

act4good – die neue Jugend-Engagement-Plattform

Junge Menschen für Ihre Bibliothek begeistern

Wie können öffentliche Bibliotheken junge Menschen nicht nur als Leser:innen, sondern auch als **aktive Mitgestalter:innen** gewinnen?

Genau hier setzt die neue Jugend-Engagement-Plattform **act4good** an.

Die Plattform bringt junge Menschen zwischen **12 und 24 Jahren** mit Vereinen, Gemeinden und gemeinnützigen Organisationen zusammen. Konkrete Möglichkeiten, sich freiwillig einzubringen, werden als „**Quests**“ angeboten. Jugendliche suchen sich eine passende Quest, engagieren sich und sammeln dafür Points. Diese können sie gegen „**Rewards**“ wie Freizeitangebote, Konzertkarten, Sportveranstaltungen, Sachpreise oder besondere Erlebnisse einlösen. Gleichzeitig werden die dabei erworbenen Kompetenzen dokumentiert und können beispielsweise bei Bewerbungen genutzt werden.

Gerade Bibliotheken sind voller möglicher Quests:

Bei einer Lesung oder einer Veranstaltung mithelfen. Bücher und Medien sortieren. Bei Kinderangeboten unterstützen. Jüngeren Kindern oder älteren Menschen vorlesen. Einen Spielenachmittag begleiten. Bücher für Jugendliche empfehlen. Einen Bücherflohmarkt (mit-)organisieren. Social-Media-Beiträge gestalten. Bei Ferienaktionen mitwirken. Oder andere Menschen fragen: Was würde unsere Bibliothek noch spannender machen?

Eine Quest muss dabei **kein langfristiges Ehrenamt** sein. Auch eine konkrete Aufgabe für wenige Stunden oder die Mithilfe bei einer einzelnen Veranstaltung kann Jugendlichen einen ersten, unkomplizierten Zugang zum freiwilligen Engagement ermöglichen. Aus einem ersten Kennenlernen kann später auch ein längerfristiges Engagement in der Bibliothek entstehen.

Neugierig, welche Quests in Ihrer Bibliothek stecken?

Kommen Sie bei unserem Infostand vorbei. Wir zeigen Ihnen wie **act4good** funktioniert, wie sie als Questgeber:in mitmachen können, bringen konkrete Questideen für Bibliotheken mit und überlegen gerne gemeinsam, wie Ihre erste eigene Quest aussehen könnte.

Der offizielle Start von **act4good** ist für den **5. Dezember 2026** vorgesehen. Die Teilnahme ist **kostenlos**. LOGO jugendmanagement ggmbh begleitet Bibliotheken und andere Organisationen bei der Nutzung der Plattform und der Entwicklung ihrer ersten Quests.