



# KLUB IMPACT STORY

# 2026



# Inhalt

<b>1. EINLEITUNG</b>	<b>02</b>
a. Vorwort	02
b. Wir sind Klub	03
c. Mission Jugendbeteiligung	04
d. Zielgruppe	05
<b>2. DAS PROBLEM</b>	<b>07</b>
a. Das Interesse ist in Gefahr	09
<b>3. DER HEBEL</b>	<b>11</b>
a. Wie Klub funktioniert	11
b. Impact Statement	13
c. Die Klub Wirkungslogik	14
<b>4. DIE WIRKUNG</b>	<b>15</b>
a. Methodik	15
b. Schlüsselergebnisse	17
<b>5. KLUB FÜR SCHULE</b>	<b>21</b>
<b>6. KLUB FÜR BERUFUNG</b>	<b>23</b>

# 1 Einleitung

## Vorwort



“Wir leben in einer Zeit, in der Jugendliche mehr Druck, mehr Reizüberflutung und weniger Raum für echte Erfahrungen haben als je zuvor. Gleichzeitig wissen wir, dass Persönlichkeit nicht unter Leistungsdruck entsteht, sondern in Freiheit, Begegnung und Neugier. Das sind auch die Bedingungen für eine demokratische Gesellschaft, und dazu haben wir Klub gegründet.

Dieser Wirkungsbericht ist unser erster. Klub ist 2024 mit einer klaren Überzeugung gestartet: Junge Menschen brauchen einen eigenen Zugang zu Erfahrungsräumen, insbesondere wenn sie strukturell benachteiligt sind. Dieser Wirkungsbericht zeigt, was passiert, wenn wir ihnen diesen Zugang tatsächlich geben. Danke an alle Partner\*innen, die diesen Weg mit uns gehen!”

**Sebastian Gluschak**

Geschäftsführer Klub44 gGmbH

*Die Evaluation wurde unabhängig durchgeführt von Tobias Gerhard, Monitoring & Evaluation Spezialist mit langjähriger Erfahrung in der Wirkungsmessung von Förderprogrammen und sozialen Projekten.*

“Wirkungsevaluation im Bereich Jugendbeteiligung ist methodisch anspruchsvoll. Die relevanten Veränderungen sind oft subtil, langfristig und schwer zu operationalisieren. Umso bemerkenswerter ist, dass sich in dieser frühen Projektphase bereits messbare Effekte auf Interessenentwicklung, Selbstreflexion und Mediennutzung zeigen. Die vorliegenden Ergebnisse liefern eine solide Grundlage für die Weiterentwicklung des Klub-Ansatzes.”

**Tobias Gerhard**

Berater für Impact & Evaluation



# Wir sind Klub

Eine gemeinnützige GmbH aus Berlin Neukölln, gegründet am 24. August 2024. Unseren Satzungszwecken entsprechend fördern wir die Jugendhilfe, die Schulbildung und das Ehrenamt und betreiben einen Jugendbeirat: die Kiezmeister\*innen. Sie sind ein ganz zentraler Teil unsere Beteiligungskonzepts - dieser Wirkungsbericht bezieht sich jedoch dediziert auf die App-Nutzer\*innen.

## Daran glauben wir fest:

Alle jungen Menschen haben das Recht auf ein freies und schöpferisches Leben.



## Unsere Vision

Wir schaffen einen spielerischen Zugang zu allen Formen des Lernens und vernetzen Menschen und Orte.



## Das ist eine Klubotchi

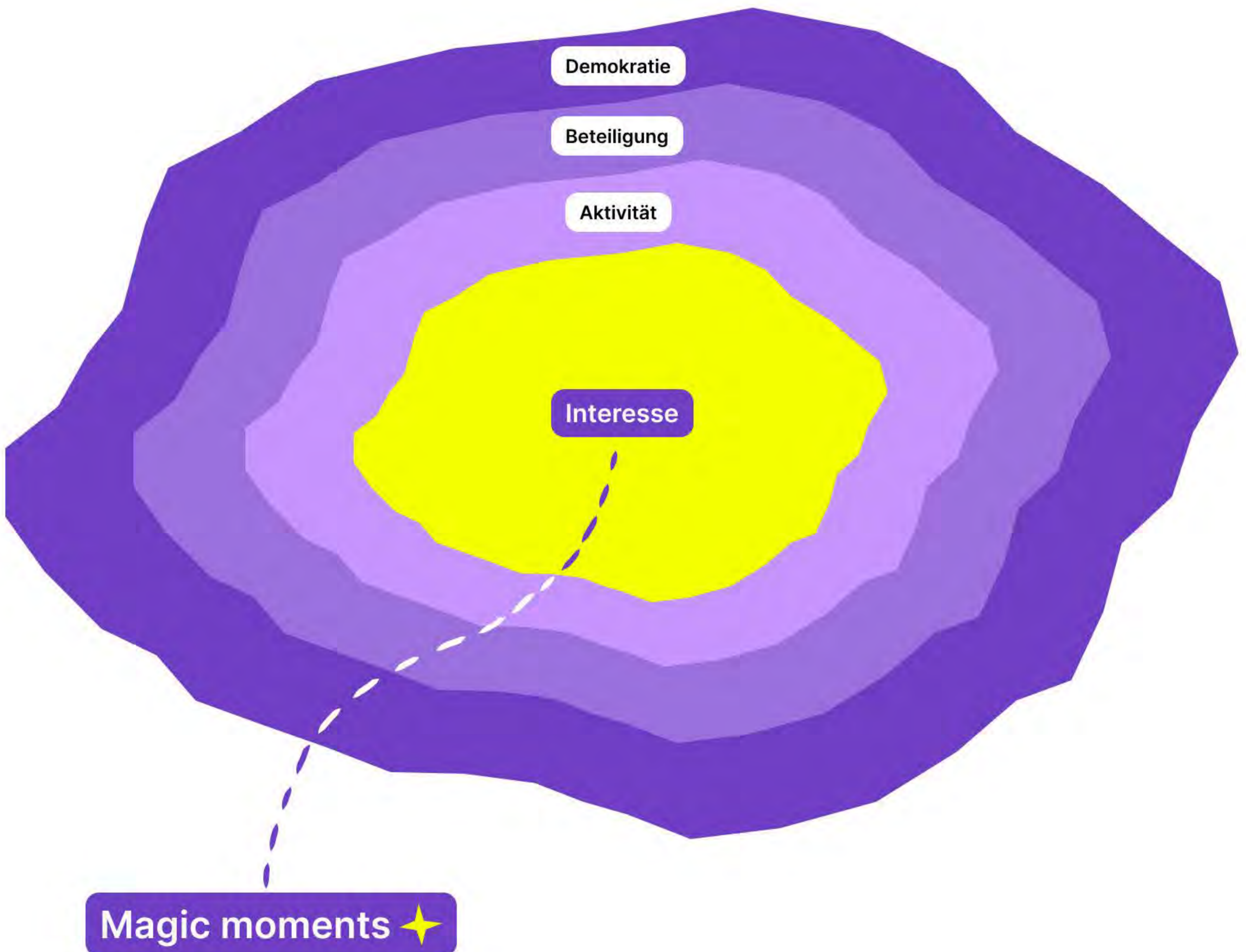
Klubotchi liebt es, die Stadt zu entdecken und mit Freund\*innen Zeit zu verbringen. Klubotchi ist ein Avatar in der Klub-App und führt euch durch unsere Impact Story.

# Mission Jugendbeteiligung

Aller Aktivität wohnt ein Interesse inne!

Frei nach Hermann Hesse

Klub ist die Jugendbeteiligungs-App, die es jungen Menschen unkompliziert ermöglicht, ihre Welt zu entdecken und aktiv mitzugestalten.



**Beteiligung ist kein Hobby an sich**, sondern das Resultat aus einem Interesse, das in der eigenen Lebenswelt stattfindet.

Ein Spaziergang durch den **urbanen Garten**. Ein Gespräch mit der viel zu krassen **Skaterin**. Der schwingende Trompetenton aus dem **Musikstudio**.

Da passieren sie: **Magic Moments**.

# Zielgruppe

## Radikale Inklusivität für maximale Chancen

Wir geben 12 bis 21 Jährigen eine Stimme und Zugang zu non-formalen Bildungs- und Erfahrungsräumen.

Unser besonderer Fokus liegt auf strukturell und systematisch diskriminierten Jugendlichen, die mit weniger Startchancen aufwachsen. Aber Klub ist radikal offen für alle Klassen, Kulturen, Religionen, Gender und sexuelle Ausrichtungen. Denn wir sind überzeugt: Soziale Mobilität und gesellschaftlicher Zusammenhalt entsteht nur im Austausch miteinander.



## Wen wollen wir mit Klub besonders erreichen?

Klub richtet sich an **junge Menschen im Alter von 12 bis 21 Jahren**, mit einem besonderen Fokus auf Jugendliche, die strukturell und systematisch benachteiligt aufwachsen und **mit weniger Startchancen ins Leben gehen.**

In Deutschland wächst fast jedes fünfte Kind in Armut auf. In Berlin, wo Klub seit 2024 aktiv ist, liegt die Kinderarmutsquote in Bezirken wie Neukölln und Mitte bei über 40%. Jugendliche aus diesen Milieus sind **überdurchschnittlich häufig von sozialer Isolation, eingeschränkter Freizeiteilnahme und fehlenden Vorbildern betroffen.** Hinzu kommen kulturelle Barrieren, beengte Wohnverhältnisse und ein Alltag, in dem Selbstentfaltung selten Priorität hat.

Diese Jugendlichen besuchen häufig **Schulen in ressourcenarmen Bezirken**, haben keinen oder eingeschränkten Zugang zu bezahlten Freizeitangeboten und kennen oft nur einen kleinen Ausschnitt der Möglichkeiten, die ihre Stadt bietet.

Strukturelle Diskriminierung – aufgrund von **Herkunft, sozioökonomischem Status, Geschlecht oder Migrationsgeschichte** – schränkt zusätzlich ein, welche Räume als zugänglich und sicher empfunden werden.

Was viele dieser Jugendlichen eint: **Sie haben Interessen, Energie und Potenzial, aber keinen verlässlichen Weg, diese zu entdecken und zu entfalten.** Es fehlt nicht an Wille, sondern an Zugängen zu Orten, die sie kennen. Zu Menschen, die an sie glauben. Zu Erfahrungen, die zeigen, was in ihnen steckt, um ein dynamisches Selbstbild zu entwickeln.

**Genau diese Jugendlichen erreicht Klub.**



## 2 Das Problem

Non-formelle Aktivitäten — Freizeit, Sport, Kunst, Gemeinschaft — sind die Grundlage für:



Selbstwirksamkeits  
erfahrungen



Persönlichkeits  
entwicklung



Teilhabe

### Das lernen wir auch aus der Wissenschaft

“

Die Forschenden kommen zu dem Ergebnis, dass offene Jugendarbeit einen messbaren Beitrag zur Persönlichkeitsbildung junger Menschen leistet.

— Biewers Grimm, Latz, Weis & Samuel (2022)

“

Insbesondere für Jugendliche mit erschweren Bildungschancen sind non-formale Lernorte essenziell, um nicht abzustiegen.

— Doll & Scherr (2023)

“

Langfristig hat außerschulische Bildung einen positiven Einfluss auf Berufswege.

— DJI - Non-formale Bildung im Jugendalter (2023)



# Leider...

...haben nicht alle den Zugang und das Umfeld, solche Erfahrungsräume aufzusuchen.



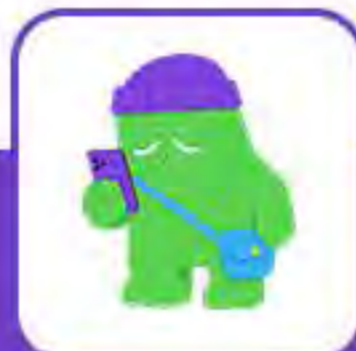
Vielfach wurde belegt, dass in außerunterrichtlichen und außerschulischen Bildungsprozessen vor allem leistungsorientierte, sozioökonomisch besser gestellte Kinder und Jugendliche partizipieren.

— Fehr (2012)

**Gleichzeitig verengen strukturelle Kräfte den Raum täglich weiter**



Hoher Leistungsdruck —  
20% mehr Schulzeit als  
vor 20 Jahren.



Social Media als  
Aufmerksamkeitsfalle (4,5  
h pro Tag).



Eine superdiverse  
Gesellschaft trifft auf ein  
super stures System.

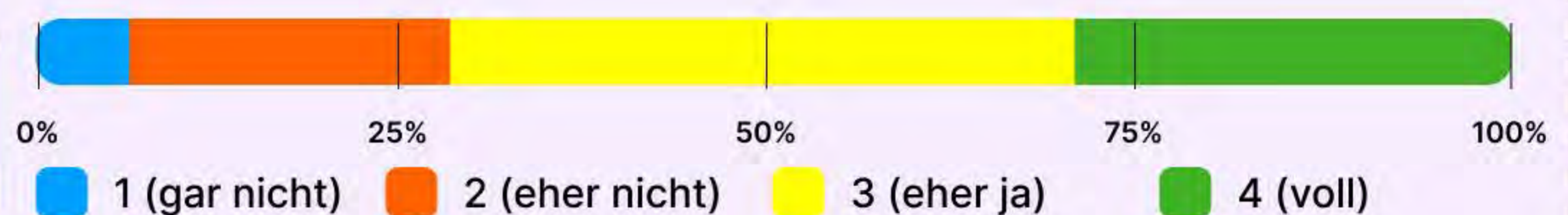
**Das zeigen auch unsere eigenen Umfragen immer wieder:**

## 70%

der teilnehmenden Jugendlichen sagen, sie verbringen mehr Zeit mit ihrem Handy, als ihnen gut tut.

Inwiefern stimmst du folgender Aussage zu?

Manchmal verbringe ich  
mehr Zeit mit meinem  
Handy, als mir gut tut.



**!** In vielen unserer Umfragen ist das Lieblingshobby: Schlafen.

**!** Regelmäßig sagen 50% der Jugendlichen unserer Umfragen, sie hätten keine Hobbys.

**DAS  
INTERESSE  
IST IN  
DEN  
BRUNNEN  
GEFALLEN**



**DAS INTERESSE**

## 3 Der Hebel

Wie wir das Interesse wieder aus dem Brunnen holen:

**Bewusstsein** als Vorbedingung für Interessenbildung:

Wir zeigen jungen Menschen auf, welche Orte und Angebote in ihrer Welt existieren, und helfen ihnen dabei aktiv durch Nudges, Projekte und Gamification, Lern- und Erfahrungsräume kennenzulernen.

Durch die Klub-App erlangen junge Menschen auf unkomplizierte Weise **Bewusstsein** über Möglichkeiten und **Autonomie**, frei nach eigenem Interesse entscheiden zu können.



Leistungsfreie, sichere Orte

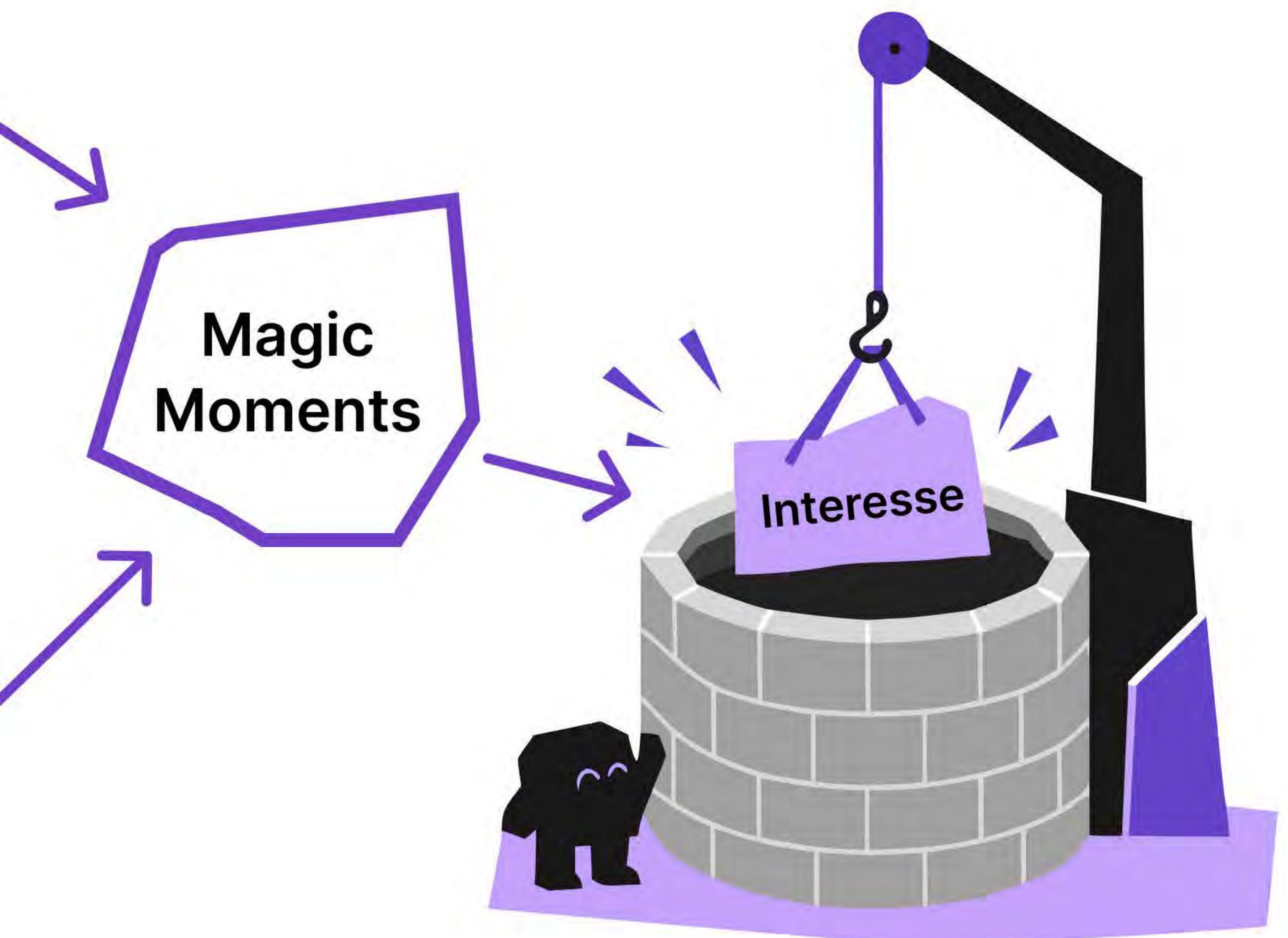


Inspirierende Menschen

**Orte und Menschen**, die an sie glauben, werden so nicht passiv als Information, sondern als aktive Entdeckung wahrgenommen. In **leistungsfreien, sicheren Räumen** - ohne Zwang, ohne Bewertung, und mit weniger Erwachsenenagenda - entscheiden Jugendliche selbst, was sie ausprobieren.

Und so können sie passieren: **Magic Moments!**

Momente, die inspirieren und begeistern. Momente, die ein Leben zum Positiven verändern.



# Impact Statement

Klub trägt dazu bei, die Chancen junger Menschen auf gesellschaftliche Teilhabe, persönliche Entwicklung und selbstbestimmte Bildungs- und Berufswege messbar zu verbessern.

Über die Klub-App finden Jugendliche spielerisch Zugang zu neuen Orten, Menschen und Aktivitäten in ihrem Sozialraum. Durch gemeinsame Erfahrungen, interessenorientierte Angebote und echte Begegnungen entstehen „Magic Moments“ – Schlüsselmomente, in denen junge Menschen herausfinden, wofür sie sich begeistern, was sie können und was sie bewegt.

Diese Erfahrungen bilden die Grundlage für ein Selbstbild, das nicht von außen definiert wird, sondern durch eigenes Erleben und aktives Ausprobieren von innen heraus wächst.

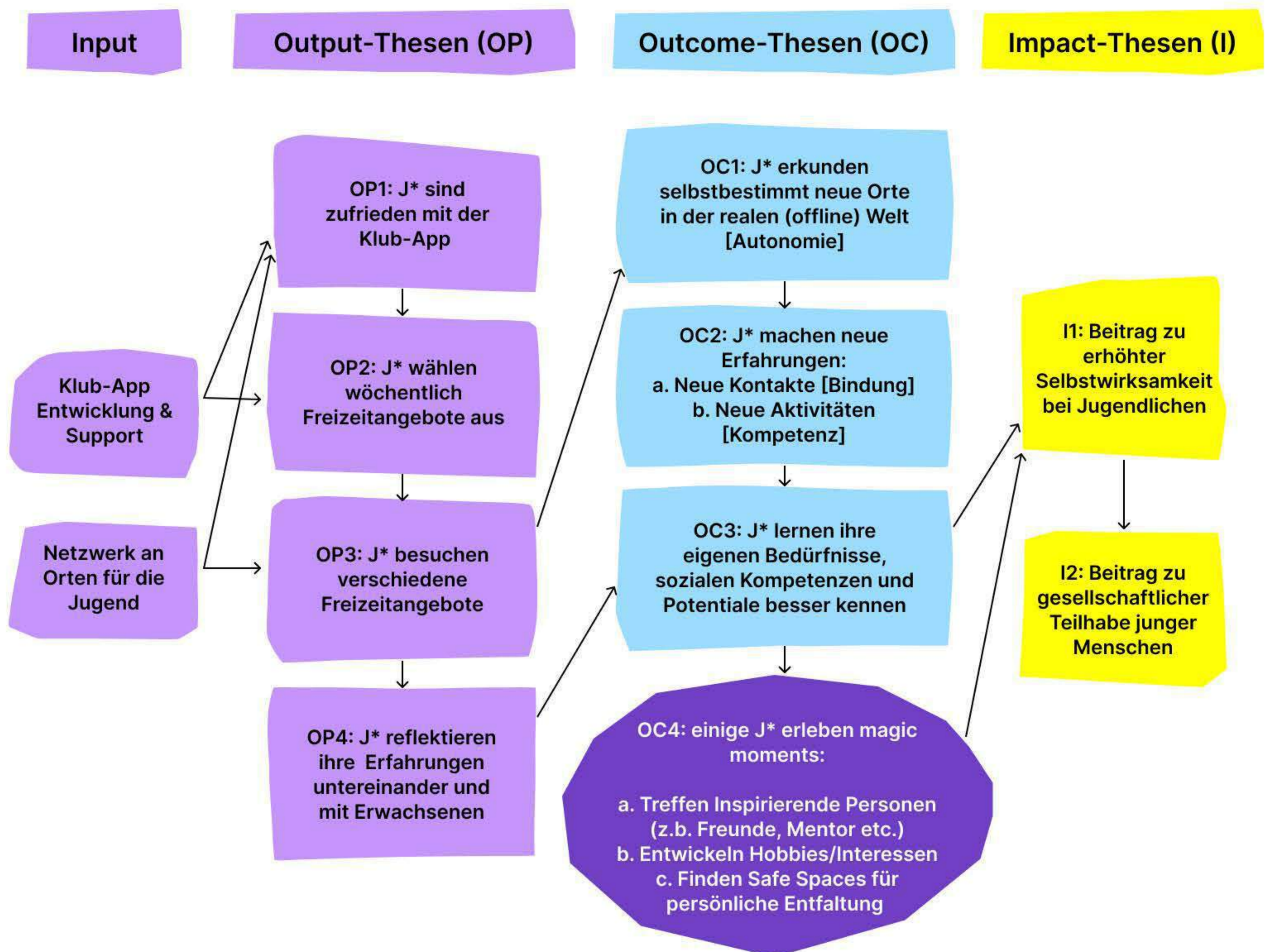
Unser Ziel ist es, dass junge Menschen ein belastbares Gefühl dafür entwickeln, wer sie sind und was ihnen wichtig ist, und dass sie aus diesem Selbstverständnis heraus ihrer direkten Umwelt aktiv und selbstbewusst begegnen können.

Gleichzeitig stärken wir durch die digitale Vernetzung von außerschulischen Lernorten, Schulen und Unternehmen lebendige Bildungslandschaften und schaffen dafür ein Betriebssystem.

**Unser Beitrag: Mehr junge Menschen, die aktiv werden, ihre Interessen entdecken und ihre Welt gemeinsam mitgestalten.**



# Die Klub Wirkungslogik



## Datenerhebung und Methodik

- vorher/nachher Online-Befragung der teilnehmenden Jugendlichen (10/2025 und 2/2026)
- 4 Fokusgruppen mit insgesamt 30 Jugendlichen (17 w, 13 m) (3/2026)
- 3 (Gruppen-)Interviews mit insgesamt 7 involvierten Lehrkräften (3/2026)
- 3 Interviews mit involvierten Sozialraumakteuren (3/2026)
- Analyse der Nutzungsdaten von Klub (2/2026)

# 4 Die Wirkung

## Methodik & Datenerhebung

Um die Wirkung von Klub fundiert und nachvollziehbar zu erfassen, haben wir einen Mixed-Methods-Ansatz gewählt, der quantitative Nutzungsdaten mit qualitativen Einblicken aus dem direkten Erleben der Jugendlichen, Lehrkräfte und Sozialraumakteure verbindet.



1

### Vorher-Nachher-Befragung der teilnehmenden Jugendlichen

Den Kern der Evaluation bildet eine standardisierte Online-Befragung zu zwei Messzeitpunkten: Oktober 2025 und Februar 2026. Sie erfasste Freizeitverhalten, Selbstwirksamkeitserleben und die Nutzung von Klub, um Veränderungen im Zeitverlauf sichtbar zu machen. 155 registrierte Klub Nutzer\*innen nahmen im Oktober 2025, 184 im Februar 2026 teil.

2

### Fokusgruppen mit Jugendlichen

Im März 2026 wurden vier Fokusgruppen mit insgesamt 30 Jugendlichen durchgeführt (17 weiblich, 13 männlich), um subjektive Erfahrungen, Motivationen und Barrieren rund um die Klub-Nutzung vertieft zu erfassen.



3

## Interviews mit Sozialraumakteur\*innen und Lehrkräften

Drei Gruppen- und Einzelinterviews mit Sozialraumakteuren & Lehrkräften lieferten institutionelle Perspektiven auf Gelingensbedingungen für die Zusammenarbeit zwischen schulischen und außerschulischen Akteur\*innen.

4

## Analyse der Nutzungsdaten

Ergänzend wurden anonymisierte App-Daten ausgewertet – Anmeldungen, Check-ins und besuchte Orte – um das tatsächliche Nutzungsverhalten objektiv abzubilden und die Selbstauskünfte der Jugendlichen zu ergänzen.

### Nutzer\*innenzahlen



**900-1.500**

wöchentliche  
App-Nutzer\*innen



**+25.000**

Aktivierungen  
(besuchte Orte)



**290**

Standorte  
in der App



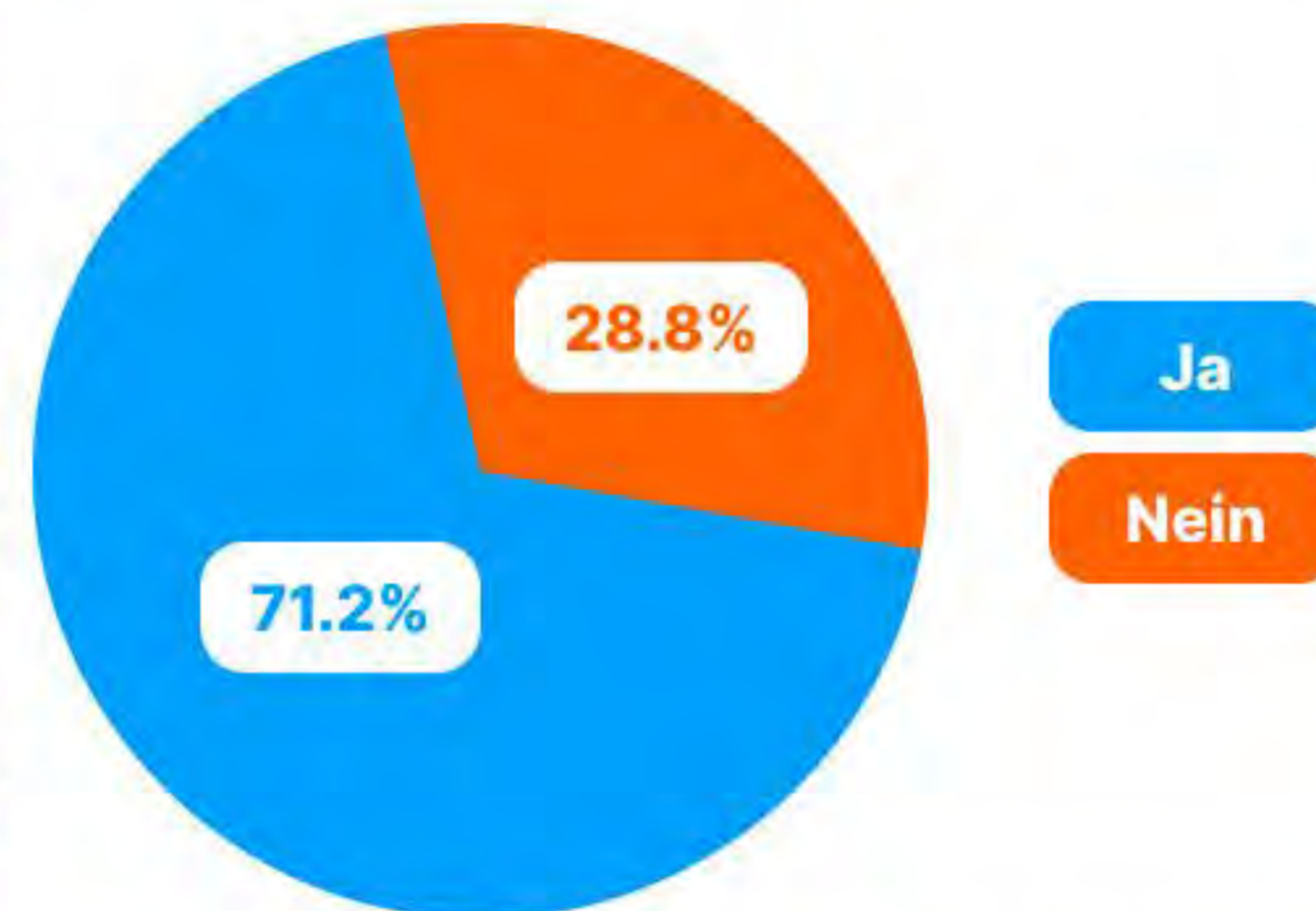
# Neue Orte. Neue Menschen. Neue Aktivitäten.

## 71%

haben über Klub Orte kennengelernt, die sie vorher nie besucht hatten.

Nicht weil sie mehr gesucht haben, weil der Weg dorthin einfacher gemacht wurde!

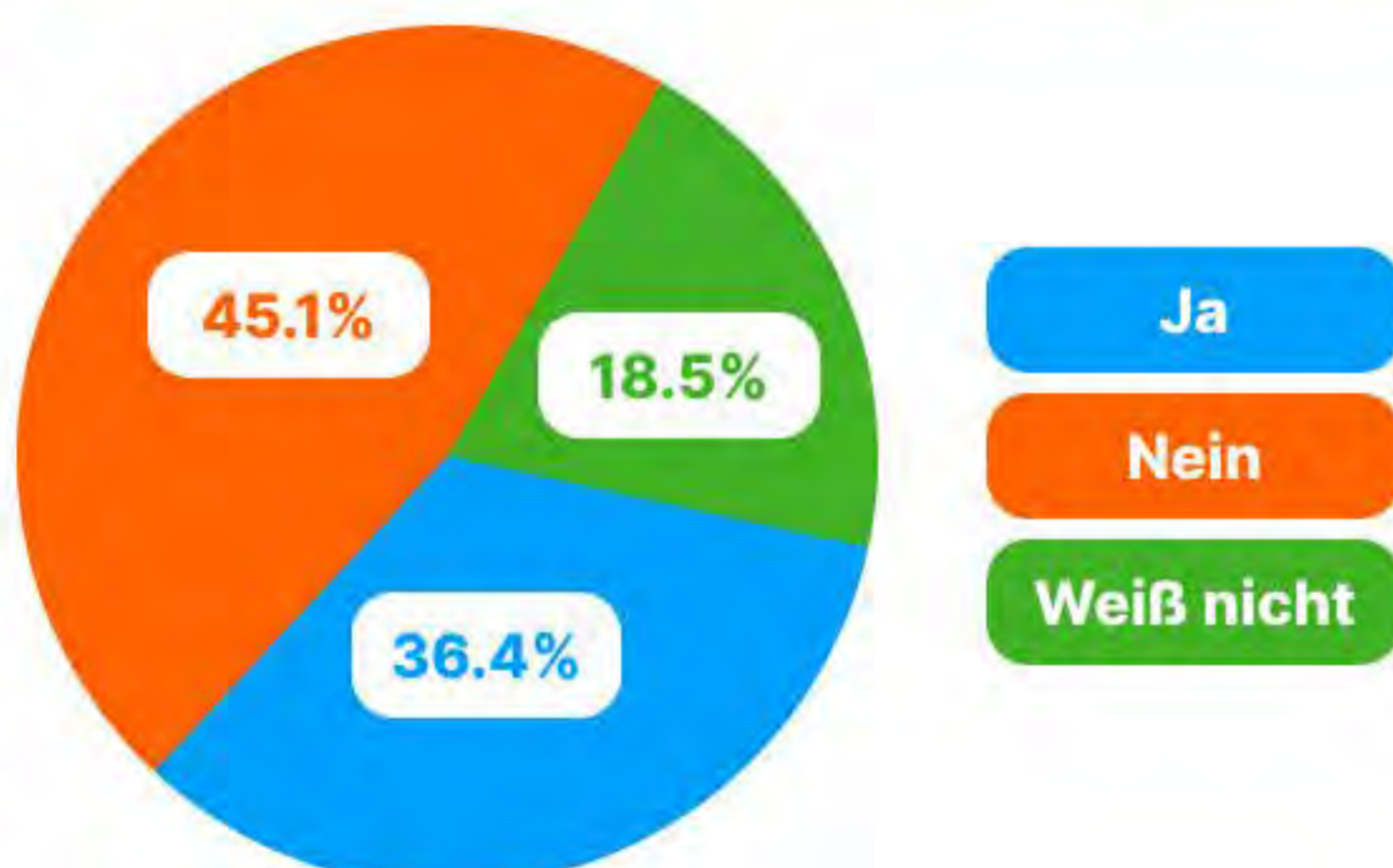
Hast du über Klub Orte kennengelernt, die du vorher noch nicht besucht hattest? (n: 184)



„Ich habe ein Jugendzentrum kennengelernt, in das ich jetzt mehrmals die Woche gehe. Ohne Klub wäre das nicht passiert.“

(Jugendliche, 10. Klasse)

Hast du über Klub neue Freizeitaktivitäten kennengelernt? (n: 184)



Mehr als  $\frac{1}{3}$  der Befragten haben über Klub **neue Freizeitaktivitäten** kennengelernt.

Am beliebtesten waren:

Sport und Tanz (35%)

Musik und Kunst (22%)

Kochen (21,8%)



„Ich habe Skateboarden ausprobiert und Tricks gelernt.“

(Jugendlicher, 9. Klasse)

# Rund 50%

sagen, Klub hat ihnen geholfen, Dinge zu finden, die ihnen Spaß machen.

“

"Man kann einfach viele Sachen mit Freunden ausprobieren. Wir haben zusammen Kicker oder Volleyball gespielt, das hat immer richtig Spaß gemacht."

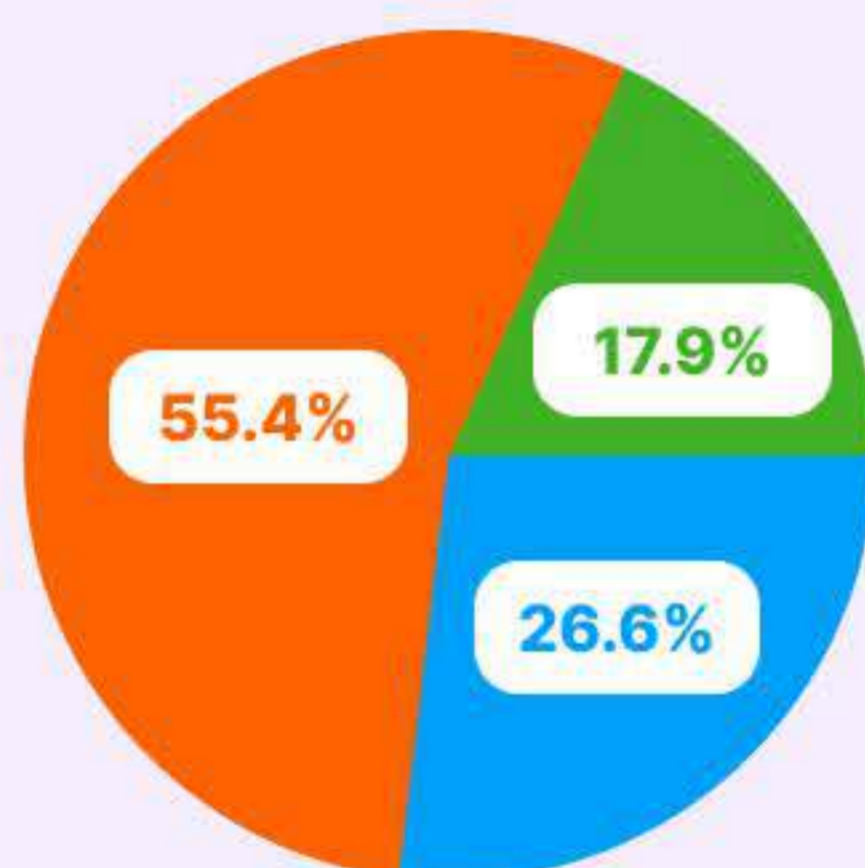
(Schülerin, 9. Klasse)

Hat Klub dir geholfen, Dinge zu finden, die dir Spaß machen? (n: 178)

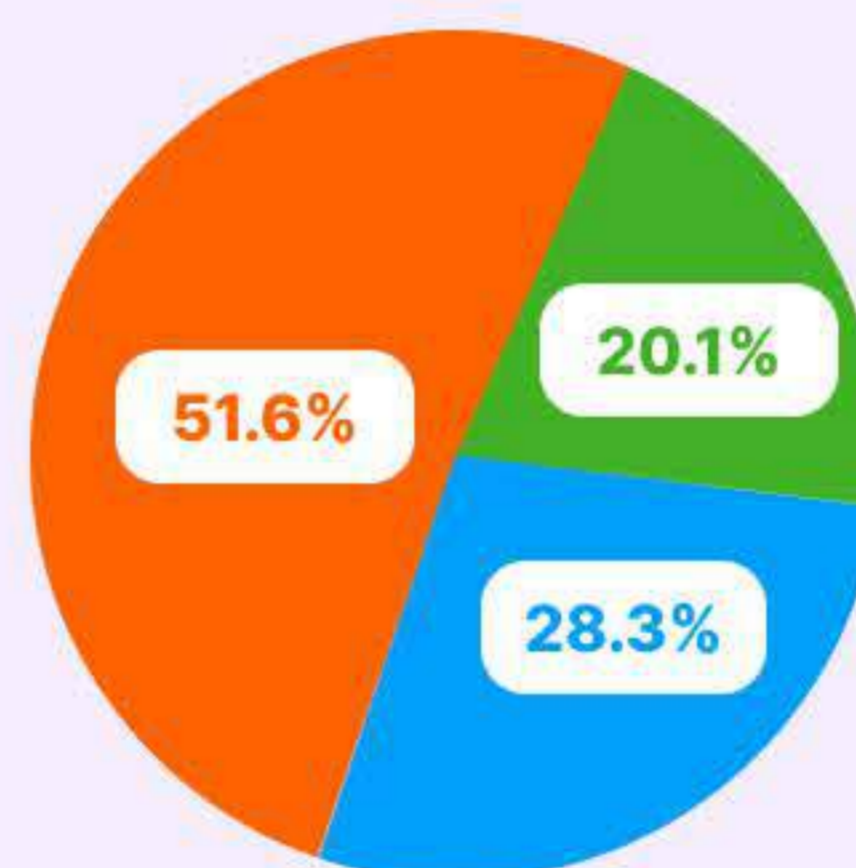


Jeweils knapp 30% haben andere Jugendliche oder interessante Erwachsene kennengelernt.

Hast du über die Angebote bei Klub andere Jugendliche kennengelernt, die du vorher nicht oder weniger gut kanntest? (n: 184)



Hast du über die Angebote bei Klub Erwachsene kennengelernt, die du interessant fandest? (n: 184)



Ja  
Nein  
Weiß nicht

Jugendliche suchen nicht aktiv nach Neuem, sie brauchen einen niedrighschwelligen Anlass, der ihnen den ersten Schritt abnimmt. Wenn der erste Schritt gemacht ist, folgen weitere. Neue Orte werden zu Stammorten, neue Aktivitäten zu Hobbys, zufällige Begegnungen zu bedeutsamen Beziehungen.

Interesse entsteht nicht durch Instruktion, sondern durch Erfahrung. Wer weiß, was ihm oder ihr Spaß macht, wer Orte kennt, an denen er oder sie sich willkommen fühlt, und wer Menschen getroffen hat, die ihn oder sie inspirieren, hat die Grundlage gelegt, um ein Selbstbild zu entwickeln und die eigene Welt aktiv mitzugestalten.

# Magic Moments, wenn aus Neugier mehr wird

Einige Jugendliche erleben echte Wendepunkte.

„Veranstaltungen, neue Hobbys – es hat einfach mein Leben gerettet.“

(Jugendliche\*r, anonym)

„Ich habe Menschen kennengelernt ohne dass ich viel machen musste“

(Jugendliche\*r, anonym)

„Ich finde einfach gut, dass man mit Klub Zeit mit seinen Freunden verbringen kann und dass die Angebote gratis sind.“

(Jugendliche\*r, anonym)

„Da kann man hin, wenn man nicht weiss wo man chillen kann“

(Jugendliche\*r, anonym)



## Selbstwirksamkeit – langsam, aber in die richtige Richtung

### Rund 30%

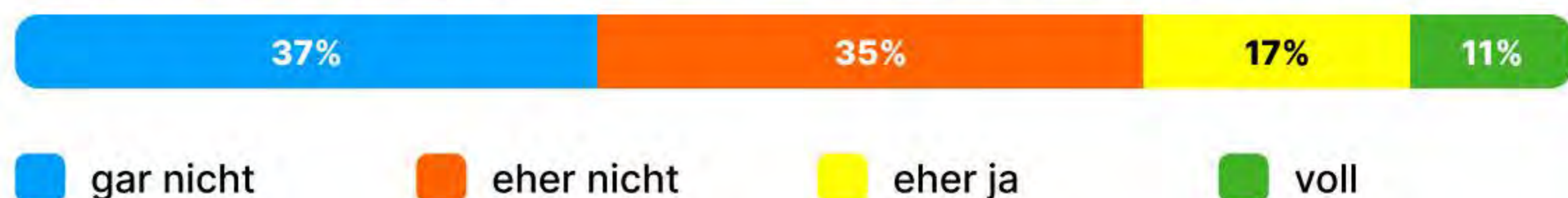
sehen positive Wirkung  
auf das Erkennen eigener  
Stärken



„Das Jugendzentrum hat mich dazu gebracht, offener im Umgang mit neuen Menschen zu werden.“

(Schülerin, 10. Klasse)

Hat Klub dir  
gehoffen, deine  
Stärken zu  
erkennen? (n: 179)

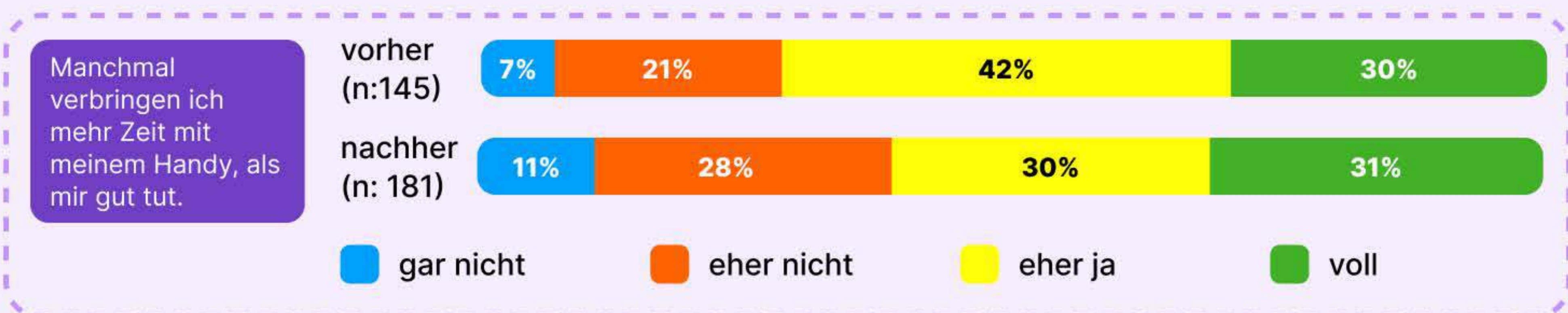


# Weniger Handy, mehr echtes Leben

Rund **40%** der Teilnehmenden erfahren eine positive Wirkung durch Klub auf ihre Handynutzung...



Der Vorher-Nachher Vergleich bestätigt: **Über 10%** Rückgang an übermäßiger Handynutzung!



**Magic Moments** sind die Momente, in denen ein Jugendlicher zum ersten Mal das Gefühl hat, **am richtigen Ort zu sein, das Richtige zu tun** - im Flow zu sein. In denen aus einem zufälligen Besuch eine wöchentliche Routine wird. Diese Momente sind der Kern dessen, was Selbstwirksamkeit langfristig aufbaut.

Selbstwirksamkeit ist kein kurzfristiger Effekt, sondern das **Ergebnis wiederholter Erfahrungen über Zeit**. Die Daten zeigen bereits eine spürbare Bewegung in die richtige Richtung: Jugendliche beginnen, eigene Stärken wahrzunehmen und offener auf ihre Umwelt zuzugehen.

Der Rückgang übermäßiger Handynutzung ist in diesem Zusammenhang mehr als eine Randnotiz. Er ist ein Indikator dafür, dass **Klub Alternativen schafft, weil reale Erfahrungen attraktiver werden als passive Bildschirmzeit**. Wer weiß, wo er oder sie hingehen kann, wer dort Menschen kennt und wer Dinge entdeckt hat, die ihm Spaß machen, braucht das Handy weniger als Ersatz für ein Leben, das noch nicht stattgefunden hat.

# 📁 Klub für Schule

Non-formelle Bildung ist kein Unterstützer des Schulsystems. Sie ist ein beziehungsorientiertes Gegengewicht.

Schule ist leistungsorientiert. Das ist ihr Auftrag, und das ist legitim.

**Persönlichkeit entsteht aber nicht unter Leistungsdruck!**

Sie entsteht in:

**Freiheit**



**Freiwilligkeit**



**Begegnung**



Klub begleitet außerschulische Jugendorte dabei, gemeinsam mit Schulen **lebendige Bildungslandschaften zu gestalten.**

Mit der Klub-App können Schüler\*innen **selbstbestimmt non-formale Aktivitäten im Sozialraum** der Schule buchen. Check in, Check out, und die Lehrkraft weiß Bescheid. So werden innovative Ganztagsangebote gemacht.

Klub für Schule wurde am Campus Rütli und der Zuckmayer Schule pilotiert, bislang von 13 Schulen genutzt, und wird jetzt mit **Unterstützung der Heidehof Stiftung** in ganz Deutschland angeboten.

# Schüler\*innen bauen mit der Klub-App langsam Vertrauen auf zu neuen Orten, Sozialarbeiter\*innen, und sich selbst!



"In der Lessinghöhe fühle ich mich richtig wohl... Die Mitarbeiter sind korrekt und du kannst da einfach machen, was du willst. Da gibt es auch einen Mädchenraum, das finde ich cool."

(Schülerin, 9. Klasse)

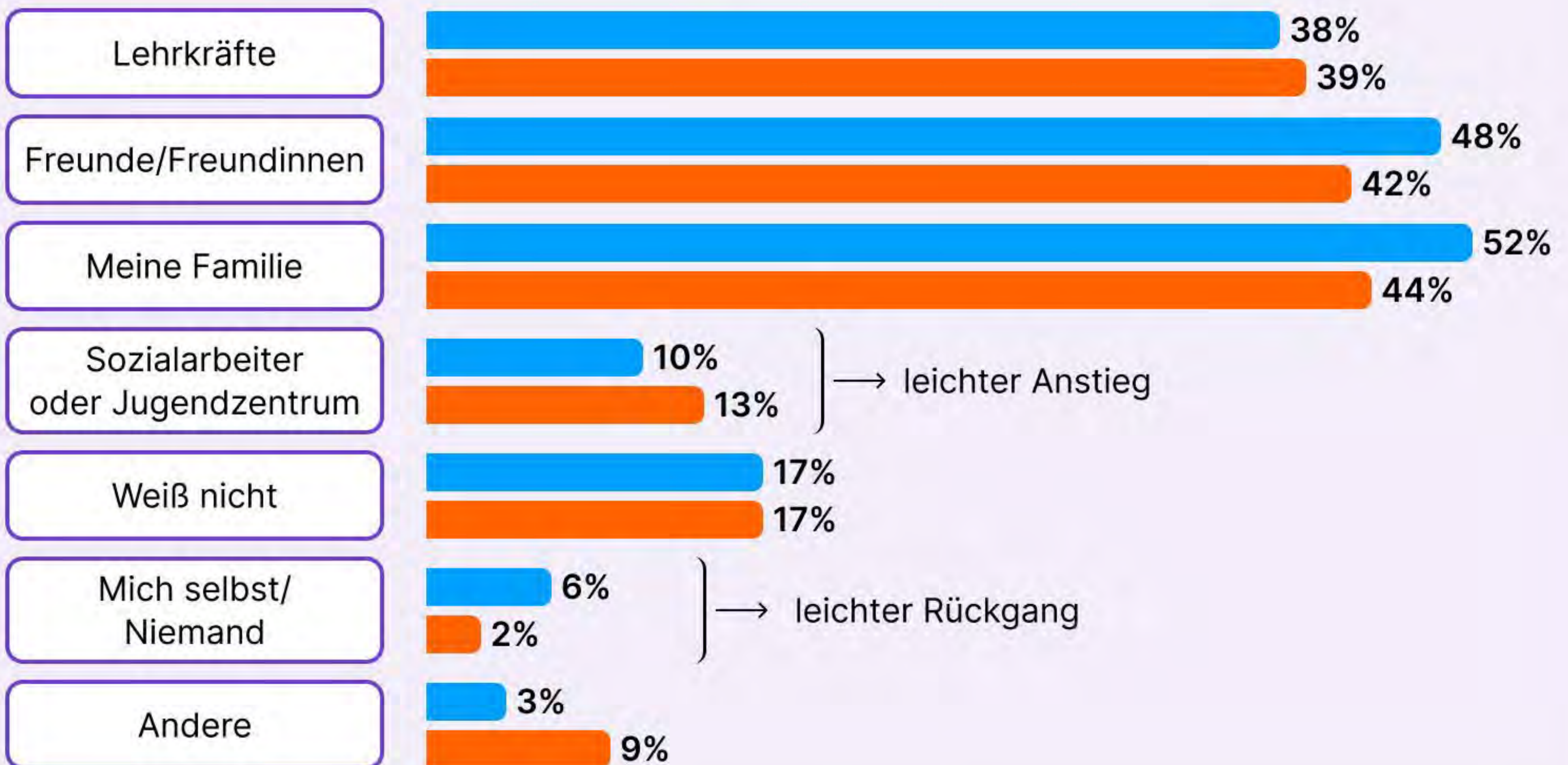
Es gibt Orte in meinem Leben, an denen ich so sein kann ich wie bin.



## Wir sehen einen leicht positiven Trend:

Schüler\*innen wenden sich nach Klub-Erfahrungen häufiger an Sozialarbeiter\*innen bei Schulstress!

Wenn ich Stress in der Schule habe, wende ich mich an:



Mit Klub für Schule wird der non-formale Bildungsraum zur echten Ressource - als Ergänzung zur Schule, nicht als Alternative!

# Klub für Berufung

Berufsorientierung setzt zu spät an!

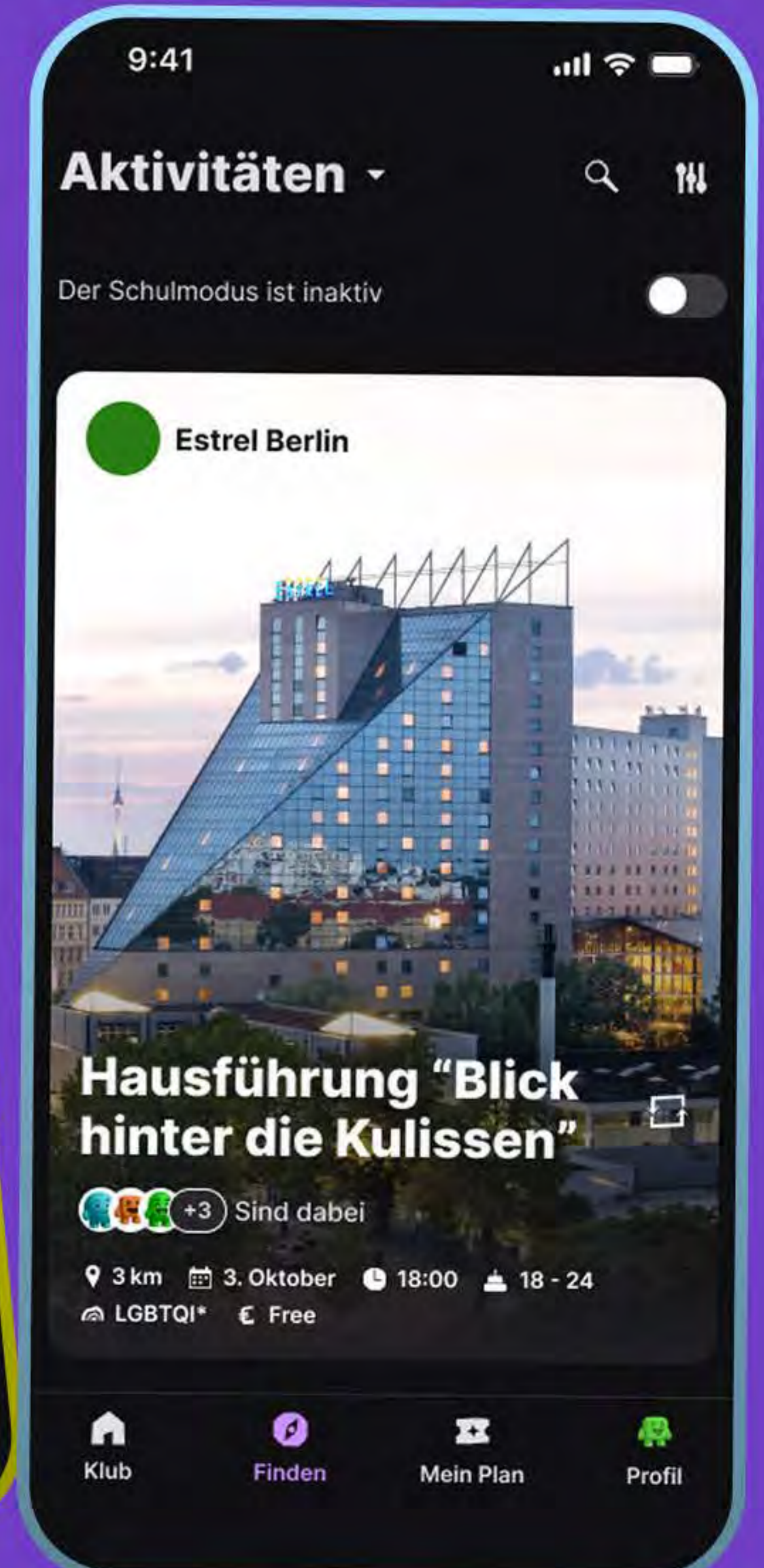
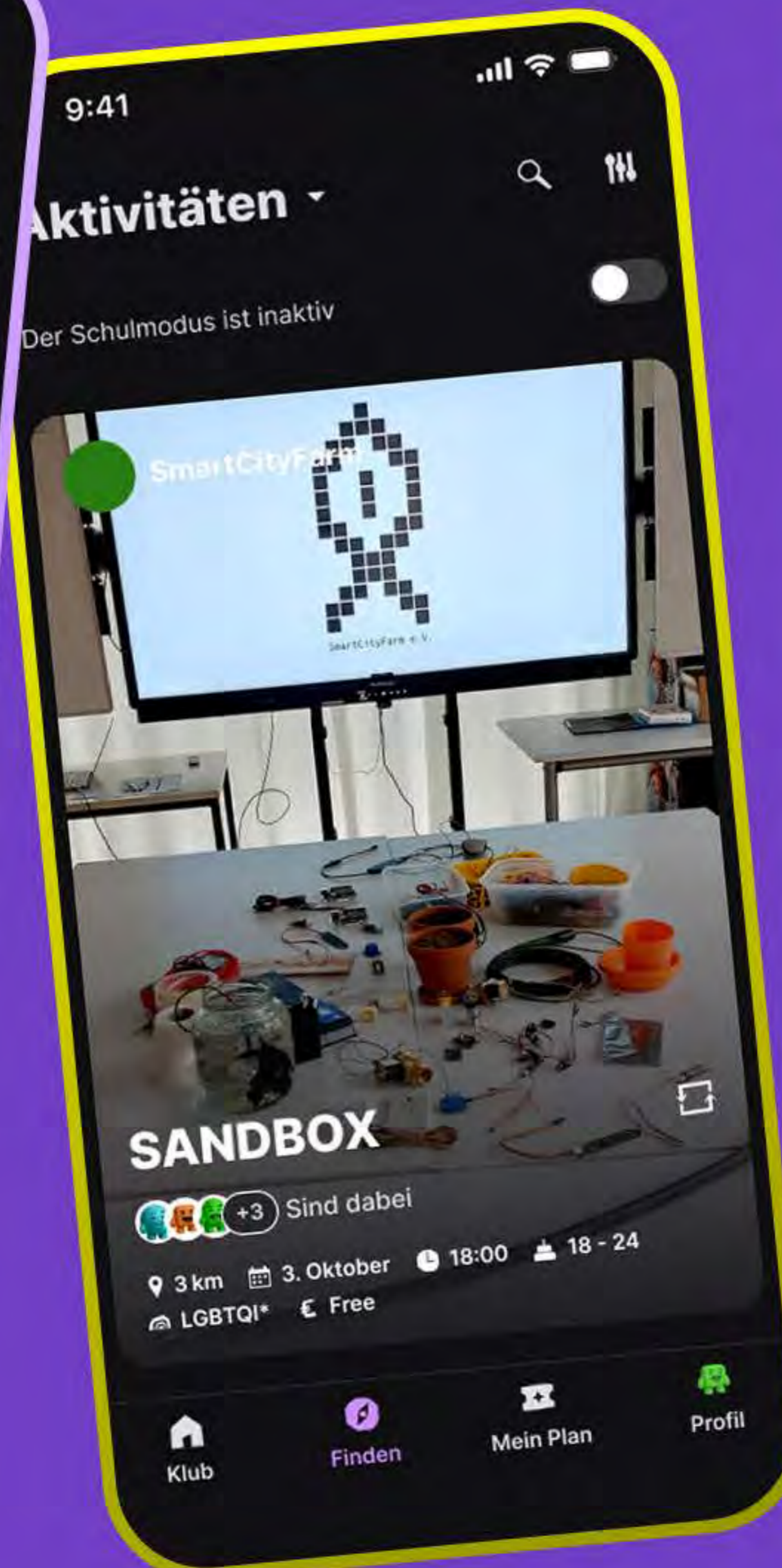
Die klassische erste Frage ist:

"Was willst du werden?"

Die richtige erste Frage ist:

"Was macht dir eigentlich Spaß?"

Im Rahmen eines Pilotprojekts haben 30 Berliner Unternehmen insgesamt 87 niedrigschwellige Unternehmenseinblicke ermöglicht. 1-2 Stunden **echter Kontakt in kleinen Gruppen**, rund 400 Jugendliche haben daran teilgenommen. **So werden Berufe an Interesse geknüpft**, und nicht zwei voneinander getrennte Welten suggeriert. Die Weiterentwicklung von Klub zur Berufsorientierung wird **gefördert von der Deutsche Fernsehlotterie | Stiftung**.



Jugendliche, die über Klub neue Berufe entdecken, lernen gleichzeitig etwas über sich selbst.

## Rund 65%

der Teilnehmenden sagen, dass sie durch die Unternehmensbesuche besser einordnen können, was ein bestimmter Beruf in der Praxis wirklich bedeutet

Hast du durch Klub besser verstanden, was ein Beruf bedeutet? (n: 54)

16%

19%

30%

35%

gar nicht

eher nicht

eher ja

voll

Richtige Berufsorientierung bietet Einblicke in die Arbeitswelt entlang eigener Interessen!

Niedrigschwellige Einblicke in Unternehmen

Interessen werden sichtbar und spürbar

Aus Interessen wird ein Ausprobieren & Planen

Aus dem initialen Interesse wird ein Praktikum oder eine Ausbildung

# Danke für Ihr *INTERESSE!*



Klub44 gGmbH  
Hermannstraße 171, 12051 Berlin  
meinklub.app  
welcome@meinklub.app

