

Fachkräfte in Bewegung 'Zug um Zug – Train to Europe'

Freiburg, 21.07.25 – 24.07.25; 12 Teilnehmende

Im Rahmen des Projekts „Zug um Zug – Train to Europe“ fand am 22. und 23. Juli 2025 in Freiburg das Fachkräftetraining „Fachkräfte in Bewegung“ statt. Die Veranstaltung brachte Fachkräfte aus der Jugend- und Sozialarbeit sowie beruflicher Qualifikation zusammen, um praxisnahe und mobilitätsfreundliche Ansätze für die Arbeit mit jungen Menschen weiterzuentwickeln.

Mobilität ist Bewegung, nicht nur im geografischen Sinn. Junge Menschen müssen oft zuerst lernen, sich im eigenen Stadtteil zurechtzufinden, bevor sie ihren Sozialraum erweitern und den Schritt in die weite Welt wagen können. Mobilität bedeutet, sich neue Räume zu erschließen: im Alltag, im sozialen Umfeld und nicht zuletzt im Übergang in Ausbildung und Beruf. Das Training griff diese Perspektive auf und stellte die Frage, wie pädagogische Angebote Jugendliche darin unterstützen können, mobil zu werden: im Stadtteil, im Leben und mit Blick auf ihre berufliche Zukunft. Und im Weiteren dann auch eigenständig mobil zu sein: beim Lernen, bei der Planung der eigenen Ferien, beim Ausprobieren verschiedener Reiseformate.

Im Mittelpunkt standen daher das Erproben und Weiterentwickeln von Aktivitäten für die Methodenbibliothek auf Grundlage der bisherigen Piloting-Erfahrungen der nationalen Aktivitäten im ersten Projektjahr. Ergänzend bot das Training Inputs zu Methoden der non-formalen Bildung, zu Green Skills sowie zur Nutzung digitaler Tools. Zudem arbeiteten die Teilnehmenden gemeinsam am Planspiel und tauschten sich intensiv über Praxiserfahrungen aus.

Die zweitägige Veranstaltung diente nicht nur der methodischen Vertiefung, sondern auch der konzeptionellen Zusammenarbeit und Vernetzung im Projekt.

Tag 1 – 21.07.25

Anreise per Zug

Während der Anreise, alle Teilnehmenden beschäftigen sich mit Wanderlust Methode, eine interaktive Aktivität zur Verbindung von Mobilität & Lernen.

Ankommen, Begrüßung & Programmvorstellung

Willkommensaktivität, Vorstellung der Teilnehmenden;

Austausch zur Anreise und der [Wanderlust Methode](#) sowie Möglichkeiten, diese zu [Reflektieren](#).

Weiterhin gab es einen Austausch über die genutzten Buchungs-Apps für Züge und Busse und die Erkenntnis, dass das Buchen in der App eines anderen Landes zu einem günstigeren Ticket führen kann als die Buchung in der App des Heimat-/Ausgangslandes.

Weiterhin wurde die Reise von Österreich via Schweiz nach Deutschland zur Auseinandersetzung mit der Energieversorgung in den verschiedenen Ländern genutzt. „In Österreich stehen Windräder, in der Schweiz gibt es die Atomkraft und in Deutschland die Kohlekraft.“

Vormittag

Methodenvorstellung Teil I

„Reisetageblatt“ Aktivität von GioNet: [schriftliche Reflexion](#) über die Hinreise, die jede*r selbst ausgefüllt hat und anschließend der Gruppe präsentiert hat.



„Räuberle und Bähnele“ Spiel – Ausprobieren einer Methode in Freiburg

Interaktives Mobilitätsspiel in Freiburg mit öffentlichen Verkehrsmitteln. Die Teilnehmenden wurden in zwei Gruppen eingeteilt und sollten das „Räuberle“ durch das Benutzen von S-Bahnen in der Stadt finden. Durch WhatsApp Gruppen wurden von der „Zentrale“ in Rätsel verpackte Hinweise gesendet, wo sich das „Räuberle“ gerade befindet. Die Teilnehmenden mussten ihm mithilfe eines analogen Liniennetzplanes hinterherfahren. Diese Variante erfordert im Vorfeld eine genaue Planung und benötigt mindestens eine ortskundige Person.

In der gemeinsamen Auswertung wurden **Variationen** besprochen:

- Nutzung für das Teambuilding einer Ausbildungsklasse oder eines neu formierten Fachkräfte Teams.
- Eine weitere Variation kann die Entscheidung, wer in der Zentrale die Hinweise gibt, sein. So könnten junge Menschen in der Zentrale sein, während die Gruppen mit Fachkräften unterwegs sind.
- Eine andere Variante könnte sein, Plätze, die nach berühmten Menschen benannt sind zu finden und über Recherchen etwas über diese Menschen zu erfahren.
- Oder die Gruppen dürfen jeweils nur eine Art des Nahverkehrs nutzen, entweder nur Busse, nur Straßenbahnen etc.
- Die Gruppen bekommen die Aufgabe, so viele verschiedene Verbindungen wie möglich (ohne Doppelnutzungen) zu nutzen und machen von jeder Station ein Selfie.
- Die verschiedenen Bilder können zur Auswertung zu einer Art digitalem Memory zusammengestellt werden.
- „Was nutzt du sonst und nutze dies jetzt nicht.“ Wenn z. B. immer ein Roller genutzt wird, kann dieser dann nicht genutzt werden.

Außerdem macht es einen Unterschied, ob dieses Spiel in einer Großstadt mit S- und U-Bahn gespielt wird oder in einer Kleinstadt, die nur über Bus- und Straßenbahnverbindungen verfügt. In einer Großstadt können beispielsweise Abkürzungen durch die Nutzung von S- und U-Bahnen gefahren und damit Zeit gewonnen und Wegstrecken abgekürzt werden.

Ein grundlegendes Thema in der tagtäglichen Arbeit mit unseren Zielgruppen, ist die häufige Konzentration auf ihren eigenen Sozialraum, der außer für Schule und Behördengänge zum Teil kaum verlassen wird. Die genannten Variationen sind für die Sozialraumerweiterung wichtige Methoden der Orientierung und des non-formalen Lernens.



Nachmittag

Methodenvorstellung Teil II

Vorstellung weiterer pädagogischer Aktivitäten zum Thema Mobilität und non-formales Lernen

- „[Manhunt](#)“ und „[Bratislava](#)“ ([digitale Stadttour](#)) von Hauke Benjes-Pitz; ÖJAB. Bei dieser Variation ist es wichtig, die Stadtzone zu begrenzen; statt einer WhatsApp Gruppe kann auch eine SMS-Gruppe gebildet werden. Die Kolleg*innen von ÖJAB haben sich außerdem im Vorfeld Informationen und Tipps bei den “Wiener Linien” eingeholt. Sofern dieses Spiel mit einer großen Gruppe gespielt wird, sollte ggf. der Betreiber des örtlichen Öffentliche Nahverkehrs informiert werden.
 - Eine Variante könnte sein, dass zunächst ein Brettspiel und dann die Aktivität gespielt wird, dabei werden einerseits die digitalen als auch die offline Kompetenzen gestärkt.
- Vorstellung zwei noch nicht erprobter [Ideen für pädagogische Aktivitäten](#) von Clara Stacheder; YES Forum;
- Erkundung der Stadt mithilfe der öffentlichen Verkehrsmittel und interaktiver Ereigniskarten „[Eingeschränkte Mobilität](#)“ und „[Auf den Spuren berühmter Menschen](#)“ sowie ein [Berufsorientierungs-Bingo](#) für Fahrten zu einer Betriebsbesichtigung von Christine Schubart; YES IR
- Vorstellung der Wanderlust Aktivität mit jungen Menschen bei einem [Ausflug](#) von Maria Pacini; GioNet;
 - Ziel war die bewusste Wahrnehmung der Umgebung, weshalb das Spiel zu Fuß gespielt wurde
 - Die Handys wurden dazu ausgeschaltet/abgegeben
 - Selbsteinschätzung, Selbstwahrnehmung, der Umgang mit Neuem sollte bewusst geschult und wahrgenommen werden
 - Ebenso gehörte die Reflexion der eigenen Ängste und Gefühle dazu und
 - In der Erinnerung wurden Wege rückwärts gegangen

- „Gute Reise“ (ein fertiges Spiel, Buon Viaggio) und “Mein Sommer“ von Maria Pacini; GioNet.
 - GioNet hat hierzu einen Prototyp für ein Spiel entwickelt, der Ressourcen (Geld, Lebensmittelkosten, Foodprint von Reisen u.v.m.) berücksichtigt
 - Bei “Mein Sommer“ haben junge Menschen ein Budget für ihre Sommerferien und suchen sich dann verschiedene Aktivitäten, die sie gerne machen möchten aus einer Auswahl aus. Ein Abgleich mit den Kosten zeigt dann, ob das Budget ausreicht oder ob andere Aktivitäten gewählt oder mit anderen Mitspielenden getauscht werden können. Auch dieses Spiel kann sehr gut variiert werden, etwa wenn es um Geld, Geldverdienst und die Ausgaben für Wohnung und alltägliches Leben geht.

In der gemeinsamen Reflexion und Diskussion wurde über die vorgestellten Methoden und mögliche Varianten diskutiert. Außerdem teilten die Fachkräfte ihre Erfahrungen und Expertise mit ähnlichen Methoden und ihren alltäglichen Zielgruppen mit.

Eine weitere Beobachtung, die alle Fachkräfte teilten, ist, dass junge Menschen, insbesondere wenn sie nicht in einer Stadt schon länger leben, von Erlebnissen und Bildern überrollt werden. Einerseits werden sie sehr viel vom Handy abgelenkt, sind zum Teil Spielesüchtig und andererseits steht es um ihre mentale Gesundheit nicht immer zum Besten. Insbesondere junge Menschen mit Förderbedarf können bei Spielen schnell Überforderungen zeigen.



Abends

Interactive Citytour Freiburg, organisiert von Alexander Hauser; BAG KJS

Non-formale, weiterbildende Stadttour zur Geschichte Freiburgs mit den Schwerpunktthemen Mobilität, Migration und Erasmus als Beispiel unbekannte Orte mit jungen Menschen zu erkunden.

Mithilfe eines Arbeitsblattes und den Anweisungen von Alexander Hauser wurden alle durch die Stadt geführt und konnten interessante Informationen über die Geschichte Freiburgs und berühmte Persönlichkeiten erlangen.



Tag 3 – 23.07.25

Vormittag

“Personas” Session: zur Zielgruppenbestimmung von “Zug um Zug” Aktivitäten

organisiert von Maria Pacini, GioNet

Brainstorming über Zielgruppen, mit der die Fachkräfte arbeiten und Austausch in Kleingruppen und Erstellung eines Steckbriefes über fiktive Klient*innen.

“Dot Voting” Session: Reflexion über Lerneffekt bei der Zielgruppe, Kompetenzentwicklung und Lernfortschritt durch die Methoden

organisiert von Maddalena Tomasi, GioNet

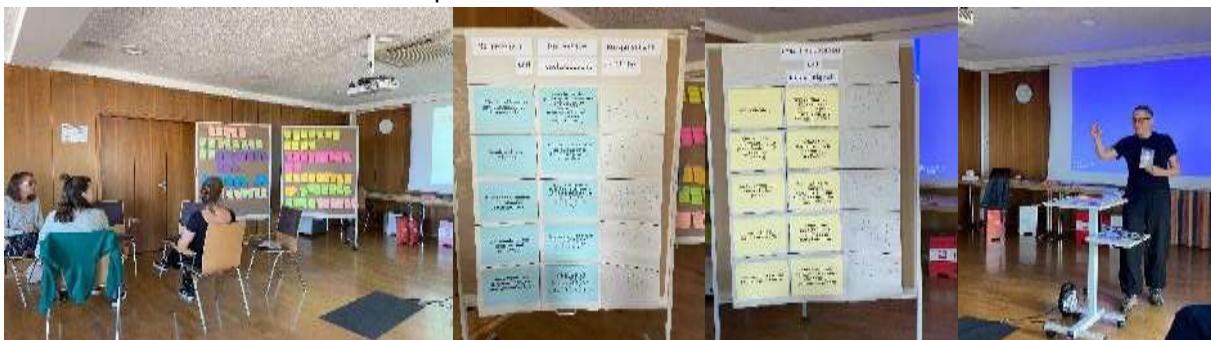
Einteilung der bereits erprobten und vorgestellten Methoden und Aktivitäten in „Kompetenzen für nachhaltige & bewusste europäische Mobilität“ und „Kompetenzen für aktive Bürgerschaft und demokratische Teilhabe“, als Referenz zum Antrag von Zug um Zug und als Möglichkeit dieses Instrument zur Qualitätssicherung einzusetzen.

Indem Klebepunkte an Poster geklebt werden und ein Überblick entstand, welche Kompetenzen am meisten bisher vertreten sind, wurden die Ergebnisse besprochen. Für die Gruppe ergab sich daher ein gutes Bild, welche Themenfelder bereits abgedeckt werden und wo es noch Lücken gibt. Diese Methode ist gleichzeitig eine gute Methode der Qualitätsmessung und des Qualitätsmanagements. Es wurde sich über verschiedene Möglichkeiten der Umsetzung innerhalb der jeweiligen Organisationen ausgetauscht, z. B. über die Umsetzung in einer Gruppe oder einzeln.

Input zu Lernspielentwicklung: Session über „Mini Game Design“ und zielgruppengerechten Spielaufbau

organisiert von Maria Pacini, GioNet

Wie entsteht ein Brettspiel? PowerPoint mit anschließender Diskussion darüber und Diskussion um konzeptionellen Aufbau der Methodenbibliothek & Planspiel. Ebenfalls gab es eine Erklärung darüber, was der Unterschied zwischen Planspiel und Methode ist.





Nachmittag

Methodenvorstellung Teil III

organisiert von Maria Pacini, GioNet

„Mein Sommer“: Spielerisch den Umgang mit Geld und Ressourcen lernen
Alle Teilnehmenden haben diese Methode selbst ausprobiert und anschließend über verschiedene Variationen reflektiert, sowie Verbesserungs- bzw. Veränderungsvorschläge für unterschiedliche Zielgruppen gemacht.

Vorstellung Lernspiel Rückfahrt

Vorstellung des Spiels „[Rückfahrt mit Rückblick](#)“ für die Rückreise von Clara Stacheder, YES Forum

Die Teilnehmenden sollten ihre Eindrücke und Gelerntes im Fachkräftetraining während ihrer Rückfahrt verschriftlichen, um so darüber zu reflektieren.



Nächste Schritte/Ausblick/Timeline

Planung von nächsten Terminen sowie Besprechung des Feedbacks der Teilnehmenden und Reflexion über mögliche Verbesserungen bildeten den Abschluss der Veranstaltung.

- [Hinweise für die beiden Outputs](#) aus dem Antrag durch Christine Schubart, YES IR
- Andere Spielequellen zur Inspiration: Travel Cards (versch. Ausfügen erh), 100 Questions Toolkit, Wieviel von 10/Top Ten.



31.07.2025, Clara Stacheder, YES-Forum und Christine Schubart, YES IR.

Zug um Zug - Train to Europe - BOARDING PASS				BOARDING PASS	
NAME OF PASSENGER YES INNOVATION & RESEARCH E. V.		PARTNERS YES FORUM-GIO.NET -ÖJAB			
		FROM STUTT GART	DEPARTURE 08/2024		
		TO ITALY - VIA - AUSTRIA	ARRIVE 07/2027		
		DATE 01 AUGUST 2024			
				ALL PARTNERS FROM STUTT GART TO ITALY - VIA - AUSTRIA TRAIN: 2023-2-DE04-KA220-YOU-000176166	

Fachkräftetraining Freiburg, Juli 2025