



Einstieg, Schritt 1

Grundlagen des Leiterseins, Motivation & Ausbildung in der DPSG

Diese Ausarbeitung wurde erstellt von:	
Diözesanverband	Paderborn
Ansprechpartner/in	

Allgemeine Hinweise:	
Dauer	ca. 2 Std.
Rahmen	Beispielsweise 1 Abend
Durchführende Ebene	Stammesvorstände (evtl. in Zusammenarbeit mit anderen Stämmen im Bezirk)
Maximale Anzahl TN	20
Notwendige Teamer	Teil 1 ein Teamer, Teil 2 pro 5 TN 1 Teamer, Teil 3 ein Teamer
Qualifikation der Teamer	Stammesvorstand, erfahrene Gruppenleiter
Besonderes Material	Anlage Einstieg 1.1, 1.3, 1.6 (pro TN 1x); 1.2, 1.5 (pro Teamer 1x); 1.4 (pro KG 1x (4-5x); 1.7 (1x auf Din-A3 hochkopiert)
Sonstiges	Ball oder Stab

Vermittlungsinhalt	Ziele
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Leiterseins • Leitungsverständnis • Motivation / Begeisterung • Übersicht und Bewusstsein für Ausbildung 	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Auseinandersetzung • Versteht die Grundlagen des Leiterseins • Kennt seine Motivation zur Leitungsübernahme und Grad seiner Begeisterung • Hat Übersicht über die WBK-Ausbildung, versteht die Bedeutung der WBK Ausbildung für ihre / seine Tätigkeit

Schritt	Wann?	Was? (Inhalt)	Wie? (Methode)	Womit? (Material)	Wer?
1.1	vorher		Wesentliche Informationen stehen im Flyer: (dieser sollte im Vorfeld an die neuen Leiter verteilt werden)	Anlage Einstieg 1.1 (Flyer) pro TN 1x	
1.2	0:00 - 0:10	Infoblock I Grundsätzliches zur DPSG Auseinandersetzung mit den Inhalten des Flyers	Teamer spricht einzelne Punkte an. TN haben die Möglichkeit nachzufragen.	Anlage Einstieg 1.1 (Flyer)	Teamer 1
1.3	0:10	Infoblock II Rechte und Pflichten	Vortrag	Anlage Einstieg 1.2 als Unterstützung für die Teamer pro Teamer 1x	Teamer 1
1.4	0:20	Infoblock III Stamm	Vortrag	Anlage Einstieg 1.2	Teamer 1
1.5	0:25	Infoblock IV Quellen	Vortrag		Teamer 1
2	0:30	<u>Auseinandersetzung mit dem Leitersein</u>			
2.1		Aufteilung in KG	Die TN werden mit Hilfe eines Kartenspiels eingeteilt. Jeder TN erhält eine Karte. Je nach Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Caro) ordnet er sich einer Gruppe zu. Es kann sinnvoll sein wenn sich die einzelnen Gruppenmitglieder nicht besonders gut kennen.		Teamer 1-4

2.2	0:35	Auseinandersetzung mit dem Leitersein Themenkomplexe <ul style="list-style-type: none"> • Leitung was heißt das? <ul style="list-style-type: none"> ◦ Thesen 1-3 • Leitungsverantwortung übernehmen <ul style="list-style-type: none"> ◦ Thesen 4 + 5 • Bedeutung der eigenen Person • These 6 • Motivation / Was motiviert mich? <ul style="list-style-type: none"> ◦ These 7 • Möglichkeiten der Frustrationsbewältigung / Schutz vor „burn out“ / Eigene Grenzen erkennen <ul style="list-style-type: none"> ◦ These 8 - 10 	Quadrospiel: Die TN sitzen nach Möglichkeit im Kreis. Sie bekommen jeweils eine Quadrokarte (Quadrat mit Zahlen von 1-4 in den Ecken). Die Leitung liest die erste These vor und legt sie in die Mitte. (es liegt nur jeweils eine These in der Mitte) Die TN überlegen nun, wieweit sie dieser Aussage zustimmen können (1= ich stimme voll zu; 2= ich stimme teilweise zu; 3= ich stimme dem eher nicht zu; 4= ich stimme dem gar nicht zu). Die TN legen nun die entsprechende Zahl die sie Auswählen zur Mitte hin verdeckt auf ihr Knie. Haben sich alle entschieden, decken alle ihre Karte auf. Die TN werden nun eingeladen ihre gewählte Zahl zu erläutern. Die TN können auch voneinander Stellungnahmen wünschen. Entsteht daraus ein Gespräch ist das gut so. Die Teamer können auch mitspielen oder aber die Diskussionen "lenken" bzw. andere Sichtweisen einbringen (siehe hierzu Anlage für den Teamer)	Anlage Einstieg 1.3 Quadrokarten x Anzahl der TN (müssen vorher gebastelt sein!) Anlage Einstieg 1.4 Kopiervorlage 1 + 2 (müssen vorher ausinandergeschnitten werden.) Anlage Einstieg 1.5 für Teamer	Teamer 1-4 Jeweils in einer KG
2.3	1:35	Zeit für Rückfragen	Treffen im Plenum. Arbeit in der Großgruppe.		
3	1:40	Übersicht und Bewusstsein für Ausbildung	Vortrag	Anlage Einstieg 1.6 Anlage Einstieg 1.7	Teamer 2
4	2:00	Reflexion	Blitzlicht: Jeder TN berichtet mit einem Satz wie es ihm geht und wie er den Einstieg empfunden hat. Sinnvoll kann hierfür ein Ball oder ein Stab zum weiterreichen sein. (derjenige der den Stab oder den Ball hat, darf reden!)	Stab, Ball o.ä.	Teamer 3
	2:10	Ende			