulturen als Lernräume

Chillen, Gaming, Skaten, TikTok, Graffiti — das sind keine Ausweichräume vom Lernen.

Das sind Orte, an denen Jugendliche erfahren: Ich kann etwas. Ich gehöre dazu. Ich bin jemand.

Pädagogische Aufgabe: diese Prozesse begleiten, nicht ersetzen.

## Literatur

Mengilli, Yağmur (2022): Chillen als jugendkulturelle Praxis. VS Springer, Wiesbaden.

Mengilli, Yağmur (2025). Making a Home, aber wie und mit wem? In: Reutlinger, Christian, Pohl, Axel, Krass, Anna (Hrsg.) Making a Home in der Stadt. Springer VS, Wiesbaden.

Mengilli, Yağmur/Reutlinger, Christian (2025): „social butterfly“ und „voll der Stein“: Sozialräumliche Positionierungen von Mädchen\*. In: ZSE, 2/2025, S. 123–140.

Mengilli, Yağmur/Walther, Andreas (2025): Going public – Positionierungsprozesse Jugendlicher in öffentlichen Zwischenräumen. Diskurs Kindheits- und Jugendforschung, 3-2025, S. 323–336.

Nohl, Arnd-Michael / von Rosenberg, Florian / Thomsen, Sarah (2015): Bildung und Lernen im biographischen Kontext. Springer VS, Wiesbaden.