

Nachrichten aus der Zukunftswerkstatt

Eure Zeitschrift in der Zeitschrift

Zukunftsziele für die PGÖ



Wie im Heft 1 (GW 3/24) berichtet, haben wir im Rahmen der PGÖ-Zukunftswerkstatt und der groß angelegten Online-Befragung aller Mitglieder im Herbst damit begonnen, die Ziele für unsere gemeinsame Zukunft im Verband zu formulieren. Diese könnt ihr dort auch nochmal nachlesen. Weil wir überzeugt sind, dass der Fortbestand unserer PGÖ allen am Herzen liegt, ist es uns auch wichtig, dass für jeden von euch etwas dabei ist, um zum Gelingen des gemeinsamen Zieles beizutragen. Deshalb unser Aufruf, unsere Bitte: **Versuchen wir gemeinsam – Gilde, Vorstand, Zukunftswerkstatt und Distrikte – an unserer Zukunft zu arbeiten.** Jetzt ist es an der Zeit mit diesen Zielen in unseren Distrikten und Gilden aktiv zu werden.

- ▶ **Wie können wir sie erreichen – wie können wir sie alle gemeinsam erreichen?**
- ▶ **Warum ist es wichtig, diese Ziele zu haben?**
- ▶ **Was können wir in unseren Gilden konkret tun, um aktiv daran zu arbeiten?**

Wir werden in den nächsten Heften diese Ziele einzeln vorstellen und konkrete Anregungen zur Umsetzung geben.

Ziel zur Struktur

Im Pfadfinder*innenjahr 2029/2030 arbeiten alle Gilden der PGÖ mit der 4-stufigen Struktur (derzeit genannt „Saat-Reife-Ernte-Genuss“) und sind sich bewusst, dass unterschiedliche Mitglieder aufgrund des Alters unterschiedliche Bedürfnisse haben.

Saat-Stufe

Der „safe space“ für diese Gruppe sichert den Verbleib in der Gilde und das soll das Ziel sein. Welche Aktivitäten setzt ihr für und mit den Repräsentanten dieses Lebensabschnitts?

Reife-Stufe

Den Kontakt nicht zu verlieren, das ist hier besonders wichtig. Welche Veranstaltungen in eurem Jahreskalender erfüllen die Erwartungen in diesem Abschnitt?

Ernte-Stufe

Hier braucht es Sensibilität und Kompetenz, um die Vielfalt der Bedürfnisse gut zu koordinieren. Wie löst ihr die Anforderungen an die gesamte Gilde?

Genuss-Stufe

Die Gilde als vertraute Gemeinschaft ist gefragt, um auf die speziellen Bedürfnisse gut zu reagieren und auch bei Aktivitäten entsprechend Sicherheit zu geben und keine Überforderung zu riskieren. Der Spannungsbogen über alle Phasen ist ausgesprochen reizvoll und das Wissen und die Erfahrungen der Mitglieder sollen gut bewahrt werden.

Dieses Ziel soll uns dabei helfen, dass wir in der Zukunft bestehen können.

Daraus ergeben sich Fragen, was wir brauchen, um die Pfadis in den Gilden gezielt anzusprechen. Wir haben – im Gegensatz zur Pfadijugend – bis zu fünf Generationen, die Ziele unterschiedlich erreichen wollen, Aufgaben unterschiedlich lösen. Darin unterstützt uns das Ziel „Struktur“.

Ziele sind hilfreiche Zuginstrumente, die Klarheit über das „Warum“ verschaffen. Sie werden dadurch die Leitgedanken für unser Handeln. Was ist damit gemeint?

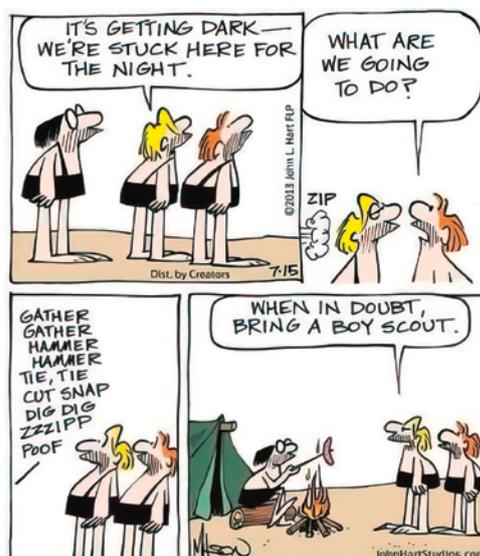
Stellt euch dieses Beispiel vor:

Beim Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ gibt es ein Ziel: Es geht darum, seine vier Spielfiguren vor allen anderen in das eigene „Haus“ zu bringen (die vier Kreise in der Mitte des Spielfeldes). Ohne dieses Ziel wird das Spiel tatsächlich „Sinn-los“, denn man würde deswegen entweder gar nicht spielen oder man würde ewig im Kreis gehen. Sich also nur im Kreis drehen.

Und so wie es beim Spiel das „Werkzeug“ des Würfels gibt, so sind unsere Schwerpunkte, die 6 Säulen, die Werkzeuge die uns dabei helfen, unsere Ziele leichter zu erreichen.

Das Ziel zu den Strukturen richtet uns danach aus, die 6 Säulen entsprechend der Generationenvielfalt unserer Mitglieder passend anzuwenden. Das kann und soll nicht alleine Aufgabe der GM sein, ja, das ist unser aller Aufgabe. Wie ihr das in der Gilde angehen könnt, dazu wollen wir auf Seite 4 ein paar Ideen liefern.

Gewusst wie ...



Handwerkszeug – Erfolge mit Methode

Wie gehen wir es an?

Um Ziele zu erreichen, brauchen wir Vehikel, um dort hinzukommen.

So wie wir zu Fuß, mit dem Fahrrad, dem Zug oder dem Auto, einer Sänfte oder im Pfadfinderschnitt an unseren Urlaubsort gelangen können, gibt es auch verschiedene Wege (Methoden), unsere Ziele zu erreichen.

Was müssen wir dazu tun?

Zunächst einmal

Ideen sammeln

danach

Ideen bewerten und auswählen

im Anschluss

Ideen im Detail bearbeiten

und dann

Maßnahmen der Umsetzung festlegen

Die hier vorgestellten Methoden sind nur Anregungen. Wir sind sicher, ihr habt selbst noch viel mehr auf Lager. Beachtet zwei Dinge:

- ▶ Immer wieder wird eine Methode klappen und mal nicht – bleibt dran!
- ▶ Probiert auch andere Zugänge, damit der Spaß bleibt!

Ideenkiste

Immer wenn jemand eine Idee hat, wird sie aufgeschrieben und der Zettel in die Ideenkiste geworfen. Die Ideenkiste wird laufend (bei Bedarf) geleert, dann findet eine Entscheidung für eine Idee statt. Nicht vergessen, dass „Ladenhüter“ entfernt werden.

6 Luftballons

Jeder Luftballon symbolisiert eine Säule, alle Ideen zu einer Säule auf den jeweiligen Luftballon schreiben. Die Ideen sollten auch auf Papier festgehalten werden, Luftballone gehen leicht kaputt.

Post-it mit Post-its

Jeder erhält mind. 10 Post-its und schreibt pro Post-it eine Idee auf. Danach werden die Ideen vorgelesen und wenn möglich gleich nach Themenbereichen strukturiert.

4 Ecken

Jede Ecke eines Raumes symbolisiert eine Idee. Die Teilnehmenden gehen in die Ecke, die ihnen am meisten entspricht und machen nun ein Plakat, auf dem diese, für sie gemeinsam zutreffende Aussage noch konkretisiert wird. Im Plenum werden diese Plakate vorgestellt und diskutiert, um einen gemeinsamen Weg zu finden.

Lawine

Jede*r Teilnehmende bekommt eine Liste mit Fakten (z.B. Programmideen) und wählt ca. 20 % davon aus. Mit einer zweiten Person einigt er sich dann auf ca. 15 %. In Vierergruppen werden dann ca. 10 % endgültig ausgewählt. Zuletzt einigen sich alle auf eine Idee.

Punkte

Alle Teilnehmenden erhalten je 3 Klebepunkte, die verteilt werden können. Wie viele Punkte man einem Thema gibt, bestimmt jeder für sich. Wichtig ist, vorher festzulegen, was bei Punktegleichstand passiert (z.B. weitere 2 Punkte) oder wenn sich mehrere „Spitzenreiter“ herauskristallisieren.

Organigramm

Mit einem Organigramm könnt ihr festlegen, welche Aufgaben übernommen werden müssen, um die Idee umzusetzen. Mit einer solchen Liste seht ihr auch, wie die Aufgaben zueinander stehen, wer von wem abhängig ist und wer was erledigt.

Materialliste

Fast jede Umsetzung einer Gildenaktion braucht Material. Entweder sehr viel oder mal nur Stift und Papier. Die Liste hilft euch im Vorhinein, an alle nötigen Hilfsmittel zu denken, damit das Vorhaben gelingt. Im Organigramm könnt ihr z.B. ausmachen, dass es Materialverantwortliche gibt.

Zeitplan

Alles beginnt mit einem ersten Schritt. Aber was folgt danach und womit endet es? Je genauer bzw. detaillierter der Ablaufplan ist, desto weniger muss zwischendurch improvisiert werden, weil etwas nicht bedacht wurde. Im Organigramm kann es dann einen z.B. Zeitwächter geben, der darauf achtet.

Deine Aufgabe

Gemeinsam überlegt ihr, wer für einen Aufgabenbereich am besten geeignet ist. Das schlägt ihr reihum im Plenum vor und erklärt ehrlich, warum ihr das meint. Wenn die Person annimmt, geht es mit dem nächsten Bereich weiter. Zuletzt könnt ihr schon mit der Umsetzung starten!

Aufgabentopf

Alle erarbeiteten Details (Teilbereiche) kommen in einen Topf. Reihum wird gezogen und damit die Verantwortung für den Teilbereich aufgeteilt. (Das können Einzelpersonen aber auch Teams sein). Und dann wird umgesetzt!

Das Fahrrad

Jeder erarbeitete Teilbereich wird Teil eines Fahrrades (von vorne = Vorderrad = Beginn, über Lenker = Steuerung, Koordination, usw. bis Hinterteil = Schlusslicht – Abschluss der Aktion). Jede*r Teilnehmende wird ein Fahrradteil. Am Schluss darf kein Teil übrig bleiben, wenn das Fahrrad funktionieren soll (sprich die Aktion nun rollen soll).

Wichtig: Mit einem Durchgang, einer Aktion wird es nicht getan sein. Wir wollen alle daran arbeiten, die Ziele zu erreichen!

Wie jetzt? Ein Musterheimabend

Wie kann denn so ein Heimabend/Gildeabend ablaufen?

Dieser Weg ist einfach als kleiner Ideengeber konzipiert. Probiert ihn doch einmal aus.



PROJEKTPLANUNG

Wir fangen an ...



Was wollen wir machen?



Worauf müssen wir achten?



Welche Ideen haben wir?



Was sind die Vor- und Nachteile zu den jeweiligen Ideen?



Entscheidung: Welche Idee setzen wir um?



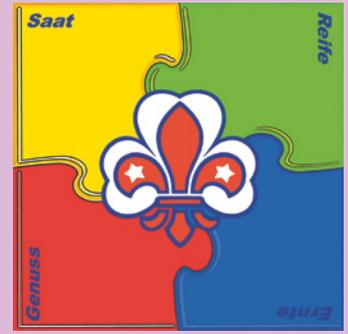
Wer macht was bis wann?

... und los geht's!

Ideen dazu...

Angelehnt an unsere Schwerpunkte, den 6 Säulen, findet ihr hier konkrete Aktivitäten für die jeweilige Altersstufe. Wichtig ist, dass die jeweilige Aktivität nicht nur zur jeweiligen Säule passt, sondern auch zu den Bedürfnissen der jeweiligen Altersstufe. Viel Vergnügen, Spaß und Bedacht Nehmt diese Anregungen gerne auf, um euer Gildeleben zu gestalten und damit Bedacht auf Altersstrukturen (die vier Altersstufen) zu nehmen.

Das Modell der vier Stufen wurde bereits 2011 im Workshop „Jugend in der Gilde“ erstellt und danach bei den PGÖ eingeführt. Jetzt ist es für uns alle ein wichtiges Tool, um die Zukunftsziele der PGÖ zu erreichen.



	Gesundes Leben	Gildengemeinschaft	Freundschaft	Scouting	Soziales Wirken	Zukunft
						
	Naturverbundenheit	Kulturelles Leben	Begegnung	Pfadfinderjugend	Gute Tat	Entwicklung
Alle	GESUNDE ERNÄHRUNG Ein Festbankett der Gilde mit gesunder Speisenfolge gemeinsam vorbereiten und dann gemeinsam essen.	IMPROTHEATER Ein selbstgestalteter Theaterabend von und für uns alle!	HÄFERLIGUCKER Ein Gildeabend mit Gästen. Jede geladene Gilde wird ersucht, etwas Kulinarisches mitzubringen. Nach gemeinsamer Aktion (z.B. Gildehall) wird gefuttert.	SCOUTING SUNRISE Am Abend des Scouting Sunrise einen Gildeabend (eventuell mit Gildehall) machen und zum Sunset Versprechen erneuern.	WINTERSAMMLUNG Gemeinsame Gildenaktion mit verteilten Aufgaben in der Umsetzung: Außen- und Innenteams. Gemeinsame Übergabe bei Festakt.	GILDEPARLAMENT Im Gildevorstand dafür sorgen, dass alle Altersstufen gleich vertreten sind. Gemeinsam Ziele für Nachwuchs und Zukunft entwickeln.
Genuss	GESUNDE ERNÄHRUNG Ausflug zu einem veganen Restaurant, in dem verschiedene Speisen gemeinsam verkostet werden.	IMPROTHEATER Kontakt mit einer Improtruppe in der Nähe oder im Bekanntenkreis aufnehmen und eine Vorstellung besuchen.	HÄFERLIGUCKER Weinverkostung mit der Nachbar Gilde. Jede Gilde bringt 3 bis 4 Rot-, Weiß-, Rosé-Weine mit und diese werden fachmännisch verkostet. Buffet inklusive.	SCOUTING SUNRISE Bei der Aktion des Distrikts mitmachen und Pfadfindererinnerungsstücke mitnehmen.	WINTERSAMMLUNG Mit der Pfarrcaritas koordiniert eine Verteilaktion unter den Bedürftigen in der Pfarre organisieren.	GILDEPARLAMENT Saat und Reife aktiv unterstützen bei der Formulierung der Zukunft. Was hat Genuss so weit gebracht? Was will man selbst erreichen?
Ernte	GESUNDE ERNÄHRUNG Vortrag über Ernährung und welche Zusammensetzung der Gesundheit förderlich ist.	IMPROTHEATER Improtheater Backstage erfahren und Angebot, einige Rollen zu übernehmen.	HÄFERLIGUCKER Die Gilden im Distrikt werden zum Steckerbrot-Wettbewerb eingeladen. Auftriche werden bereitgestellt. Jury sind die Saat-Mitglieder.	SCOUTING SUNRISE Bei der Aktion des Distrikts oder der Nachbar Gilde mitmachen und Pfadfindererinnerungsstücke mitnehmen.	WINTERSAMMLUNG Flohmarkt veranstalten und sowohl Einnahmen als auch verwendbare, noch brauchbare Kleidung in der Pfarre spenden.	GILDEPARLAMENT Frühere eigene Visionen mit denen von Saat und Reife vergleichen und Anreize schaffen, der Gildenidee treu zu bleiben.
Reife	GESUNDE ERNÄHRUNG Wie kann z.B. auf Lagern bei geringem Budget gesund gekocht werden? Beim nächsten Lager umsetzen.	IMPROTHEATER Vortrag über Improtheater und Techniken dieser Theaterform ausprobieren.	HÄFERLIGUCKER Familienpicknick im Distrikt initiieren. Jede Gilde bringt Speisen mit, die beim gemeinsamen Picknick verspeist werden. Wer kocht was besonders gut?	SCOUTING SUNRISE Mit den Gildemitgliedern eine Zeremonie am Nachmittag organisieren (Rathaus, Stadtpark, Orsmitt) und offen Halstuch tragen.	WINTERSAMMLUNG Aktiv bei der Verteilung mitmachen, gegebenenfalls auch punktuell bei Hilfsorganisationen.	GILDEPARLAMENT Aus vergangenen Erfolgen ableiten, was gelangt und was die Gilde erfolgreich weiterbringt. Kontakt zu Saat und Ernte intensivieren.
Saat	GESUNDE ERNÄHRUNG Kochabend, an dem auf nachhaltige Produkte Wert gelegt wird. Am Ende wird gemeinsam verspeist.	IMPROTHEATER Improtheater in Sketchform für das nächste Lagerfeuer vorbereiten.	HÄFERLIGUCKER Ein Wochenende mit der Nachbar-/Patengilde im Kochwettbewerb verbringen. Jury sind die Erntemitglieder.	SCOUTING SUNRISE Einladung an die knapp jüngeren Pfadis (RaRo) zu Sonnenaufgangswanderung zu einem Aussichtspunkt.	WINTERSAMMLUNG Organisation, Abholung und Verteilung von Sachspenden für Bedürftige im Bezirk/Ort. Dabei auch weitere Mitarbeitende einbinden.	GILDEPARLAMENT Gemeinsam Ideen und Ziele formulieren, wie die Gilde sich entwickeln soll. Ideen für Nachwuchs definieren und umsetzen.