



# Handout für Reisebegleitungen

## Ablauf „Ein Tag im Parcours“

1. Nach regionaler Absprache treffen sich zu Beginn alle Beteiligten zu einem kurzen Kennenlernen mit Tagesablaufbesprechung im Parcours. Die Parcoursdurchläufe dauern zwei Stunden. Vor Beginn eines Parcoursdurchlaufes teilt die Rahmenmoderation die Klassen in vier Kleingruppen à ~15-17 Schülerinnen und Schüler (Ausnahme: Durchlauf mit Förderschulklassen).
2. Die Rahmenmoderation „Futura / Futuro“ begrüßt die Schulklassen im Terminal 1. Nach dem Musikvideo 2020 nehmen Sie „Ihre“ Kleingruppe mit dem „Check-in-Schild“ in Empfang und gehen zur ersten Spielstation.
3. An jeder der 4 Stationen wird 20 Minuten gespielt. Fünf Minuten vor dem Ende ertönt ein erstes Vorsignal zum gemeinsamen Aufräumen der Station. 5 Minuten später das Wechselsignal, bei dem Sie zur nächsten Station wechseln.
4. Nach der 4. Station begleiten Sie ihre „Reisegruppe“ zum Terminal 2. Futura / Futuro moderiert ca. 15-minütig unter dem Lebensmobile und an den Stärkenschränken den Auswertungsbereich. Sie lösen sich nun von „ihrer“ Gruppe und stellen sich an die Schränke, um dort mit den Jugendlichen über ihre gesammelten Stärken zu sprechen.
5. Abschließend begleiten Sie ihre „Reisegruppe“ zum Check-Out und verabschieden sich.

## Ihre Aufgaben

- Sie begleiten ihre Reisegruppe als „Reisebegleiter/in“ vom Check-In im Terminal 1 bis zum Check-Out, dem Infostand. Sie sind die konstante Ansprechperson der Jugendlichen und stehen ihnen mit Rat und Tat zur Seite, bei Bedarf sorgen Sie auch für „Ordnung“.
- An den 4 Spielstationen beobachten Sie gemeinsam mit den festen Stationsmoderatoren und -moderatorinnen das Verhalten der Jugendlichen und unterstützen Sie bei den Aufgaben. Sie vergeben Stärken-Aufkleber, die Sie – je nachdem welche Stärken Sie bei den Schülerinnen und Schülern wahrnehmen – an die Jugendlichen verteilen. Achten Sie vor allem auf deren Verhalten „am Rande“ / zwischendurch und vergeben Sie hierfür Zusatz-Stärken. Z.B.: wer hilft, berät, packt mit an, räumt auf, hat pfiffige Spontaneinfälle, hebt etwas auf. Fragen Sie auch nach Alltags-Interessen, z.B. „Kochst du zu Hause ab und zu? Unterstützen Sie bitte die feste Stationsmoderatoren und -moderatorinnen bei der Vermittlung der Stationsthemen und -botschaften an die Jugendlichen sowie bei den Spielmaterialien und den Fragen der Schülerinnen und Schüler.
- Im Terminal 2 unterstützen Sie die Schülerinnen und Schüler dabei, einen Bezug zwischen den Gegenständen in den Schränken und dem entsprechenden Berufsfeld herzustellen. Darüber hinaus geht es um die Frage: „Welche Gegenstände aus den Schränken findet ihr in eurem Alltag wieder? Wo?“
- Am Infostand (Check-Out) können Sie anregen, die „Stärkeinfozettel“ zu den einzelnen Stärken beispielsweise als Orientierung für das nächste Praktikum mitzunehmen.

## Was sie beachten sollten

- Motivieren Sie Jugendliche, auch **geschlechtsuntypische Aufgaben** auszuprobieren und neue Erfahrungen zu machen.
- **Vergeben Sie Stärken so stimmig wie möglich.** Die Schüler und Schülerinnen nehmen ihr Stärken-Feedback ernst. Vergeben Sie die Stärken für das Verhalten, nicht für Ergebnisse oder erledigte Aufgaben. Die Zuordnung der Stärken zu den Spielaufgaben bildet nur eine Orientierung. Achten Sie unbedingt darauf, dass die Vergabe nicht zum Wettbewerb unter den Schüler/innen wird!
- **Formulieren Sie Rückmeldungen, Botschaften und Hinweise positiv**, „komm auf Tour“ stärkt das Selbstwertgefühl der Jugendlichen, die Defizite sind bereits bekannt.

## Worüber Sie Bescheid wissen sollten

- Die **7 Stärken**: meine Hände, meine Dienste, mein tierisch grüner Daumen, meine Fantasie, meine Zahlen, meine Ordnung, mein Reden
- Das **Prinzip der Stärkenvergabe**: Aufgabenstärken, Spielstärken und Zusatz-Stärken
- Das **Spielprinzip**: Entscheidung für eine Spielaufgabe, Lösung allein/mit mehreren