



WISSENS WERTES

ZU STRUKTUR UND ABLAUF

kaleido.teen umfasst 4 Module, die jeweils etwa 4 Stunden dauern und in einem Gruppensetting von 8 bis 10 Teilnehmer*innen stattfinden. Diese 4 Module sind:

- Modul 1: Erkennen
- Modul 2: Benennen
- Modul 3: Auswählen
- Modul 4: Anwenden

Jedes Modul hat einen spezifischen Schwerpunkt und beinhaltet eine Reihe von Übungen und Aktivitäten, die wie ein „roter Faden“ durch den Prozess führen. Einige Übungen müssen in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden, da sie aufeinander aufbauen. Andere Übungen können angepasst werden, um auf die jeweiligen, situationsspezifischen Bedürfnisse der Gruppe einzugehen. Den Trainer*innen steht eine Sammlung empfohlener Übungen zur Verfügung.

Ablaufplan

Jedes Modul beginnt mit einem detaillierten Ablaufplan. Dieser umfasst nicht nur eine Liste der benötigten Materialien, sondern auch die inhaltliche Struktur des Moduls, einschließlich der jeweiligen Themen, Methoden, Aktivitäten, Ziele und wichtiger Hinweise. [1] Die verbindlichen Übungen sind durch das kaleido.teen-Logo gekennzeichnet.

Kompetenzprofil

Ein Kompetenzprofil präsentiert die von den Teilnehmer*innen ausgewählten und ausgearbeiteten Kernkompetenzen und wird abschließend von den Trainer*innen verfasst. [2] Besonders wichtig für das Profil ist die Übung „Kompetenzen unter der Lupe“, bei der die Teilnehmer*innen ihre Kernkompetenzen detailliert beschreiben. Für die individuelle Note sorgen Trainer*innen-Notizen, die während des gesamten Prozesses persönliche Zitate, gezeigte Stärken, entdeckte Potenziale und besondere Eigenschaften der Teilnehmer*innen festhalten. So können die Kompetenzkristalle der Teilnehmer*innen in vollem Glanz erstrahlen.

[1] Die oft verwendete Abkürzung „p. P.“ steht für „pro Person“.

[2] Der Druck des Profils sollte auf hochwertigem Papier (ab 120g/m²) erfolgen. Das Organisations-Logo kann in der Fußzeile zusätzlich eingefügt werden.

kaleido.teen Modul 1 ERKENNEN

Dauer	Thema/ Methode	Aktivitäten	Hinweis	Ziel	Material
-	Vorbereitung	Willkommen-Plakat aufhängen; Ölkreiden, Farbstifte und Papier vorbereiten	Der Raum ist schon vorbereitet, damit früher kommende schon Platz nehmen können.	Begrüßung, erste Orientierung	☐ ev. Begrüßungsplakat
	Einführung	Überblick geben, Kennenlernen	Vorstellung von der einzelnen kaleido.teen Module und Trainer*Innen, Kennenlernen der Namen. Auf die korrekte Aussprache der Namen achten.	Information und Orientierung	☐ Plakat mit Ablauf (Termine ev. auf Post-its oder Kärtchen) ☐ ev. Namensschilder ☐ Teilnehmer*innen-Liste
20'	KOMPETENZ BINGO	Die Teilnehmer*innen suchen Personen mit genannten Eigenschaften und lassen diese unterschreiben.	Man darf nicht selbst auf der eigenen Karte unterschreiben. Nach einer Unterschrift muss die Person weiterziehen. Jene Person, welche als erstes „Bingo“ ruft, gewinnt. Je nach verfügbarer Zeit kann auch weitergespielt werden.	Kennenlernen, Besonderes und Können der anderen Personen entdecken	☐ 1 Arbeitsblatt "Kompetenzbingo" (2A) p. P. ☐ 1 Stift p. P.
	Kompetenz Infos	Was ist eigentlich eine Kompetenz? Was sind Stärken und wie unterscheiden sie sich von Interessen?	Gemeinsam Synonyme finden und den Begriff besprechen. Kurz den Unterschied zwischen Personalen, Sozialen und Fach- und Methodenkompetenzen erklären (Eventuell mit den Farben der Kompetenzkärtchen).	Annäherung an Kompetenzen	☐ 1 Flipchart mit dem Wort „Kompetenz“ in der Mitte ☐ ev. Plakat „3 Kompetenzdimensionen“ (5A) auf A3 ausgedruckt ☐ Plakatstifte

 KÖPFE VOLLER KÖNNEN 1/3	In Paaren oder Dreiergruppen werden die Umrisse der Köpfe abgezeichnet und dann in Einzelarbeit mit Farbe und Inhalt (Interessen, Kompetenzen, Stärken und Talente...) gefüllt. Wer möchte, kann den "Kopf voller Können" im Anschluss der Gruppe vorstellen. Der* Die Trainer*in kann auf bereits bekannte Stärken oder Erreichtes im Leben der Teilnehmer*innen hinweisen. ACHTUNG: Dieses Arbeitsblatt wird im Modul 4 wiederverwendet! Bitte nach dem Modul einsammeln und aufbewahren. <u>Optional</u> kann das Arbeitsblatt „Was ich kann“ (7B) als Hausübung zum Thema Fremdwahrnehmung ausgeteilt werden.	Jede Person gestaltet ihr Portrait und füllt es mit Interessen/Kompetenzen und Talenten etc.. → WICHTIG: Der "Hintergrund" des Umrisses darf zwar farbig gestaltet soll aber nicht beschriftet werden. Wer möchte, kann den "Kopf voller Können" im Anschluss der Gruppe vorstellen. Der* Die Trainer*in kann auf bereits bekannte Stärken oder Erreichtes im Leben der Teilnehmer*innen hinweisen. ACHTUNG: Dieses Arbeitsblatt wird im Modul 4 wiederverwendet! Bitte nach dem Modul einsammeln und aufbewahren. <u>Optional</u> kann das Arbeitsblatt „Was ich kann“ (7B) als Hausübung zum Thema Fremdwahrnehmung ausgeteilt werden.	Die eigenen Interessen, Kompetenzen, Talente und Stärken entdecken	☐ mindestens 1 Blatt (A3 Format) p. P. ☐ Ölkreiden (überschreibbar!) ☐ mehrere schwarze dünne Marker (Spitze 0,6 bis ca. 2mm.) für die Umrisse ☐ Tixo oder Malerkrepp ☐ 1 Arbeitsblatt „Was ich kann“ (7B) p. P.
15'	Pause	Uhrzeit beachten!!!	Erholung	☐ Flipchart mit der Dauer der Pause
10'	TIGER, SAMURAI, GRANNY Die Teilnehmer*innen bewegen sich im Raum. Wer aufeinandertrifft spielt "Tiger, Samurai, Granny" gegeneinander. Wer gewinnt, spielt weiter; wer verliert, setzt sich hin.	Wie bei "Schnick, Schnack, Schnuck" wird auf 3 eine Geste mit der Hand geformt (Tigerkralle, Samuraischwert, und Zeigefinger). Grannys Zeigefinger sticht das Samuraischwert. Der Samurai besiegt den Tiger. Der Tiger frisst die Granny.	Aktivierung	☐ ev. Flipchart mit der Spielbeschreibung

BEWUNDER-METHODE 1/4	20' Wer bietet mehr? Aus Freizeittätigkeiten werden Kompetenzen Fähigkeiten oder Stärken abgeleitet.	Zu Beginn werden die Teilnehmer*innen in zwei Gruppen aufgeteilt, um einer Alltagstätigkeit Kompetenzen und Stärken zuzuordnen. Die Gruppen haben anschließend 5 Minuten Zeit, um Antworten auf die Frage zu finden, welche Kompetenzen eingesetzt wurden. Danach werden die Ergebnisse verglichen, und die Gruppe mit den meisten Antworten gewinnt. Die Teilnehmer*innen identifizieren 3 ihnen bekannte und 3 ihnen noch nicht persönlich bekannte Vorbilder. Die ausgewählten Personen müssen nicht real bzw. nicht (mehr) lebendig sein. → WICHTIG: Dieses Arbeitsblatt wird in den folgenden Modulen wieder gebraucht.	Sensibilisierung und erste Erkenntnisse gewinnen ☐ 1 Flipchart pro Gruppe ☐ 1 ausgedruckte Beschreibung (8A-8E) pro Gruppe ☐ mehrere Plakatschiffe ☐ Handy/Stoppuhr
Vorbilder und mögliche Unterstützer*innen erkennen	Bestehende Vorbilder, Werte und Netzwerke erkennen ☐ 2 Arbeitsblätter "Bewundermethode Teil 1" (10A-10B) p. P.		
15' Geschichte & Abschied	Reflexion, z.B. die Geschichte vom 50\$ Schein	Vorlesen der Geschichte Zusammenführung der bisherigen Erkenntnisse (Köpfe voller Können) und Anleiten der Gruppe noch einmal über Fähigkeiten, Stärken und Kompetenzen aus ihrem bisherigen Leben nachzudenken.	Ableiten von Kompetenzen, Fähigkeiten, Stärken, etc. ☐ ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.



KALEIDO.TEEN

WELCOME

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Willkommensplakat
- 1 Ablaufplakat
- ev. Namenskärtchen
- 1 Plakat für Gruppenregeln

SETTING

Großgruppe

DAUER

15 Minuten

ABLAUF

Hier am Anfang des ersten Moduls des kaleido.teen-Kurses wird der Grundstein für die gemeinsame Entdeckungsreise zu den Kernkompetenzen der Teilnehmer*innen gelegt. Ein Willkommensplakat, ein vorbereiteter Raum eventuell eine angenehme Musik im Hintergrund schaffen eine gute Atmosphäre. Bei der Sitzordnung sind entweder ein großer Tisch, um den alle sitzen können, oder in U-Form arrangierte Tische vorbereitet.

Der*Die Trainer*in stellt zu Beginn sich selbst und anschließend kurz die kaleido.teen-Methode mit ihren 4 Modulen anhand eines Ablaufplakates vor. Zum heutigen ersten Modul darf man gerne ein paar Worte mehr sagen. Wichtig ist, das Ergebnis - das Kompetenzprofil - zu erwähnen. Notiert man die Termine der Module auf Moderationskarten, wird das Plakat zu einem treuen Begleiter. Ein bewegliches Statty oder Post-it sind perfekt, um den aktuellen Status im Modulverlauf zu zeigen.

Falls die Gruppe neu ist oder der*die Trainer*in die bestehende Gruppe nicht kennt, ist eine kurze Vorstellungsrunde sinnvoll. Namenskärtchen sowie das gemeinsame Vereinbaren von Gruppenregeln schafft eine vertrauensvolle Arbeitsatmosphäre.

Danach kann die erste Übung starten!



KOMPETENZ BINGO

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Platz für Bewegung
- 1 Arbeitsblatt
"Kompetenz-Bingo" (2A)
p. P.
- 1 Stift p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

20 Minuten

ABLAUF

Der*Die Trainer*in bittet die Teilnehmer*innen, sich gleichmäßig im Raum zu verteilen. Jede*r bekommt ein Bingoblatt und einen Stift. Das Bingoblatt und die einzelnen Felder werden mit der gesamten Gruppe kurz durchgesprochen. Eventuell auftretende Verständnisfragen werden geklärt.

Nun bewegen sich die Teilnehmer*innen im Raum, finden Personen, die den gesuchten Eigenschaften entsprechen, und lassen sie im jeweiligen Feld unterschreiben. Wichtig dabei ist:

- Man darf nicht selbst auf dem eigenen Bingoblatt unterschreiben.
- Sobald eine Person ein Feld unterschrieben hat, muss sie weiterziehen.
- Eine Person darf mehrmals auf einem Bingoblatt unterschreiben, aber nicht gleich hintereinander. Dazwischen muss die Unterschrift von jemand anderem aus der Gruppe geholt werden.
- Sobald jemand eine vertikale, horizontale oder diagonale Linie mit 4 Unterschriften auf dem Bingoblatt hat, muss die Person laut "Bingo" rufen und hat (nach einer Kontrolle von dem*der Trainer*in) das Spiel gewonnen.

Je nach verfügbarer Zeit kann auch weitergespielt werden (erster, zweiter, dritter Platz). Dann wird das Spiel in der Großgruppe reflektiert: Welche Eigenschaften haben euch überrascht? Welche Felder waren leichter oder schwerer zu füllen?



KOMPETENZBINGO

MODUL 1 ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Finde eine Person, die ...

mehr als zwei Sprachen spricht. Unterschrift	einem Tier oder Menschen das Leben gerettet hat. Unterschrift	in dieser Gruppe etwas Einzigartiges kann. Unterschrift	ihre drei größten Stärken aufzählen kann. Unterschrift
ein*e echte*r Teamplayer*in ist. Unterschrift	gleich viele Geschwister hat wie du. Unterschrift	dieselbe Augenfarbe hat wie du. Unterschrift	den Sommer mehr als den Winter liebt. Unterschrift
im selben Monat Geburtstag hat wie du. Unterschrift	dieselbe Lieblingsfarbe hat wie du. Unterschrift	schon mal ein Video veröffentlicht hat. Unterschrift	gerne länger schläft. Unterschrift
ein Haustier hat. Unterschrift	dieselbe Lieblingsserie / denselben Lieblingsfilm hat. Unterschrift	Schokolade mehr als Chips liebt. Unterschrift	mindesten drei gleiche Apps wie du am Handy hat. Unterschrift



KOMPETENZ INFOS

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Flipchart mit dem Wort "Kompetenz" in der Mitte
- Plakatstifte
- Plakat "3 Kompetenzdimensionen" (5A) - groß auf A3 ausgedruckt

SETTING

Großgruppe

DAUER

20 Minuten

ABLAUF

Bei dieser Übung geht es darum, sich den Begriff "Kompetenz" anzueignen. Der*Die Trainer*in fragt die Teilnehmer*innen, was ihnen spontan zum Begriff "Kompetenz" einfällt:

- Kennt ihr Synonyme dafür?
- Was unterscheidet eine Kompetenz von einer Stärke?
- Gibt es Unterschiede im täglichen Sprachgebrauch?

Alle Begriffe, Ideen oder Erklärungen werden stichwortartig auf dem Plakat festgehalten. Gerne kann der*die Trainer*in Personen, die noch nichts gesagt haben, zu einem Beitrag motivieren: "Magdalena, woran denkst du denn, wenn du das Wort "Kompetenz" hörst? "

Sobald das Plakat gut gefüllt ist, kann der*die Trainer*in die Begriffe "Personale Kompetenzen", "Soziale Kompetenzen" und "Fach- und Methodenkompetenzen" erklären (siehe Erklärungen auf Seiten 4 und 5). Zur visuellen Unterstützung kann das Plakat "3 Kompetenzdimensionen" groß ausgedruckt und z.B. an die Wand gehängt werden.

Ziel der Übung ist es, dass die Jugendlichen mit verschiedenen Kompetenzbegriffen in Berührung kommen. **Auf keinen Fall** sollte der Eindruck vermittelt werden, dass man diese Fachbegriffe auswendig kennen oder richtig zuordnen müsste. "Druck raus und Infos rein" - das ist die Devise.



KOMPETENZ INFOS

MODUL ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Flipchart mit dem Wort "Kompetenz" in der Mitte
- Plakatstifte
- Plakat "3 Kompetenzdimensionen" (5A) - groß auf A3 ausgedruckt

SETTING

Großgruppe

DAUER

20 Minuten

BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Interessen sind Neigungen und Vorlieben einer Person, die sie dazu motivieren, sich mit bestimmten Themen, Tätigkeiten oder Dingen auseinanderzusetzen. Interessen sind aber nicht zwingend Stärken: nur weil ich mich für Basketball interessiere, heißt es nicht, dass ich auch gut im Basketballspielen bin.

Stärken sind eher wie persönliche Eigenschaften, oft tief in der Persönlichkeit verwurzelt, und beschreiben, wie jemand von Natur aus denkt, fühlt und handelt. Stärken können eine Grundlage für die Entwicklung von Kompetenzen sein.

Bei **Kompetenzen** denkt man eher an erlerntes Wissen und Fähigkeiten, die durch Bildung, Training oder Erfahrung erworben wurden. Sie werden also erlernt und entwickelt. Folgende 3 Dimensionen werden unterschieden:

Personale Kompetenzen, auch persönliche Kompetenzen oder Soft Skills genannt, umfassen alle Fähigkeiten, die sich auf den Umgang mit sich selbst und die Bewältigung von Aufgaben und Herausforderungen beziehen. Sie sind eng mit der Persönlichkeit und der individuellen Entwicklung verbunden.



KOMPETENZ INFOS

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Flipchart mit dem Wort "Kompetenz" in der Mitte
- Plakatstifte
- Plakat "3 Kompetenzdimensionen" (5A) - groß auf A3 ausgedruckt

SETTING

Großgruppe

DAUER

20 Minuten

BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

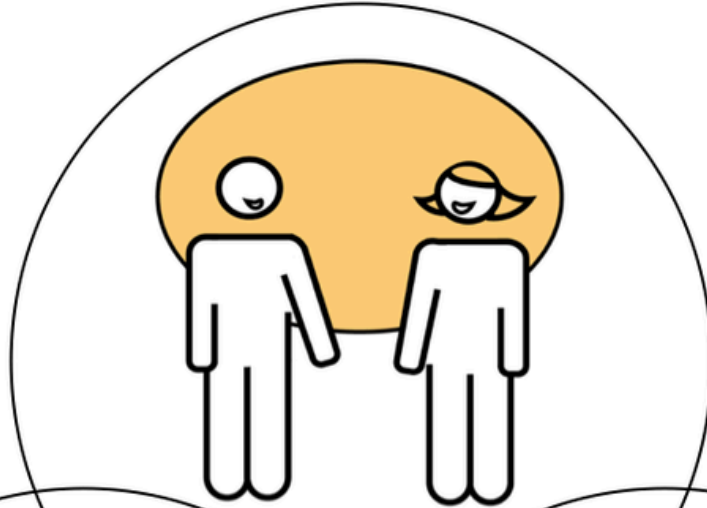
Soziale Kompetenzen sind Fähigkeiten und Eigenschaften, die sich im Umgang mit anderen Personen zeigen. Sie ermöglichen es einem, effektiv mit anderen Menschen zu interagieren und sich in sozialen Situationen angemessen zu verhalten.

Fach- und Methodenkompetenzen beziehen sich auf erlerntes, spezifisches Wissen und Fähigkeiten. **Fachkompetenzen** sind jene, die in einem bestimmten Bereich oder Fachgebiet gebraucht werden (z.B. Pflege- und Fürsorgekompetenz). **Methodenkompetenzen** hingegen beschreiben die Fähigkeit, Wissen und Können anzuwenden, um Probleme zu lösen und Aufgaben zu bewältigen, unabhängig vom Fachgebiet. (z.B. Organisationsfähigkeit).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass "Fachkompetenz" das "Was" ist, also das Wissen, das man besitzt, während "Methodenkompetenz" das "Wie" ist, also die Fähigkeit, dieses Wissen effektiv einzusetzen. Beide Kompetenzarten zeichnet aus, dass sie erlernt und geübt werden können bzw. müssen.

3 Kompetenzdimensionen

Soziale
Kompetenzen



Personale
Kompetenzen



Fach- und
Methodenkompetenzen



KÖPFE VOLLER KÖNNEN 1

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- A3 Zeichenpapier (Block) mindestens 1 Blatt p. P.
- 1 Bleistift p. P.
- 1 schwarzer, dickerer Faserstift p. P. (Umrandungen)
- Mehrere Ölkreiden
- Tixo oder Malerkrepp
- Handy/Taschenlampe

SETTING

Zu zweit bzw. zu dritt (Umriss) und Einzelarbeit

DAUER

90 Minuten

BESONDERHEIT

Wird in Modul 4 weiterbearbeitet. Bitte die Kunstwerke nach der Gestaltung einsammeln und bis dahin sicher aufbewahren.

ABLAUF

“Köpfe voller Können” ist eine Übung, welche die Interessen, Stärken, Fähigkeiten, Talente und Freizeitaktivitäten der Teilnehmer*innen einfängt und diese visualisiert. Um den Teilnehmer*innen eine Idee davon zu geben, wie diese Aufgabe gemeint ist, wird ihnen ein vorab erstelltes Beispielbild gezeigt.

Jede Person bekommt ein A3-Blatt, um ihren individuellen “Kopf voller Können” zu gestalten. Nun finden sich Zweierpaare oder Dreiergruppen zusammen, welche sich gegenseitig unterstützen, den Umriss des Kopfes mithilfe des eigenen Schattens auf das Papier zu bringen. Hierzu kann das Papier an einer freien Stelle an der Wand befestigt werden, damit der Schatten des Kopfes darauf abgezeichnet werden kann. Die Handytaschenlampe kann hierbei hilfreich sein.

Sobald der eigene Umriss auf dem Papier ist, geht es in Einzelarbeit an die künstlerische Gestaltung. Die Bleistiftkonturen können mit dem schwarzen Faserstift nachgezogen werden, um dem Bild mehr Ausdruck zu verleihen. Dann werden der Hintergrund und das Innere des Kopfes jeweils (anders) farbig gestaltet. Ölkreiden eignen sich besonders gut zum Schraffieren und ermöglichen auch Farbübergänge.



KÖPFE VOLLER KÖNNEN 1

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- A3 Zeichenpapier (Block) mindestens 1 Blatt p. P.
- 1 Bleistift p. P.
- 1 schwarzer, dickerer Faserstift p. P. (Umrandungen)
- Mehrere Ölkreiden
- Tixo oder Malerkrepp
- Handy/Taschenlampe

SETTING

Zu zweit bzw. zu dritt (Umriss) und Einzelarbeit

DAUER

90 Minuten

BESONDERHEIT

Wird in Modul 4 weiterbearbeitet. Bitte die Kunstwerke nach der Gestaltung einsammeln und bis dahin sicher aufbewahren.

Innerhalb des Umrisses, also im Kopf, werden nun die eigenen, bereits vorhandenen Interessen, Stärken, Fähigkeiten, Talente und Freizeitaktivitäten der Teilnehmer*innen festgehalten. Dies erfolgt mithilfe von Stichworten oder Symbolen. Wichtig ist nur, dass die*der Verfasser*in selbst weiß, was gemeint ist. Die Teilnehmer*innen werden ermutigt, kreativ zu sein und ihre Gedanken und Ideen frei fließen zu lassen. Es geht nicht darum, ein perfektes Kunstwerk zu schaffen, sondern darum, sich selbst besser kennenzulernen und eigene Fähigkeiten und Interessen zu reflektieren.

Nachdem die Kunstwerke abgeschlossen sind, werden diese auf freiwilliger Basis kurz vorgestellt. Vielleicht bringt die Präsentation der anderen neue Inspiration für die Ergänzung des eigenen Bildes. Es kann also noch während der Präsentationsrunde erweitert werden. Nach einer kurzen Reflexionsrunde werden die Kunstwerke eingesammelt und sicher aufbewahrt, denn sie werden in Modul 4 weiterverarbeitet.

Diese Übung bietet eine wunderbare Gelegenheit, sich selbst in einem neuen Licht zu sehen und die Vielfalt und Kreativität innerhalb der Gruppe zu feiern. Sie fördert nicht nur das künstlerische Ausdrucksvermögen, sondern auch das Verständnis für die Einzigartigkeit jedes*jeder Einzelnen.



KÖPFE VOLLER KÖNNEN 1

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Arbeitsblatt "Was du kannst" (7B) p. P.

SETTING

Hausübung

DAUER

15 Minuten

BESONDERHEIT

Die Übung ist optional und wird nach Ermessen des*der Trainer*in eingesetzt.

AUSSENPERSPEKTIVE (optional als Hausübung)

Nach der freiwilligen Präsentation der Kunstwerke erfolgt die Überleitung vom Selbstbild zur Außenperspektive.

Die Teilnehmer*innen haben sich mithilfe der Übung "Köpfe voller Können" erstmals mit eigenen Hobbys, Interessen und Stärken beschäftigt. Sie haben einen ersten Eindruck über sich selbst bekommen. Da es ebenso wichtig ist, dass die Teilnehmer*innen wissen, wie sie von ihrem näheren Umfeld wahrgenommen werden, ermöglicht diese Aufgabe den **Blick nach Außen** zu richten.

Die Teilnehmer*innen werden gebeten, eine Person, die sie gut kennt, in ihrem näheren Umfeld (Familie, Freunde, Schule, Vereine, Kurs, ...) zu finden und zu fragen, welche Stärken diese Person bei ihnen sieht und was sie ihrer Meinung nach besonders gut können. Hierfür gibt der*die Trainer*in das Arbeitsblatt "Was ich kann" als Hausübung mit.

Der*Die Trainer*in weist darauf hin, dass die Rückmeldungen der ausgewählten Personen positiv und wertschätzend sein sollen.



WAS DU KANNST

TEIL 1 MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Finde 1 Person aus deinem näheren Umfeld (Familie, Freunde, Schule, Kurs, Verein usw.) und frage sie **nach 3 Dingen, die du gut kannst**.

Notiere die Antworten in den Sternen.





WER BIETET MEHR?

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Flipchart pro Gruppe
- mehrere Plakatstifte
- 1 ausgedruckte Beschreibung pro Gruppe (8A-8E)
- 1 Handy/Stoppuhr

SETTING

2 Kleingruppen

DAUER

20 Minuten

ABLAUF

Die Teilnehmer*innen werden zu Beginn in zwei Gruppen aufgeteilt, um Kompetenzen, Stärken oder Talente zu einer Alltagstätigkeit oder einem Hobby zu sammeln.

Der*Die Trainer*in wählt **eine** Beschreibung aus der vorgeschlagenen Sammlung aus. Beide Gruppen arbeiten im Wettbewerbscharakter an der selben Geschichte. Sie bekommen 5 Minuten Zeit, um möglichst viele Antworten auf die gestellte Frage zu finden. Nach Ablauf der Zeit werden die Kompetenzen, Stärken und Fähigkeiten verglichen, und jene Gruppe mit den meisten Antworten gewinnt Ruhm und Ehre.



WER BIETET MEHR?

MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Alma spielt ihr Lieblingsspiel Win.me, das schnelle Reaktionen, strategisches Denken und präzise Steuerung erfordert. Sie muss aufmerksam sein, Entscheidungen treffen und bleibt trotz Schwierigkeiten konzentriert. Nach mehreren gescheiterten Versuchen recherchiert sie Lösungsvorschläge online, findet ein englisches Video und übersetzt unbekannte Begriffe. Schließlich schafft sie das Level.

Welche Kompetenzen, Stärken und Fähigkeiten setzt Alma dabei ein?



WER BIETET MEHR?

MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Karim ist 16 Jahre alt und in seinem Freundeskreis dafür bekannt, tolle Partys zu organisieren. Besonders gerne plant er Themenpartys. Er denkt sich ein Motto aus, bastelt die Deko und lädt seine Freunde ein. Am Tag der Party schmückt Karim den Raum und sorgt für die richtige Atmosphäre. Außerdem kümmert er sich um Snacks, die allen schmecken, und stellt eine passende Playlist zusammen. Damit keine Langeweile entsteht, plant Karim lustige Partyspiele. Am Ende ist er zwar müde, aber froh, weil alle eine gute Zeit hatten.

Welche Kompetenzen, Stärken und Fähigkeiten setzt Karim dabei ein?



WER BIETET MEHR?

MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Ana verbringt ihre Freizeit am liebsten in der Garage. Dort schraubt sie an Motorrädern und Autos. Sie versucht Störungen zu erkennen und zu reparieren. Vieles davon hat sie von ihrer großen Schwester gelernt, die ihr geduldig erklärt, wie Motoren funktionieren und worauf man achten muss. Ana arbeitet konzentriert und gibt nicht schnell auf, auch wenn etwas nicht sofort klappt. Besonders schön findet sie die gemeinsame Zeit mit ihrer Schwester in der Garage. Ihr Traum ist es, später Kfz-Technikerin zu werden.

Welche Kompetenzen, Stärken und Fähigkeiten setzt Ana dabei ein?



WER BIETET MEHR?

MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Mwangi liebt es zu kochen. Einerseits bereitet er gerne Speisen aus seinem Heimatland zu, andererseits probiert er auch internationale Rezepte aus. Manchmal kombiniert er verschiedene Zutaten und erschafft neue Gerichte. Um immer wieder auf interessante Ideen zu kommen, stöbert Mwangi im Internet oder leiht sich Kochbücher aus der Stadtbücherei aus. Einmal in der Woche kocht er ein ganzes Menü für seine Familie. Dabei achtet er genau darauf, das Budget nicht zu überschreiten, damit alle Zutaten bezahlt werden können. Kochen ist für ihn nicht nur ein Hobby, sondern eine Möglichkeit, kreativ zu sein.

Welche Kompetenzen, Stärken und Fähigkeiten setzt Mwangi dabei ein?



WER BIETET MEHR?

MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Ilona spielt leidenschaftlich gerne Volleyball in einem Verein. Sie ist in der Jugendmannschaft und nimmt an vielen regionalen Wettbewerben teil. Ilona plant ihre Woche sorgfältig und schafft es so, Training, Wettbewerbe und Schule unter einen Hut zu bringen. Sie genießt es, ein Teil der großen Mannschaft zu sein, weil sie und ihre Freundinnen zusammen Erfolge feiern und sich gegenseitig unterstützen können. Wenn das Team einmal verliert, motiviert Ilona die anderen Spielerinnen und muntert sie auf, neue Strategien auszuprobieren.

Welche Kompetenzen, Stärken und Fähigkeiten setzt Ilona dabei ein?



BEWUNDER METHODE

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 2 Arbeitsblätter
"Bewundermethode
Teil 1" (10A-10B) p. P.

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

20 Minuten

BESONDERHEIT

Diese Arbeitsblätter werden in den Folgemodulen wieder gebraucht. Am besten einsammeln!

CREDITS

In Anlehnung an die "Madonnamethode" von Sabine Asgodom.

ABLAUF

Bei dieser Übung geht es darum, eigene Werte und Kernkompetenzen zu erkennen und von eigenen Vorbildern zu lernen. **Die Methode ist in 4 Teile aufgeteilt und wird in jedem Modul um einen Schritt erweitert.**

Im ersten Teil der Übung werden die Teilnehmer*innen gebeten, an Menschen zu denken, die sie für etwas bewundern, und zu beschreiben, was genau es ist, das sie an dieser Person begeistert.

Zuerst sollen die Teilnehmer*innen **3 Personen finden**, die sie **persönlich kennen**, also zum Beispiel eine*n Freund*in, ein Elternteil, die Tante, den Onkel, die Chef*in, den Bruder, die Schwester, die Lehrer*in, die Trainer*in, die Nachbar*in usw. Als Kriterium für "persönlich kennen" kann herangezogen werden, ob sie der Person bereits selbst begegnet sind, ihr die Hand gegeben und mit ihr ein Gespräch geführt haben.

Nun sollen die Teilnehmer*innen möglichst genau beschreiben, warum oder wofür sie die Person bewundern. Welche Merkmale, Stärken, positiven Eigenschaften und Fähigkeiten, aber auch Dinge, die er*sie erreicht hat, bewundern sie besonders?

In diesem ersten Schritt geht es noch nicht zwingend um Kompetenzen. Es können auch optische Merkmale oder materielle Dinge sein.



BEWUNDER METHODE

MODUL 1 ERKENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 2 Arbeitsblätter
"Bewundermethode
Teil 1" (10A-10B) p. P.

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

20 Minuten

BESONDERHEIT

Diese Arbeitsblätter werden in den Folgemodulen wieder gebraucht. Am besten einsammeln!

CREDITS

In Anlehnung an die "Madonnamethode" von Sabine Asgodom.

Hier ist 1 Beispiel:

Ich bewundere meine Freundin Selma für ihre Offenheit und ihre Instafotos.

Sie ist total unkompliziert und kontaktfreudig und hat überhaupt keine Angst vor fremden Menschen. Sie singt gut, hat super Haare, viele Freunde. Sie ist total beliebt und hat 3.226 Follower auf Instagram.

In weiterer Folge sollen die Teilnehmer*innen nun **3 Personen beschreiben**, die sie **nicht persönlich kennen**, aber bewundern (Celebrities, Sportler*innen, Stars, Influencer*innen, Serien- oder Superheld*innen, Figuren aus einem Buch oder Film), und auch diese entsprechend beschreiben.

Wichtig: Die ausgewählten Personen müssen nicht unbedingt lebendig sein, ja noch nicht einmal real. Es können auch Zeichentrickfiguren oder Comicheld*innen, Gottheiten oder historische Persönlichkeiten sein.

Nice to know für Trainer*innen:

Ein Mix aus den ausgewählten Personen kann erste Hinweise auf die eigenen Kompetenzen, versteckte Schlüsselqualitäten und (berufliche) Ziele der Teilnehmer*innen geben.



BEWUNDER METHODE

TEIL 1 MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Überlege dir **3 Menschen, die du persönlich kennst** (Freund*in, Mutter, Vater, Tante, Onkel, Chef*in, Bruder, Schwester, Lehrer*in, Trainer*in, Nachbar*in...) **und bewunderst**. Welche Stärken, positive Eigenschaften und Fähigkeiten von ihnen bewunderst du besonders?

Ich bewundere (Name) _____

für _____

Sie*Er ist und sehr

Sie*Er hat

Ich bewundere (Name) _____

für _____

Sie*Er ist und sehr

Sie*Er hat

Ich bewundere (Name) _____

für _____

Sie*Er ist und sehr

Sie*Er hat



BEWUNDER METHODE

TEIL 1 MODUL ERKENNEN

ARBEITSBLATT

Notiere nun **3 Menschen, die du nicht persönlich kennst und bewunderst** (z.B. Celebrities, Sportler*innen, Stars, Influencer*innen, Serien- oder Superheld*innen, Figur aus einem Buch, das dir gefällt, usw...). Bitte beschreibe, wofür du sie bewunderst.

Ich bewundere (Name) _____

für _____

Sie*Er ist und sehr

Sie*Er hat

Ich bewundere (Name) _____

für _____

Sie*Er ist und sehr

Sie*Er hat

Ich bewundere (Name) _____

für _____

Sie*Er ist und sehr

Sie*Er hat

kaleido.teen Modul 2 BENENNEN

Dauer	Thema	Aktivitäten	Hinweis	Ziel	Material
-	Vorbereitung	Willkommen-Plakat aufhängen	Eventuell den Raum für die #-Vorstellung vorbereiten, damit sich alle Personen gut bewegen können.	Begrüßung	☐ Begrüßungsplakat ☐ Raum für KEKOKA und für #-Vorstellung vorbereiten ☐ 1 ausgeschnittenes Kompetenzkartenset (siehe Trainer*innen Infoblatt 12A)
5'	Ablauf und Einstieg in Modul 2	Rückblick auf Modul 1, Vorstellung des heutigen Moduls mit Inhalten und Schwerpunkten;	Kurze Reflexion des letzten Moduls (Bingo, Köpfe voller Können, Bewundermethode) und kurzer Ausblick, was heute kommt. Erinnern an die Kompetenzarten, als Überleitung zu KEKOKA	Orientierung, Ausrichtung und Einstimmung	☐ Plakat mit Ablauf ☐ ev. Namensschilder ☐ Teilnehmer*innen-Liste
15'	#-Vorstellung	2 Besonderheiten aussuchen und sich vorstellen	Die Methode wird kurz vorgestellt und ein paar Beispiele gegeben. Alle Teilnehmer*innen erhalten 2 Post-its, überlegen sich zwei Hashtags und stellen sich damit dann gegenseitig vor. Teilnehmer*innen, die sich bereits gut kennen, notieren eine Besonderheit, von der noch niemand in der Gruppe weiß.	Aktivierung, Eisbrechen	☐ 2 Post-its p. P. ☐ Handy/Stoppuhr ☐ Ev. Musik (Boxen)

 KEKOKA: Kenne die Kompetenz Karten	Die Gruppe wird in 3 kleinere Gruppen unterteilt und muss an 3 Stationen Aufgaben zu den Kompetenzkarten lösen. Beim Stationenwechsel hat die gesamte Gruppe Zeit an einer gemeinsamen Aufgabe in der Mitte (weiter) zu arbeiten (z.B. ein Storchennest bauen).	Zu Beginn wird das Spiel erklärt: Die Teilnehmer*innen lösen die Aufgaben (3 Minuten pro Tisch) und wechseln anschließend zur Großgruppenübung (Stapelspiel). WICHTIG: Während des Stapelspiels der Großgruppe macht der*die Trainer*in ein Foto (oder Notizen) von jedem Tisch, um die "harten Nüsse" für das Kompetenzknacken zu finden und bringt die zerschnittenen Karten wieder in Ausgangsposition. Die Teilnehmer*innen ziehen danach im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch weiter.
	Kennenlernen der Karten und neuer Kompetenzbegriffe	☐ 1 Kompetenzkartenset (zum Herzeigen) ☐ 1 ausgeschnittenes Kompetenzkartenset ☐ Streichhölzer und Flasche oder ein beliebiges Stapelspiel ☐ ev. Smarties, Schokolinsen, o. Ä. fürs Storchennest ☐ Handy/Stoppuhr ☐ Handy/Fotoapparat
15'	BEAMER aktivieren und auf LiveCloud.online.de gehen PAUSE	☐ Flipchart mit der Dauer der Pause Erholung Dauer der Pause gut sichtbar anbringen. Ev. die schwierigen Begriffe als Wordcloud Überschriften vorbereiten https://livedcloud.online/de/wordcloud

 Kompetenz- knacken (digital oder analog)	Schwierige Begriffe und Kompetenzen werden genauer erklärt und beschrieben.	Anhand von Wörterwolken (https://livedcloud.online/de/wordcloud) werden jene Karten bzw. Begriffe, die sich im vorherigen Spiel als schwierig oder kompliziert herausgestellt haben, genauer erklärt. <u>Digitale Variante:</u> Kahoot! "kaleido.teen Kompetenz-Quiz" starten.	Kennenlernen der Karten und neuer Kompetenzbegriffe	☐ Laptop & Beamer ☐ 1 Handout "Überblick Kompetenzkarten" (16A) p. P. ☐ 1 Handy p. P.
30'	Kompetenz-QUIZ (digital oder analog)	Anhand eines Quizes werden Kompetenzbegriffe geübt (incl. Leaderboard)	Kompetenzbegriffe üben und verdichten	☐ Laptop & Beamer ☐ Kahoot! Seite "kaleido.teen Kompetenz-Quiz" 1 Handy p. P. oder Team <u>Wenn analog:</u> ☐ ev. ausgedruckte Berufsbilder ☐ Spieljetons
15'	Pause	Uhrzeit beachten!!!	Erholung	☐ Flipchart mit der Dauer der Pause
10'	Aktivierungsspiel	In 3 Runden zu je 2 Minuten versuchen die Teilnehmer*innen den Buchstaben „T“ gemeinsam zusammenzubauen. Bei Bedarf kann der*die Trainer*in in der 3. Runde die ersten 2 Elemente vorlegen. z.B. Tangram zusammenbauen Kurze Reflexion in der Großgruppe. Welche Kompetenzen habt ihr eingesetzt? Welches Element war das schwierigste und warum?	Aktivierung: Perspektivenwechsel anregen: weg vom Defizit, hin zu dem, was schon an Stärken und Kompetenzen vorhanden ist	☐ Handy/Stoppuhr ☐ 1 – 2 Tangram je nach Gruppengröße (siehe Anleitung)



2 Seiten einer Medaille 1/2

Stärken in vorgegebenen Schwächen finden. Die Perspektive auf eigene Schwächen ändern

Erkenntnis gewinnen, dass jede Person Schwächen hat und oft in ihnen eine Stärke oder zumindest viel Entwicklungspotenzial vorhanden ist.

TEIL 1:

geleitete Gruppendiskussion anhand des Impulsbildes der Tiere oder am Beispiel „der Regen“

Erkenntnisgewinn

- ☐ Flipchart
- ☐ Impulsbild Tiere (20A)
- ☐ optional Beispiel „der Regen“
- ☐ 1 Medaille p. P. (runde Moderationskarten)
- ☐ 1 schwarzer, dickerer Stift p. P.
- ☐ ev. Bänder für die Medaille

2 Seiten einer Medaille 1/2

Großgruppe

TEIL 2:

Schritt 1: Überleitung und Bezug auf Teilnehmer*innen: „Hast du

Perspektivenwechsel -
Schwächen als
Entwicklungspotenziale
sehen

Eigenschaften, die in bestimmten Situationen zu Schwächen werden?“
Danach 1 Entwicklungspotenzial aus dem Beispielblatt auswählen und daraus „versteckte Stärken“ am Flipchart gemeinsam erarbeiten.
Jeden Satz mit „dafür“ beginnen.

- ☐ Flipchart
- ☐ Stifte
- ☐ Beispielblatt (S.24-S26)

2 Seiten einer Medaille 1/2

Kleingruppen

Schritt 2: Jede Kleingruppe bekommt 1 Arbeitsblatt „versteckte Stärken“ (falls zeitlich möglich, gerne mehr).
Beim Ableiten der versteckten Stärken darf interpretiert werden.

Versteckte Stärken in
Schwächen erkennen

- ☐ 1 Arbeitsblatt „versteckte Stärken“ (23A-23E) pro Gruppe

TEIL 3:

eigene Medaille basteln

Die Jugendlichen wählen 1 eigene „Schwäche“ aus und leiten daraus mind. 1 versteckte Stärke ab.

Schwächen als
Entwicklungspotenziale
sehen

- ☐ 1 Medaille p. P. (runde Moderationskarten)
- ☐ Ein schwarzer, dickerer Stift p. P.
- ☐ ev. Bänder für die Medaille

 BEWUNDER- METHODE 2/4 Kompetenzen den Vorbildern zuordnen In Einzelarbeit werden je ein bekanntes und ein nicht persönlich bekanntes Vorbild ausgesucht und ihnen werden 4 Kompetenzkarten zugeordnet → WICHTIG: Dieses Arbeitsblatt wird in den folgenden Modulen wieder gebraucht. Bitte wieder einsammeln. Kompetenzmatching üben ☐ 1 Arbeitsblatt "Bewundermethode Teil 2" (28A) p. P.	10' Geschichte & Abschied Reflexion Geschichte z.B. von Dantzig oder den 2 Wölfen Zusammenführung der bisherigen Aktivitäten und Erkenntnisse Abschließen und Inspirieren ☐ ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.
---	---



BEGRÜSSUNGS HASHTAG

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- mind. 2 Post-its p. P. oder Malerkrepp
- Stifte zum Beschriften
- Handy/Stoppuhr
- ev. Musik (Boxen)

SETTING

Großgruppe

DAUER

15 Minuten

TIPP

bei Teilnehmer*innen, die sich bereits gut kennen: "Finde einen #, von dem niemand in der Gruppe weiß!"

CREDIT

Pauline Tonhauser in 66+1 Warm-up, die dich als Trainer unvergesslich machen (als "Hashtag")

ABLAUF

Was heute "Hashtag" heißt, war früher das gute alte "Stichwort". Hashtags helfen dabei, komplexe Sachverhalte auf den Punkt zu bringen, ähnliche Themen oder Inhalte zu gruppieren und leichter auffindbar zu machen. Man nutzt sie bei dieser Übung, um kurz und knackig zu sagen, was eine Person besonders auszeichnet.

Die Teilnehmer*innen erhalten 2 Post-its und haben nur 2 Minuten Zeit (Timer stellen!), um zwei Hashtags (#) zu finden, welche sie repräsentieren. Sie sollen nun auf jedes Post-it einen persönlichen Hashtag (#Modequeen, #Schokoliebhaver, #Mathegenie usw.) schreiben und sich diese gut sichtbar ankleben. Das Kompetenzbingo vom Modul 1 oder auch die Übung "Köpfe voller Können" könnten hierfür eine gute Inspiration sein.

Abschließend bewegen sich die Teilnehmer*innen 3 Minuten lang durch den Raum (wieder Timer aktivieren!) und stellen sich beim Aufeinandertreffen mit den 2 ausgewählten Hashtags anstatt mit dem Namen vor: "Hallo. Ich bin Modequeen." Danach geht's weiter zum*zur nächsten Gesprächspartner*in.

Statt des (zweiten) Timers kann bei der "Vorstellrunde" auch Musik abgespielt werden. Sobald das Lied endet, ist die Übung vorbei.



KENNE DIE KOMPETENZKARTEN

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Kompetenzkartenset ausgeschnitten, wie in Trainer*innen Infoblatt (12A)
- 4 Tische/Arbeitsplätze zum Rätsellösen
- 1 Handy/Fotoapparat
- 1 Handy/Stoppuhr
- Streichhölzer und 1-2 Flaschen oder beliebiges Stapelspiel
- ev. Schokolinsen, M&M's, ...

SETTING

Kleingruppen und danach Großgruppe

DAUER

30 Minuten

BESONDERHEIT

Unbedingt die harten Nüsse (schwierige Begriffe) dokumentieren, da sie im nächsten Schritt gebraucht werden!

ERKLÄRUNG "KEKOKA"

KEⁿne die KO^mpetenzKA^rten

Bei dieser Übung geht es darum, auf spielerische Art und Weise die Kompetenzkarten und vermutlich auch neue Begriffe kennenzulernen. Die Aufgabe der Teilnehmer*innen ist es, in kürzester Zeit die Kompetenzbegriffe (Überschriften) zu dem jeweiligen Bild und der passenden Beschreibung zuzuordnen. Ziel des Spiels ist es, jene Kompetenzbegriffe herauszufiltern, die den Jugendlichen noch nicht vertraut sind, um sie später zu vertiefen.

Vorbereitung

Der*Die Trainer*in bereitet im Voraus 1 Kartenset vor, wie im **Trainer*innen Infoblatt 12A**.

Es werden 4 Arbeitsplätze im Raum benötigt.

3 Arbeitsplätze (mit den Karten darauf) sollten möglichst weit auseinanderliegen, zum Beispiel in den Ecken des Raumes. 1 Arbeitsplatz (Stapelaufgabe) befindet sich in der Mitte des Raumes, um für alle gut erreichbar zu sein. Auf den 3 Tischen werden nun die ausgeschnittenen Kompetenzkarten, je nach Farbe sortiert (alle grünen auf einen Tisch, alle gelben, alle lilafarbenen Karten auf einen Tisch). Dabei werden die Bilder und Kompetenzbegriffe möglichst durcheinander aufgelegt.

Die Großgruppe wird in 3 annähernd gleich große Kleingruppen unterteilt und mit den Spielregeln sowie den Aufgaben an den jeweiligen Stationen vertraut gemacht.

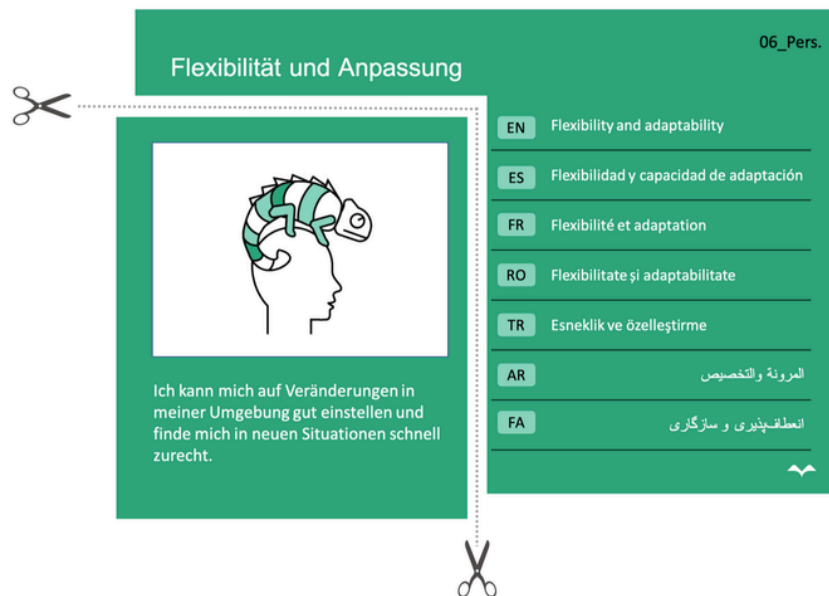


KOMPETENZ KARTEN SCHNEIDEN

TEIL 2 MODUL BENENNEN

TRAINER*INNEN INFOBLATT

Die Kompetenzkarten werden für die Übung "KeKoKa" vorbereitet, indem diese in 2 Teile ausgeschnitten werden: ein Teil stellt das Bild mit der Beschreibung der Kompetenz dar und das andere den Kompetenzbegriff mit seinen Übersetzungen in 14 Sprachen.



Die Kompetenzkarten sind so designt, dass die Übersetzungen trotz des Ausschneidens sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite stehen.



KENNE DIE KOMPETENZKARTEN

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Kompetenzkartenset ausgeschnitten, wie in Trainer*innen Infoblatt (12A)
- 4 Tische/Arbeitsplätze zum Rätsellösen
- 1 Handy/Fotoapparat
- 1 Handy/Stoppuhr
- Streichhölzer und Flasche oder beliebiges Stapelspiel
- ev. Schokolinsen, M&M's, ...

SETTING

Kleingruppen und danach Großgruppe

DAUER

30 Minuten

BESONDERHEIT

Unbedingt die harten Nüsse (schwierige Begriffe) dokumentieren, da sie im nächsten Schritt gebraucht werden!

ABLAUF "KEKOKA"

Der*Die Trainer*in erklärt die Spielregeln. Die Teilnehmer*innen werden in Kleingruppen eingeteilt und einem Kartentisch zugewiesen. An diesem versuchen sie nun, innerhalb von 3 Minuten (Timer stellen nicht vergessen!) die Kompetenzbegriffe den passenden Grafiken und Beschreibungen zuzuordnen.

Nach dem Ertönen des Timers versammeln sich alle Gruppen in der Mitte und versuchen reihum, 3 Minuten lang gemeinsam ein Storchennest zu bauen. Währenddessen notiert oder fotografiert der*die Trainer*in von allen Tischen die herausfordernden Kompetenzbegriffe, die nicht zugeordnet werden konnten, und bringt die Karten wieder in Ausgangsposition. Der Timer läutet erneut; die Gruppe verlässt die Mitte, teilt sich wieder in die Kleingruppen von vorn auf und widmet sich (im Uhrzeigersinn) dem nächsten Kartentisch.

Nachdem die Teilnehmer*innen alle Kartentische abgearbeitet und zum dritten und letzten Mal am Storchennest in der Mitte gebaut haben, versucht der*die Trainer*in "Storcheneier" (Smarties oder M&M's) in das Nest zu legen. Hält es mindestens 2 Eier, bekommt die Gruppe die Süßigkeit als Belohnung.



KENNE DIE KOMPETENZKARTEN

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Streichhölzer
- 1-2 Flaschen
- Schokolinsen,
M&M's, ...

SETTING

Großgruppe

DAUER

Während des
Stationenwechsels

TIPP

Statt dem "Storchennest"
eignet sich ein beliebiges
Stapelspiel genauso gut.

STAPELSPIEL "STORCHENNEST"

Es kann jedes Spiel in der Mitte des Raumes als "Ablenkung" gespielt werden, bei dem sich alle Teilnehmer*innen beteiligen können. Hier wird das Stapelspiel "Storchennest" beschrieben, da die Teilnehmer*innen reihum drankommen und es mit relativ wenig Aufwand und einfachen Materialien gespielt werden kann.

Das Stapelspiel "Storchennest" ist ein Gemeinschaftsspiel, bei dem Teilnehmer*innen reihum Zündhölzer nutzen, um ein großes Nest auf einem Flaschenhals zu bauen. Ziel ist es, das Nest stabil zu halten, während es mit der Zeit wackelig wird. Fällt es um, beginnt man von vorne. Nach 3 Minuten wechseln die Teilnehmer*innen zu den Kartenaufgaben.

Optional kann der*die Trainer*in nach Ablauf der letzten Runde Storcheneier (Smarties, M&M's, ...) ins Nest legen, um eine Belohnung zu verteilen. Dies sollte jedoch vorher angekündigt werden, um Konstruktionsfehler und Eiabstürze zu vermeiden.

Nice to know für Trainer*innen:

Trainer*innen können eine 2. Flasche bereit halten, damit bei "starken" Gruppen ein weiteres Storchennest gebaut und der Zeitplan eingehalten werden kann.



KOMPETENZNÜSSE KNACKEN

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Handout „Überblick Kompetenzkarten“ p. P.
- Beamer und Computer
- Handys der Teilnehmer*innen

WENN ANALOG:

- Flipchart bzw. Tafel

SETTING

Großgruppe

DAUER

30 Minuten

ERKLÄRUNG

Ziel: Kompetenzbegriffe mit Hilfe von sogenannter Schwarmintelligenz erforschen!

Bei der letzten Übung wurden die Kompetenzkarten vorgestellt und „harte Nüsse“ identifiziert – also Begriffe, die schwer verständlich oder noch ungewohnt sind.

Diese Begriffe werden nun eingehender untersucht und mithilfe von sogenannter Schwarmintelligenz verständlich gemacht. Dazu werden die Jugendlichen gefragt, welche Assoziationen und Verbindungen sie mit den ausgewählten Kompetenzbegriffen haben. Das **Handout mit der Sammlung aller Kompetenzkarten „Überblick Kompetenzkarten“** kann für Notizen genutzt werden und dient als optische Unterstützung.

Für Wörterwolken ist die Internetseite **LiveCloud.online** empfehlenswert, da sie allen Teilnehmer*innen gleichzeitig und anonym die Möglichkeit bietet, ihre Gedanken zu äußern.



KOMPETENZNÜSSE KNACKEN

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Handout „Überblick Kompetenzkarten“ p. P.
- Beamer und Computer
- Handys der Teilnehmer*innen

WENN ANALOG:

- Flipchart bzw. Tafel

SETTING

Großgruppe

DAUER

30 Minuten

DIGITALE VARIANTE

Der*Die Trainer*in öffnet die Seite <https://livecloud.online/de/wordcloud> und schreibt den Namen der Kompetenz, die näher erklärt werden muss, als Überschrift in die obere Zeile. Die Teilnehmer*innen können nun den QR-Code (unten links auf die Zahlen-Buchstabenkombination klicken, sollte er nicht angezeigt werden) scannen und sich sofort mit ihren Ideen und Assoziationen zum Begriff beteiligen. Die Ergebnisse werden in einer Wörterwolke angezeigt, die eine effektive Diskussion ermöglicht.

Um den nächsten Begriff zu bearbeiten, öffnet der*die Trainer*in (unten in der Navigationsleiste mit dem **Pfeil nach rechts > Live Word Cloud > Live Word Cloud**) eine neue Seite und gibt den nächsten Kompetenzbegriff ein.

ANALOGUE VARIANTE

Alternativ können die schwierigen Begriffe, wie in der Übung „Wer bietet mehr“, auch auf einer Tafel oder einem Flipchart gesammelt und anschließend diskutiert werden.

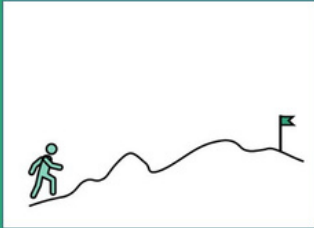
Wichtig ist, dass unbekannte Kompetenzbegriffe näher beleuchtet, gut verstanden und somit zu neuen Verbündeten werden.

Handout „Überblick Kompetenzkarten“



Personale Kompetenzen

Ausdauerfähigkeit



Ich habe großes Durchhaltevermögen und kann lange Zeit an einer Aufgabe arbeiten. Ich mache auch weiter, wenn es schwierig wird.

Begeisterungsfähigkeit



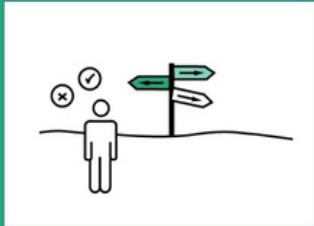
Ich kann mich selbst gut motivieren. Unbekanntes macht mich neugierig.

Emotionale Belastbarkeit



Ich kann sowohl mit Stress als auch mit unangenehmen Gefühlen oder Situationen gut umgehen. Ich weiß, was mir gut tut und mir in schwierigen Zeiten Kraft gibt.

Entscheidungsfähigkeit



Es fällt mir leicht, verschiedene Möglichkeiten abzuwägen und mich für eine Variante zu entscheiden.

Feedbackkompetenz



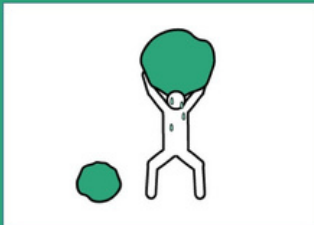
Ich reagiere aufgeschlossen auf Rückmeldungen von anderen und versuche darin Verbesserungspunkte zu erkennen. Ich kann auch wertschätzendes Feedback geben.

Flexibilität und Anpassung



Ich kann mich auf Veränderungen in meiner Umgebung gut einstellen und finde mich in neuen Situationen schnell zurecht.

Körperliche Belastbarkeit



Ich bleibe bei anstrengenden Tätigkeiten lange Zeit leistungsfähig und kann ausdauernd arbeiten.

Kreativität und Improvisationsfähigkeit



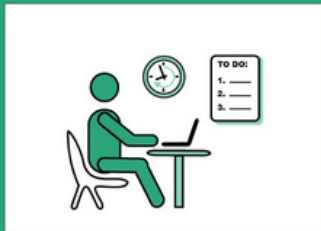
Ich habe oft neue Ideen und gute Einfälle, wie man etwas angehen kann und finde schnell kreative Lösungen.

Lernfähigkeit



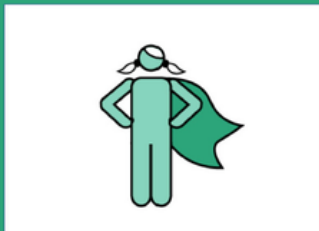
Ich habe Freude daran, neue Dinge zu lernen und kann mir neues Wissen schnell merken.

Selbständiges Arbeiten



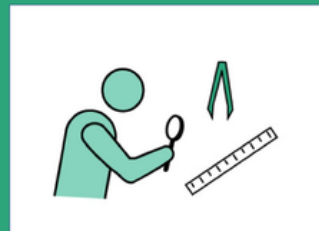
Wenn ich vor einer Aufgabe stehe, weiß ich, welche Schritte ich machen muss, um sie zu erledigen. Ich werde selbst aktiv und setze meine Ideen um.

Selbstbewusstsein



Ich vertraue auf mich und meine Stärken. Ich bin mutig und kann meine Meinung vertreten.

Sorgfalt und Genauigkeit



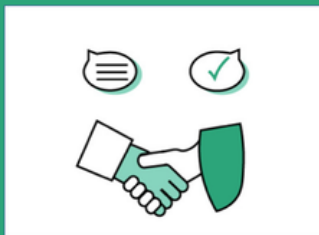
Ich kann sorgfältig arbeiten, gehe gründlich vor, halte Ordnung und achte auf kleine Details. Ich erledige Aufgaben gewissenhaft und möglichst genau.

Zielstrebigkeit



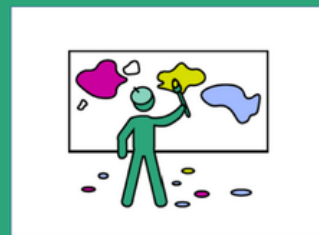
Wenn ich ein Ziel vor Augen habe, arbeite ich konzentriert, bis ich es erreicht habe. Ich lasse mich nicht leicht ablenken.

Zuverlässigkeit



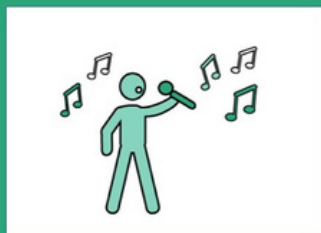
Ich gehe verantwortungsbewusst mit meinen Aufgaben um und halte mich an Abmachungen. Andere können sich auf mich verlassen.

Künstlerisches Schaffen



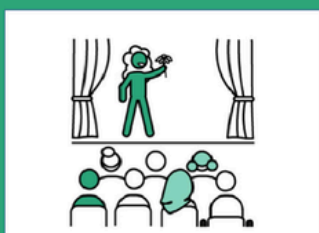
Ich kann Neues schaffen, habe ein gutes Gefühl für Farben, Formen sowie Gestaltung. Ich kann kreative Ideen gestalterisch umsetzen.

Musikalität



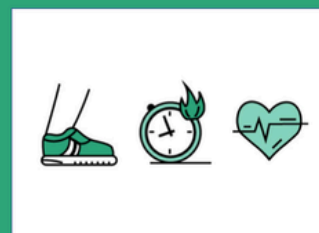
Ich höre oder mache gerne Musik. Ich habe musikalisches Verständnis und kann Rhythmen und Melodien schnell erkennen und wiedergeben.

Schauspieltalent



Ich kann Emotionen, Charaktere und Szenen ausdrucksstark darstellen und leicht in andere Rollen schlüpfen.

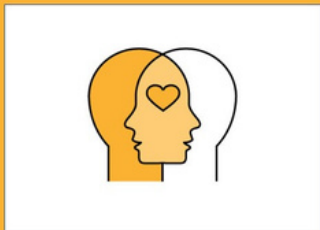
Sportliches Talent



Ich interessiere mich für Sport und übe eine oder mehrere Sportarten aus. Ich bin sportlich geschickt.

Soziale Kompetenzen

Empathie und Mitgefühl



Ich erkenne schnell die Gefühle und Bedürfnisse anderer Menschen und es fällt mir leicht, mich in ihre Situation hineinzuversetzen.

Hilfsbereitschaft



Ich bringe meine Zeit, mein Können oder mein Wissen freiwillig ein, um anderen zu helfen. Wenn mich jemand braucht, bin ich für die Person da.

Interkulturelle Kompetenz



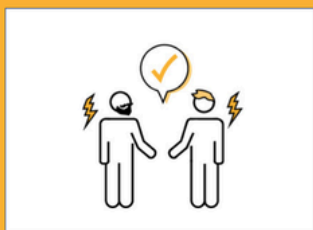
Ich gehe offen auf Menschen aus unterschiedlichen Kulturen zu und interessiere mich für ihre Sichtweise.

Kommunikations- und Kontaktfähigkeit



Ich kann gut zuhören, mit anderen reden und kann mit Argumenten überzeugen. Es fällt mir leicht, mit Menschen in Kontakt zu kommen.

Konfliktlösefähigkeit



Ich bleibe in schwierigen Situationen ruhig und fair. Ich kann einen Konflikt so lösen, dass alle Betroffenen sich danach gut fühlen.

Motivationsfähigkeit



Ich kann andere mitreißen und motivieren, ein Ziel zu erreichen und sich für eine Sache einzusetzen.

Teamfähigkeit



Ich kann gut mit anderen zusammenarbeiten und Aufgaben lösen. Gemeinsame Ziele sind mir wichtiger als eigene.

Engagement für Tierwohl



Ich setze mich aktiv für das Wohl von Tieren ein, indem ich verantwortungsvoll handle und mich für ihren Schutz und ihre artgerechte Haltung engagiere.

Engagement für Fairness und Gerechtigkeit



Ich bin respektvoll und setze mich aktiv für die Chancengleichheit aller Menschen ein. Ich denke über Zusammenhänge nach und handle verantwortungsbewusst.

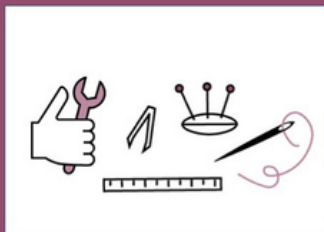
Engagement für Umwelt und Natur



Das Thema "Umweltschutz und Nachhaltigkeit" ist mir sehr wichtig. Ich handle umweltbewusst und gehe achtsam mit der Natur um.

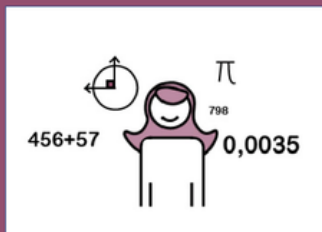
Fach- und Methodenkompetenzen

Fingerfertigkeit und handwerkliches Geschick



Ich kann gut mit meinen Händen arbeiten. Ich bin geschickt, und es fällt mir leicht, etwas mit meinen Händen herzustellen oder zu reparieren.

Mathematik und Rechenfähigkeit



Ich kann Matheaufgaben leicht lösen und sehr gut Kopfrechnen. Ich kann Zahlen, Formeln und logische Zusammenhänge erkennen und anwenden.

Organisationsfähigkeit



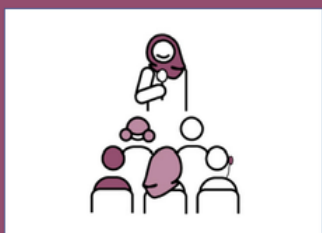
Ich kann gut organisieren, habe einen Überblick über alle Aufgaben und Abläufe. Planen und Aufteilen der einzelnen Schritte fällt mir leicht.

Pflege- und Fürsorgekompetenz



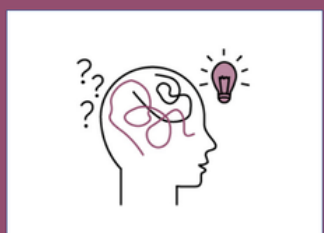
Ich kann gut mit Menschen, die Betreuung oder Hilfe brauchen, umgehen. Ich kann sie versorgen, pflegen und auf sie Acht geben.

Präsentieren und Sprechen in der Öffentlichkeit



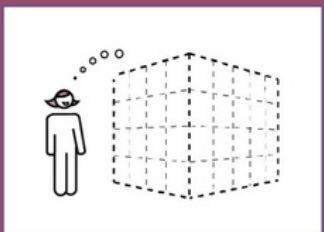
Ich kann ohne Probleme vor einer größeren Gruppe von Menschen sprechen.

Problemlösefähigkeit



Ich kann schwierige Herausforderungen untersuchen, Lösungen entwickeln und erfolgreich umsetzen.

Räumliches Denk- und Vorstellungsvermögen



Ich kann mir Räume, Entfernungen, Größen gut vorstellen und sie einordnen. Ich kann Pläne (von Räumen oder Dingen) lesen und sie verstehen.

Schreibkompetenz



Ich lese und schreibe gerne Texte und kann Inhalte klar und verständlich formulieren.

Sprachkenntnisse



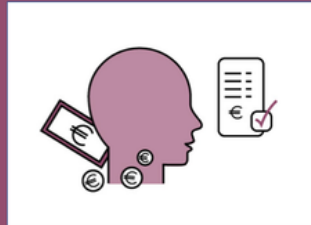
Ich spreche nicht nur meine Erstsprache, sondern kann mindestens zwei weitere Sprachen sprechen.

Technisches Verständnis



Ich verstehe, wie Maschinen und Geräte funktionieren und wie ihre Einzelteile zusammenarbeiten.

Umgang mit Geld



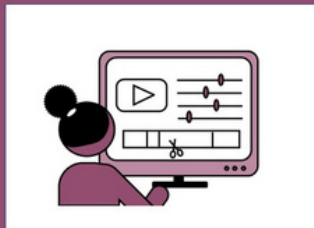
Ich gehe verantwortungsvoll mit Geld um. Ich kann mein Geld gut einteilen und auch sparen.

Zeitmanagement



Ich kann meine Zeit gut planen und einteilen. Ich bin pünktlich und gerate nie unter Zeitdruck.

Bild- und Videobearbeitung



Ich habe Kenntnisse in der Bild- und Videobearbeitung und kann visuelle Inhalte (Fotos, Videos, Grafiken) kreativ gestalten und verbessern.

Content Creation und Social-Media-Management



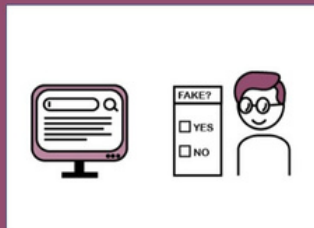
Ich habe Erfahrung in Content Creation & im Social Media Management und nutze kreative Tools, um spannende Beiträge zu erstellen.

Grundlagen des Programmierens



Ich habe grundlegende Kenntnisse im Programmieren und kann einfache Codes lesen, schreiben und logisch aufbauen.

Recherchetechniken und Quellenbewertung



Ich kann online selbständig Informationen finden und ihre Richtigkeit und Wichtigkeit bewerten. Fake News haben bei mir keine Chance.

Schutz von persönlichen Daten



Ich kenne mich im Schutz von persönlichen Daten und Geräten aus. Ich kann Sicherheitsmaßnahmen umsetzen, um private Daten zu schützen.



KOMPETENZ QUIZ

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Laptop und Beamer
- vorbereitetes Kahoot!-Quiz laden
- Handys der Teilnehmer*innen

WENN ANALOG:

- 1 Kompetenzkartenset mit Spieljetons
- Ausgedruckte Bilder

SETTING

Großgruppe

DAUER

30 Minuten

BESONDERHEIT

Sich vor Beginn auf Kahoot anmelden/registrieren und gewünschte Einstellungen vornehmen.

ERKLÄRUNG

Bei dieser Übung geht es zur Sache, denn nun wird erforscht, ob die Teilnehmer*innen nur die Bezeichnung des Kompetenzbegriffs oder auch dessen Bedeutung verstanden haben.

Die Jugendlichen bekommen nun Beschreibungen oder Bilder von verschiedenen Alltagssituationen präsentiert und müssen ihnen die passende Kompetenz zuordnen.

DIGITALE VARIANTE

Dazu wurde ein "Kahoot!-Quiz" erstellt, das unter <https://create.kahoot.it/share/kaleido-teen-kompetenz-quiz/d5dd9bdf-15ed-46c7-8f3d-f1573e8fd733> oder in der Kahoot-Suchabfrage (Suchbegriff: kaleido.teen) leicht zu finden ist.

Hier wird "Kahoot!" empfohlen, da die Teilnehmer*innen gleichzeitig und anonym (sofern Nicknames verwendet werden) eine Rückmeldung zu ihrem derzeitigen Wissensstand bekommen.

Auch der*die Trainer*in kennt durch das Leaderboard die Gruppenleistung und weiß, welche Begriffe eventuell noch eine Nachschärfung verdienen.



KOMPETENZ QUIZ

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Laptop und Beamer
- vorbereitetes Kahoot!-Quiz laden
- Handys der Teilnehmer*innen

WENN ANALOG:

- 1 Kompetenzkartenset mit Spieljetons
- ausgedruckte Fragen und Bilder (19A-19E)

SETTING

Großgruppe

DAUER

30 Minuten

BESONDERHEIT

Vor Beginn auf Kahoot anmelden/registrieren und gewünschte Einstellungen vornehmen.

Nach einer Anmeldung/Registrierung ist die kostenlose Nutzung von "Kahoot!" derzeit mit bis zu 10 Mitspieler*innen möglich. Sollte die Gruppe aus mehr als 10 Teilnehmer*innen bestehen, wird empfohlen, Zweierteams zu bilden.

Sobald das Quiz gestartet und der Spiele-PIN generiert wurde, können rechts unten bei diesem **Symbol** "⚙️" **Einstellungen** vorgenommen werden: "Fragen auf den Geräten anzeigen" (macht es verständlicher), "Avatare" (macht es lustiger) und "Nickname Generator" (macht es anonym) können aktiviert werden.

Durch die Aktivierung der Funktion „**Autoplay**“ entfällt das laufende Klicken auf „**Weiter**“, um zur nächsten Frage zu gelangen.

Hinweis: Bei Zwischenfragen kann die Präsentation automatisch weiterlaufen, sodass der*die Trainer*in oder Teilnehmer*innen möglicherweise nicht genügend Zeit zur Beantwortung haben.



KOMPETENZ QUIZ

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Laptop und Beamer
- vorbereitetes Kahoot!-Quiz laden
- Handys der Teilnehmer*innen

WENN ANALOG:

- 1 Kompetenzkartenset mit Spieljetons
- ausgedruckte Fragen und Bilder (19A-19E)

SETTING

Großgruppe

DAUER

30 Minuten

BESONDERHEIT

Sich vor Beginn auf Kahoot anmelden/registrieren und gewünschte Einstellungen vornehmen.

ANALOGUE VARIANTE

Das Kompetenzquiz kann auch analog gespielt werden.

Der*Die Trainer*in überlegt sich kurze Texte oder sucht Bilder (Pfleger*in im Altenheim > Pflegekompetenz, Fußballer*in > Sportliches Talent), die sehr eindeutig bestimmte Kompetenzen darstellen. Als Vorschlag stehen die lizenzfreien Bilder und die vorbereiteten Fragen weiter unten zur Verfügung.

Zu Beginn des Spiels erhalten alle Teilnehmer*innen eine bestimmte Anzahl (z.B. 5) an Jetons, Steinen, Süßigkeiten, Büroklammern oder Ähnlichem. Danach zeigt der*die Trainer*in das erste Bild bzw. liest die erste Alltagssituation vor und legt der Gruppe mindestens 3 Kompetenzkarten zur Auswahl vor. Jede*r Teilnehmer*in setzt nun einen der Jetons auf die vermutete Kompetenz. Hatte die Person recht, wird der Jeton verdoppelt. Wenn nicht, gewinnt die Bank (also der*die Trainer*in).

Wenn der Glücksspielbezug dieses Spiels unpassend erscheint oder das gegenseitige "Abschauen" vermieden werden möchte, können die Karten auch auf vorgefertigte Felder (Antwort A, B, C) gelegt werden. Die Teilnehmer*innen schreiben ihre Antworten auf einen Zettel. Zum Schluss wird verglichen und der*die Sieger*in ermittelt.



KOMPETENZ QUIZ F&A

MODUL 2 BENENNEN

TRAINER*INNEN INFOBLATT

MÖGLICHE BILDFRAGEN IM QUIZ

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Schneider*in)

Schutz von persönlichen Daten, **Sorgfalt und Genauigkeit**, Hilfsbereitschaft, Ausdauerfähigkeit

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Mitarbeiter*in im Callcenter)

Kommunikationsfähigkeit, Räumliches Vorstellungsvermögen, Begeisterungsfähigkeit, Engagement für Tierwohl

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Busfahrer*in)

Musikalität, Sprachkenntnisse, **Zuverlässigkeit**, Motivationsfähigkeit

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Tischler*in)

Ausdauerfähigkeit, **Räumliches Vorstellungsvermögen**, Interkulturelle Kompetenz, Schauspieltalent

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Programmierer*in)

Selbständiges Arbeiten, Engagement für Umwelt und Natur, Körperliche Belastbarkeit, Sportliches Talent



KOMPETENZ QUIZ F&A

MODUL 2 BENENNEN

TRAINER*INNEN INFOBLATT

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Mitarbeiter*in im Verkauf)

Schauspieltalent, Sorgfalt und Genauigkeit, **Hilfsbereitschaft**,
Künstlerisches Schaffen

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Kfz-Techniker*in)

Motivationsfähigkeit, Kreativität, **Technisches Verständnis**,
Selbstbewusstsein

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Goldschmied*in)

Zuverlässigkeit, **Fingerfertigkeit und handwerkliches Geschick**,
Konfliktlösefähigkeit, Zielstrebigkeit

Welche Kompetenz wird hier gesucht?

(Bild, Beruf: Content Creator)

Bild- und Videobearbeitung, Emotionale Belastbarkeit, Engagement
für Tierwohl, Ausdauerfähigkeit



KOMPETENZ QUIZ F&A

MODUL 2 BENENNEN

TRAINER*INNEN INFOBLATT

MÖGLICHE TEXTFRAGEN IM QUIZ

Alex hat schon zwei Freunde dazu motiviert, eine Ausbildung zu machen. Welche Kompetenz zeigt Alex?

Motivationsfähigkeit, Teamfähigkeit, Konfliktlösefähigkeit, Flexibilität und Anpassung

Isa und ihre Freundinnen nehmen sich viel Zeit füreinander. Sie hören sich gegenseitig zu, haben Verständnis und muntern sich auf. Welche Kompetenz zeigen die Mädchen?

Sprachkenntnisse, Problemlösefähigkeit, **Einfühlungsvermögen**, Begeisterungsfähigkeit

Mo mag verschiedene Kulturen und hört genau zu, wenn andere über ihre Traditionen erzählen. Welche Kompetenz hat er?

Interkulturelle Kompetenz, Problemlösefähigkeit, Flexibilität und Anpassung, Entscheidungsfähigkeit

Kari passt auf seinen kleinen Bruder auf und unterstützt bei der Pflege des Bruders. Um welche Kompetenz geht es hier?

Körperliche Belastbarkeit, **Pflege- und Fürsorgekompetenz**, Motivationsfähigkeit, Zuverlässigkeit,

Fati lernt Englisch mit Hilfe von Lernvideos auf Youtube und Podcasts. Welche Kompetenz besitzt Fati?

Motivationsfähigkeit, Ausdauerfähigkeit, **Lernfähigkeit**, Feedbackkompetenz





Lizenzfreie Bilder von
unsplash:

Goldschmied*in
Tahlia Doyle

Tischler*in
Ryno Marais

Einzelhandel
Christiann Koepke

KFZ-Technik
Joseph Pillado

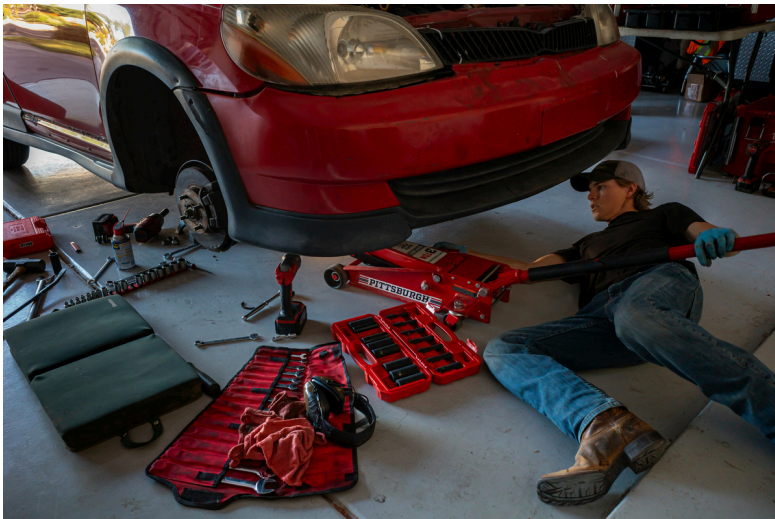
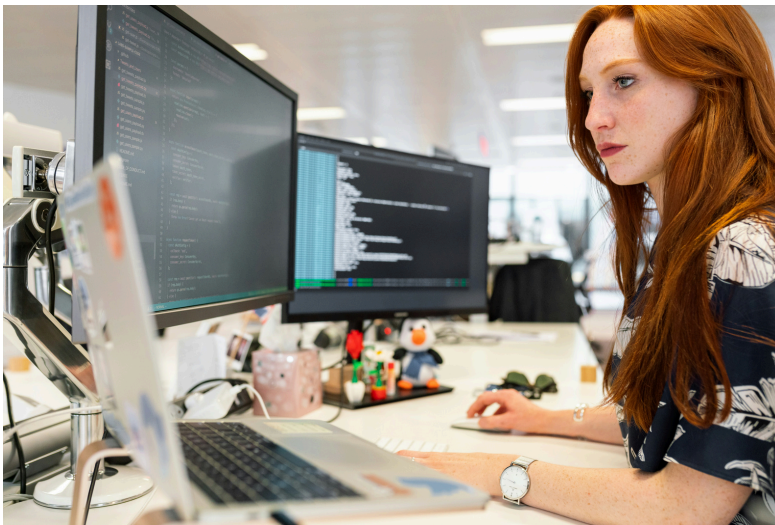
Programmierer*in
ThisisEngineering

Call Center
Charanjeet Dhiman

Schneidern
SIL Group

Content Creator
Videodeck .co

Busfahrer*in
Lisanto 李奕良





2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Impulsbild (20A) groß ausgedruckt oder projiziert
- Flipchart
- 1 Arbeitsblatt "versteckte Stärken" (23A - 23E) pro Kleingruppe
- 1 Medaille p. P. (runde Moderationskarten)
- 1 schwarzer, dickerer Stift p. P.
- ev. Bänder für die Medaille

SETTING

Groß-/Kleingruppe
(Teil 1 & 2) und
Einzelarbeit (Teil 3)

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Entdecke die Stärke in
der Schwäche

CREDITS

BEGABUNGSLITSE.de,
Zwei Seiten einer Medaille.
Starke Schwächen

ABLAUF TEIL 1

Das Ziel dieser Übung besteht darin, die mögliche Stärke in einer vermeintlichen Schwäche zu erkennen.

Mithilfe des **Impulsbildes** werden die situativen Schwächen oder Kompetenzlücken der Tiere analysiert.

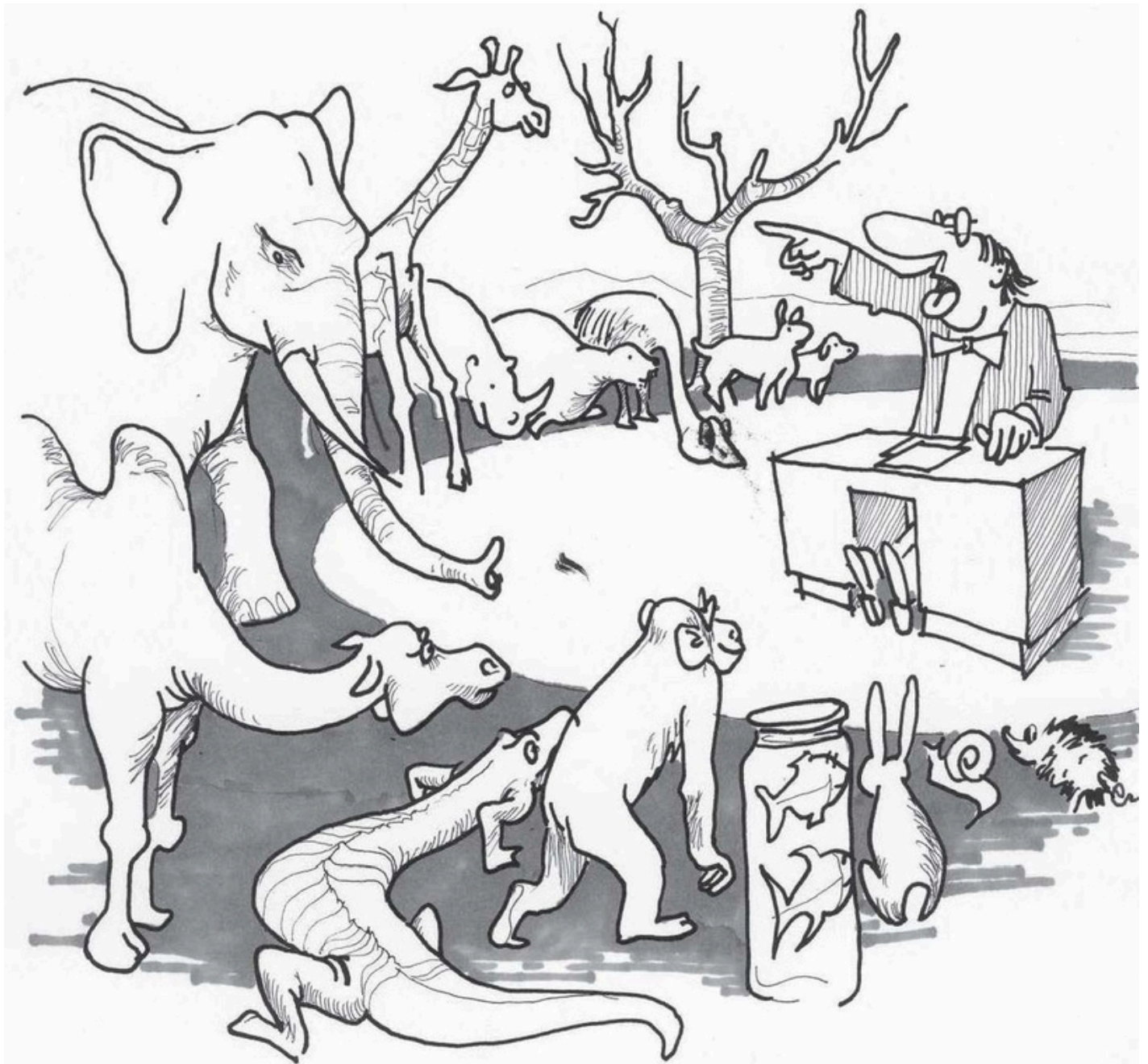
Das Bild und die Impulsfragen geben den Startschuss für die Übung "2 Seiten einer Medaille":

"Was bedeutet die Aufgabe für den Fisch? Wird er die Aufgabe meistern? Ist er deshalb ein Versager?"

"Welche Fähigkeiten haben die Tiere?"

"Vor welchen Herausforderungen stehen sie?"

- Der Fisch kann nicht klettern und erreicht den Baum nicht, aber er ist ein geschickter Schwimmer.
- Die Schnecke bewegt sich langsam, doch sie bleibt gelassen und kann sich bei Gefahr in ihrem eigenen Haus verstecken.
- Der Elefant kann nicht klettern, ist jedoch so groß, dass er mit seinem Rüssel die Baumspitze erreichen kann.



**Um es gerecht zu machen lautet die Aufgabe
für alle gleich, klettert auf diesen Baum**

Bildquelle: Thüringer Institut für Lehrerfortbildung,
Lehrplanentwicklung und Medien (2009):
Materialien, Heft 144



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Impulsbild (20A) groß ausgedruckt oder projiziert
- Flipchart
- 1 Arbeitsblatt "versteckte Stärken" (23A - 23E) pro Kleingruppe
- 1 Medaille p. P. (runde Moderationskarten)
- 1 schwarzer, dickerer Stift p. P.
- ev. Bänder für die Medaille

SETTING

Groß-/Kleingruppe
(Teil 1 & 2) und
Einzelarbeit (Teil 3)

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Entdecke die Stärke in
der Schwäche

CREDITS

BEGABUNGSLITSE.de,
Zwei Seiten einer Medaille.
Starke Schwächen

ABLAUF TEIL 1 (OPTIONAL)

Eine weitere Variante dieser Übung ist, über **"den Regen"** zu sprechen. Den Jugendlichen werden folgende Impulsfragen gestellt:

- „Wer von euch mag Regen?“ „Warum ja/nein?“
- „Ist Regen also gut oder schlecht?“
- „Wann ist Regen positiv?“ „Wann ist Regen negativ?“

Wenn man in einer Wüste verdurstet, rettet einem Regen das Leben. Wenn aber ein Staudamm zu brechen droht, ist Regen eine Katastrophe. Regen ist also weder gut noch schlecht. Es kommt auf die Bedingungen und auf die jeweilige Situation an, wie Regen beurteilt wird. Denn Regen bleibt einfach Regen. Man kann ihn entweder positiv oder negativ sehen und bewusst positiv oder negativ über ihn sprechen. Regen hört irgendwann auch wieder auf, die Wolken verziehen sich und die Sonne kommt hervor.

Genau so verhält es sich mit Kompetenzen. In der **richtigen Situation bzw. in der richtigen Umgebung können Kompetenzen ihre positive Wirkung entfalten**. Eine Kompetenz ist daher nicht grundsätzlich gut oder schlecht, sondern ihre Strahlkraft hängt davon ab, wie und unter welchen Bedingungen sie eingesetzt wird.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Impulsbild (20A) groß ausgedruckt oder projiziert
- Flipchart
- 1 Arbeitsblatt "versteckte Stärken" (23A - 23E) pro Kleingruppe
- 1 Medaille p. P. (runde Moderationskarten)
- 1 schwarzer, dickerer Stift p. P.
- ev. Bänder für die Medaille

SETTING

Groß-/Kleingruppe
(Teil 1 & 2) und
Einzelarbeit (Teil 3)

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Entdecke die Stärke in
der Schwäche

CREDITS

BEGABUNGSLITSE.de,
Zwei Seiten einer Medaille.
Starke Schwächen

ABLAUF TEIL 2

Der 2. Teil dieser Übung umfasst 2 Arbeitsschritte:

Im **1. Schritt** wird mit einer **Überleitung** der **Bezug zu den Teilnehmer*innen** hergestellt:

Es wurde nun über die verschiedenen Stärken der Tiere und/oder über die Betrachtungsweise von Regen gesprochen. Der*die Trainer*in bittet die Teilnehmer*innen an sich selbst zu denken und schreibt folgende Frage auf das Flipchart: „**Hast du Eigenschaften, die in bestimmten Situationen zu Schwächen werden?**“

Die Teilnehmer*innen sammeln „Schwächen“.

Anschließend regt der*die Trainer*in eine Diskussion mit folgenden Fragen an:

- „Was ist denn eine Schwäche?“
- „Wenn ich einmal eine Schwäche habe, habe ich diese für immer?“
- Am Beispiel vom Autofahren: „Wenn ich jetzt noch nicht gut Auto fahren kann, kann ich nie gut Auto fahren?“ „Was braucht es, damit ich gut Auto fahren kann und ein*e gute*r Autofahrer*in werde?“



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Impulsbild (20A) groß ausgedruckt oder projiziert
- Flipchart
- 1 Arbeitsblatt "versteckte Stärken" (23A - 23E) pro Kleingruppe
- 1 Medaille p. P. (runde Moderationskarten)
- 1 schwarzer, dickerer Stift p. P.
- ev. Bänder für die Medaille

SETTING

Groß-/Kleingruppe
(Teil 1 & 2) und
Einzelarbeit (Teil 3)

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Entdecke die Stärke in
der Schwäche

CREDITS

BEGABUNGSLITSE.de,
Zwei Seiten einer Medaille.
Starke Schwächen

ABLAUF TEIL 2

Ab jetzt bezeichnet der*die Trainer*in **Schwächen als Entwicklungspotenziale**, da diese nicht starr, sondern „momentan“ vorhanden sind, und die Teilnehmer*innen das Potenzial haben, daran zu arbeiten.

Der*Die Trainer*in wählt **1 Entwicklungspotenzial aus dem Beispielblatt aus** und erarbeitet gemeinsam mit den Teilnehmer*innen positive Aspekte bzw. versteckte Stärken dazu. Die Ergebnisse werden auf dem Flipchart festgehalten, wobei jeder Satz mit „**dafür**“ beginnt.

Im **2. Schritt** wird das Wissen vertieft.

Es werden **Kleingruppen** gebildet. Jede Kleingruppe bekommt 1 Arbeitsblatt mit einer Kurzbeschreibung des Entwicklungspotenzials und versucht daraus versteckte Stärken abzuleiten. Dabei ist wichtig, dass jeder Satz mit „**dafür**“ beginnt. Die Ergebnisse werden direkt auf dem Arbeitsblatt "versteckte Stärken" (23A-23E) festgehalten und anschließend präsentiert. Gegebenenfalls kann der*die Trainer*in positive Aspekte des Entwicklungspotenzials ergänzen.

Hinweis:

Für "starke" Gruppen kann der*die Trainer*in zusätzlich ausgedruckte Arbeitsblätter auf Vorrat halten.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

ARBEITSBLATT

Auftrag

Lest euch die Beschreibung durch und findet versteckte Stärken.
Beginnt jeden Satz mit "dafür".

Beschreibung zu "verträumt"

Felix hat wenig Interesse an Unternehmungen mit anderen. Er bleibt gerne für sich allein und liest lieber, als sich an Gruppenaktivitäten zu beteiligen.

Versteckte Stärken

Dafür ist er _____

Dafür kann er _____

Dafür _____

Dafür _____

Hinweis:

Nutzt eine gängige KI als Unterstützung, falls euch nichts einfällt.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

ARBEITSBLATT

Auftrag

Lest euch die Beschreibung durch und findet versteckte Stärken. Beginnt jeden Satz mit "dafür".

Beschreibung zu "schüchtern/nervös/unsicher"

Lena ist schüchtern und traut sich kaum, was zu sagen. Sie hält sich mit ihrer Meinung zurück und ist eher schweigsam. Bei Referaten im Kurs ist sie, trotz guter Vorbereitung, nervös und unsicher.

Versteckte Stärken

Dafür ist sie _____

Dafür kann sie _____

Dafür _____

Dafür _____

Hinweis:

Nutzt eine gängige KI als Unterstützung, falls euch nichts einfällt.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

ARBEITSBLATT

Auftrag

Lest euch die Beschreibung durch und findet versteckte Stärken. Beginnt jeden Satz mit "dafür".

Beschreibung zu "plappern/schwätzen/quasseln"

Sanja redet ständig über dies und das mit ihrer neuen Freundin. Sie hat immer etwas, das sie unbedingt noch erzählen will. Sie redet auch mit Händen und Füßen, wenn es notwendig ist.

Versteckte Stärken

Dafür ist sie _____

Dafür kann sie _____

Dafür _____

Dafür _____

Hinweis:

Nutzt eine gängige KI als Unterstützung, falls euch nichts einfällt.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

ARBEITSBLATT

Auftrag

Lest euch die Beschreibung durch und findet versteckte Stärken.
Beginnt jeden Satz mit "dafür".

Beschreibung zu "hyperaktiv"

Tomas' Bewegungsdrang lässt ihn keine Sekunde still sitzen. Er muss sich ständig bewegen. Mal kaut er an den Fingernägeln, mal wackelt er auf dem Stuhl im Unterricht.

Versteckte Stärken

Dafür ist er _____

Dafür kann er _____

Dafür _____

Dafür _____

Hinweis:

Nutzt eine gängige KI als Unterstützung, falls euch nichts einfällt.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

ARBEITSBLATT

Auftrag

Lest euch die Beschreibung durch und findet versteckte Stärken.
Beginnt jeden Satz mit "dafür".

Beschreibung zu "langsam sein/länger Zeit brauchen"

Gülcan braucht bei den Hausübungen immer etwas länger. Ist sie z.B. bei der Schreibweise eines Wortes unsicher, schaut sie im Wörterbuch nach oder informiert sich am Handy.

Versteckte Stärken

Dafür ist sie _____

Dafür kann sie _____

Dafür _____

Dafür _____

Hinweis:

Nutzt eine gängige KI als Unterstützung, falls euch nichts einfällt.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

TRAINER*INNEN INFOBLATT

ABLAUF TEIL 2 - BEISPIELBLATT

- **unsicher/nervös/schüchtern**

Lena ist schüchtern und traut sich kaum, was zu sagen. Sie hält sich mit ihrer Meinung zurück und ist eher schweigsam. Bei Referaten im Kurs ist sie, trotz guter Vorbereitung, nervös und unsicher.

Dafür kann sie wunderbar zuhören und merkt sich vieles. In ihrem Freundeskreis ist sie als „Kummerkasten“ bekannt und ist als Streitschlichterin eine begehrte Ansprechpartnerin.

Entwicklungspotenzial:

Gute*r Beobachter*in und Zuhörer*in; kann/will in Ruhe überlegen; Dinge, die wichtig sind, möchte er*sie gut machen; sorgfältig über Dinge bzw. Entscheidungen nachdenken, um Fehler zu vermeiden; ...

- **“plappern/schwätzen/quasseln”**

Sanja redet ständig über dies und das mit ihrer neuen Freundin. Sie hat immer etwas, das sie unbedingt noch erzählen will. Sie redet auch mit Händen und Füßen, wenn es notwendig ist.

Dafür hilft Sanjas Kontaktfreude neuen Teamkolleg*innen, sich schnell z. B. im Turnverein zu integrieren. Sie ist sozusagen die „Willkommens-Ministerin“, die sich auch gerne um andere kümmert. Sie schließt schnell Freundschaften und kann gut vor einer Gruppe sprechen.

Entwicklungspotenzial:

ist kommunikations- und ausdrucksstark; kontaktfreudig, offen; wortgewandt; ...



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

TRAINER*INNEN INFOBLATT

ABLAUF TEIL 2 - BEISPIELBLATT

- **verträumt**

Felix hat wenig Interesse an Unternehmungen mit anderen. Er bleibt gerne für sich allein und liest lieber, als sich an den Gruppenaktivitäten zu beteiligen.

Dafür nutzt Felix die Zeit, um konzentriert e-Books und Mangas zu lesen, wo er seiner Phantasie freien Lauf lassen kann. Zudem kann er in Konfliktsituationen, wenn ihn jemand provoziert, gelassen bleiben und Ruhe bewahren.

Entwicklungspotenzial:

Ausgeglichen (besonders in Konfliktsituationen von Vorteil); zufrieden; sich selbst genug sein; ...

- **hyperaktiv**

Tomas' Bewegungsdrang lässt ihn keine Sekunde still sitzen. Er muss sich ständig bewegen. Mal kaut er an den Fingernägeln, mal wackelt er auf dem Stuhl im Unterricht.

Dafür kann er gut sein Gleichgewicht halten und ist im Sportverein ein echtes Bewegungs-Ass. Darüber hinaus zeigt er anderen, wie sie Sportübungen bewältigen können.

Entwicklungspotenzial:

Bewegungs-Ass; motiviert; aktiv; sportlich; zeigt anderen, wie sie die Aufgaben bewältigen können; ...



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

TRAINER*INNEN INFOBLATT

ABLAUF TEIL 2 - BEISPIELBLATT

- **„langsam sein“/länger Zeit brauchen**

Gülcan braucht bei den Hausübungen immer etwas länger. Ist sie z.B. bei der Schreibweise eines Wortes unsicher, schaut sie im Wörterbuch nach oder informiert sich am Handy.

Dafür hält sie sich z.B. bei Referaten genau an die Vorgaben, recherchiert gründlich, plant ihre Zeit gut ein und kontrolliert die Rechtschreibung und Struktur.

Entwicklungspotenzial:

gründlich und daher weniger fehleranfällig; exakt arbeiten/vorgehen können; detailliert bzw. detailorientiert; konzentriert; ...



2 SEITEN EINER MEDAILLE 1

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Impulsbild (20A) groß ausgedruckt oder projiziert
- Flipchart
- 1 Arbeitsblatt "versteckte Stärken" (23A - 23E) pro Kleingruppe
- 1 Medaille p. P. (runde Moderationskarten)
- 1 schwarzer, dickerer Stift p. P.
- ev. Bänder für die Medaille

SETTING

Groß-/Kleingruppe
(Teil 1 & 2) und
Einzelarbeit (Teil 3)

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Entdecke die Stärke in
der Schwäche

CREDITS

BEGABUNGSLITSE.de,
Zwei Seiten einer Medaille.
Starke Schwächen

ABLAUF TEIL 3

Nun werden die Teilnehmer*innen gebeten, ihre eigene „Medaille“ mit zwei Seiten zu erstellen. Auf der einen Seite schreiben sie eine vermeintliche Schwäche von sich auf, die sie im Alltag erleben. Auf der anderen Seite notieren sie eine Stärke, die sie durch diese Schwäche entwickelt haben oder die sich in dieser Stärke versteckt. Um die Kartonscheibe zu einer Medaille zu gestalten und zu veredeln kann man ein kleines Loch machen und ein Geschenkband durchfädeln.

Wer möchte, kann die Erkenntnisse anschließend in der Großgruppe teilen und sich darüber austauschen, wie und welche Stärken in den Schwächen gefunden wurden. Der*die Trainer*in kann den Jugendlichen die geheime Kraft des Wörtchens „noch“ mit auf den Weg geben. Denn es macht einen großen Unterschied, ob ich bei einem Auswahlgespräch sage „Ich kann nicht gut Deutsch“ oder „Ich kann **noch** nicht so gut Deutsch (wie ich es möchte).“ Denn mit letzterem signalisiere ich Lernbereitschaft und Verbesserungswillen.

Letztendlich sollen Jugendliche ermutigt werden, ihre individuellen Fähigkeiten und Potenziale zu erkennen und wertzuschätzen. Denn jede*r von uns hat Schwächen und in ihnen steckt das Potenzial für Wachstum und Stärke.



BEWUNDER METHODE

MODUL 2 BENENNEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Arbeitsblatt
"Bewundermethode
Teil 2" (28A) p. P.
- 2 ausgefüllte
Arbeitsblätter (10A &
10B) von Modul 1
- 1 Handout "Überblick
Kompetenzkarten"
(16A) p. P.

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

15 Minuten

BESONDERHEIT

Dieses Arbeitsblatt wird
in den Folgemodulen
wieder gebraucht. Am
besten einsammeln!

CREDITS

In Anlehnung an die
"Madonnamethode" von
Sabine Asgodom

ABLAUF

Im 2. Teil der Übung sollen die nun bekannten
Kompetenzkarten erstmals praktisch angewendet
werden. Dazu werden die 2 ausgefüllten
Arbeitsblätter aus Modul 1 gebraucht.

Die Teilnehmer*innen haben in diesen
Arbeitsblättern bereits Vorbilder beschrieben. Nun
suchen sie sich daraus jeweils eine Person aus, die
sie persönlich kennen und eine Person, die sie
NICHT persönlich kennen. Anschließend ordnen
sie den ausgewählten Personen (mit Hilfe des
Handouts "Überblick Kompetenzkarten")
Kompetenzen zu.

Beiden Personen sollen mindestens 4
Kompetenzen zugeordnet werden. Es soll auch
begründet werden, warum diese ausgewählt
wurden, in welcher Situation die Kompetenz
verwendet wurde oder warum man diese Fähigkeit
in der bewunderten Person sieht.

Sollte es eine Kompetenz oder Stärke geben, die
diese Person hat, zu der es jedoch keine Karte gibt
(zum Beispiel Zauberkraft bei Harry Potter), kann
diese gerne als 5. Kompetenz (hellgraues Feld)
hinzugefügt werden.



BEWUNDER METHODE

TEIL 2 MODUL BENENNEN

ARBEITSBLATT

In Modul 1 hast du 6 Personen ausgewählt, die du bewunderst: 3, die du persönlich kennst, und 3, die du nicht persönlich kennst. Suche dir nun von diesen je 1 Person aus, die du persönlich kennst und 1 Person, die du nicht persönlich kennst. Ordne ihnen jeweils 4 Kompetenzkarten zu, die du heute kennengelernt hast. Nutze hierfür das **Handout "Überblick Kompetenzkarten"** als Hilfe. Beschreibe auch den Grund, warum du diese Fähigkeit in ihr*ihm siehst oder die Situation, in der dir diese Kompetenz aufgefallen ist.

Hat die Person eine Kompetenz, zu der es keine Karte gibt (z.B. Zauberkraft bei Harry Potter), kannst du sie gerne als fünfte Kompetenz hinzufügen.

Persönlich bekannte Person (Name): _____

- 1) _____ weil sie*er _____
- 2) _____ weil sie*er _____
- 3) _____ weil sie*er _____
- 4) _____ weil sie*er _____
- 5) _____ weil sie*er _____

Nicht persönlich bekannte Person (Name): _____

- 1) _____ weil sie*er _____
- 2) _____ weil sie*er _____
- 3) _____ weil sie*er _____
- 4) _____ weil sie*er _____
- 5) _____ weil sie*er _____

kaleido.teen Modul 3 AUSWÄHLEN

Dauer	Thema	Aktivitäten	Hinweis	Ziel	Material
-	Vorbereitung	Willkommen-Plakat aufhängen.		Begrüßung	☐ Begrüßungsplakat ☐ Raumvorbereitung
5'	Ablauf und Einstieg in Modul 3	Rückblick auf das vorherige Modul 2 und Vorstellung des heutigen Moduls mit Inhalten und Schwerpunkten.	Kurze Reflexion des letzten Moduls (Kompetenzkarten kennenlernen und zwei Vorbildern Kompetenzen zuordnen) Stärken in Schwächen finden.	Orientierung, Ausrichtung & Einstimmung	☐ Plakat mit Ablauf ☐ ev. Namensschilder ☐ Teilnehmer*innen-Liste
15'	WER/WIE bin ich?	Kompetenzen erraten, welche von der Gruppe pantomimisch dargestellt werden.	Eine Vorauswahl der Kompetenzkarten ist ratsam. Statt des Stirnbands, in welches die Kompetenzkarte gesteckt wird, kann auch ein Post-it verwendet werden.	Aktivierung, Eisbrechen	☐ Post-ist oder ev. Stirnband ☐ ev. 1 Kompetenz-kartenset ☐ ev. Hilfsblatt mit vorausgewählten Kompetenzbegriffen auf A3 gedruckt aufhängen
	Spiel der Kompetenzen	Auswahl der eigenen 5 Kernkompetenzen anhand des Spiels.	Die fünf Kompetenzen sind essentiell für das Profil. Eventuell extra auf die Möglichkeit der Verhandlungsrunde mit dem*der Trainer*in hinweisen.	Finden der Kernkompetenzen	☐ 5 Kompetenz-kartensets ☐ 1 Arbeitsblatt „Meine Kompetenzen“ (33A) p. P. ☐ 3 Tische zum Kartenspielen

15'	Pause	Uhrzeit beachten!!!	Erholung	☐ Flipchart mit der Dauer der Pause ☐ 1 Arbeitsblatt "Kompetenzen unter der Lupe" pro Kompetenz (35A)
 Kompetenzen unter der Lupe (TEIL 1)	Die ersten Kompetenzen werden nun im Detail beschrieben.	Die Beschreibung der Kompetenzen, und deren Anwendung ist wichtig für das Verfassen des Profils. Eine Reduktion auf 4 Kompetenzen ist im Bedarfsfall möglich.	Beschreibung der Kompetenzen in der Anwendung	
 2 Seiten einer Medaille 2/2	Die Teilnehmer*innen erarbeiten Kompetenzen zu Fallbeispielen und finden heraus, dass aus herausfordernden Lebensumständen wertvolle Kompetenzen entstehen können.	Vielleicht entdeckt sich jemand in einer der beschriebenen Situationen wieder und möchte die eigene Kompetenzbeschreibung im Arbeitsblatt "Kompetenzen unter der Lupe" erweitern, oder im zweiten Teil des Modul 4 ergänzen.	Schlechte Rahmenbedingungen oder Risiken in Chancen verwandeln	☐ Handout "Überblick Kompetenzkarten" (16A) ☐ 5 ausgedruckt Geschichten (36A-36E)
 BEWUNDER-METHODE 3/4	Gemeinsamkeiten mit den eigenen Vorbildern finden.	Die Teilnehmer*innen finden mindestens 3 Gemeinsamkeiten (Kompetenzen, Eigenschaften, Fähigkeiten oder Interessen), die sie mit ihren Vorbildern teilen.	Gemeinsamkeiten finden	☐ 1 Arbeitsblatt "Bewundermethode Teil 3" (37A) p. P.
10'	Geschichte & Abschied	Reflexion, z. B. Die Geschichte vom Seestern.	Abschließen und Inspirieren	☐ ev. 1 Kopie der Geschichte für die Teilnehmer*innen



WER / WIE BIN ICH?

MODUL 3 AUSWÄHLEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Kompetenzkartenset
- 1 Stirnband oder Post-its / Malerkrepp
- ev. Hilfsblatt "Wer/Wie bin ich?" (29A) mit den vorausgewählten Kompetenzbegriffen auf A3 ausgedruckt

SETTING

Großgruppe

DAUER

10 - 15 Minuten

CREDIT

Inspiziert von den Spielen "Wer bin ich?" und "Heads Up" von Anna Milaknis in 66+1 Warm-up, die dich als Trainer unvergesslich machen.

ABLAUF

Dieses Spiel ist der optimale Einstieg in Modul 3, da es die in Modul 2 durchgenommenen Kompetenzkarten auf amüsante Art und Weise wiederholt. Es funktioniert sehr ähnlich wie das Spiel "Wer bin ich?", bei dem man ein Post-it auf den Kopf klebt und dann durch Ja/Nein-Fragen erraten muss, wer man denn nun ist. Bei "Wie bin ich?" wird der Spieß allerdings umgedreht.

Ein*e Freiwillige*r zieht eine verdeckte Kompetenzkarte und steckt sich diese für alle gut sichtbar in ein Stirnband, ohne selbst darauf zu schauen. Alternativ kann der Begriff auch von dem*der Trainer*in auf ein Post-it geschrieben werden und von der ratenden Person an eine Stelle, wo sie das Post-it nicht sieht, geklebt werden.

Die Gruppe steht, für die Person gut sichtbar, im Halbkreis um sie herum und stellt (alle gleichzeitig) die gezogene Kompetenz pantomimisch dar. Wird der Begriff erraten, ist der*die Nächste dran.

Um den Spaß am Spiel hoch zu halten, wird eine Vorauswahl der Begriffe (siehe Hilfsblatt) empfohlen. Gut pantomimisch darstellbar sind z.B. "Sorgfalt und Genauigkeit", "Umgang mit Geld" oder "Sportliches Talent".

Gegebenenfalls kann das Hilfsblatt groß ausgedruckt und an die Wand aufgehängt werden, um das Raten zu erleichtern.



WER / WIE BIN ICH?

WELCHE KOMPETENZ WIRD DARGESTELLT?

KÖRPERLICHE BELASTBARKEIT

SORGFALT UND GENAUIGKEIT

LERNFÄHIGKEIT

SCHAUSPIELTALENT

SPORTLICHES TALENT

ENGAGEMENT FÜRS TIERWOHL

ENGAGEMENT FÜR UMWELT UND NATUR

MOTIVATIONSFÄHIGKEIT

HILFBEREITSCHAFT

KOMMUNIKATIONS- & KONTAKTFÄHIGKEIT

UMGANG MIT GELD

ZEITMANAGEMENT

SCHREIBKOMPETENZ

MATHEMATIK UND RECHENFÄHIGKEIT



SPIEL DER KOMPETENZEN

MODUL 3 AUSWÄHLEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 5 Kompetenzkartensets
- 3 Tische/Arbeitsplätze zum Kartenspielen
- 1 Arbeitsblatt "Meine Kompetenzen" (33A) p.P.

SETTING

Kleingruppen und danach Großgruppe

DAUER

60 Minuten

BESONDERHEIT

Die 5 ausgewählten Kompetenzen kommen ins Kompetenzprofil. **Es müssen demnach jene sein, die man wirklich hat und nicht jene, die man haben möchte.**

ERKLÄRUNG

Diese Methode soll auf spielerische Art und Weise dazu beitragen, die eigenen 5 Kernkompetenzen herauszudestillieren. Diese 5 Kompetenzen werden im weiteren Verlauf von kaleido.teen genauer beschrieben und sind ein sehr wichtiger Schritt auf dem Weg zum Kompetenzprofil.

Vorbereitung: 5 Sets der Kompetenzkarten: mit 3 davon wird gespielt, 2 weitere bleiben bei dem*der Trainer*in.

Die Großgruppe wird zuerst in kleinere Gruppen zu je 3 bis max. 4 Personen geteilt. Jede Gruppe sitzt an einem eigenen Tisch. An jedem Tisch befindet sich 1 Set von Karten. Die Kompetenzkarten sind nach Farbe sortiert.

Beginnend mit der ersten Farbe werden die Karten reihum verteilt, bis alle Karten aufgebraucht sind. Es ist egal, wenn eine Person eine Karte mehr oder weniger als die anderen hat. So wird an 3 Tischen parallel gespielt.

WICHTIG: Ziel ist es, **am Ende des Spiels 5 Karten** in Händen zu halten, die zu der jeweiligen Person am besten passen. **Jede*r muss mindestens eine Karte jeder Farbe haben. Die final ausgewählten Karten müssen also mindestens 1 grüne, 1 lila und 1 gelbe Karte enthalten.**



SPIEL DER KOMPETENZEN

MODUL 3 AUSWÄHLEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 5 Kompetenzkartensets
- 3 Tische/Arbeitsplätze zum Kartenspielen
- 1 Arbeitsblatt "Meine Kompetenzen" (33A) p. P.

SETTING

Kleingruppen und danach Großgruppe

DAUER

60 Minuten

BESONDERHEIT

Die 5 ausgewählten Kompetenzen kommen ins Kompetenzprofil. **Es müssen demnach jene sein, die man wirklich hat und nicht jene, die man haben möchte.**

ABLAUF

Phase 1: Die Teilnehmer*innen schauen sich nun die Karten an, die sie nach dem Zufallsprinzip erhalten haben, und entscheiden, welche Karten sie **fürs Erste** behalten wollen (also welche Kompetenzen derzeit am besten auf sie zutreffen) und nehmen diese in die Hand. Die restlichen Karten bieten sie zum Tausch an und legen sie so vor sich auf den Tisch, dass die anderen Teilnehmer*innen sie sehen können.

Phase 2: Der*Die erste Spieler*in beginnt nun mit dem Kartentausch. Dazu sieht er*sie sich die abgelegten Karten der anderen an und fragt, ob jemand tauschen möchte. Karten können nur eins gegen eins getauscht werden, und pro Runde kann jede*r nur eine Karte tauschen. Es ist auch möglich, nach einer bestimmten Karte zu fragen, auch wenn diese nicht auf dem Tisch zu sehen ist. („Möchte jemand „Kreativität“ gegen „Flexibilität und Anpassung“ eintauschen?“). Der*Die Spieler*in kann nun tauschen oder auch die eigenen Karten behalten, wenn keine der anderen Karten interessant ist. Falls jemand nicht tauschen möchte, muss man das nicht. Im Uhrzeigersinn macht jede*r diesen Zug.

Phase 2 wird dreimal wiederholt. Nach der letzten Runde sollte jede*r Spieler*in jene 5 Kompetenzen (in 3 verschiedenen Farben), die ihm*ihr am meisten entsprechen und zusagen (=Kernkompetenzen), in der Hand halten.



SPIEL DER KOMPETENZEN

MODUL 3 AUSWÄHLEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 5 Kompetenzkartensets
- 3 Tische/Arbeitsplätze zum Kartenspielen
- 1 Arbeitsblatt "Meine Kompetenzen" (33A) p. P.

SETTING

Kleingruppen und danach Großgruppe

DAUER

60 Minuten

BESONDERHEIT

Die 5 ausgewählten Kompetenzen kommen ins Kompetenzprofil. **Es müssen demnach jene sein, die man wirklich hat und nicht jene, die man haben möchte.**

Phase 3: Jede*r behält seine*ihre 5 Karten in der Hand und nimmt diese mit. Die Gruppen kommen nun wieder zusammen und alle setzen sich an einen Tisch. Nacheinander benennen die Teilnehmer*innen ihre 5 ausgewählten Karten vor allen. Danach fragt der*die Trainer*in, ob jede*r mit den eigenen 5 ausgewählten Karten zufrieden ist und ob er*sie diese Kompetenz sowohl hat als auch gerne auslebt.

Hinweis:

Der*Die Trainer*in kann sich bei der Auswahl der Kompetenzkarten einbringen. Hat man den Eindruck, dass eine ausgewählte Kompetenzkarte nicht zum*zur Teilnehmer*in passt, kann der*die Trainer*in gezielte Fragen stellen, wie z. B:

"Was verstehst du unter dieser Kompetenz?" "Was bedeutet sie für dich?". Bei Bedarf kann der*die Trainer*in eine andere Kompetenz vorschlagen.

Anschließend wird die **"Jokerkarte"** vorgestellt. Sollte eine Person eine Karte vermissen, da sie eine Kompetenz besitzt, die nicht in den kaleido.teen-Kompetenzkarten vertreten ist, kommt sie zum Einsatz. Mit dieser blauen Karte kann eine Kompetenz wie zum Beispiel "ein absolutes Gehör" oder "ein besonders feiner Geruchssinn" etc. beschrieben werden.

Sollte jemand die gewünschte Kompetenz nicht ergattert haben oder eine Jokerkarte benötigen, gibt es in Phase 3 für alle noch ein letztes Mal die Möglichkeit, die Karten zu tauschen - dieses Mal mit dem*der Trainer*in. Dafür benutzt der*die Trainerin die 2 übriggebliebenen Kartensets.



SPIEL DER KOMPETENZEN

MODUL 3 AUSWÄHLEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 5 Kompetenzkartensets
- 3 Tische/Arbeitsplätze zum Kartenspielen
- 1 Arbeitsblatt "Meine Kompetenzen" (33A) p. P.

SETTING

Kleingruppen und danach Großgruppe

DAUER

60 Minuten

BESONDERHEIT

Die 5 ausgewählten Kompetenzen kommen ins Kompetenzprofil. **Es müssen demnach jene sein, die man wirklich hat und nicht jene, die man haben möchte.**

Es ist ratsam, noch einmal zu betonen, wie wichtig die Auswahl dieser Karten ist und darauf zu achten, ob auch jede Farbe bzw. Kompetenzkategorie in der individuellen Auswahl der Teilnehmer*innen einmal vertreten ist.

Um in der letzten Runde eine alternative Kompetenzkarte oder Jokerkarte zu bekommen, muss der*die Teilnehmer*in der*dem Trainer*in folgende Fragen beantworten:

- Welche Karte (Kompetenz) möchtest du haben?
- Warum glaubst du, dass du diese Kompetenz besitzt?
- Gab es in deinem Leben schon einmal eine Situation, in der du diese Kompetenz eingesetzt, gezeigt oder verwendet hast?

Nachdem die Fragen beantwortet wurden, wird die Karte überreicht. Sollte es sich um eine Jokerkarte handeln, werden die Antworten gleich auf einem Post-it notiert (für den Klebezettel gibt es einen Platzhalter auf der Jokerkarte). Um wieder 5 Karten zu haben, muss auch eine Karte an den*die Trainer*in zurückgegeben werden.

Nun sollten alle jene 5 Karten, die ihm*ihr am besten entsprechen, in den Händen halten. Anschließend übertragen die Teilnehmer*innen ihre eigenen Kompetenzen in das Arbeitsblatt "Meine Kompetenzen".



MEINE KOMPETENZEN

MODUL 3 AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

KOMPETENZ:

KOMPETENZ:



KOMPETENZ:

KOMPETENZ:

KOMPETENZ:

Name



KOMPETENZEN UNTER DER LUPE 1

MODUL 3 AUSWÄHLEN UND
MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Arbeitsblatt "Meine Kompetenzen unter der Lupe" (35A) in benötigter Anzahl
(1 Blatt pro Kompetenz!)

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

45 Minuten
in Modul 3 und Modul 4

BESONDERHEIT

Die Ausarbeitungen dieses Arbeitsblattes bilden die Grundlage für das Kompetenzprofil. Bei Bedarf kann die Gesamtzahl der Kompetenzen von 5 auf 4 reduziert werden.

ERKLÄRUNG

Die Erforschung und Erklärung der Kompetenzen wird auf Modul 3 (2-3 Kompetenzen) und Modul 4 (die restlichen Kompetenzen) aufgeteilt. Mithilfe der Impulsfragen am Arbeitsblatt tauchen die Teilnehmer*innen in die Tiefen ihrer Kernkompetenzen ein und beschreiben diese bis ins kleinste Detail.

Die Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt sind dann der Rohstoff für das individuelle Kompetenzprofil, welches anschließend von dem*der Trainer*in verfasst wird. Es ist wichtig, eine offene und unterstützende Atmosphäre zu schaffen, in der sich die Teilnehmer*innen ermutigt fühlen, ihre Kompetenzquellen, Erfahrungen und Stärken detailliert zu beschreiben.

Schriftliche Arbeiten können, vielleicht sogar in der Zweitsprache oder für Personen mit unterbrochenen Lernbiografien, eine Herausforderung sein. Aus diesem Grund besteht hier die Möglichkeit, die ausgewählten 5 Kompetenzen im Bedarfsfall auf 4 zu reduzieren. Welche Kompetenz gegebenenfalls wegfällt, entscheidet der*die Teilnehmer*in selbst.



KOMPETENZEN UNTER DER LUPE

MODUL 3 AUSWÄHLEN UND
MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Arbeitsblatt "Meine Kompetenzen unter der Lupe" (35A) in benötigter Anzahl
(1 Blatt pro Kompetenz!)

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

45 Minuten
in Modul 3 und Modul 4

BESONDERHEIT

Die Ausarbeitungen dieses Arbeitsblattes bilden die Grundlage für das Kompetenzprofil. Bei Bedarf kann die Gesamtzahl der Kompetenzen von 5 auf 4 reduziert werden.

Nach einer konzentrierten und möglichst ungestörten Startphase ist es sinnvoll, die Jugendlichen bei der Ausarbeitung zu unterstützen und durch geschickte Fragen zu ihrem inneren Potential zu führen.

Der*Die Trainer*in ermutigt die Teilnehmer*innen dazu, Situationen und Anwendungsbeispiele möglichst ausführlich zu formulieren: z.B. "bei der Aufführung zur 50-Jahr-Feier der Schule, die auch im Fernsehen übertragen wurde" statt einfach "in der Schule". Denn diese Erzählungen sind ein Garant für einzigartige Kompetenzprofile. Wenn zum Beispiel der Sportclub als Lernort angegeben wird, lohnt es sich, nach der Sportart (Teamsport, Ausdauersport, usw.) oder der Position (Mittelfeld, Stürmer*in, Verteidigung usw.) zu fragen.

Am Ende der Ausarbeitung haben die Teilnehmer*innen auf freiwilliger Basis die Möglichkeit, ihre Ergebnisse zu präsentieren und Feedback von der Gruppe zu erhalten. Dies fördert nicht nur das Selbstbewusstsein, sondern auch die Fähigkeit, die eigenen Kompetenzen klar und überzeugend zu kommunizieren.

Der*die Trainer*in sammelt zum Schluss der Übung die ausgefüllten Arbeitsblätter ein, um am Ende des Kurses ein Kompetenzprofil für den*die Teilnehmer*in zu verfassen.



MEINE KOMPETENZEN UNTER DER LUPE

ARBEITSBLATT

MEINE KOMPETENZ:

Bitte beantworte
mindestens 3 Fragen
zu deiner Kompetenz:

1. In welchen
Situationen bzw. bei
welchen Tätigkeiten
hast du diese Kompetenz
gelernt?

2. In welchen Situationen
bzw. bei welchen
Tätigkeiten brauchst du
diese Kompetenz **jetzt**
und wie setzt du sie
ein?

3. In welcher
bestimmten Situation
bzw. bei welcher
bestimmten Tätigkeit
hat dir diese Kompetenz
am meisten geholfen?

4. Ich bin **stolz** auf diese
Kompetenz, **weil...**

5. Ich möchte diese
Kompetenz **in Zukunft**
verwenden, indem...

NAME:

35A



2 SEITEN EINER MEDAILLE 2

MODUL 3 AUSWÄHLEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Handout "Überblick Kompetenzkarten" (16A)
- 5 ausgedruckte Geschichten (36A-36E)

SETTING

Kleingruppe + Reflexion
in der Großgruppe

DAUER

40 Minuten

BESONDERHEIT

Die Einsicht, dass aus herausfordernden Lebensumständen wertvolle Kompetenzen entstehen können.

ABLAUF

Diese Aufgabe ist eine Fortführung der Übung "Zwei Seiten einer Medaille" aus Modul 2. In den Gruppen untersuchen die Jugendlichen nun, welche Fähigkeiten man sich in schwierigen Lebenslagen aneignen kann, und ordnen den Protagonist*innen von vorgegebenen Geschichten Kompetenzen zu.

Zuerst werden die Teilnehmer*innen in Kleingruppen zu je 3-4 Personen eingeteilt. Jede Gruppe zieht eine der 5 ausgedruckten Geschichten und versucht nun, die in der beschriebenen Situation verwendeten Kompetenzen zu finden. Das Handout "Überblick Kompetenzkarten" hilft ihnen, eine gute Auswahl zu treffen und diese dann auch schriftlich festzuhalten. Nach ca. 15 Minuten Bearbeitungszeit in der Kleingruppe treffen sich alle wieder im Plenum. Zu Beginn werden die Geschichten vorgelesen. Danach tauschen sich die Jugendlichen über die darin gefundenen Kompetenzen aus. Eventuell kommen in der Diskussion noch weitere Ideen dazu.

Vielleicht entdeckt sich jemand in einer der beschriebenen Situationen wieder und möchte die eigene Kompetenzbeschreibung erweitern. Die Möglichkeit dazu sollte von dem*der Trainer*in aktiv angesprochen werden. "Hast du vielleicht noch ein Anwendungsbeispiel für eine deiner Kompetenzen entdeckt? Dann kannst du es gerne im Arbeitsblatt "Kompetenzen unter der Lupe" ergänzen!"



2 SEITEN EINER **MEDAILLE 2**

MODUL 3 AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

GESCHICHTE ALEX

Alex sieht sich aufgrund ihres Aussehens häufig unangenehme Bemerkungen ausgesetzt. Besonders ein Mitschüler macht ihr zu schaffen, indem er abfällige Kommentare über ihre Kleidung, ihren Hutton und ihre Frisur äußert. Obwohl Alex versucht, diese Kommentare zu ignorieren, fällt es ihr schwer, da die Sticheleien oft während der Pausen vor ihren Freunden stattfinden. Das verletzt und verunsichert sie. In einem verzweifelten Moment beschließt sie, die Sache in die Hand zu nehmen, und sucht das Gespräch mit ihrem Lehrer, der ihr aufmerksam zuhört und Verständnis zeigt.

Gemeinsam überlegen sie, wie Alex sich wehren kann, ohne dabei selbst verletzend zu werden. Herr Can erinnert sie an ihre Kommunikationsstärke und ermutigt sie, das Thema in der Klasse anzusprechen, was sie auch tut. Durch das offene Gespräch und das gemeinsame Suchen nach einer Lösung verbessert sich die Situation deutlich.

Nun setzt Alex ihre Erfahrungen mit dem Thema dazu ein, Anzeichen von Mobbing frühzeitig zu erkennen, und motiviert auch andere, sich für ein respektvolles Miteinander einzusetzen.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 2

MODUL 3 AUSWÄHLEN

GESCHICHTE DENIZ

Deniz kann sich manche Sachen, wie die angesagten neuen Sneaker oder auch den Ausflug mit seinen Freunden ins Kino am Wochenende, oft nicht leisten. Meistens erfindet er eine Ausrede, warum er an diesem Termin nicht kann, um nicht offen sagen zu müssen, dass ihm dafür das Geld fehlt.

Er interessiert sich für Mode und hat sich selbst das Nähen beigebracht. Da ihm das Geld für neue Stoffe fehlt, durchsucht er oft Second-Hand-Läden nach Kleidungsstücken, die er umgestalten kann. Seine Kreativität und sein Geschick haben ihm schon einige bewundernde Blicke eingebracht, und er beginnt zu träumen, eines Tages eine eigene kleine Modekollektion zu entwerfen. Viele Menschen belächeln seinen Traum und meinen, dass das "für Leute wie ihn" nichts sei oder sagen: "Das ist nur was für Mädels."

Trotz der Herausforderungen, denen er gegenübersteht, verliert Deniz nie den Glauben an seine Fähigkeiten und arbeitet weiter an seiner Mappe mit den Entwürfen. Er bewirbt sich damit an der Modeschule und besteht den Aufnahmetest.



2 SEITEN EINER **MEDAILLE 2**

MODUL 3 AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

GESCHICHTE SASCHA

Sascha ist erst seit kurzem in Österreich und spricht noch nicht so gut Deutsch. Manchmal fühlt sie sich deshalb in der Gruppe nicht so wohl, da sie sich auf Deutsch noch nicht so klar ausdrücken kann, wie sie gerne möchte. Sie hat jedoch eine bemerkenswerte Neugier und einen starken Willen, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern. An der Bushaltestelle lernt sie Emelie kennen, der es ganz ähnlich geht. Sascha schlägt vor, sich regelmäßig zu treffen, um gemeinsam Deutsch zu üben und sich gegenseitig zu unterstützen.

Zwischen den Treffen schicken sie sich Lernvideos, vergleichen ihren Fortschritt auf Duolingo und tauschen sich über verschiedene Apps und Internetseiten aus. Sascha findet sogar einen Lernbot, mit dem sie Sprachübungen durchführt.

Motiviert durch ihren eigenen Erfolg beschließt Sascha, selbst Videos zu ihren Lernerfahrungen und den Besonderheiten der deutschen Sprache zu machen. Die Zahl ihrer Abonnent*innen wächst kontinuierlich und Sascha ist motiviert, weiterzumachen.



2 SEITEN EINER **MEDAILLE 2**

MODUL 3 AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

GESCHICHTE AMIR

Amir geht, seit er ein Kind ist, mit seinen Eltern und auch mit anderen Familienmitgliedern zu Arztbesuchen und Ämtern, um zu übersetzen. Die Sozialversicherungsnummern und Geburtsdaten der gesamten Familie kennt er bereits auswendig. Auch kann er bei Behördengängen mittlerweile sehr gut erklären, warum auf manchen Dokumenten der Familienname anders geschrieben ist und beweisen, dass es sich um dieselbe Person handelt.

Auch wenn er seine Familie gern unterstützt, nimmt die Sache viel Zeit in Anspruch und bringt auch die eine oder andere unangenehme Situation mit sich.

Amir hat aber das Gefühl sehr gut darin zu sein, Termine zu koordinieren, Beziehungen aufzubauen und Brücken zu bilden. Trotz der Herausforderungen erkennt Amir den Wert seiner Sprachkenntnisse und die Bedeutung seiner Rolle als Vermittler.



2 SEITEN EINER MEDAILLE 2

MODUL 3 AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

GESCHICHTE JASMIN

Mit 15 Jahren ist Fußball die große Leidenschaft von Jasmin. Nach dem Österreichumzug führt sein erster Weg direkt in einen Fußballverein. Doch es ist nicht leicht: Sein Deutsch ist noch unsicher, und viele in der Mannschaft sprechen andere Sprachen. Zusätzlich versteht Jasmin den Trainer nicht immer. Manche Kommentare wirken für ihn hart und ungerecht.

Dann verletzt sich Jasmin am Knie. An Fußball ist erst einmal nicht zu denken – der Gedanke ans Aufhören taucht kurz auf. Doch nach einigen Tagen merkt Jasmin, wie wichtig ihm Fußball ist. Er will weitermachen, egal wie schwer es wird. Ab jetzt beginnt Jasmin, seine Reha-Übungen ernst zu nehmen. Er kommt trotzdem zu den Trainings, schaut zu, feuert seine Mannschaft an und versucht, jedes Wort des Trainers zu verstehen.

Nach einer Zeit merkt Jasmin, dass einige Mitspieler mit ihm immer öfter sprechen, die Übungen zeigen und die schwierigen Wörter übersetzen. Auch den Trainer versteht er nun besser – die direkten Worte des Trainers sind keine Beleidigung, sondern Hilfe. Jasmin lernt, Kritik nicht persönlich zu nehmen, sondern als Chance zu sehen. Als Jasmin schließlich wieder auf dem Platz steht, ist er nicht nur körperlich stärker geworden. Er hat auch gelernt, sich durchzubeißen, anderen zuzuhören und Hilfe anzunehmen. In der Mannschaft fühlt er sich jetzt viel mehr als Teil des Teams.



BEWUNDER METHODE

MODUL 3 AUSWÄHLEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Arbeitsblatt
"Bewundermethode
Teil 3" (37A) p. P.
- alle ausgefüllten
Arbeitsblätter von
Modul 1 und 2

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

15 Minuten

BESONDERHEIT

Dieses Arbeitsblatt kann
in den Folgemodulen als
Inspiration wichtig sein.

CREDITS

In Anlehnung an die
Madonnamethode von
Sabine Asgodom.

ABLAUF

Im 3. Teil der Übung begeben sich die Teilnehmer*innen nun auf die Suche nach **Gemeinsamkeiten** mit ihren Vorbildern. Dazu werden die ausgefüllten Arbeitsblätter aus den Modulen 1 und 2 benötigt.

Besonders interessant sind die Gemeinsamkeiten mit den nicht persönlich bekannten Personen (großen Idolen und Stars). Auch wenn es auf den ersten Blick unwahrscheinlich scheint, gibt es (wenn auch in anderer Intensität) laut Asgodom oft viele Gemeinsamkeiten mit den eigenen Vorbildern.

Im Arbeitsblatt wurde bewusst Platz für einen freien Text gelassen. Es wurden keine konkrete Anzahl der Gemeinsamkeiten genannt und auch keine Aufzählungszeichen angegeben. Die Teilnehmer*innen werden aktiv ermutigt, möglichst viele Gemeinsamkeiten zu finden.

Vielleicht gibt es auch Gemeinsamkeiten bei den von den Teilnehmer*innen ausgewählten Kernkompetenzen aus der Übung "Spiel der Kompetenzen"?



BEWUNDER METHODE

TEIL 3 MODUL AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

Menschen, die wir bewundern, haben **immer** etwas mit uns gemeinsam. Nur selten finden wir Menschen bewundernswert, weil sie so ganz anders sind, als wir selbst. Nimm nun wieder die beiden Vorbilder, die du bei der letzten Übung der Bewundermethode ausgewählt hast und überlege dir: In welchen Momenten bist du wie er*sie? Welche Gemeinsamkeiten hast du mit ihnen?

Persönlich bekannte Person (Name): _____

Das haben wir gemeinsam: / Hier bin ich wie er*sie:

Nicht persönlich bekannte Person (Name): _____

Das haben wir gemeinsam: / Hier bin ich wie er*sie:

kaleido.teen Modul 4 ANWENDEN

Dauer	Thema	Aktivitäten	Hinweis	Ziel	Material
-	Vorbereitung	Willkommen-Plakat aufhängen	Eventuell Sprechblasen-Post-its schon auf den Tisch verteilen und Portraits aufhängen	Begrüßung	☐ Begrüßungsplakat ☐ viele kleine Post-its (idealerweise in Sprechblasenform) ☐ ev. "Köpfe voller Können" an der Wand
5'	Ablauf und Einstieg in Modul 4	Rückblick auf das vorherige Modul 3, Vorstellung des heutigen Moduls mit Inhalten und Schwerpunkten	Kurze Reflexion des letzten Moduls (Auswahl und Beschreibung der 5 Kernkompetenzen). Erkenntnis, dass aus herausfordernden Lebensumständen wertvolle Kompetenzen entstehen können.	Orientierung, Ausrichtung & Einstimmung	☐ Plakat mit Ablauf ☐ ev. Namensschilder ☐ Teilnehmer*innen-Liste
	Köpfe voller Können 2/3 (Power Shower)	Feedback der Anderen: „Ich sehe in dir ...“, „Du bist für mich...“	Die Trainer*innen achten auf ausschließlich positives Feedback. Den Namen der Person, für die das Feedback ist, auf Post-its schreiben. Anschließend die Post-its einsammeln und dann auf die Bilder kleben.	Positives Feedback	☐ "Köpfe voller Können" der Teilnehmer*innen aus Modul 1 ☐ viele kleine Post-its (idealerweise in Sprechblasenform)
	Köpfe voller Können 3/3 (Rahmen gestalten)	Die 5 Kernkompetenzen als Rahmen für das Bild gestalten	Rahmenteile werden gestaltet und mit den ausgewählten Kompetenzen beschriftet. Sollte mit allen 5 Kompetenzen weitergearbeitet werden, kann die 5. Kompetenz als "Special" (Stern, Sprechblase, Kopfhörer, Hasenohren, Abzeichen, Emblem etc.) gestaltet werden.	Kompetenzen visualisieren	☐ "Köpfe voller Können" der Teilnehmer*innen ☐ Bastelmaterialien für die Rahmen ☐ 1 schwarzer dicker Faserstift p. P. ☐ ev. Formvorlagen für „Special“ von der 5. Kompetenz

☐ mehrere Scheren ☐ buntes Papier (Karton) ☐ Malerkrepp oder Tixo ☐ Klebstoff				
15'	Pause	Uhrzeit beachten!!!	Erholung	☐ Flipchart mit der Dauer der Pause
	Kompetenzen unter der Lupe (TEIL 2)	Die restlichen Kompetenzen werden nun im Detail beschrieben Inspirationen für Anwendungs-möglichkeiten der Kompetenzen finden, KI kennenlernen und Ergebnisse reflektieren	Die Beschreibung der Kompetenzen, und deren Anwendung ist wichtig für das Verfassen des Profils. Eine Reduktion auf 4 Kompetenzen ist im Bedarfsfall möglich. Die Teilnehmer*innen finden, in Kleingruppen, mithilfe von KI Bildungs- und Berufsmöglichkeiten für vorgegebene Kompetenzbündel. Der*Die Trainer*in füllt im Voraus ca. 3 Arbeitsblätter „Match-it mit KI“ (43A-43B) mit Prompt-Eingaben vor, in denen die ausgewählten Kernkompetenzen, Interessen und Hobbys <u>je einer Person aus der Gruppe</u> eingearbeitet werden. (Geheim!). Die Teilnehmer*innen testen die Prompts und reflektieren die Ergebnisse.	☐ 1 Arbeitsblatt "Kompetenzen unter der Lupe" pro Kompetenz! ☐ 1 Arbeitsblatt „Match it mit KI“ (43A-43B) pro Gruppe ☐ Handys der Teilnehmer*innen für die KI- Recherche
	Match-it mit KI + Reflexion			

15'	BEWUNDER-METHODE 4/4	Sich etwas abschaauen und Ziele setzen	Die Teilnehmer*innen beantworten die Reflexionsfragen und setzen sich ein Ziel	Motivation und Inspiration	☐ 1 Arbeitsblatt "Bewundermethode Teil 4" (45A) p. P.
	Farewell	Die Teilnehmer*innen blicken auf die 4 Module zurück und reflektieren die Entwicklung, die sie in diesen Modulen gemacht haben.	Bei Variante: Wortbild Die Teilnehmer*innen fassen ihre Eindrücke nach kaleido.teen in einem Wort zusammen und kleiben es zum Ausdruck „FAREWELL“ („Leb wohl“!)	Würdigung der Fortschritte und der Entwicklung, die die Teilnehmer*innen im kaleido.teen-Prozess gemacht haben	Variante 1: Wortbild ☐ viele bunte, kleine Post-its ☐ 1 Stift pro Person ☐ Handy/Fotoapparat
			Bei Variante: Kaleidoskop Die Teilnehmer*innen suchen sich bunte Kristalle/Glasnuggets aus, legen auf das Kaleidoskop-Bild vom Arbeitsblatt und sagen ein paar Worte zu ihren Eindrücken.		Variante 2: Kaleidoskop ☐ bunte Kristalle/Glasnuggets ☐ 1 Arbeitsblatt „Kaleidoskop“ (48A) groß auf A3 Papier gedruckt ☐ Handy/Fotoapparat
10'	Geschichte	Wir empfehlen zum Abschluss die Geschichte vom Elefanten			☐ Kopie der Geschichte, sollten die TN*innen sie haben wollen.
	Abschied ev. Gruppenfoto ;)	Reflexion	Zusammenführung der bisherigen Aktivitäten, Erkenntnisse und Denkmpulse. Infos, wie es mit dem Kompetenzprofil weitergeht.	Abschließen	☐ Handy/Fotoapparat



KÖPFE VOLLER KÖNNEN 2

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Kunstwerke von "Köpfe voller Können 1" (am besten aufhängen)
- viele kleine Post-its
- 1 schwarzer, dickerer Faserstift p. P.
- Malerkrepp oder Tixo

SETTING

Gruppenarbeit

DAUER

40 Minuten

BESONDERHEIT

Bitte auf die Nennung positiver Eigenschaften achten und die Stimmung genießen.

ABLAUF

Vorbereitung für Variante 1: Die Kunstwerke "Köpfe voller Können" von Modul 1 sind bereits wie bei einer Vernissage im Raum verteilt aufgehängt.

Im nächsten Teil der Übung geht es darum, sich gegenseitig positives Feedback zu geben.

Die Teilnehmer*innen sollen an Eigenschaften, Fähigkeiten oder auch Kompetenzen denken, die sie mit den anderen Mitgliedern der Gruppe verbinden. Pro Person sollte mindestens eine positive Eigenschaft gefunden werden, gerne auch mehrere.

Danach wird zuerst der Name der Person, um die es geht, klein ins Eck auf die Post-its geschrieben. Danach etwas größer das gefundene positive Attribut. Bei mehreren positiven Eigenschaften, werden dementsprechend mehrere Post-its benötigt.

Sind alle Post-its fertig, sammelt der*die Trainer*in diese ein und gruppiert sie nach Personen (alle Post-its für Ahmed, alle für Elisabetha usw.). Eventuell unpassende Feedbacks können in diesem Schritt unauffällig aussortiert werden.

Nun erfolgt die Übergabe, auch "Kompetenzdusche" oder "Power Shower" genannt.



KÖPFE VOLLER KÖNNEN 2

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Kunstwerke von "Köpfe voller Können 1" (am besten aufhängen)
- viele kleine Post-its
- 1 schwarzer, dickerer Faserstift p. P.
- Malerkrepp oder Tixo

SETTING

Gruppenarbeit

DAUER

40 Minuten

BESONDERHEIT

Bitte auf die Nennung positiver Eigenschaften achten und die Stimmung genießen.

ÜBERGABE VARIANTEN

VARIANTE 1:

Der Reihe nach werden die Teilnehmer*innen gebeten, sich neben ihr Bild zu stellen. Der Rest der Gruppe bleibt derweil sitzen.

Der*Die Trainer*in leitet die Übergabe ein, liest nacheinander die positiven Eigenschaften vor und klebt sie rund um den portraitierten Kopf der jeweiligen Person. Danach darf die Person ihr Bild mit den Post-its von der Wand nehmen und zu ihrem Platz mitnehmen. Der*Die Nächste ist an der Reihe.

VARIANTE 2:

Der*Die Trainer*in kann am besten einschätzen, ob eine öffentliche Lobpreisung für manche Teilnehmer*innen eventuell unangenehm ist. In diesem Fall erfolgt die Übergabe des positiven Feedbacks im Sitzen. Der*Die Trainer*in übergibt die gesammelten Post-its an den*die Teilnehmer*in. Diese*r klebt sie selbst um den Kopf herum.



KÖPFE VOLLER KÖNNEN 3

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Kunstwerke von "Köpfe voller Können"
- mehrere Scheren
- buntes Papier (Karton)
- Malerkrepp oder Tixo
- ev. Formvorlagen für die 5. Kompetenz
- ev. Schablonen für Rahmenformen

SETTING

Einzelarbeit in Gruppe

DAUER

60 Minuten (je nachdem, wie viele Personen präsentieren)

BESONDERHEIT

Bei der Vorstellung der Portraits für das Profil mitschreiben.

ABLAUF

Im letzten Schritt von "Köpfe voller Können" werden die erstellten Kunstwerke nun mit einem selbst gestalteten Rahmen veredelt.

Die 5 Kernkompetenzen, welche im Modul 3 ausgewählt wurden, dienen als Umrandung der Interessen, Talente und Fähigkeiten im Bild und sollen durch den Rahmen extra hervorgehoben werden. 4 der Kompetenzen sollen auf den Seitenteilen des Rahmens Platz finden (2 Längen und 2 Breiten) und 1, für die Person besondere Kompetenz, kann zum Beispiel durch einen Stern am unteren Eck, ein Herz am oberen Rand, einen Kopfhörer, einen Haarreifen usw. extra hervorgehoben werden.

Im Anschluss werden die Teilnehmer*innen ermuntert ihre Kunstwerke samt Rahmen vorzustellen und so ihre Kompetenzen noch einmal zusammenzufassen. "Jede*r kann, niemand muss"- ist hierbei die Devise.

Für die Trainer*innen ergibt sich hier erneut die Möglichkeit "Juwelen", also Besonderheiten oder griffige Aussagen für das kaleido.teen-Kompetenzprofil der Teilnehmer*innen zu sammeln.



MATCH IT MIT KI

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Handys/Internetzugang
- 3-4 vorbereitete Arbeitsblätter "Match-it mit KI" (43A-43B) mit Kompetenzen und Interessen einiger Personen aus der Gruppe
- kleine Post-its

SETTING

Kleingruppen, Reflexion
in der Großgruppe

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Bei den Prompteingaben handelt es sich um die Kompetenzen einiger Teilnehmer*innen. Dies sollte allerdings bis zum Schluss geheim bleiben!

VORBEREITUNG

Nun da die Jugendlichen ihre 5 Kernkompetenzen entdeckt und erforscht haben, werden sie dazu ermutigt, diese auch bei ihren Bildungs- und Berufsentscheidungen miteinzubeziehen.

Der*Die Trainer*in bereitet 3-4 Prompteingaben (eine pro Kleingruppe) vor, in denen er*sie die Kernkompetenzen sowie Interessen und Hobbys (z. B. aus "Köpfe voller Können") je eines*einer Teilnehmer*in einarbeitet. Siehe Arbeitsblatt "Match-it mit KI" (43A).

Hinweis: es können kleine Post-its verwendet werden, da das Ändern der Reihenfolge während des Rechercheauftrages leichter fällt und die Schritte schneller vorbereitet werden können.

Es ist vorteilhaft, wenn das Geschlecht in der Eingabe nicht erkennbar ist, da dies die Antworten der KI stark beeinflusst. Alter, Standort (z.B. Linz, Österreich) sowie Interessen und Abneigungen verfeinern die Resultate.

Da die Vorschläge (trotz des gleichen Prompts und des gleichen KI-Tools) von Tag zu Tag variieren, wird bewusst kein KI-Tool vorgeschrieben. Es sollen jene genommen werden, mit denen Jugendliche bereits arbeiten. Offene KI-Tools ohne Registrierung ersparen Zeit. Gute Erfahrungen wurden mit chatgpt und perplexity gemacht.



MATCH IT MIT KI

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Handys/Internetzugang
- 3-4 vorbereitete Arbeitsblätter "Match-it mit KI" (43A-43B) mit Kompetenzen und Interessen einiger Personen aus der Gruppe
- kleine Post-its

SETTING

Kleingruppen, Reflexion
in der Großgruppe

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Bei den Prompteingaben handelt es sich um die Kompetenzen einiger Teilnehmer*innen. Dies sollte allerdings bis zum Schluss geheim bleiben!

ABLAUF

Zum Einstieg werden die Teilnehmer*innen gefragt, ob und welche KI-Tools sie kennen, und welche Erfahrungen sie bereits damit gemacht haben.

Danach werden Kleingruppen à 3-4 Personen gebildet und erhalten je eine Promptanleitung (Eingabevorlage) für eine KI-Recherche. Zu diesem Zeitpunkt wissen die Teilnehmer*innen noch nicht, dass es sich um die 5 Kompetenzen und Interessen einiger Gruppenmitglieder handelt. Wenn möglich, wird empfohlen, den Prompt mit den Kompetenzen einer Person in eine Kleingruppe zu geben, in der diese nicht mitarbeitet.

Nach einer kurzen Recherche in der Kleingruppe (ca. 15 Minuten) treffen sich alle wieder in der Großgruppe, stellen ihre Rechercheergebnisse vor und teilen ihre Erfahrungen. Vielleicht meldet sich bereits hier der*die eine oder andere und erkennt, dass es sich um seine*ihre Kompetenzen handelt. Wenn nicht, fragt der*die Trainer*in: "Ist euch bei den Kompetenzen etwas aufgefallen? Kommen sie jemanden bekannt vor?" und löst so das Rätsel auf.

Die Personen werden gefragt, ob sie sich in den gefundenen Vorschlägen wiederfinden. Gemeinsam werden Chancen (z.B. schnelles Ergebnis, neue Blickwinkel etc.) und Risiken (Vorurteile und Klischees, Aktualität der Infos? etc.) von KI besprochen.



MATCH IT MIT KI

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Handys/Internetzugang
- 3-4 vorbereitete Arbeitsblätter "Match-it mit KI" (43A-43B) mit Kompetenzen und Interessen einiger Personen aus der Gruppe
- kleine Post-its

SETTING

Kleingruppen, Reflexion
in der Großgruppe

DAUER

45 Minuten

BESONDERHEIT

Bei den Prompteingaben handelt es sich um die Kompetenzen einiger Teilnehmer*innen. Dies sollte allerdings bis zum Schluss geheim bleiben!

VARIANTEN

Eine weitere Möglichkeit ist, nach der ersten Rechercheanfrage den Prompt zu ändern bzw. zu ergänzen:

- Ich bin ein Mädchen ...
- Ich bin ein Junge ...
- Ich bin 25 Jahre (und nicht 15 etc.)...
- Die Reihenfolge der Kompetenzen ändern...
- Ich spreche Suaheli, Arabisch, Italienisch...
- Ich bin erst seit ... Jahren in Österreich...

und zu beobachten, ob und wie sich die Ergebnisse ändern. Siehe Arbeitsblatt "Match-it mit KI" (43B).

Durch das Anpassen der Prompts sollen die Teilnehmer*innen ein besseres Verständnis dafür entwickeln, ob und welche Parameter die KI-Ergebnisse beeinflussen können und wie wichtig das Hinterfragen der Ergebnisse (besonders im Hinblick auf Diversität und Inklusion) ist.

Wichtig ist, in der großen Diskussionsrunde im Anschluss zum Beispiel mit den unten angeführten Impulsfragen darauf einzugehen und kritisches Hinterfragen anzuregen.

- Welche Veränderungen habt ihr bei den Ergebnissen bemerkt?
- Welche Einflussfaktoren scheinen besonders stark zu wirken?



MATCH-IT MIT KI

MODUL 4 AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

Gib in einer beliebigen KI folgenden Prompt (Anweisung) ein:

Ich bin _____ Jahre alt, wohne in _____, Österreich, und habe folgende Kompetenzen:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Ich möchte eine Ausbildung machen, was schlägst du vor?

Notiere die Ergebnisse:

von Trainer*in auszufüllen!

Ergänze den Prompt und füge folgende Hobbys/Interessen hinzu:

- _____
- _____
- _____
- _____

von Trainer*in auszufüllen!

Wie verändert sich das Ergebnis? Notiere die neuen Ergebnisse:



MATCH-IT MIT KI

MODUL 4 AUSWÄHLEN

ARBEITSBLATT

Verändere den Prompt um je 1 weitere Information, wie z. B:

Ich bin ein Mädchen/ein Junge/ ...

Ich bin 25 Jahre alt (und nicht 15 etc.)

Ich spreche Suaheli/Arabisch/Italienisch, ...

Ich bin seit ___ Jahren in Österreich ...

....

ODER

vertausche die Reihenfolge der Kompetenzen...

Notiere die veränderten Ergebnisse:

Welche Merkmale haben das Ergebnis beeinflusst?



BEWUNDER METHODE

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Arbeitsblatt
"Bewundermethode
Teil 4" (45A) p. P.
- alle ausgefüllten
Arbeitsblätter der
Module 1-3

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

20 Minuten

BESONDERHEIT

Der erste Schritt hin zum Ziel sollte unbedingt schriftlich festgelegt werden.

CREDITS

In Anlehnung an die
"Madonnamethode" von
Sabine Asgodom.

ABLAUF

In den vorangegangenen Modulen 1-3 haben die Teilnehmer*innen herausgefunden, wer ihre Vorbilder sind, was genau sie an ihnen schätzen, welche Kompetenzen diese mitbringen und welche Gemeinsamkeiten sie mit ihnen haben.

Nun ist es an der Zeit, sich von den Vorbildern auch etwas abzuschauen und aktiv zu werden. Die Teilnehmer*innen sollen sich nun mindestens 1 Eigenschaft von dem Vorbild auswählen, die sie selbst verstärken wollen. Die Ergebnisse der Arbeitsblätter von Modul 1 bis 3 sind hier eine gute Unterstützung.

Sobald eine Eigenschaft, Stärke oder Kompetenz gefunden wurde, werden folgende Fragen (im Kopf oder schriftlich) beantwortet:

- Was muss ich tun, damit ich dieses positive Merkmal bei mir verstärke?
- Was muss ich verändern, damit ich diese positive Eigenschaft bekomme?
- Woran könnte es liegen, dass ich diese positive Eigenschaft bis jetzt noch nicht hatte oder noch nicht einsetzen konnte?

Aus diesem kurzen Reflexionsprozess wird ein Ziel gesetzt, das **unbedingt am Arbeitsblatt schriftlich festgehalten** werden soll. Zum Beispiel "Ich werde öfter sagen was ich will", "Ich werde mir Verbündete suchen", "Ich werde mitfühlender sein", "Ich werde in einem Chor singen".



BEWUNDER METHODE

MODUL ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 Arbeitsblatt
"Bewundermethode
Teil 4" (45A) p. P.
- alle ausgefüllten
Arbeitsblätter der
Module 1-3

SETTING

Einzelarbeit

DAUER

20 Minuten

BESONDERHEIT

Der erste Schritt hin zum Ziel sollte unbedingt schriftlich festgelegt werden.

BONUS

Der*Die Trainer*in achtet bei der Zielsetzung der Teilnehmer*innen auf positive, aktive Formulierungen, beginnend mit „Ich werde...“. Modalverben wie z. B. "sollen", "müssen", "wollen" oder die Wörter "nicht" und "aber" werden vermieden.

Die Teilnehmer*innen werden dabei unterstützt, ihre Ziele motivierend zu formulieren und den ersten kleinen Schritt mit einer zeitnahen Deadline zu planen und diesen mit der Gruppe zu teilen.

Beispiel: Für das Ziel „Ich singe in einem Chor“ könnte der erste Schritt lauten: „Bis heute Abend um 22:00 recherchiere ich, welche Chöre es in meiner Nähe gibt.“

Profitipp:

Ziele, die innerhalb der ersten 72 Stunden nach Festlegung angegangen werden, haben eine wesentlich höhere Umsetzungschance (72-Stunden-Regel). Zudem erhöht das Teilen des Vorhabens in der Gruppe die Umsetzungsrate durch sozialen Druck. Ich könnte ja beim nächsten Treffen gefragt werden, ob ich bereits einen Chor gefunden habe.



BEWUNDER METHODE

TEIL 4 MODUL ANWEDEN

ARBEITSBLATT

Bei der letzten Übung hast du Gemeinsamkeiten mit deinem Vorbild entdeckt. Jetzt kannst du dir **überlegen, welche der positiven Eigenschaften und Kompetenzen du dir von deinem Vorbild anschauen könntest**. Gibt es etwas, das du von deinem Idol selbst übernehmen könntest oder eine Kompetenz, die du verstärken möchtest? Was müsstest du ändern, damit du diese Eigenschaft auch in deinem Leben öfter verwendest?

Zum Beispiel:

Mein Vorbild ist sehr kontaktfreudig. Ich werde zukünftig offener auf neue Leute zugehen, selbst ein Gespräch anfangen und nicht mehr darauf warten, bis man mich anspricht.

Formuliere nun ein Ziel. Was machst du in Zukunft (anders)?
Schreibe es hier auf:

Ich werde:

Welchen ersten Schritt willst du heute noch setzen, um deinem Ziel näher zu kommen?



KALEIDO.TEEN

FAREWELL

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

Variante 1: Wortbild

- viele bunte, kleine Post-its
- 1 Stift p. P.
- Handy/Fotoapparat

Variante 2: Kaleidoskop

- bunte Kristalle oder Glasnuggets (mind. doppelt so viele wie Teilnehmer*innen)
- 1 Arbeitsblatt "Kaleidoskop" (48A) auf A3 ausgedruckt
- Handy/Fotoapparat

SETTING

Großgruppe

DAUER

15 Minuten

ABLAUF

Nun, am Ende von Modul 4 angelangt, werden die Fortschritte und die Entwicklung der Teilnehmer*innen gewürdigt und diese reflektiert. Dazu stehen 2 Varianten zur Auswahl.

VARIANTE 1: FAREWELL-WORTBILD

Die Buchstaben des englischen Ausdrucks "farewell" ("Leb wohl!") werden auf kleine Post-its geschrieben, je ein Post-it pro Buchstaben:

F A R E W E L L

Im Anschluss daran wird das Wort in Kreisform (wie die Linse eines Kaleidoskops) am Tisch oder auf den Boden geklebt, sodass die Gruppe sich einfach rundum versammeln kann. Nun werden die Teilnehmer*innen gebeten, ihre Reise während der letzten 4 Module zu reflektieren und in einem Wort (das idealerweise einen Buchstaben beinhaltet, der bereits klebt) zusammenzufassen.

Ein einleitender Reflexionssatz könnte zum Beispiel sein: "Wenn du deine Erlebnisse bei kaleido.teen in einem Wort zusammenfassen müsstest, deine Erfahrungen und deine Entwicklung..., welches Wort fällt dir spontan ein?"

Der*Die Trainerin zeigt, wie man mit Post-its ein Farewell-Wortbild erstellt, indem er*sie jeden Buchstaben des eigenen Wortes auf ein eigenes Post-it schreibt und an einen Buchstaben von "farewell" anlegt.



KALEIDO.TEEN

FAREWELL

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

Variante 1: Wortbild

- viele bunte, kleine Post-its
- 1 Stift p. P.
- Handy/Fotoapparat

Variante 2: Kaleidoskop

- bunte Kristalle oder Glasnuggets (mind. doppelt so viele wie Teilnehmer*innen)
- 1 Arbeitsblatt "Kaleidoskop" (48A) auf A3 ausgedruckt
- Handy/Fotoapparat

SETTING

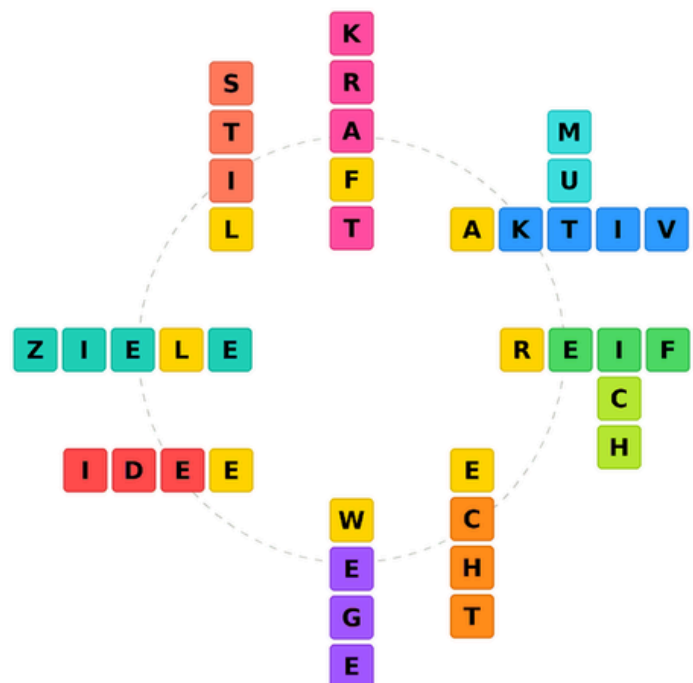
Großgruppe

DAUER

15 Minuten

Die Teilnehmer*innen ergänzen nun das Wortbild, indem sie ihre Wörter hinzufügen, die mit bestehenden Buchstaben verbunden sind. Um den Vorgang zu beschleunigen, kann der*die Trainer*in die Buchstaben des Wortes während der Erläuterung der Jugendlichen bereits auf die Post-its schreiben, damit die Teilnehmer*innen im Anschluss sofort das Bild ergänzen können. So entsteht ein gemeinsames visuelles Bild der Gruppenreise, das am Ende fotografiert wird.

Beispiel: Ausgehend vom Buchstaben "R" in "FAREWELL" ergänzt eine Teilnehmerin das Wort "stark", da sie sich nun als selbstbewusster erlebt. Ein anderer Teilnehmer knüpft am "A" mit dem Wort "Team" an, da die Gruppenerfahrung besonders wertvoll war.





KALEIDO.TEEN

FAREWELL

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

Variante 1: Wortbild

- viele bunte, kleine Post-its
- 1 Stift p. P.
- Handy/Fotoapparat

Variante 2: Kaleidoskop

- bunte Kristalle oder Glasnuggets (mind. doppelt so viele wie Teilnehmer*innen)
- 1 Arbeitsblatt "Kaleidoskop" (48A) auf A3 ausgedruckt
- Handy/Fotoapparat

SETTING

Großgruppe

DAUER

15 Minuten

VARIANTE 2: KALEIDOSKOP

Zu Beginn der abschließenden Übung werden der Gruppe glitzernde Glassnuggets oder funkelnde farbige Kristalle bereitgestellt. Daraus suchen sie sich ein Stück aus, welches ihrer kaleido.teen-Reise entspricht. Anschließend versammelt sich die Gruppe im Kreis rund um die Kaleidoskopvorlage 55A, um ein paar Worte zu ihrer Auswahl zu sagen.

Eine mögliche Einleitung könnte zum Beispiel sein: "Ein Kaleidoskop erzeugt aus wenigen bunten Steinchen immer neue, einzigartige Muster – je nachdem, wie man es dreht. Genau das habt ihr in den 4 Modulen von kaleido.teen gemacht: Ihr habt eure Kompetenzen benannt, sie aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet und gesehen, wie sie sich immer wieder neu zu einem Bild zusammensetzen – je nachdem, in welcher Situation ihr sie einsetzt und welchen Weg ihr in Zukunft geht. Ihr seht hier verschiedenfarbige Kristalle. Wenn ihr an eure ganz persönliche kaleido.teen-Reise denkt, welcher Stein spricht euch da an? Bitte nehmt ihn euch und versammelt euch im Kreis."

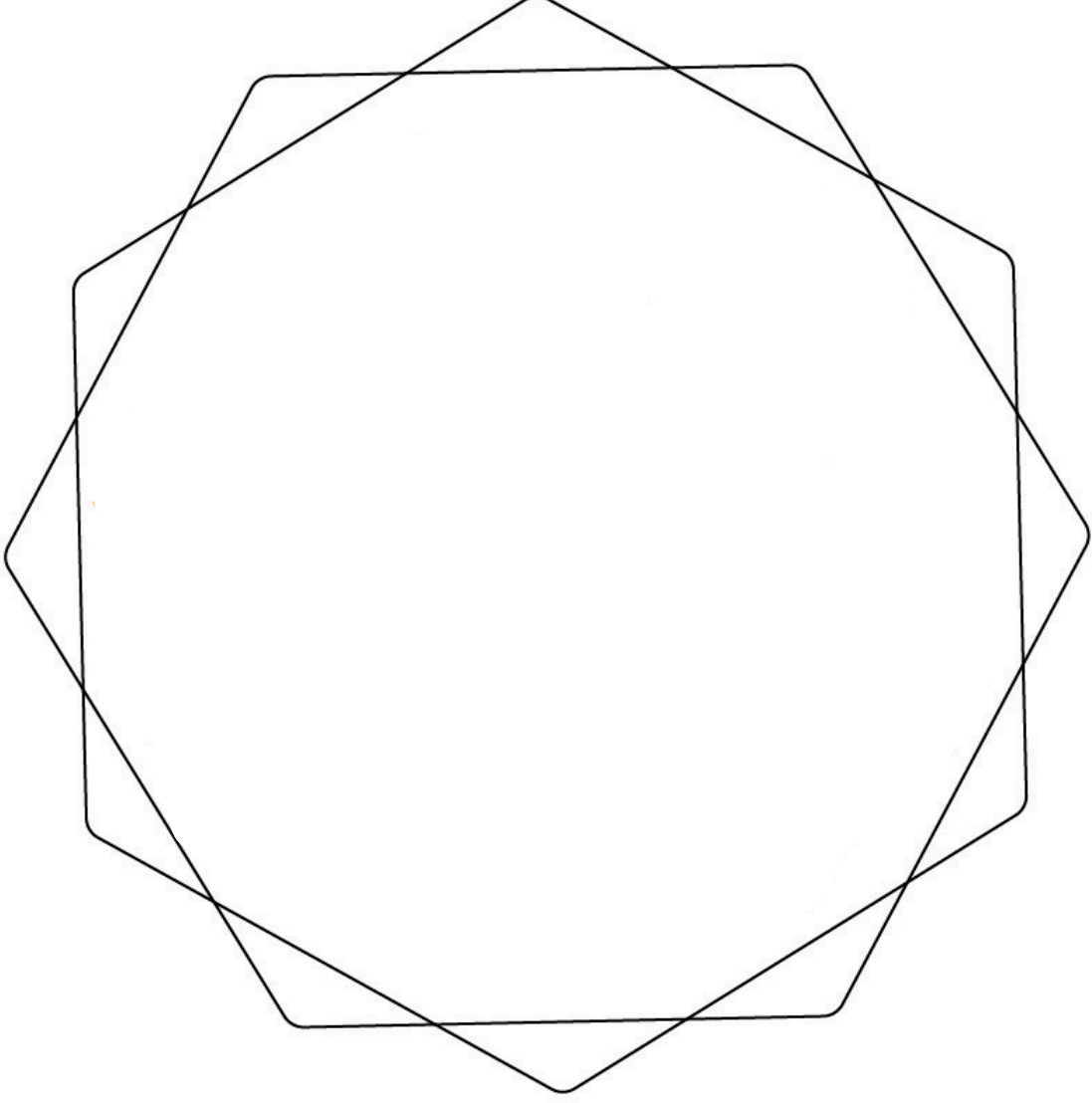
Im Kreis angekommen, legt nun jede Person den ausgewählten Kristall oder Stein auf die Vorlage und sagt ein paar Worte dazu. Mit jeder Person wird das Gruppenkaleidoskop um eine Facette reicher. Zum Schluss entsteht ein farbenfrohes Bild.



FAREWELL KALEIDOSKOP

MODUL 4 ANWENDEN

ARBEITSBLATT





KALEIDO.TEEN

FAREWELL

MODUL 4 ANWENDEN

MATERIAL & VORBEREITUNG

Variante 1: Wortbild

- viele bunte, kleine Post-its
- 1 Stift p. P.
- Handy/Fotoapparat

Variante 2: Kaleidoskop

- bunte Kristalle oder Glasnuggets (mind. doppelt so viele wie Teilnehmer*innen)
- 1 Arbeitsblatt "Kaleidoskop" (48A) p. P.
- Handy/Fotoapparat

SETTING

Großgruppe

DAUER

15 Minuten

Um eine visuelle Erinnerung zu haben, bietet es sich an, das fertige Reflexionskaleidoskop zu fotografieren. Die Teilnehmer*innen können sich ihren eigenen bunten Kristall als haptische Erinnerung an ihre Kompetenzreise und als kleines Dankeschön für ihre aktive Teilnahme mitnehmen. Anders als Worte ist er etwas, das buchstäblich in der Tasche bleibt – ein kleiner, wiederkehrender Erinnerungsanker an die eigenen Kompetenzen.

Tipp: Glasnuggets, Muggelsteine und Mosaikfliesen findet man neben den bekannten Onlineversandhäusern auch häufig in der Bastelabteilung gängiger Non-Food-Discounter.

ABSCHLUSS

Ein Gruppenfoto und ein Foto des Farewell-Wortbildes (bei Variante 1) oder des Gruppenkaleidoskops (bei Variante 2) sind eine wundervolle Erinnerung an kaleido.teen und eine tolle Beigabe zum individuellen Kompetenzprofil!



AMEISE SUCHT STUHL

AKTIVIERUNGSÜBUNG

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Raum für Bewegung
- 1 Stuhl p. P.

SETTING

ab 5 Personen

DAUER

5 - 10 Minuten

BESONDERHEIT

Bei sehr enthusiastischen Spieler*innen werden Sessel ohne Armlehnen empfohlen.

CREDIT

Uwe Marschner von den CliniClowns in Linz.

ABLAUF

Alle sitzen wie verstreute Punkte auf ihren Sesseln, die wild im Raum verteilt sind.

Eine mutige Person macht den Anfang: erhebt sich aus ihrem Sessel und marschiert zum anderen Ende des Zimmers. Ihr Platz ist jetzt frei und somit das Ziel der Ameise. Dort verkündet sie stolz und zuversichtlich: „Ameise sucht Stuhl!“ Der Rest der Gruppe schmettert ein enthusiastisches „Cool!“ zurück und damit beginnt die Reise der mutigen Ameise, die versucht in mikroskopischen Trippelschritten den freien Platz zu erobern.

Die anderen versuchen, das zu verhindern, indem sie sich blitzschnell (aber dennoch mit normalen Schritten) auf den derzeit freien Sessel setzen. Zack, ein anderer Platz wird frei, und die „Ameise“ schwirrt zielstrebig dorthin. Das Spiel geht so weiter, bis sie es endlich schafft, sich niederzulassen. Die Person, die dann noch steht, wird die nächste Ameise!

Die goldene Regel ist: Wer einmal aufgestanden ist, darf sich nicht wieder auf seinen ursprünglichen Platz setzen.

Tipp: Der*Die Trainer*in ist zuerst die Ameise, um das Spiel vorzuführen. Besonders eifrigen Spieler*innen werden Sessel ohne Armlehnen empfohlen!



DAS GROSSE FRESSEN

AKTIVIERUNGSÜBUNG

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Raum für Bewegung

SETTING

ab 5 Personen

DAUER

5 - 10 Minuten

BESONDERHEIT

Bringt Bewegung und Schwung in die Gruppe.

CREDIT

Pauline Tonhauser in 66+1 Warm-up, die dich als Trainer unvergesslich machen (als "Pinguine und Haie").

ABLAUF

Diese Aktivität energetisiert die Gruppe und bietet genug Raum für Spaß und Bewegung. Am besten funktioniert das Spiel, wenn der*die Trainer*in als erste*r den Hai spielt, um das Eis zu brechen.

Und so läuft es ab: Alle Teilnehmer*innen sind Pinguine und flüchten vor dem großen Hai, der sie fressen möchte. Die Pinguine verteilen sich fluchtartig im ganzen Raum, können sich aber nur in kleinen "Watschelschritten" fortbewegen. Die Arme sind an den Körperseiten angelegt und nur die Hände stehen im rechten Winkel ab. Vor lauter Angst rufen sie während sie watscheln die ganze Zeit "Mimimimimimimi".

Der*Die Trainer*in spielt den großen hungrigen Hai und formt mit ausgestreckten Händen das riesige Maul, welches auf- und zugeklappt wird. Der Hai schreitet mit großen, aber langsamen Schritten durch den Raum (darf aber nicht rennen) und brummt dabei im dumpfen Ton "Fressen, fressen, fressen".

Sobald der Hai mit seinem Maul einen Pinguin berührt, wird dieser auch zum Hai und jagt nun mit ihm Pinguine. Das Spiel endet, sobald es nur noch Haie gibt.



DAS SÜSSE FLIESSBAND

AKTIVIERUNGSÜBUNG

MATERIAL & VORBEREITUNG

- mehrere verpackte Süßigkeiten z.B. Zuckerl
- 1 markierte Süßigkeit

SETTING

ab 5 Personen

DAUER

5 - 10 Minuten

BESONDERHEIT

Die Übung bringt Schwung und Fokus in die Gruppe, denn durch die Überkreuzbewegungen werden beide Gehirnhälften mobilisiert.

CREDIT

Albert Glossner,
Aktivierungsübung 21:
Fließband, abb Seminare,
abb-seminare.de

ABLAUF

Alle versammeln sich im Kreis, bereit für ein süßes Abenteuer! Jede*r hält ein Bonbon in der rechten Hand und verwandelt sich in ein menschliches Fließband.

Ziel: Süßigkeiten einmal im Kreis von A nach B ohne Chaos zu transportieren! Wie funktioniert das? Die Person rechts öffnet die linke Hand unter der rechten des*der linken Nachbar*in, welche*r dann das Bonbon "plumps" fallen lässt. Eine elegante Überkreuz-Bewegung der eigenen Arme folgt, und schwupps, das nächste Bonbon wechselt die Hand und wird weitergegeben.

Tipp: ein markiertes Bonbon zeigt an, ob die Runde erfolgreich geschafft wurde.

Der*Die Trainer*in zeigt die Bewegung vor, und alle machen im Zeitlupentempo mit. Sobald es funktioniert, kann das Tempo mit den Kommandos "Kreuz!" oder "Gerade!" gesteigert werden.

Doch oh weh, bald landen Bonbons auf dem Boden, und nur wenige Hände sind noch gefüllt, während andere übergehen. Zeit für einen neuen Versuch!

Wenn das Fließband erfolgreich läuft, zum Beispiel wenn ein markiertes Bonbon 1 oder 2x (je nach Gruppengröße) die Runde gemacht hat, dürfen alle Teilnehmer*innen die Süßigkeit behalten.



TANGRAM

AKTIVIERUNGSÜBUNG

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 - 2 Tangram
- ev. Schokolinsen
- Handy (Stoppuhr)

SETTING

Großgruppe oder
2 Kleingruppen

DAUER

10 Minuten

BESONDERHEIT

Bringt Bewegung und
Schwung in die Gruppe.

CREDIT

Kompetenzen aus
Tätigkeiten ableiten;
Fokus auf Kompetenz-
orientierung, weg von
der Defizitorientierung.

ABLAUF

Diese Übung eignet sich besonders als Einstieg in die Übung "2 Seiten einer Medaille" 1/2 in Modul 2, da sie in der Reflexionsphase einen Perspektivenwechsel - weg von dem was die Jugendlichen noch nicht können, hin zu den bereits vorhandenen Kompetenzen. Das Tangram besteht aus 5 Elementen, die zusammen den Buchstaben "T" ergeben. Jedes Element hat eine andere Farbe.

Es werden 3 Runden gespielt. Jede Runde dauert 2 - 3 Minuten. Die Teilnehmer*innen werden bei der 1. Runde darüber informiert, dass es sich beim Tangram um einen Buchstaben handelt. Falls notwendig kann der*die Trainer*in in der 2. Runde mitteilen, dass es der Buchstabe "T" ist. Ergänzend können bei der 3. und letzten Runde, die ersten 2 Elemente durch den*die Trainer*in "vorgelegt" werden. Den Rest sollen die Teilnehmer*innen fertig legen.

Wird die Aufgabe nach der letzten Runde erfolgreich gelöst, erhält die Gruppe die Süßigkeiten als Belohnung. Dies kann vorher angekündigt werden, um die Motivation zu fördern.

Optional:

Alternativ können 2 Tangram in 2 Kleingruppen, als Wettbewerb, gelegt werden. Die Siegergruppe erhält dann die Süßigkeit.



TANGRAM

AKTIVIERUNGSÜBUNG

MATERIAL & VORBEREITUNG

- 1 - 2 Tangram
- ev. Schokolinsen
- Handy (Stoppuhr)

SETTING

Großgruppe oder
2 Kleingruppen

DAUER

10 Minuten

BESONDERHEIT

Bringt Bewegung und
Schwung in die Gruppe.

CREDIT

Kompetenzen aus
Tätigkeiten ableiten;
Fokus auf Kompetenz-
orientierung, weg von
der Defizitorientierung.

Die **Reflexion** der Übung erfolgt in der Großgruppe. Der*Die Trainer*in stellt folgende Fragen:

- Welche Kompetenzen habt ihr eingesetzt, um das Tangram zusammenzubauen?
- Welches Element war das schwierigste und warum?

Meistens ist es das gelbe Element mit dem "Einschnitt". Denn es wird oft versucht diese Fläche mit etwas zu füllen, weil der Eindruck entsteht, dass etwas "fehlt". Sieht man dieses Element allerdings als das was es ist, nämlich Teil des Ganzen mit seinen Ecken und Einschnitten, erkennt man auch sein Potenzial und seinen Nutzen.

So können die Teilnehmer*innen weg von der Defizitorientierung (es fehlt was und muss "gefüllt werden") hin zur Kompetenzorientierung (es ist schon viel da) angeleitet werden.





TIGER, SAMURAI GRANNY

AKTIVIERUNGSÜBUNG

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Raum für Bewegung

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 - 10 Minuten

BESONDERHEIT

Bringt Bewegung und Schwung in die Gruppe.

CREDIT

Elena Schmitz in 66+1 Warm-up, die dich als Trainer unvergesslich machen.

ABLAUF

Dieses aktivierende Spiel ist perfekt, um das Suppenkoma am Nachmittag zu überwinden oder nach einer Übung mit viel Konzentration den Kopf durchzulüften und wieder Schwung in die Gruppe zu bringen.

Es funktioniert wie Schere, Stein, Papier, nur dass hier Tiger, Samurai und Granny gegeneinander antreten. Bei dieser leicht abgewandelten Spielvariante bewegen sich die Teilnehmer*innen frei im Raum und sobald sie auf ein Gegenüber treffen, ballen sie eine Faust (Ausgangsposition) und zeigen auf 3 (1, 2, 3 → Handhaltung) eine der drei Gesten.

Tiger: Die Hand wird zu einer Krallenform geformt und es wird dazu wild gefaucht.

Samurai: Die Hand wird zu einem schneidenden Schwert und schneidet, von einem lauten "HA" begleitet, diagonal durch die Luft.

Granny: Der erhobene Zeigefinger tadelt mit einem drohenden "NA,NA,NA" das Gegenüber.

Der Samurai schlägt den Tiger, der Tiger frisst die Granny und diese schüchtert den Samurai ein.

Der*die Gewinner*in spielt weiter und der*die Verlierer*in setzt sich auf den Platz bis der ultimative Champion ermittelt ist. Bei einer ungeraden Anzahl an Teilnehmer*innen muss der*die Trainer*in mitspielen



TIGER, SAMURAI GRANNY

AKTIVIERUNGSÜBUNG

MATERIAL & VORBEREITUNG

- Raum für Bewegung

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 - 10 Minuten

BESONDERHEIT

Bringt Bewegung und Schwung in die Gruppe.

CREDIT

Elena Schmitz in 66+1 Warm-up, die dich als Trainer unvergesslich machen.

SPIELVARIANTEN

Eine andere Variante wäre, die Großgruppe in zwei Teile zu teilen und die Kleingruppen gegeneinander antreten zu lassen. Hierbei stimmen sich die Kleingruppen kurz und natürlich möglichst geheim ab, welche Figur sie gleich performen werden. Danach stellen sich die zwei Gruppen in je einer Reihe gegenüber. Jede*r steht also in der ersten Reihe. Der*Die Trainer*in zählt bis 3 und beide Gruppen stellen ihre ausgewählte Geste inbrünstig dar.

Die Gewinnergruppe bekommt einen Punkt und es wird nach dem Modus "Best of five" gespielt. Sobald eine Gruppe drei Punkte hat, hat diese gewonnen.



DER ANGEKETTETE ELEFANT

INSPIRATION

MATERIAL & VORBEREITUNG

- ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 Minuten

BESONDERHEIT

Zuerst die Geschichte der Gruppe vorlesen und danach austeilen, falls gewünscht.

QUELLE

Jorge Bucay in "Komm, ich erzähl dir eine Geschichte", Der angekettete Elefant, Fischer Verlag

GESCHICHTE

Als ich ein kleiner Junge war, war ich vollkommen vom Zirkus fasziniert, und am meisten gefielen mir die Tiere. Vor allem der Elefant hatte es mir angetan. Während der Zirkusvorstellung stellte das riesige Tier sein ungeheures Gewicht, seine eindrucksvolle Größe und seine Kraft zur Schau.

Nach der Vorstellung aber und auch in der Zeit bis kurz vor seinem Auftritt blieb der Elefant immer am Fuß an einem kleinen Pflock angekettet. Der Pflock war allerdings nichts weiter als ein winziges Stück Holz, das kaum ein paar Zentimeter tief in der Erde steckte. Und obwohl die Kette mächtig und schwer war, war für mich klar, dass ein Tier, das die Kraft hatte, einen Baum mitsamt der Wurzel auszureißen, sich mit Leichtigkeit von einem solchen Pflock befreien und fliehen konnte. Was hielt ihn zurück? Warum machte sich der Elefant nicht auf und davon?

Vor einigen Jahren fand ich dann die Antwort. Der Zirkuselefant flieht nicht, weil er schon seit frühester Kindheit an einem solchen Pflock gekettet ist. Ich schloss die Augen und stellte mir den angeketteten Babyelefanten vor. Ich war mir sicher, dass er schubste, zog und schwitzte und sich zu befreien versuchte. Und trotz aller Anstrengung gelang es ihm damals nicht, weil dieser Pflock zu fest in der Erde steckte.



DER ANGEKETTETE ELEFANT

INSPIRATION

MATERIAL & VORBEREITUNG

- ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 Minuten

BESONDERHEIT

Zuerst die Geschichte der Gruppe vorlesen und danach austeilen, falls gewünscht.

QUELLE

Jorge Bucay in "Komm, ich erzähl dir eine Geschichte", Der angekettete Elefant, Fischer Verlag

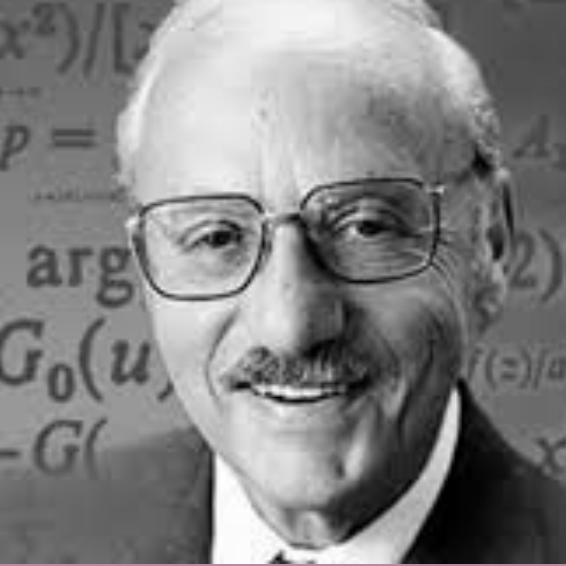
Ich stellte mir vor, dass er es am nächsten Tag gleich wieder probierte, und am übernächsten Tag wieder, und am darauf folgenden... Bis eines Tages, eines für seine Zukunft verhängnisvollen Tages, das Tier seine Lage akzeptierte und sich in sein Schicksal fügte. Dieser riesige, mächtige Elefant, den wir aus dem Zirkus kennen, flieht nicht, weil der Ärmste glaubt, dass er es nicht kann.

Allzu tief brannte sich die Erinnerung daran, wie schwach er sich als Babyelefant fühlte, in sein Gedächtnis ein. Und das Schlimme daran ist, dass er diese Erinnerung nie wieder ernsthaft hinterfragte. Nie wieder versuchte er, seine Kraft auf die Probe zu stellen.

Uns Menschen geht es oft so wie diesem Zirkuselefanten: Wir bewegen uns in der Welt, als wären wir an Hunderte von Pflöcken gekettet. Wir glauben, einen ganzen Haufen Dinge nicht zu können, bloß weil wir sie ein einziges Mal, ausprobiert haben und gescheitert sind.

»Der einzige Weg herauszufinden, ob du etwas kannst oder nicht, ist, es (nochmal) auszuprobieren, und zwar mit vollem Einsatz. Aus ganzem Herzen!«

(Gekürzte Version)



DIE GESCHICHTE VON GEORGE DANTZIG

INSPIRATION

MATERIAL & VORBEREITUNG

- ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 Minuten

BESONDERHEIT

Zuerst die Geschichte der Gruppe vorlesen und danach austeilen, falls gewünscht.

QUELLE

Das ist die wahre Geschichte von George Dantzig.

George Dantzig war ein junger Mathematikstudent an der University of California, Berkeley. Eines Tages, im Jahr 1939, kam er zu spät zu einer Vorlesung seines Statistikprofessors Jerzy Neyman. Als er den Hörsaal betrat, sah er zwei Aufgaben an der Tafel stehen. Dantzig dachte: „Es sind Hausaufgaben“ – also schrieb er sie in sein Heft, ohne weiter darüber nachzudenken.

Zu Hause setzte er sich an die Arbeit. Er merkte schnell: diese Aufgaben waren nicht gerade einfach. Sie waren deutlich schwieriger als sonst. Es dauerte Tage, bis er beide Probleme gelöst hatte. Schließlich reichte er sie bei Professor Neyman ein – mit einer kleinen Entschuldigung, dass es so lange gedauert hatte.

Ein paar Wochen später – Dantzig hatte die Sache fast vergessen – kam sein Professor völlig aufgeregt zu ihm. Er sagte: „George, weißt du überhaupt, was du da gemacht hast?“ Dantzig war verwirrt. „Die Aufgaben an der Tafel waren keine Hausaufgaben“, erklärte Neyman. „Das waren zwei berühmte, bisher ungelöste Probleme der Statistik! Und du hast sie gelöst!“

Ein Student, der einfach nicht wusste, dass etwas „unmöglich“ sein sollte, hat das Unmögliche geschafft. Er hat die Aufgaben nicht gelöst, weil er ein Genie war (obwohl er natürlich talentiert war), sondern weil er glaubte, es wären einfach nur Hausaufgaben. Er ließ sich nicht von der Angst lähmen, zu scheitern – und genau das gab ihm die Freiheit, kreativ und mutig zu denken. Vergesst also nicht: unsere eigenen Grenzen existieren oft nur in unserem Kopf.



GESCHICHTE VON DEN 2 WÖLFEN

INSPIRATION

MATERIAL & VORBEREITUNG

- ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 Minuten

BESONDERHEIT

Zuerst die Geschichte der Gruppe vorlesen und danach austeilen, falls gewünscht.

QUELLE

Verfasser unbekannt – die Geschichte wird den Cherokee oder anderen indigenen Völkern Amerikas zugeschrieben.

GESCHICHTE

Eines Abends saß ein alter Cherokee-Indianer mit seinem Enkel am Lagerfeuer. Es war dunkel geworden. Die Bäume um sie herum warfen schaurige Schatten und das Feuer knackte und knisterte, während die Flammen in den Himmel züngelten.

Er erzählte ihm von dem Kampf, der in jedem Menschen tobt. Er sagte: „Mein Enkel, der Kampf wird von zwei Wölfen ausgefochten, die in jedem von uns wohnen.

Einer ist böse. Er ist der Zorn, der Neid, die Eifersucht, die Sorgen, der Schmerz, die Gier, die Arroganz, das Selbstmitleid, die Schuld, die Vorurteile, die Minderwertigkeitsgefühle, die Lügen, der falsche Stolz und das Ego.

Der andere ist freundlich. Er ist der Friede, die Sanftmut, die Liebe, die Hoffnung, die Heiterkeit, die Demut, die Güte, das Wohlwollen, die Zuneigung, die Großzügigkeit, die Aufrichtigkeit, das Mitgefühl und der Glaube.“

Der Enkel dachte einige Zeit über die Worte seines Großvaters nach und fragte dann: „Welcher der beiden Wölfe gewinnt?“

Der alte Cherokee antwortete: „Der, den du fütterst.“



DIE GESCHICHTE VOM SEESTERN

INSPIRATION

MATERIAL & VORBEREITUNG

- ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 Minuten

BESONDERHEIT

Zuerst die Geschichte der Gruppe vorlesen und danach austeilen, falls gewünscht.

QUELLE

In Anlehnung an den Essay "The Star Thrower" von Loren Eiseley (1969)

GESCHICHTE

Es war einmal ein alter Mann, der jeden Morgen einen Spaziergang am Meeresstrand machte. Eines Tages sah er ein kleines Mädchen, das vorsichtig etwas aufhob und ins Meer warf. Er rief: "Guten Morgen. Was machst du da?"

Das Mädchen richtete sich auf und antwortete: "Ich werfe Seesterne ins Meer zurück. Es ist Ebbe, und die Sonne brennt herunter. Wenn ich es nicht tue, dann sterben sie."

"Aber, liebes Mädchen" erwiderte der Mann, "ist dir eigentlich klar, dass hier Kilometer um Kilometer Strand ist. Und überall liegen Seesterne. Du kannst unmöglich alle retten, das macht doch keinen Sinn."

Das Mädchen hörte aufmerksam zu, bückte sich, nahm den nächsten Seestern und warf ihn lächelnd ins Meer. "Aber genau für diesen macht es Sinn!"



TEMPEL DER TAUSEND SPIEGEL

INSPIRATION

MATERIAL & VORBEREITUNG

- ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 Minuten

BESONDERHEIT

Zuerst die Geschichte der Gruppe vorlesen und danach austeilen, falls gewünscht.

QUELLE

Verfasser*in unbekannt

GESCHICHTE

In Indien gab es den Tempel der tausend Spiegel. Dieser lag hoch oben auf einem Berg und sein Anblick war beeindruckend.

Eines Tages erklomm ein Hund den Berg. Er lief die Stufen des Tempels hinauf und betrat den Tempel der tausend Spiegel. Als er in den Saal der tausend Spiegel kam, sah er tausend Hunde. Er bekam Angst, sträubte das Nackenfell, klemmte den Schwanz zwischen die Beine, knurrte furchtbar und fletschte die Zähne. Und tausend Hunde sträubten das Nackenfell, klemmten die Schwänze zwischen die Beine, knurrten furchtbar und fletschten die Zähne. Voller Panik rannte der Hund raus und glaubte von nun an, dass die ganze Welt aus knurrenden und bedrohlichen Hunden bestehe.

Einige Zeit später kam ein anderer Hund den Berg hinauf. Auch er lief die Stufen hinauf und betrat den Tempel der tausend Spiegel. Als er in den Saal mit den tausend Spiegeln kam, sah auch er tausend andere Hunde. Er aber freute sich. Er wedelte mit dem Schwanz, sprang fröhlich hin und her und forderte die Hunde zum Spielen auf. Dieser Hund verließ den Tempel mit der Überzeugung, dass die ganze Welt aus netten Hunden bestehe, die ihm wohl gesonnen sind.



DIE GESCHICHTE VOM 50\$ SCHEIN

INSPIRATION

MATERIAL & VORBEREITUNG

- ev. 1 Kopie der Geschichte p. P.

SETTING

Großgruppe

DAUER

5 Minuten

BESONDERHEIT

Zuerst die Geschichte der Gruppe vorlesen und danach austeilen, falls gewünscht.

QUELLE

Engelmann, Bea:
„Resilienz“, Beltz-Verlag

GESCHICHTE

Eines Tages hielt eine Professorin während einer Vorlesung einen 50 Dollar-Schein hoch. Sie fragte ihre Student*innen: „Wer möchte diesen Schein haben?“ Alle hoben ihre Hände.

Die Professorin faltete den Schein und hielt ihn wieder in die Höhe. „Wer will ihn jetzt haben?“, fragte sie. Wieder hoben alle die Hände.

Dann warf sie den Schein zu Boden und trampelte darauf herum. Sie hob den Schein wieder auf und fragte erneut, wer den Schein haben wolle. Wieder gingen alle Hände in die Höhe.

Danach schüttete die Professorin Dreck über den Schein und riss ihn an den Seiten ein. Ein letztes Mal fragte sie: „Wer will den Schein haben?“ Alle Hände gingen in die Höhe.

Die Professorin wandte sich an die Student*innen und sagte: „Seht ihr, was immer ich mit diesem Geldschein gemacht habe, er hat nichts von seinem Wert verloren und das habt ihr erkannt. Mit eurem Selbstwert ist das genau das Gleiche. Das gilt für jeden und jede Einzelne von euch: Ganz egal ob euch jemand zusammenfaltet, auf euch herumtrampelt oder euch durch den Dreck zieht – ihr bleibt immer gleich wertvoll! Ihr seid wertvoll, ganz egal was andere mit euch gemacht haben... Denkt immer daran!“



KOMPETENZ PROFIL

ERGEBNIS VON KALEIDO.TEEN

PRINZIPIEN - TIPPS & TRICKS

Zeitpunkt der Erstellung

Das Profil wird nach Abschluss aller 4 Module erstellt, wenn der Prozess durchlaufen ist und die Beobachtungen reflektiert sind. Um die Eindrücke frisch zu halten und eventuell auftretende Fragen noch stellen zu können, ist eine rasche Fertigstellung empfehlenswert.

Länge und Form

Das Profil sollte nicht länger als 1 Seite sein. Es wird in der dritten Person geschrieben, beispielsweise:

- „Lia Ahmadi zeigte während ihrer Schulzeit große Lernfähigkeit.“
- „Fahim lebt seine Kreativität seit früher Kindheit.“

Perspektivenwechsel

Das Kompetenzprofil wird von den Trainer*innen vorwiegend auf Basis der von den Teilnehmer*innen ausgearbeiteten Arbeitsblätter „Kompetenzen unter der Lupe“ verfasst. Wichtig sind Notizen während des Prozesses zu dem, wie die Person im Kurs wahrgenommen wird - welche Stärken, Potenziale und besonderen Verhaltensweisen werden sichtbar. Das Kompetenzprofil stellt zwar keine Fremdeinschätzung seitens der Trainer*innen dar, allerdings können die gewonnen positiven Eindrücke der Trainer*innen die ausgewählten Kompetenzen der Teilnehmer*innen bekräftigen und ergänzen.

Abschließend ist es hilfreich, die Perspektive der Leser*innen (z. B. Personaler*in, potenzielle*r Arbeitgeber*in, Lehrlingsausbildner*in, ...) mitzudenken und zu hinterfragen, welcher Eindruck von dem*der Jugendlichen durch das Kompetenzprofil bei ihnen entsteht.

Positiver Fokus, keine Wertungen

Das Kompetenzprofil hebt positive Eigenschaften, Stärken und Potenziale hervor. Es enthält keine negativen Bewertungen oder Vergleiche, sondern richtet den Fokus auf das, was (bereits) gut gelingt. Um „knackiger“ zu formulieren, ist es empfehlenswert, Verben statt Nomen zu nutzen.



KOMPETENZ PROFIL

ERGEBNIS VON KALEIDO.TEEN

PRINZIPIEN - TIPPS & TRICKS

Individuell und authentisch

Jedes Kompetenzprofil sollte möglichst individuell formuliert sein. Standardformulierungen oder pauschale Aussagen wirken unpersönlich und austauschbar. Bildhafte Sprache und (Lebens-)Mottos vermitteln dem*der Leser*in einen noch besseren Eindruck von der Person.

Zum Beispiel:

- „Ist ein Möbelstück fertig aufgebaut, funkeln ihre Augen vor Freude!“
- „I can. I will. End of Story!“ - Anca lernt motiviert für ihr Ziel, den Pflichtschulabschluss.“

Persönliche, lebensnahe Beispiele

Persönliche Aussagen und Kompetenzbeschreibungen werden durch konkrete Erlebnisse oder Situationen belegt – idealerweise mit Bezug zum Alltag. Durch eine aktive Formulierungsweise wirkt das Kompetenzprofil lebendiger, persönlicher und verständlicher.

Zum Beispiel:

- „Leon kann gut kochen und geschickt mit Küchenutensilien umgehen.“ wird zu: „Leon kocht gut und geht mit Küchenutensilien geschickt um.“
- „An Motoren herumzuschrauben ist für Serpil kein Problem.“ wird zu: „Serpil schraubt gerne an Motoren herum.“

Vielfaltssensible Sprache

Auf eine inklusive, gendergerechte Formulierung ist besonders zu achten. Namen, Pronomen und Formulierungen sollen respektvoll, inklusiv und korrekt genutzt werden.

Würdiger Rahmen der Übergabe

Idealerweise wird das Kompetenzprofil mit den 5 ausgewählten Kompetenzen vor der Gruppe laut vorgelesen – beispielsweise im Rahmen einer feierlichen Übergabe oder eines Abschlusstages. Dies stärkt das Selbstbewusstsein der Jugendlichen und würdigt ihre Leistung.

Wir wünschen: „Gutes Gelingen!“

Euer kaleido.teen-Team



Toma BEISPIEL
hat kaleido.teen am 10.09.2026 in Linz
erfolgreich absolviert
und folgende Kompetenzen ausgearbeitet:

Kreativität und Improvisationsfähigkeit

Sein Talent, sich selbst das Nähen beizubringen und aus Vintagestücken neue, einzigartige Mode zu kreieren, ist nur eine Facette von Herrn Beispiels Kreativität und Improvisationsfähigkeit. Seine offene Denkweise hilft ihm dabei, neue Lösungen für Alltagsprobleme zu finden, wie z. B. das Ersetzen einer plötzlich fehlenden Fahrrad-Handyhalterung durch Schnürsenkel. Außerdem begeistert er mit seinen fantasievollen Geschichten im Deutschunterricht.

Umgang mit Geld

Herr Beispiel zeigt ein hohes Maß an Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit Geld. Von klein auf hat er gelernt, sorgsam damit umzugehen und nicht nur den Preis der Dinge zu kennen, sondern auch ihren Wert zu schätzen. Er sucht aktiv nach günstigen und nachhaltigen Varianten und verwendet z. B. bei seinen Kreationen auch Stoffe aus Secondhand-Kleidungsstücken.

Emotionale Belastbarkeit

Trotz seines jungen Alters musste Herr Beispiel bereits einige Rückschläge einstecken. Er weiß, wie er sich selbst motivieren kann und welche Menschen und Strategien ihm in schwierigen Zeiten guttun. Sein Ziel an der Modeschule aufgenommen zu werden, verfolgte er unerschütterlich und ließ sich nicht entmutigen bis er erfolgreich war.

Kommunikationsfähigkeit

Herr Beispiel versteht es, welche Kraft Worte besitzen und dass sie sowohl beflügeln als auch demotivieren können, deshalb wählt er sie sorgfältig. Beim Aufnahmegespräch an der Modeschule bewies er, dass er in der Lage ist, seine Leidenschaft und sein Talent zu präsentieren und andere von seinem Können zu überzeugen. Auch im Unterricht fiel es ihm leicht, auf andere zuzugehen und ihnen ein offenes Ohr zu schenken.

Fingerfertigkeit und handwerkliches Geschick

Beim selbst erlernten Nähen und der Gestaltung von Kleidungsstücken zeigt Herr Beispiel eine hohe Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit. Vom Säumen der Stoffkanten bis hin zum Applizieren von Pailletten per Hand - Herr Beispiel arbeitet präzise, um aus einfachen Stoffen modische Einzelstücke zu schaffen.

Theo Mustermann, kaleido.teen-Trainer



Vorname NACHNAME
hat kaleido.teen erfolgreich absolviert und
folgende Kompetenzen ausgearbeitet:

Kompetenz 1

Beschreibung

Kompetenz 2

Beschreibung

Kompetenz 3

Beschreibung

Kompetenz 4

Beschreibung

Kompetenz 5

Beschreibung

Ort, TT.MM.JJJJ

Vorname NACHNAME, kaleido.teen-Trainer*in

