



Erasmus+ Jugend- partizipations- projekte

Lernmaterial für Erasmus+ KA154 Anträge "Youth Participation Activities"

Koordination: Brigita Medne, SALTO Participation & Information Resource Centre; 2026

Autorin & Übersetzung: Hannah Schütt

Design: Arta Citko

Besonderer Dank: für das Mitdiskutieren und Ausprobieren des Materials: National Agentur KA154 Referentinnen (Karin Öövel, Anaëlle Rollin, Violetta Aucone, Aleksandra Lera) und potenzielle Zielgruppen des Materials (Sara Porta, Henek Tomson, Kärt Maasik, Mattias Ruus, Helene Toomeoks) und weitere, die uns unterstützt und ihre Meinungen mit uns geteilt haben.



Willkommen zum *Beteiligungsbeet* der Erasmus+ Jugendpartizipationsprojekte - ein Ort zum Lernen und Wachsen der Partizipationsideen.

Diese Erasmus+-Leitaktion unterstützt Aktivitäten außerhalb der formalen Bildung und Ausbildung, die die Teilhabe junger Menschen am demokratischen Leben auf lokaler, regionaler, nationaler und europäischer Ebene fördern, stärken und erleichtern.

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit nehmen darüber nachzudenken und eine Idee umzusetzen! Sie sind eingeladen, nachzudenken, zu malen, zu schreiben oder sich auf andere Weise mit dem Material auseinanderzusetzen.

Wir hoffen, dass das Ihrem Projekt hilft, in der Zukunft zu blühen!

INHALTE



Wirksame Jugendbeteiligung



Technische Aspekte



Beispiele möglicher Aktivitäten



Tipps & Tricks



Mehr Informationen

Da die Projekte, Rahmenbedingungen und Leser*innen sehr unterschiedlich sind, passen Sie die Teile des Materials gern an, die möglicherweise in Ihrem Kontext nicht ganz passen.

Finanziert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor*innen und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür haftbar gemacht werden.



Wirksame Jugendbeteiligung

Willkommen in unserem *Beteiligungsbeet* der wachsenden demokratischen Teilhabe! Folgen Sie den Fragen, sammeln Sie die *Samen* und notieren Sie Ideen für Ihr Projekt.



Jugendbeteiligung am demokratischen Leben:

Einzelne und Gruppen junger Menschen haben das **Recht**, die **Mittel**, den **Raum**, die **Gelegenheit** und, wenn nötig, die **Unterstützung**, ihre **Ansichten frei zum Ausdruck zu bringen**, zur gesellschaftlichen **Entscheidungsfindung** in Angelegenheiten, die sie betreffen, beizutragen und diese zu **beeinflussen** sowie sich aktiv im demokratischen und bürgerschaftlichen Leben unserer Gemeinschaft zu beteiligen. Es ist ein Prozess, in dem **Entscheidungsmacht** mit jungen Menschen geteilt wird.

([Jugendbeteiligungsstrategie](#))



Starten Sie mit den *Wurzeln* Ihres Projekts. Denken Sie darüber nach....

Aus welchen BEDARFEN wächst Ihr Projekt?

Was ist das ZIEL?

Wirksame Jugendbeteiligung in Ihrem Projekt

Was möchten Sie und die jungen Menschen in Ihrem Umfeld VERÄNDERN?

Jugendbeteiligung in Ihrem Projekt

Inwiefern könnte Ihr Projekt die Beteiligung von Jugendlichen FÖRDERN?

- Unterstützen Sie junge Menschen dabei, die erforderlichen Fähigkeiten für eine Beteiligung am demokratischen Leben zu erwerben.
- Beziehen Sie sie aktiv in allen Phasen des Projekts und verschiedenen Entscheidungen ein.
- Öffnen Sie einen Ort, an dem die Stimmen und Bedürfnisse junger Menschen gehört werden.
- Schaffen Sie Raum für den Dialog mit Entscheidungsträger*innen.
- Bieten Sie Workshops für Entscheidungsträger*innen an, um diese darin zu schulen, den jungen Menschen zuzuhören und Jugendpartizipationsprozesse in ihrem Kontext umzusetzen.

Ihr Projekt kann sich darauf konzentrieren, jungen Menschen eine **"STIMME"** zu geben, um Entscheidungsträger*innen ihre Bedürfnisse mitzuteilen und zu Veränderungen aufzurufen, oder auf **"AKTIV SEIN"**, indem sie sich individuell und/oder gemeinsam engagieren, um Veränderungen herbeizuführen, oder **BEIDES** miteinander verbinden.



Denken Sie über diese Vorschläge für eine wirksame Beteiligung nach.

Wie könnte das in Ihrem Projekt aussehen?

Denken Sie darüber nach und malen Sie die *Samen* aus, damit sie in Ihrem Projekt Raum zum *Wachsen* haben.

Die *Samen* sind gesät. Das *Beet* ist gegossen. Jugendbeteiligung wächst...

Können Sie das ZIEL Ihres Projekts formulieren?

Orte und Umgebungen sind so gestaltet, dass sie junge Menschen zur **Beteiligung** ermutigen.

Die **Arbeitsmethoden** werden an die unterschiedlichen Präferenzen der jungen Menschen angepasst.

Junge Menschen **entscheiden selbst**, welche Themen sie als relevant und wichtig ansehen.

Beteiligung ist **freiwillig** (Personen haben die Wahl).

Sammeln Sie partizipative Samen für Ihr Projekt

Junge Menschen haben **vielfältige Möglichkeiten** sich einzubringen und ihre Meinungen zu äußern.

Alle jungen Menschen sind aufrichtig **willkommen** und werden **gewertschätzt**.

Die gewählten **partizipativen Ansätze** entsprechen der **Lebenswirklichkeit** der jungen Menschen.

Junge Menschen werden so weit wie möglich in das **gesamte Projekt** einbezogen.



Technische Aspekte

Das **Beteiligungsbeet** benötigt einige Grundlagen, um **wachsen** zu können. Sammeln Sie diese hier.



Ziele der Aktion



Schaffung von Möglichkeiten für junge Menschen, zu lernen, sich an der **Zivilgesellschaft und am politischen oder demokratischen Leben zu beteiligen** und dafür zu sorgen, dass ihre Meinungen gehört und ihre Bedürfnisse berücksichtigt werden.



Entwicklung **partizipativer Strukturen, Mechanismen und Ansätze**, um jungen Menschen Raum, Unterstützung und Mittel zur Verfügung zu stellen, damit sie zu Entscheidungen, die sie betreffen, beitragen und diese beeinflussen können.



Dauer

3 ————— 24
3 - 24 Monate



Zielgruppe



Junge Menschen zwischen **13 und 30 Jahren**



Entscheidungsträger*innen



Wer kann einen Projektantrag stellen?



Informelle Gruppe junger Menschen

Eine Gruppe von **mindestens 4 jungen Menschen** zwischen **13 und 30 Jahren**, die im gleichen Land wohnen (eine Person ist **18+ Jahre** alt).



Gemeinnützige Organisationen



Öffentliche Stellen

...und weitere



Ort



Lokal / Regional / National:

Beteiligung und gemeinsame Gestaltung vor Ort



International:

Ein internationales Projekt kann entweder dann vorliegen, wenn Sie einen internationalen Partner haben, oder wenn Sie EU-Institutionen besuchen.



Aktivitäten



Veranstaltung ohne Mobilitätskomponente

Eine Präsenzveranstaltung vor Ort mit einem breiteren Publikum aus jungen Menschen und/oder Entscheidungsträger*innen, die sich hinsichtlich Umfangs, Inhalts und Teilnehmenden von anderen Projektaktivitäten abhebt

€ **Budget** – Veranstaltungsunterstützung pro Veranstaltung pro Teilnehmer*in



Mobilität

Erfordert, dass die jungen Menschen zu einem bestimmten Ort anreisen, sei es innerhalb des Landes, in ein Land einer Partnerorganisation oder zu einer EU-Institution

€ **Budget** – Mobilitätsaktivitäten



Veranstaltung mit Mobilitätskomponente

Eine Präsenzveranstaltung, die Reisen erfordert und sich an ein breiteres Publikum richtet

€ **Budget** – kombinierte Finanzierung von Veranstaltungen und Mobilitätsaktivitäten



Andere Aktivitäten

Physisch oder digital, richtet sich entweder an die Kernzielgruppe oder ein breiteres Publikum

€ **Budget** – Projektmanagement



Budget



Höchstförderbetrag
€ 60.000

Projektmanagement

500 € pro Monat

z. B. für Projekttreffen, Aktivitäten, Öffentlichkeitsarbeit, Evaluation...

Coachingkosten

241 € pro Tag*

- € Um junge Menschen bei Bedarf zu unterstützen
- € Ein*e oder mehrere Coach(es)

*in Österreich und Deutschland

Inklusionsunterstützung

Für Teilnehmende mit geringeren Chancen und ihre Begleitpersonen 100 %

- € Tatsächliche Kosten für individuelle Bedarfe werden übernommen
z. B. Begleitpersonen, Gebärdendolmetschende, Ausstattung...

Für Organisationen

125 € pro Person

- € Nur für Mobilitätsmaßnahmen und auf der Grundlage der Anzahl der Teilnehmenden mit geringeren Chancen

Mobilitätsaktivitäten

Reisekosten – abhängig von der Distanz

Individuelle Unterstützung – abhängig vom Land

Außergewöhnliche Kosten – 80 - 100 % der tatsächlichen Kosten
z. B. Visa, Impfungen...

Veranstaltungsunterstützung

100 € pro Person pro Veranstaltung

Präsenzveranstaltung mit Personen, die nicht zum Projektteam gehören
z. B. Konferenzen, Dialogveranstaltungen...



Prioritäten & Ziele

Malen Sie die **Wassertropfen** aus, die Sie gerne priorisieren würden.

Erasmus+

Programmprioritäten:

Überlegen Sie, wie sich die Schwerpunkte des Erasmus+-Programms miteinander verknüpfen und in Ihrem Projekt umsetzen lassen – entweder als Projektthema und/oder als Prozess (der partizipativ, umweltfreundlich, inklusiv und digital gestaltet ist).

Wie könnte das in Ihrem Projekt aussehen?

- Teilhabe am demokratischen Leben
- Inklusion und Vielfalt
- Umwelt und Bekämpfung des Klimawandels
- Digitaler Wandel

Europäische Jugendziele

- Die EU mit der Jugend zusammenbringen
- Gleichberechtigung aller Geschlechter
- Inklusive Gesellschaften
- Information und konstruktiver Dialog
- Psychische Gesundheit und Wohlbefinden
- Jugend im ländlichen Raum voranbringen
- Gute Arbeit für alle
- Gutes Lernen
- Räume und Beteiligung für alle
- Ein nachhaltiges, grünes Europa
- Jugendorganisationen und europäische Jugendprogramme

Was möchten Sie mit Ihrem Projekt erreichen?



Beispiele möglicher Aktivitäten



Inklusive Demokratie

Beispiel
Nr. 1

Jugendliche mit und ohne Lernbehinderungen kommen im Rahmen eines Projekts zum Thema **Demokratie** zusammen.

Die Teilnehmenden lernen verschiedene Wege kennen, sich **an Entscheidungsprozessen zu beteiligen**, erfahren mehr über bestehende **diskriminierende Barrieren** und entdecken inklusive Instrumente für digitale Partizipation.

Sie sind während des gesamten Projekts in **Entscheidungsprozesse** eingebunden (z. B. bei Themen, Logistik und Kommunikation). Im Anschluss daran organisieren sie eine **Veranstaltung** mit lokalen und nationalen **Entscheidungsträger*innen**, um sich für inklusivere und barrierefreie Systeme in Bereichen wie Bürgerhaushalt, Wahlen und Diskussionen über öffentliche Politik einzusetzen.



Entscheidungsträger*innen beziehen junge Menschen mit ein

Beispiel
Nr. 2

Politiker*innen einer **Gemeinde** sammeln Vorschläge von Jugendlichen aus ihrer Region, wie die Stadt verbessert werden könnte. Sie beschließen, ein Projekt zu organisieren, bei dem verschiedene Abteilungen und Fachleute unter Anleitung der Jugendlichen nach Wegen suchen, diese **Ideen in die Praxis umzusetzen**.

Sie bringen Jugendliche aus der Region zusammen, um eine **Simulation der Regionalparlamentssitzung** zu organisieren. Im Vorfeld bieten sie verschiedene **Workshops** an, beispielsweise Debattiertrainings für Jugendliche. Am Tag der Simulation werden Ideen gesammelt und deren mögliche Umsetzung diskutiert.

Nach dem Simulationstag geben die Entscheidungsträger*innen **Feedback** dazu, wie und welche Ideen in der Stadt umgesetzt wurden. Mindestens einmal im Jahr findet eine **Nachbereitung** dieser Aktivität statt.



Bewusstsein für friedlichen Aktivismus

Beispiel
Nr. 3

Im Rahmen dieses **transnationalen** Jugendpartizipationsprojekts haben zwei Organisationen aus verschiedenen Ländern den Bedarf junger Menschen erkannt, ihr Recht auf demokratische Teilhabe durch **Protest** wahrzunehmen.

Es gibt zwei **Mobilitäten**, die jeweils in eines der Partnerländer führen. Während der Mobilitätsphase finden **Workshops** statt, z. B. zu friedlichem Aktivismus und zur Bedeutung von Protesten für die demokratische Teilhabe. Darüber hinaus finden Studienbesuche bei aktivistischen Gruppen vor Ort statt, um die nationalen Gegebenheiten zu verstehen. Die Jugendlichen lernen auch, **wie Proteste Entscheidungsprozesse beeinflussen können**.

Während des gesamten Projekts haben die Jugendlichen die Möglichkeit, Themen zu diskutieren, für die sie sensibilisieren möchten. Die **Abschlussveranstaltungen** des Projekts sind **friedliche Proteste**, die in jedem der beiden Länder organisiert werden.



Verbindungen durch Kunst

Beispiel
Nr. 4

Eine **Kunstschule** möchte Entscheidungsträger*innen und junge Menschen einander näherbringen. Die Jugendlichen beschließen, Abgeordnete in das Kunststudio einzuladen, wo sie gegenseitig Porträts voneinander zeichnen.

Während des Zeichnens diskutieren sie über **Kunst und Politik**. Später wird im Parlamentsgebäude/Rathaus eine **Ausstellungsveranstaltung** organisiert, um alle Porträts zu präsentieren.

Im Anschluss an die Ausstellung findet eine **Podiumsdiskussion** über die Herausforderungen statt, denen Kunststudierende gegenüberstehen. Die Abgeordneten hören sich die Herausforderungen an, geben **Feedback** und gehen den Herausforderungen sowie möglichen **Lösungen** nach.

...und viele weitere mögliche Aktivitäten...

Während Ihr Partizipationsprojekt *wächst*, schauen wir uns doch ein wenig um und lassen uns von Beispielen für mögliche Aktivitäten inspirieren. Denken Sie daran: Es gibt noch viele weitere!



Beispiel eines möglichen Zeitplans:



VERANSTALTUNG OHNE MOBILITÄTSKOMPONENTE

Physische Aktivitäten für eine breitere Zielgruppe von Jugendlichen und/oder Entscheidungsträger*innen. Dabei handelt es sich hauptsächlich um kurze und lokale Veranstaltungen ohne Reise- oder Unterbringungskosten.



MOBILITÄTEN

Eine Mobilitätsmaßnahme kann beispielsweise ein Besuch bei einer lokalen, regionalen oder nationalen Entscheidungsinstanz oder ein internationales Treffen mit Entscheidungsträger*innen bei EU-Institutionen sein.



VERANSTALTUNG MIT MOBILITÄTSKOMPONENTE

Physische Aktivitäten für eine breitere Zielgruppe von Jugendlichen und/oder Entscheidungsträger*innen. Dabei handelt es sich um längere Veranstaltungen, die mit erheblichen Kosten für Reise und Unterkunft der Teilnehmenden verbunden sind.



OTHER ACTIVITIES

Die **monatliche Projektmanagementpauschale** kann Online-Aktivitäten, Kampagnen, Ausstellungen, Forschungsarbeiten, Materialien zur Jugendbeteiligung oder alles andere abdecken, was für die Umsetzung des Projekts erforderlich ist.



Die Antragsteller müssen Dauer und Umfang jeder Maßnahme entsprechend den Erfordernissen des Projekts und den erwarteten Ergebnissen festlegen.



In einem Projekt können mehrere Veranstaltungen, Mobilitätsmaßnahmen oder andere Aktivitäten kombiniert werden.



Tipps & Tricks

Um Ihr **Beteiligungsbeet** zu vollenden, finden Sie hier einige nützliche Tipps von Menschen mit Erfahrung im Bereich Jugendpartizipation – damit Ihr Projekt die letzten **Sonnenstrahlen** erhält, die es zum **Gedeihen** braucht.

Tipps für Ihren Antrag

Zeitplan

- ☀ Es ist wichtig, **alle Phasen des Projekts zu planen**. Berücksichtigen Sie in Ihrem Zeitplan die Vorbereitung, die Umsetzung und die Nachbereitung sowie die Reflexion und die Verbreitung der Ergebnisse während des gesamten Projekts.

Coaching

- ☀ Ein*e Coach ist eine externe Person und eine gezielte **Begleitung bei der Entwicklung eigener Lösungen**. Coaches unterstützen die im Projekt aktiven jungen Menschen punktuell bei **spezifischen Bedarfen**, die sich auf deren **eigene aktive Beteiligung** im Projekt beziehen.

Budget

- ☀ Die Fördermöglichkeiten zielen in erster Linie auf physische Aktivitäten ab, doch findet Partizipation auch in **digitalen Räumen** statt. Prüfen Sie, welche Möglichkeiten es gibt, digitale Partizipationsangebote in das Projekt zu integrieren.
- ☀ Planen Sie Ihre Aktivitäten und Ihr Budget anhand des **tatsächlichen Bedarfs** und nicht anhand der maximal verfügbaren Mittel.

Management

- ☀ Nehmen Sie Informations- und Beratungsangebote Ihrer **Nationalen Agentur** (und in Österreich der **Regionalstellen**) wahr.
- ☀ Verwenden Sie **Projektmanagement-Tools** für die Projektplanung, z. B. SMART
- ☀ Nutzen Sie **Youthpass**, ein Instrument zur Reflexion und Dokumentation von Lernergebnissen im Rahmen von Erasmus+-Projekten.

Tipps für die Einbeziehung junger Menschen

- ☀ Involvieren Sie junge Menschen von **Anfang** an.
- ☀ Planen Sie ein Brainstorming-Treffen, bei dem Sie junge Menschen nach ihren **Bedürfnissen** befragen.
- ☀ Bedenken Sie, dass junge Menschen auf **vielfältige Weise** an der Demokratie **teilhaben** können (z. B. durch Wahlen, Proteste, Gespräche mit Entscheidungsträger*innen oder politische Soziale Medien).
- ☀ Denken Sie daran, dass junge Menschen ihre **Meinung auf sehr unterschiedliche Weise äußern** können (z. B. anonym, schriftlich, in Diskussionen, digital, in Interviews). Setzen Sie partizipative Methoden ein, die den Bedürfnissen der jungen Menschen und ihrer Lebensrealität entsprechen.
- ☀ Geben Sie jungen Menschen Raum, **Ideen** für das Projekt zu **entwickeln und auszutauschen**.
- ☀ Beziehen Sie **partizipative Elemente** ein, wenn Sie einen Besuch bei einer EU-Institution planen. Bereiten Sie die Teilnehmenden auf den Besuch und das Treffen mit Entscheidungsträger*innen vor.

Hier finden Sie Projektbeispiele:

“Vergessen Sie nicht, **Spaß** zu haben! Es sollte für alle **aufregend** und motivierend sein sich zu beteiligen.”

Schauen Sie sich um

- ☀ Es existiert eine **große Menge an Wissen**. Versuchen Sie, andere junge Menschen und Fachleute auf unterschiedliche Weise einzubeziehen.
- ☀ Bitte beachten Sie: Erasmus+ Jugend konzentriert sich auf **non-formale Bildung**. Es ist wichtig, dass die Teilnahme **freiwillig** erfolgt und außerhalb des regulären formalen Bildungssystems stattfindet.
- ☀ Denken Sie daran, einen Bezug zu den anderen **Erasmus+-Prioritäten** (Inklusion und Vielfalt, Nachhaltigkeit und Digitalisierung) herzustellen.
- ☀ Denken Sie daran, dass dies Teil eines Lernmobilität-Programms ist. Berücksichtigen Sie die **persönlichen Entwicklungsziele** und den **Lernerfolg** der beteiligten Personen.
- ☀ Lernen Sie von anderen und bauen Sie **Kooperationen** mit anderen Organisationen und Projekten auf.

“Planen Sie **mehr Zeit** für die Vorbereitung ein, als Sie glauben zu brauchen. Sie werden mehr brauchen.”

Über Veränderungen sprechen

- ☀ Überlegen Sie sich, wie Sie Ihr Projekt anderen **präsentieren** können, um eine maximale Wirkung zu erzielen.
- ☀ **Analysieren** Sie die aktuelle Situation in Ihrer Organisation, Gemeinde oder Region. Was möchten Sie ändern oder verbessern?
- ☀ Analysieren Sie das Problem gründlich, anstatt Annahmen zu treffen.
- ☀ Wenn Sie junge Menschen nach ihren Ideen fragen, sorgen Sie für **angemessenes Feedback** und **Verbindlichkeit** und überlegen Sie, wie Sie bereits jetzt auf ihre Bedürfnisse eingehen können.
- ☀ Denken Sie daran, das Projekt während der gesamten Laufzeit zu **evaluieren**, im Projektteam gemeinsam zu **reflektieren** und die Aktivitäten – wenn notwendig – **anzupassen**.

“Sie müssen das nicht **alleine stemmen**.”

Alle einbeziehen

- ☀ Denken Sie daran, dass das Projekt für alle **zugänglich** sein sollte. Bei Bedarf steht Ihnen Unterstützung zur Verfügung.
- ☀ Beantragen Sie **zusätzliche Mittel**, um auch Teilnehmende mit geringeren Chancen einzubeziehen.
- ☀ Setzen Sie auf **Barrierefreiheit und Inklusion**: Indem Sie unterschiedliche Bedürfnisse (z. B. Sprache, Zugang in ländlichen Gebieten, Behinderung) berücksichtigen, können Sie sicherstellen, dass alle potenziellen Teilnehmenden willkommen sind und unterstützt werden, was die Gesamtwirkung und den Erfolg des Projekts stärkt.
- ☀ Denken Sie immer daran, dass jeder Mensch eine **andere Realität** hat.



Mehr Informationen:



Erstellen Sie ihr eigenes Beteiligungsbeet:

Name Ihres Projekts:



www.linktr.ee/YouthParticipationActivities

Hier finden Sie eine Reihe von Ressourcen auf Englisch, die Sie bei der Beantragung und Umsetzung Ihres Projekts zusätzlich unterstützen können.



1

Welches Ziel verfolgt Ihr Projekt?

2



Woher wissen Sie bzw. wie werden Sie herausfinden, was junge Menschen brauchen?

4

Inwiefern werden die Projektteilnehmenden in die Entscheidungsfindung im Projekt einbezogen?

6

Inwiefern entspricht Ihr Projekt den Prioritäten von Erasmus+ und den europäischen Jugendzielen?

7

Wie sieht der Zeitplan für Ihr Projekt aus?
Wie planen Sie die Zeit für alle wichtigen Phasen ein?

8

Wie werden Sie das Projekt gemeinsam mit den Teilnehmenden regelmäßig evaluieren und aktualisieren?

3

Wie könnten junge Menschen bedeutungsvoll an der Organisation des gesamten Projekts mitwirken?

5



Welche Aktivitäten tragen zur Erreichung der Ziele Ihres Projekts bei und in welcher Weise?