

2025 JAHRESBERICHT JUGENDHAUS MUTFERT



Jugendhaus Mutfert
1, rue de Medingen
L-5335 Moutfort
Gestionnaire: Elisabeth Jeunesse - Anne asbl
Agrément JE AI 201412-55



INHALTSVERZEICHNIS

VERÖFFENTLICHTE INFORMATIONEN

VORWORT

1

PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

2

MISSION, SCHWERPUNKTE & ZIELE

33

QUALITÄTSMANAGEMENT & QUALITÄTSSICHERUNG

53

TEAM JUGENDHAUS MUTFERT

55

DATEN & STATISTIKEN

57

ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT

65

ELISABETH JEUNESSE

69

DER TRÄGER ELISABETH - ANNE ASBL

75

DANKSAGUNG

77



VERÖFFENTLICHTE INFORMATIONEN

„Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern in diesem Konzept die männliche Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.“[1]

[1] <https://www.randstad.de/ueber-randstad/gender-hinweis/> Stand August 2021



VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

der Jahresbericht 2025 gibt Ihnen einen ehrlichen Einblick in das, was im Jugendhaus Mutfert Tag für Tag passiert. Nicht als Hochglanzbroschüre, sondern als Blick hinter die Kulissen. Sie werden sehen, wie viel in einem Jahr entstehen kann, wenn Jugendliche Raum bekommen, um sich auszuprobieren, Verantwortung zu übernehmen und gemeinsam etwas auf die Beine zu stellen.

Das Jugendhaus Mutfert ist eine offene Struktur in der Gemeinde Contern. Bei uns treffen sich junge Menschen von 11 bis 26 Jahren, um Freunde zu sehen, zum Hausaufgaben machen, Sport, Zocken, Kochen, Reden, Billard, Kicker, Darts aber auch um an Projekten mitzuarbeiten oder einfach mal kurz durchzuatmen. Genau diese Mischung macht den Alltag im Jugendhaus aus. Wir sind wöchentlich von Dienstags bis Samstags geöffnet und bewusst so organisiert, dass Jugendliche auch die Möglichkeit haben spontan vorbei zu kommen.

Seit der Eröffnung im Jahr 2013 hat sich das Jugendhaus zu einem festen Ort in der Gemeinde entwickelt. Ein Ort, der Spaß und Freizeit bietet, aber genauso die Weiterentwicklung der Jugendlichen fördert. Wir begleiten Jugendliche dabei, selbstständiger zu werden, ihre Stärken zu entdecken und soziale Kompetenzen aufzubauen. Als Teil des Netzwerks von Elisabeth Jeunesse stehen dabei Autonomie, Identität und das Lernen im Alltag klar im Mittelpunkt.

Im Bericht 2025 finden Sie deshalb nicht nur eine Liste von Aktivitäten, sondern auch das, was dahinter steckt. Wie Ideen von Jugendlichen zu echten Projekten werden. Wie aus einem einfachen Nachmittag manchmal ein wichtiger Schritt für Selbstvertrauen, Teamgeist oder Durchhaltevermögen wird. Und wie Zusammenarbeit mit Partnern und Weiterbildungsangebote diese Entwicklung zusätzlich unterstützen.

Danke an alle Jugendlichen, die das Haus mit Leben füllen. Danke an alle, die uns im Hintergrund unterstützen. Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Lesen und hoffe, dass Sie nach den ersten Seiten genauso neugierig sind wie wir, wenn ein neues Jahr im Jugendhaus startet. Im Voraus kann ich sagen, dass das Jahr 2026 für die Elisabeth Jeunesse Jugendhäuser voller Neuerungen, Überraschungen und unerwarteten Aufgaben stehen wird.

Für das Team des Jugendhauses Mutfert

Mit freundlichen Grüßen,



Claude Poorters
Chargé de direction
Jugendhaus Mutfert



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT



Die pädagogische Jugendarbeit in Luxemburg spielt eine entscheidende Rolle in der non-formalen Bildung und trägt wesentlich zur ganzheitlichen Entwicklung junger Menschen bei. Sie orientiert sich am „Nationalen Rahmenplan für non-formale Bildung im Kindes- und Jugendalter, der als Leitfaden für Einrichtungen wie dem Jugendhaus Mutfert dient. Dieser Rahmenplan legt klare Bildungsziele fest und betont die Bedeutung einer inklusiven, partizipativen und ressourcenorientierten Arbeit mit Jugendlichen.

Der Grundsatz der Jugendarbeit in Luxemburg basiert auf Freiwilligkeit, Partizipation und Inklusion. Jugendliche werden als eigenständige Individuen mit eigenen Bedürfnissen, Interessen und Potenzialen anerkannt. Sie haben die Möglichkeit, ihre Freizeit aktiv mitzugestalten, ihre Kompetenzen weiterzuentwickeln und Verantwortung zu übernehmen. In diesem Kontext bietet das Jugendhaus Mutfert einen geschützten Raum, in dem junge Menschen ihre Persönlichkeit entfalten und soziale Kompetenzen erwerben und weiterentwickeln können.

Zu den wesentlichen Zielen der Jugendarbeit gehören die Förderung der persönlichen und sozialen Entwicklung, die Unterstützung der schulischen und beruflichen Integration sowie die Stärkung der Eigenverantwortung und Mitbestimmung. Darüber hinaus sollen Jugendlichen demokratische Werte vermittelt werden, um sie auf ein selbstbestimmtes und verantwortungsvolles Leben in der Gesellschaft vorzubereiten.

Die pädagogische Jugendarbeit in Luxemburg ist somit ein unverzichtbarer Bestandteil der Bildungslandschaft und ein wichtiger Beitrag zur Chancengleichheit und sozialen Gerechtigkeit.

Durch vielfältige Projekte, Weiterbildungen, Workshops und Freizeitangebote werden die Jugendlichen ermutigt stetig ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Im Jahr 2025 war unser Ziel, den Jugendlichen Stabilität und Orientierung zu bieten und sie in ihrer Entwicklung bestmöglich zu unterstützen.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT



Auch in der Gemeinde Contern nimmt die Jugendarbeit eine zentrale Rolle ein. Als wichtiger Bestandteil des sozialen Lebens bietet sie Jugendlichen einen Ort der Begegnung, des Austauschs und der Förderung. Das Jugendhaus Mutfert engagiert sich intensiv dafür, jungen Menschen Perspektiven aufzuzeigen und ihre Teilhabe am Gemeindeleben zu stärken. Dadurch wird nicht nur das individuelle Wachstum der Jugendlichen gefördert, sondern auch das Zusammengehörigkeitsgefühl und die soziale Verantwortung innerhalb der Gemeinde gestärkt.

Das Jugendhaus bringt der Gemeinde auch in der Zukunft viele Vorteile, da es nicht nur die soziale Integration fördert sondern, den Jugendlichen auch Orientierung und Unterstützung in wichtigen Lebensphasen bietet und Raum für kreative Entfaltung schafft. Darüber hinaus trägt es zur Stärkung des Gemeinsinns bei und kann durch innovative Projekte und Angebote einen wichtigen Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung der Gemeinde leisten. Das Jugendhaus Mutfert wird auch zukünftig ein Ort sein, an dem junge Menschen wertvolle Erfahrungen sammeln und aktiv an der Gestaltung ihres Lebensumfeldes mitwirken können.

Die Jugendarbeit in Luxemburg steht vor der Herausforderung, mit den dynamischen Entwicklungen der Gesellschaft Schritt zu halten. Daher ist es entscheidend, dass sie kontinuierlich neue Wege geht und innovative Ansätze entwickelt.

Mobile Jugendarbeit sowie die Integration von Gaming und digitalen Medien sind zentrale Elemente, um den Zugang und die Teilhabe junger Menschen zu fördern. Die Nutzung digitaler Plattformen und moderner Technologien ermöglicht es, Jugendliche in ihrer Lebenswelt abzuholen, ihre Medienkompetenz zu stärken und gleichzeitig pädagogische Ziele zu vermitteln. So bleibt die Jugendarbeit auch in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft relevant und wirkungsvoll.

Ebenso muss sich das Jugendhauspersonal ständig auf sich ändernde Gegebenheiten einstellen und ihre Arbeitsweisen kontinuierlich anpassen. Flexibilität und die Bereitschaft, neue Methoden zu erlernen und anzuwenden, sind unerlässlich, um den Bedürfnissen der Jugendlichen auch in Zukunft gerecht zu werden und eine qualitativ hochwertige pädagogische Arbeit leisten zu können.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Projekte & Aktivitäten

Projekt “Maison relais meets Jugendhaus”



Im Rahmen des Projekts Maison Relais meets Jugendhaus arbeiten wir jedes Jahr mit den Klassen des Cycle 4.2 mit der Maison Relais zusammen. Ziel des Projekts ist es, den Übergang ins Jugendhaus gut vorzubereiten und gleichzeitig herauszufinden, was Jugendliche und Eltern wirklich brauchen, damit die Angebote und die Kommunikation passen.

Dieses Jahr haben wir den Projektstart bewusst über Befragungen gestaltet. Dazu haben wir zwei Fragebogen ausgearbeitet. Der erste Fragebogen war an die Eltern adressiert.

Uns war und ist es immer noch wichtig zu erfahren, welche Erwartungen Eltern und Jugendliche an das Jugendhaus haben und wie sie sich die Begleitung ihrer Jugendlichen vorstellen. Auch gingen wir in einer Frage konkret auch Bedürfnisse der Eltern ein, also welche Informationen Eltern benötigen, die man gegebenenfalls in einem Elternabend hätte thematisieren können. Auch Fragen zum Jugendhaus, zur Jugendarbeit konnten an uns gestellt werden Q & A sowie Fragen rund um Angebote und pädagogische Begleitung, Weiterbildungen, Kolonien...

Zu bedauern ist, dass wir von über 40 möglichen Antworten seitens der Eltern zum Fragebogen, nicht einmal eine einzige Rückmeldung erhielten.

Gleichzeitig ging ein zweiter Fragebogen an die Jugendlichen. Wir erklärten ihnen zuerst was ein Jugendhaus ist und welche Möglichkeiten wir ihnen bieten. Wir wollten von ihnen erfahren, wie ihre Freizeitgestaltung aussieht, ob sie in einem lokalen Vereinen aktiv sind, in welchem Verein das ist und zu welchen Zeiten sie Trainings oder andere feste Termine haben. Diese Informationen helfen uns, Aktivitäten sinnvoll zu planen und Zeiten zu wählen, die für die Jugendlichen realistisch sind. Abschließend wollten wir von den Jugendlichen erfahren, was sie gerne im und mit dem Jugendhaus unternehmen würden, und ob sie bereit wären, an Jugendversammlungen teilzunehmen, um bei Entscheidungen mitreden und mitbestimmen zu können und so bei der Gestaltung der Angebote aktiv, mitzuwirken.

Aus pädagogischer Sicht sollte diese Vorgehensweise nicht nur die Beteiligung und Mitverantwortung stärken, sondern auch die Jugendlichen an ihr Jugendhaus binden. Jugendliche sollen erleben, dass ihre Meinung zählt und dass sie Angebote mitgestalten können. Um unterstützend zu arbeiten, sollte die Zusammenarbeit mit den Eltern gezielt aufgebaut und verstärkt werden, damit Informationen, Austausch und Unterstützung nicht zufällig passieren, sondern strukturiert und zu den Bedürfnissen der Familien passend.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Projekt "Maison relais meets Jugendhaus"

Gemeinsam den Übergang gestalten

Im Projekt Maison Relais meets Jugendhaus stand der Übergang der Kinder ins Jugendhaus im Mittelpunkt. Uns war wichtig, dass die Jugendlichen das Jugendhaus als sicheren Ort kennenlernen und gleichzeitig merken, wer wir sind und wie wir arbeiten.

Zu Beginn konnten die Jugendlichen das Jugendhaus in Ruhe entdecken und uns als Team kennenlernen. Mit Kennenlernspielen haben wir versucht Hemmschwellen abzubauen und den Grundstein für eine gute Gruppendynamik zu legen. Im Teamspiel Tower of Power mussten alle zusammenarbeiten, Verantwortung übernehmen und merken, dass das Ergebnis und das gesetzte Ziel nur zu erreichen ist, wenn jeder seinen Teil beiträgt. Beim gemeinsamen Pancakes backen ging es nicht nur ums Kochen, sondern auch um Absprachen, Geduld, Hygiene und darum, Aufgaben fair zu verteilen.



Regeln als klare Orientierung

Ein weiterer Schritt war, gemeinsam die Regeln im Jugendhaus und besonders im Gaming Raum anzuschauen. Dabei ging es nicht um Verbote, sondern um klare Orientierung. Die Jugendlichen sollten verstehen, was erlaubt ist, was nicht geht und warum Regeln wichtig sind, damit sich alle wohlfühlen und es fair bleibt.

Schritt für Schritt zur Sichtbarkeit

Auch kreative Angebote waren Teil des Projekts. Beim Diamond Painting konnten die Jugendlichen konzentriert arbeiten, zur Ruhe kommen und ein Ergebnis, nach langer Arbeit vorweisen, an dem jeder, der eine mehr, der andere weniger, mitgearbeitet hat. Zusätzlich haben wir zusammen geplant, wie wir unseren Garten gestalten wollen, und ihn danach auch umgesetzt. Mit dem Hochziehen der ersten Pflanzen haben die Jugendlichen erlebt, dass aus einer Idee Schritt für Schritt etwas Sichtbares entsteht. Das stärkt das Gefühl, selbst etwas bewirken zu können.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Projekt "Maison relais meets Jugendhaus"

Den Jugendlichen wurden außerdem verschiedene Projektideen vorgestellt, bei denen sie mitentscheiden konnten, was umgesetzt wird. Dabei wurde deutlich, dass Mitbestimmung für viele ungewohnt war. Genau das war aber ein wichtiger Lernpunkt. Sie sollten erleben, dass ihre Meinung zählt und dass Entscheidungen nehmen auch Verantwortung übernehmen bedeuten. Unter anderem haben wir ein Graffiti Projekt als mögliche Idee eingebracht, weil es viele Jugendliche anspricht. Die Jugendlichen waren zu unentschlossen und diese Idee wurde nicht umgesetzt.

Abwechslung und Bewegung

Viel Bewegung und Abwechslung. Regelmäßig waren wir auf dem Fußballfeld, haben eine Koch Challenge nach dem Prinzip von „The Taste“ gemacht, eine Schnitzeljagd wurde von der Praktikantin organisiert und an heißen Tagen durften Wasserspiele und Wasserschlachten nicht fehlen. An den Kreativtagen haben die Jugendlichen Tassen und T-Shirts selbst gestaltet und konnten ihre Werke mit nach Hause nehmen. Außerdem haben wir einem Jugendlichen dabei geholfen einen Untersetter zu häkeln, was Feinmotorik, Ausdauer und gegenseitige Hilfe fördert. Gesellschaftsspiele durften natürlich auch nicht fehlen, weil sie spielerisch Regeln, Fairness und Kommunikation trainieren.

Abschluss

Zum Abschluss haben wir beim Abschlussgrillen in der Maison Relais gemeinsam Zeit verbracht und das Projekt rund abgeschlossen. Insgesamt hat das Projekt den Jugendlichen geholfen, das Jugendhaus besser zu verstehen, sich in der Gruppe sicher zu fühlen und erste Erfahrungen mit Verantwortung und Mitbestimmung zu sammeln.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Öffentlichkeitsarbeit mit Fokus auf Elternarbeit



Öffentlichkeitsarbeit sowie der Austausch mit den Eltern ist eine klare Notwendigkeit. Noch immer halten sich veraltete Bilder und Vorstellungen von Jugendhäusern als reine „Treffpunkte ohne Struktur“ oder Orte, an denen sich Jugendliche treffen und an denen durch die Konstellation Probleme entstehen. Genau deshalb braucht es gezielte Öffentlichkeitsarbeit. Durch Kommunikation, Präsenz bei Gemeindeveranstaltungen, und direkte Gespräche mit Eltern und Bürgern können wir kommunizieren was im Jugendhaus tatsächlich passiert. Wir machen sichtbar, welche Ziele wir verfolgen, welche Verantwortung Jugendliche übernehmen können und welche Kompetenzen sie entwickeln oder erlernen. Diese Vorgehensweise baut Vorurteile ab und schafft Vertrauen. Wer Einblicke in unsere Arbeit bekommt und sich dafür interessiert, erkennt schnell, dass das Jugendhaus mehr als nur ein Ort der Begegnung ist. Eine offene und kontinuierliche Öffentlichkeitsarbeit stärkt damit nicht nur unser Image, sondern auch die Akzeptanz und Unterstützung in der Gemeinde.

Der Austausch mit den Eltern und die Sichtbarkeit in der Gemeinde sind feste Bestandteile unserer Arbeit. Das Jugendhaus ist kein geschlossener Raum. Jugendliche entwickeln sich im sozialen Umfeld. Deshalb ist es uns wichtig, dass wir präsent sind, ansprechbar bleiben und aktiv den Kontakt nach außen suchen, dies in Zusammenarbeit mit den politisch Verantwortlichen.

Damit unsere Angebote nicht nur innerhalb des Jugendhauses wirken, waren wir im Laufe des Jahres bei vielen Veranstaltungen in und in Absprache mit der Gemeinde vertreten.

- Accueil des nouveaux habitants im Centre Culturel in Mutfert
- Schoulsportdag “Um Ewent” in Contern
- Nuit du Sport “Um Ewent” in Contern
- Kultursommer - Family Day im Mutfarter Park
- Kultursommer - Kino Owend im Mutfarter Park
- Semaine de la mobilité “Um Ewent” in Contern
- Chrëschtmaart & Curling im Mutfarter Park





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT



Öffentlichkeitsarbeit mit Fokus auf Elternarbeit

Bei vielen dieser Veranstaltungen waren wir nicht nur als Einrichtung vertreten, sondern mit aktiver Beteiligung Jugendlicher. Jugendliche haben freiwillig mitgeholfen, Angebote vorzubereiten, zu betreuen oder haben sich etwas später angeschlossen um beim Event mitzuhelfen oder gar beim Abbau mit anzufassen.

Dies bot ihnen die Möglichkeit konkrete Praxiserfahrungen in verschiedenen Bereichen zu sammeln, sich als Animatoren neues Wissen anzueignen oder gar Verantwortung zu übernehmen.

Uns bot dies die Möglichkeit neue Kontakte zu Jugendlichen und Eltern zu kuppeln oder bereits bestehende Kontakte aufzufrischen. So konnten wir die Präsenz in der Gemeinde mit aktiver Nachwuchsarbeit und echter Beteiligung von Jugendlichen verbinden.

Auch bei weiteren öffentlichen Angeboten konnten wir die Jugendlichen und das Jugendhaus positiv nach außen vertreten. Aktionen im öffentlichen Raum und Kooperationsprojekte wurden sichtbar. Sie zeigen wie engagiert und verantwortungsbewusst junge Menschen handeln können. Die Jugendlichen übernahmen Aufgaben, führten Gespräche mit Besuchern und repräsentierten so auch das Jugendhaus. Damit zeigten sie nicht nur ihr Können, sondern stärkten zugleich das Bild des Jugendhauses als aktiven und verlässlichen Partner.

- EJ-Cup sowie der Live-Stream
- Mocktails & Punch an der Spillkëscht
- Externe T-Wall Angebote
- Aktiv dobaussen
- Einigung zur Nutzung des Fussballfeldes - USMM
- Erdbeeren plücken beim lokalen Obstbauer
- Jugendpräiss
- Jugendfestival - Mëttendran zu Hesper
- Weiterbildungen für Jugendliche
- Watersports Adventure Kolonie
- Maison Relais meets Jugendhaus

Solches Engagement stärkt nicht nur das Selbstvertrauen der Jugendlichen, sondern zeigt auch den Bürgerinnen und Bürgern, welches Potenzial in jungen Menschen steckt, wenn man ihnen Vertrauen schenkt und echte Verantwortung überträgt.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

PUBLIC
Relations

Öffentlichkeitsarbeit mit Fokus auf Elternarbeit



Ein Beispiel dafür war das Erdbeerpflücken bei einem lokalen Obstbauern. Für uns war das mehr als ein Ausflug. Ziel war es, Hemmschwellen abzubauen und Jugendlichen positive Erfahrungen im öffentlichen Raum zu ermöglichen. Sie erleben sich als Teil der Gemeinde und nicht als Zuschauer am Rand.

Aus den gepflückten Erdbeeren stellten wir frische Erdbeerlimonade für unsere Mocktail-Bar her, die wir als Slushi an Eltern, Kinder und das Team der Crèche ausgaben. Die Jugendlichen waren von der Vorbereitung bis zur Ausgabe beteiligt. Planung, Hygiene, Organisation und der direkte Kontakt mit Erwachsenen wurden dabei ganz selbstverständlich geübt.

Ein weiterer wichtiger Baustein war unsere Teilnahme am Jugendfestival „Möttendran“ in Hesperange, organisiert in Zusammenarbeit mit dem SNJ, dem zuständigen Ministerium und mehreren Jugendhäusern. Dort konnten wir unsere Arbeit öffentlich vorstellen und gemeinsam mit den Jugendlichen zeigen, was moderne Jugendarbeit leistet. Für die Jugendlichen war es wichtig zu erleben, dass ihr Engagement wahrgenommen und wertgeschätzt wird. Für uns als Fachkräfte war es eine Gelegenheit, unsere pädagogische Haltung transparent zu machen und neue Netzwerke zu knüpfen.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

PUBLIC
Relations

Öffentlichkeitsarbeit mit Fokus auf Elternarbeit

Auch beim Schulsporttag der Grundschule, bei Gemeindeveranstaltungen sowie durch unsere Präsenz beim Weihnachtsmarkt, bei dem Jugendliche selbst hergestellte Produkte an einem eigenen Stand verkauften, wurde deutlich, dass das Jugendhaus aktiv im Gemeindeleben verankert ist. Beim Verkauf lernen Jugendliche zu planen, Preise zu kalkulieren, Verantwortung zu übernehmen und mit Geld umzugehen. Eltern sehen konkret, was im Jugendhaus entsteht und welche Kompetenzen ihre Kinder entwickeln.

Von Elisabeth Jeunesse ausgebildete Animater übernahmen außerdem die Aufsicht und Verantwortung der Curling Piste, welche für das Publikum zur Verfügung gestellt wurde.



Unsere Wassersportkolonie und verschiedene Weiterbildungen tragen ebenfalls zur Sichtbarkeit nach außen bei. Sie zeigen, dass Jugendarbeit mehr ist als Freizeitgestaltung. Sie bedeutet Begleitung, Förderung und klare pädagogische Zielsetzung. Für uns als Erzieher Team ist jede öffentliche Aktion auch ein Reflexionsmoment. Wir prüfen, ob Beteiligung wirklich stattgefunden hat, ob Jugendliche Verantwortung übernehmen konnten und wo wir nachjustieren müssen.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Projekt „Jugendversammlung, Elternversammlung, Beteiligung“

「De Jonken
am Fokus」

[De Jonken am Fokus]

Unter dem Motto „De Jonken am Fokus“ finden nun schon seit 2024 die Jugendversammlungen im Jugendhaus statt. 2025 hat das Team mit einer stärkeren Einbindung der Eltern begonnen, Jugendliche aktiv an Planung und Gestaltung des Jugendhauses zu beteiligen. Ziel ist es, ihre Bedürfnisse ernst zu nehmen und sie als Mitgestalter wahrzunehmen.

Jugendliche als Mitgestalter ihres Jugendhauses

Beteiligung beginnt jedoch nicht erst in formellen Versammlungen. Jugendliche können ihre Wünsche jederzeit direkt im Gespräch äußern oder sie an unserer Wunschmauer in der Küche festhalten. Diese niederschwellige Möglichkeit wird regelmäßig genutzt. Für uns bedeutet das, aufmerksam zuzuhören, Anfragen ernst zu nehmen und gemeinsam zu prüfen, was umsetzbar ist. Oft entstehen aus kleinen spontanen Ideen später größere Projekte.

Dabei beobachten wir auch, dass es manchen Jugendlichen schwerfällt, eigene Wünsche oder Projektideen zu formulieren. In solchen Momenten greifen viele zunächst zu Social Media oder zum Handy. Genau hier setzen wir an. Wir gehen ins Gespräch, stellen Fragen, geben Impulse und helfen ihnen, eigene Interessen zu entdecken und zu benennen. Unser Ziel ist es, Jugendliche dort abzuholen, wo sie in ihrer Entwicklung stehen, und sie Schritt für Schritt zu mehr Eigeninitiative zu begleiten.

All diese Aktivitäten verfolgen ein klares Ziel. Wir möchten Vertrauen aufbauen, transparent arbeiten und zeigen, dass das Jugendhaus ein verlässlicher Partner für Familien, Schule, Vereine und Gemeinde ist. Wir arbeiten nicht neben der Gemeinde, sondern gemeinsam mit ihr. Genau das prägt unsere pädagogische Haltung und macht unsere Arbeit langfristig wirksam.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Projekt "Jugendversammlung, Elternversammlung, Beteiligung"

Die Antwort lag in einem unkomplizierten, lockeren Format, lässige Treffen mit gratis Snacks. Diese Jugendversammlungen bieten den Jugendlichen nicht nur die Möglichkeit, ihre Ideen und Wünsche einzubringen, sondern schaffen auch eine ungezwungene Atmosphäre, in der sie sich ernst genommen fühlen und die Chance haben sich und andere besser kennen zu lernen.

Ziel der Jugendversammlungen ist vor allem die Mitbestimmung zu fördern. Jugendliche sollen sich als gleichwertige Akteure wahrnehmen und erkennen, dass ihre Meinung zählt.

Verantwortung übernehmen - Sie werden ermutigt, eigene Ideen zu entwickeln und sich bestenfalls in die Umsetzung einzubringen.

Gemeinschaft stärken - Gemeinsame Diskussionen und Entscheidungsprozesse fördern den Teamgeist und das Zugehörigkeitsgefühl.

Das Jugendhaus als „ihr“ Haus erleben - indem sie aktiv in Planungen eingebunden werden, fühlten sich die Jugendlichen stärker mit dem Jugendhaus verbunden.

De Jonken
am Fokus

Eltern ins Boot holen

Ein weiteres großes Anliegen ist es verstärkt die Eltern in unsere Arbeit miteinzubeziehen. Dies ging leider schief, wie sie bereits im Rahmen des Projekts „Maison Relais meets Jugendhaus“ raus lesen konnten. Der erste Weg war es die Eltern über einen Fragebogen zum Thema Jugendhaus und Jugendliche zu erreichen.

Dann nutzten wir die öffentlichen Events um mit Eltern und Bürgern ins Gespräch zu kommen, was teilweise funktionierte. Immer wieder luden wir Personen ein das Jugendhaus zu besuchen, aber auch hier blieb der Andrang aus.

Für das kommende Jahr wollen wir verstärkt mit der Gemeinde, den Vereinen und den Eltern kooperieren um relevante Themen zu analysieren um passende Themenabende zu organisieren. Ziel ist es, den Eltern nicht nur Einblicke in die pädagogische Arbeit des Jugendhauses zu geben, sondern sie auch mit Themen zu erreichen, die sie und ihre Kinder direkt betreffen. Hier könnten zum Beispiel Themen wie Medienkonsum, mentale Gesundheit, Vertrauen zwischen Eltern und Jugendlichen aufgegriffen werden.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Von der "Bewegten Pause" bis hin zur Fitness Box

Bewegte Pause – Ein Projekt, das bewegt und verbindet

Das Projekt „Bewegte Pause“, das Ende 2023 aber vor allem 2024 in Zusammenarbeit mit dem Institut Saint Joseph in Betzdorf gestartet ist, hat sich seitdem sichtbar weiterentwickelt. Damals lag der Fokus auf der Erstellung von Fitnesskarten mit verständlichen Übungsfotos und klaren Anleitungen, gestaltet von Jugendlichen mit digitalen Tools wie Canva und begleitet durch den Austausch zwischen beiden Institutionen und die dazugehörigen ständigen Änderungen und Verbesserungsvorschläge und kreative Inputs beider Seiten.


Nach dem ersten Entwurf haben wir unsere Version der Karten zunächst bewusst einfach umgesetzt. Zusammen wurde entschieden über 100 Exemplare mit Drucker, Plastifiziermaschine und Schneideplatte zu produzieren und diese in mehreren Häusern von Elisabeth zum Testen zu verteilen. Das Feedback aus der Praxis war dabei entscheidend. Wir haben Inhalte angepasst, Formulierungen vereinfacht und Abläufe überarbeitet, damit die Karten im Alltag wirklich funktionieren.

K22

OBERARMSTÜTZ AM STUHL

Sitze auf der vorderen Hälfte der Sitzfläche, stütze dich auf den Armlehnen (oder Sitzfläche) ab. Stelle die Füße weiter nach vorn, hebe den Oberkörper an. Mit der Kraft deiner Arme beuge und strecke die Ellenbogen, und hebe und senke damit einen Oberkörper.

Vorschlag: 5 x



Kraft



K22

ROTE KARTEN
WIRKEN AUF DEINE
BEWEGLICHKEIT
UND

Kraft



BLAUE KARTEN
BEEINFLUSSEN
DEINE

Atmung



GRÜNE KARTEN
WIRKEN
POSITIV AUF DEINEN
BEWEGUNGSAPPARAT
DURCH

Dehnung





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Projekt "Bewegte Pause"

Im nächsten Schritt wurden Design und Format professionell bei Elisabeth Coop aufbereitet. Aus den ursprünglichen Karten ist so die Fitness Box in neuer Aufmachung entstanden. Damit wurde aus einer guten Idee ein fertiges, vermarktbare und nutzbares Tool, das erprobt ist und nachhaltig eingesetzt werden kann.

Die initiale Arbeit der Jugendlichen war dabei die Grundlage für alles, weil sie Layout, Look, Farben und Bildsprache so aufgebaut haben, dass die Karten sofort verständlich und ansprechend sind, und sie dabei ganz praktisch gelernt haben, wie man ein Design plant umsetzt, Feedback einarbeitet und im Team ein Ergebnis liefert, das in der echten Praxis funktioniert.

 **elisabeth am sozialen Dängs...** :
3.163 Follower:innen
9 Monate · 🌐

🧑‍🦽 Bouger ensemble, c'est possible avec la Fitness Box !
Chez Elisabeth Handicap, nous avons développé la Fitness Box : un kit d'activités physiques adapté, conçu pour encourager le mouvement et l'inclusion dans les institutions et écoles.

- ◆ Activités simples et ludiques
- ◆ Utilisable en groupe
- ◆ Fabriquée dans nos ateliers d'inclusion professionnelle de Yolande Coop

👉 En savoir plus et commander en ligne votre exemplaire : <https://lnkd.in/edQtjkEj>

Übersetzung anzeigen





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten im Jugendhaus

Im Alltag unseres Jugendhauses entfalten oft die vermeintlich kleinen Momente eine besonders große Wirkung. Durch gemeinsame Aktivitäten, wie Diamond Painting, Kochen, Brettspiele oder einfach entspannte Zeit mit Freunden bieten wir den Jugendlichen einen geschützten Raum. Hier haben sie die Möglichkeit, zur Ruhe zu kommen, ihre Persönlichkeit auszudrücken und soziale Bindungen nachhaltig zu stärken.

Aber auch Sport und Bewegung bieten ein wichtiges Ventil für Stressabbau, stärken das Körpergefühl und den fairen Wettkampf.



Und manchmal ist es gar nicht die mit Sorgfalt geplante Aktivität, sondern einfach das Zusammensein mit Freunden, das den Tag zu etwas besonderem macht. Das Jugendhaus bleibt ein Ort, an dem man sich treffen, austauschen, lachen und auch mal Sorgen teilen kann.



Ob beim strategischen Denken am Spielbrett, beim gemeinsamen Auspowern durch Bewegung oder einfach beim entspannten Miteinander auf dem Sofa. Unsere Angebote im Jugendhaus schaffen täglich wertvolle Gelegenheiten für die persönliche Entwicklung. Gesellschaftsspiele und Zocken am PC oder der PlayStation fördern dabei ganz nebenbei die Kommunikation, die Kompromissbereitschaft und das faire Verlieren. Beim Spielen entstehen echte Situationen. Respekt, Grenzen, Kommunikation, Geduld, Humor, Konflikte, Versöhnung. Alles passiert ganz natürlich.



Sport und Bewegung bieten den Jugendlichen ein dringend benötigtes Ventil, um den Kopf vom Schulstress aber auch vom Familienalltag frei zu bekommen und als Team zusammenzuwachsen. Doch das Fundament von allem ist die ungezwungene, gemeinsame Zeit. Sie schafft einen sicheren Rückzugsort, an dem echte analoge Freundschaften entstehen können und jeder Jugendliche spürt, dass er hier akzeptiert wird und Teil einer starken Gemeinschaft ist."



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten

Kreative Aktivitäten wie Tassen bemalen, T Shirts designen, Schuhe gestalten, Diamond Painting, Nähen, Punch-Needle aber auch freies Malen, Basteln und Gestalten geben Jugendlichen einen einfachen Einstieg, um eigene Ideen umzusetzen und am Ende etwas eingetauscht in der Hand zu halten. Sie erleben Selbstwirksamkeit, stärken Geduld, Konzentration und Feinmotorik und lernen, Materialien und Werkzeuge zu nutzen. Gleichzeitig entsteht viel Austausch in der Gruppe, gegenseitige Hilfe und oft auch gute Gespräche nebenbei. Bei den selbstgenähten Kirschkerneissen für den Weihnachtsmarkt kommt dazu, dass die Jugendlichen Verantwortung übernehmen und merken, dass ihre Arbeit einen Wert hat und gesehen wird. Gleichzeitig wurde ihnen bewusst wieviel Arbeit in so einem kleinen Kissen steckt.



2025 haben wir mit den Jugendlichen zweimal ein Schuh Design Projekt umgesetzt. Aus ganz normalen Schuhen wurden dabei persönliche Einzelstücke, die jeder Jugendliche sich nach seinem Geschmack und Ideen kreativ gestalten konnte.

Am Anfang stand die Entscheidung der Motivwahl. Danach wurden die Schuhe gereinigt und vorbehandelt, damit die Farben gut halten. Die ausgedruckten Motive haben die Jugendlichen mit Hilfe von Kalkpapier auf die Schuhe übertragen und anschließend mit Stiften und Lederfarben ausgemalt. Wer wollte, konnte zum Schluss mit Glitzer und Steinchen Akzente setzen. Nach dem Trocknen wurden die Schuhe noch versiegelt, damit das Design im Alltag langlebig bleibt.



Die Jugendlichen konnten erleben, wie aus einer Anfangsidee durch Planung, Geduld und sauberes Arbeiten ein sichtbares Ergebnis entsteht. Sie nahmen eigenständig Entscheidungen, probierten aus und entwickelten ihren eigenen Stil. Dabei wurden Konzentration, Feinmotorik und Ausdauer gestärkt, genauso wie der Umgang mit Frust, wenn etwas nicht sofort klappte. In der Gruppe entstand viel Austausch, gegenseitige Hilfe und Stolz auf das eigene Werk.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten

Bewegung und Sport, sei es indoor oder outdoor, sind im Jugendhaus Mutfert kein Special, sondern ein fester Teil der pädagogischen Arbeit. Viele Jugendliche brauchen nicht zuerst ein langes Gespräch, sondern eine Aktivität, bei der sie sich spüren, Stress abbauen und einfach mal rauskommen. Genau da setzen wir an. Ob draußen in der Natur bei einem Spaziergang, bei einem Ausflug oder bei einer Aktivität im Jugendhaus. Hauptsache in Bewegung und gemeinsam.

Bewegung heißt für uns ganz bewusst ohne Leistungsdruck und ohne dauernden Wettkampfgedanken. Niemand muss der Schnellste sein oder gewinnen, um dazuzugehören. Es geht um Erlebnisse, um Mut und um kleine persönliche Erfolge.



Auch Angebote wie Laserspiele, Fußball oder Basketball sind für uns viel mehr als nur Spaß und Zeitvertreib. Bei diesen Aktionen üben die Jugendlichen ganz praktisch das Miteinander. Es zeigt sich sofort, "wer bleibt cool, wenn es stressig wird"? Wer ist teamfähig, wer eher der Einzelkämpfer, der einfach losrennt? Und wer achtet auf die anderen? Wir nutzen diese gemeinsamen Erlebnisse, um ganz locker und nebenbei über Respekt, Regeln und Zusammenhalt zu sprechen, völlig ohne nerviges "Schul-Gefühl".

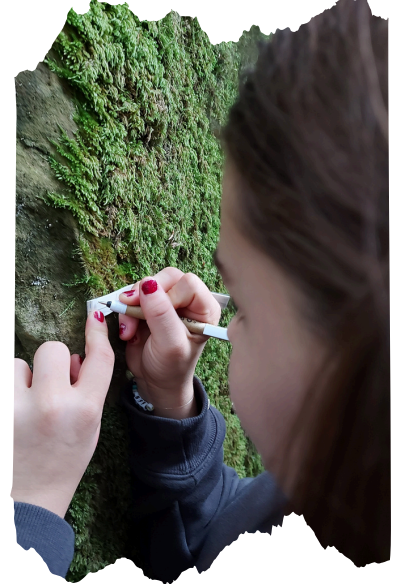
Wir schaffen hier also Räume, in denen Jugendliche sich körperlich auspowern und gleichzeitig sozial wachsen können. Sie lernen, sich selbst besser einzuschätzen, Verantwortung zu übernehmen und als Gruppe zusammenzuarbeiten. Sie merken, dass Bewegung nicht nur Leistung ist, sondern auch Wohlbefinden, Gemeinschaft und ein guter Weg, um den Kopf frei zu bekommen.





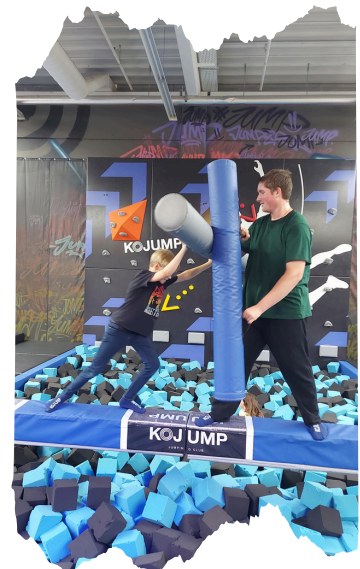
PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten



Auch bei außergewöhnlichen Angeboten, wie **Pole Dance**, das Kraft, Körperspannung aber auch Körpergefühl und Mut erfordert, beim **Outdoor Lasergame**, wo taktisches Geschick und gutes Teamwork gefragt ist, oder bei erlebnisreichen Ausflügen in den **Aquapark**, **Skihalle** oder **KoJump** aber auch zum Geocaching oder Fitnessparcour im Wald, lassen sich die Jugendlichen mit ein wenig Überredungskunst motivieren. Besonders schön war zu beobachten, wie sich anfängliche Unsicherheiten in großen Stolz und neues Selbstvertrauen verwandelten, sobald die ersten Bewegungsabläufe gelangen, eine gemeinsame Taktik aufging oder die wackeligen Hindernisse auf dem Wasser erfolgreich bezwungen wurden.

Im Sommer haben wir zusammen mit dem Jugendhaus Nidderaanwen und dem lokalen Schießverein "Bloëbjerg" ein Biathlon Angebot umgesetzt. Die Kombination aus Laufen und anschließendem ruhigen, konzentrierten Abfeuern der Luftpistole/Luftgewehr hat den Jugendlichen gezeigt, wie wichtig Selbstkontrolle, Fokus und das Einhalten klarer Regeln sind. Gleichzeitig konnten sie Teamgeist erleben, sich gegenseitig unterstützen und einen neuen Verein in der Gemeinde als Lernort kennenlernen, wie gewohnt ganz ohne Leistungsdruck.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten

Das Highlight 2025 war für viele ganz klar das **24 Stunden Rennen der 2CV in Spa Francorchamps** im Oktober. Durch die Teilnahme eines Mitarbeiters, war das für die Jugendlichen nicht einfach nur ein Ausflug zu einem Motorsport Event, sondern ein Erlebnis mit direktem Bezug zu unserem Alltag im Jugendhaus. Plötzlich war eine Person, die sie sonst als Ansprechpartner erleben, mitten drin in einer echten Ausnahmesituation mit Verantwortung, Druck und Teamarbeit.

Vor Ort konnten wir die Box besuchen und live beim Fahrerwechsel und beim Boxenstopp dabei sein und diesen Moment ganz echt und ungefiltert erleben. Die Jugendlichen haben die Hektik aus nächster Nähe erlebt, die klaren Abläufe, die kurzen Ansagen, das genaue Timing und wie jedes Teammitglied seine Aufgabe kennt. Das war ein starker Lernmoment, weil man hier sofort sieht, wie Zusammenarbeit aussieht. Nicht als Theorie, sondern als echtes Zusammenspiel, bei dem es auf Vertrauen, Konzentration und Ruhe ankommt, ohne unnötigen Zeitverlust.

Wir waren live beim Start dabei und konnten später noch mehrere Runden nach Einbruch der Dunkelheit verfolgen. Auch das hat Eindruck gemacht, weil sich die Stimmung und die Bedingungen ändern und man merkt, wie sehr Ausdauer, Fokus und gute Vorbereitung zählen.

Ganz Besonders bei dieser Fahrt war die umgekehrte Rollenverteilung im pädagogischen Alltag. Normalerweise besteht unsere Kernaufgabe darin, den Jugendlichen Raum für ihre persönlichen Geschichten, Sorgen und Zukunftspläne zu geben. In Spa durften wir den Spieß umdrehen und einen Teil unserer privaten Leidenschaft mit ihnen teilen. Diese bewusste Öffnung hat unsere Bindung nachhaltig gestärkt. Die Jugendlichen konnten sehen, dass auch Erzieher von Emotionen wie Anspannung, Begeisterung und Stolz begleitet werden. Diese Begegnung auf Augenhöhe hat eindrucksvoll gezeigt, wie gut Vertrauen in beide Richtungen funktioniert.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten

Digitale Medien und **Gaming** gehören für viele Jugendliche ganz selbstverständlich zum Alltag. Ein Grund sie auch im Jugendhaus zu nutzen, nicht nur als Freizeitangebot, sondern auch als pädagogisches Lernfeld. Ob am PC oder an der Konsole, bei Teamspielen wie Fortnite, Rocket League oder FC25, beim Simracing oder Forza am Rennsimulator oder bei Games wie Supermarket Simulator oder ähnlichem. Hinter dem Spielen steckt viel mehr, als man auf den ersten Blick erkennen kann.

Ein zentraler Punkt ist die soziale Seite. Gerade in Teamspielen oder im Team spielen, zeigt sich schnell, wie wichtig gute Kommunikation und Zusammenarbeit ist, damit das Team funktioniert. Wer hört zu, wer gibt Infos klar weiter, wer übernimmt Verantwortung und wer bleibt fair, wenn es hektisch wird oder es nicht so gut läuft. All diese Faktoren führen zu Sieg oder eben Niederlagen. Auch Provokationen oder Frust gehören zum Gaming dazu, genau so wie in jeder anderen Sportart. Für uns sind das echte Situationen, in denen Jugendliche lernen können, sich auszudrücken, sich zu regulieren, respektvoll zu bleiben und Konflikte besser zu lösen. Nicht mit langen Vorträgen, sondern direkt im Moment, wenn es passiert.



Gleichzeitig stärken viele Spiele Konzentration, Reaktionsfähigkeit und strategisches Denken. So geht es am **Rennsimulator** nicht nur um Geschwindigkeit. Wer sauber fährt, muss fokussiert bleiben, vorausschauend handeln, Fehler analysieren und dranbleiben, bis es klappt. Das ist ein gutes Training für Geduld und Selbstkontrolle.

Simulationen wie Supermarket Simulator wirken auf den ersten Blick ruhig, fördern aber Planung, Struktur, Prioritäten setzen und den Blick fürs Ganze. Jugendliche merken dabei, dass Entscheidungen Folgen haben und dass man Prozesse verbessern kann, wenn man reflektiert statt einfach nur weitermacht.

Am stärksten wirkt der pädagogische Effekt, wenn das Spielen begleitet wird. Wir setzen klare Regeln, achten auf Fairplay und machen kurze Reflexionen. Was hat im Team gut geklappt. Wo gab es Stress. Wie kann man es nächstes Mal besser machen. So wird Gaming zu einem Rahmen, in dem Jugendliche Zugehörigkeit erleben, Fähigkeiten entwickeln und lernen, sich in digitalen und sozialen Räumen sicherer und verantwortungsvoller zu bewegen.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten

Auch das Thema **KI oder AI** greifen wir bewusst auf, weil Jugendliche damit aufwachsen und es sowieso nutzen werden und auch in Zukunft damit konfrontiert werden. Wir behandeln KI nicht als Abkürzung, sondern als Werkzeug, das man verstehen und kritisch einsetzen muss. Wir versuchen den Jugendlichen bei zu bringen, wie man gute Fragen stellt (Prompt erstellt), wie man Ergebnisse einordnet und warum KI auch mal falsch liegt oder Dinge erfindet, die überzeugend klingen. Genau diese Unterscheidung zwischen klingt gut und stimmt wirklich ist ein wichtiger Lernschritt.

In der Praxis nutzen wir KI zum Beispiel für kreative Ideen und Entwürfe. Motive ausprobieren, Farbvarianten vergleichen, Layouts testen, Texte für Projekte oder Posts formulieren und dann gemeinsam überarbeiten. Das spart zwar am Anfang Zeit, aber die eigentliche Arbeit bleibt bei den Jugendlichen. Sie entscheiden, was passt, sie verbessern, sie machen es zu ihrem Stil.

Wir sprechen aber auch über Datenschutz und darüber, welche Informationen man nicht in Tools eingibt. Wir thematisieren die Frage, wie man erkennt, ob Bilder oder Inhalte echt sind. Themen wie Deepfakes und Manipulation kommen dabei ganz automatisch auf, weil Jugendliche selbst Beispiele kennen. So wird KI bei uns nicht nur etwas zum Ausprobieren, sondern ein konkretes Lernfeld für Medienkompetenz, Kreativität aber auch und vor allem auch das übernehmen von Verantwortung und kritischem Denken.



In Fußball Games wie FC25, Fortnite steckt bereits länger KI, vor allem in der Spielsteuerung und in den Systemen im Hintergrund. Sie beeinflusst bei FC 25, wie Mitspieler und Gegner laufen, Räume schließen, Pressing auslösen, Pässe antizipieren und wie sich eine Partie je nach Situation anfühlt. durch KI wirkt das Spiel realistischer, Matches sind abwechslungsreicher, und auch Anfänger kommen besser rein, weil Schwierigkeitsstufen und Hilfen die Hürde senken können.

Gleichzeitig kann KI Entscheidungen treffen welche nicht immer transparent sind. Manche erleben es als unfair, wenn das Spiel plötzlich kippt, wenn Gegner oder Teamkollegen „komisch“ reagieren oder wenn Fehler sich nach Zufall anfühlen. Dazu kommt, dass Online Modi stark von Auswertung und Anpassung leben, also von Daten über Spielverhalten, Matchmaking und Balancing. Das kann für ausgeglichene Spiele sorgen, bringt aber auch Diskussionen über Frust, Druck und das Gefühl, dass man nicht nur gegen den Gegner spielt, sondern auch gegen ein System, das ständig nachregelt.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten

Outdoor Laser Game wirkt auf den ersten Blick wie ein reines Fun Angebot. In der Praxis ist es aber ein starkes Lernfeld, weil es das, was viele aus Games wie Fortnite kennen, mit echter Bewegung draußen verbindet. Drei Stunden lang sind die Jugendlichen in Aktion. Sie laufen, suchen Deckung, bleiben konzentriert, müssen schnell entscheiden und als Team funktionieren. Dabei erleben sie Sieg und Niederlage ganz direkt, können sich auspowern und merken, dass Taktik oft wichtiger ist als blindes Draufgehen.

Spannend ist, wie unterschiedliche Charaktere und Rollen sichtbar werden. Manche übernehmen den Medical und halten das Team am Leben, brauchen Überblick und Ruhe, sind aber oft mitten im Stress, weil alle Hilfe wollen. Andere spielen den Sniper, warten ab, beobachten, setzen gezielt Akzente, sind dafür aber verletzlich, wenn sie isoliert werden. Der Shield Soldier geht nach vorne, schützt andere, kann Räume sichern, ist aber manchmal zu langsam oder wird schnell zum Ziel. Der Shotgunner ist stark auf kurzer Distanz, schnell und mutig, muss aber lernen, nicht unüberlegt zu pushen. Jede Rolle hat Stärken und Schwächen und genau das macht Teamplay greifbar. Es geht nicht darum, wer am meisten Treffer macht, sondern wie gut man die eigenen Stärken einbringt und die Schwächen ausgleicht.



Dazu kommen die verschiedenen Spielmodi, die jeweils andere Fähigkeiten verlangen. Im Team Deathmatch zählt Abstimmung und Überblick, damit man nicht einzeln reinläuft. Bei Flagge erobern braucht es Timing, Verteidigung und kluge Laufwege. Gebäude halten verlangt Disziplin, Positionen halten und klare Kommunikation. Gebiet erobern fordert Planung, saubere Wechsel, Druck aufbauen und gleichzeitig die eigene Zone sichern.

Wir nutzen das Outdoor Laser Game, um Teamgeist, Fairness und Selbstkontrolle zu stärken. Die Jugendlichen lernen, Regeln einzuhalten, Grenzen zu respektieren und mit Adrenalin umzugehen, ohne dass es sich wie Unterricht anfühlt. Am Ende nehmen sie nicht nur Spaß mit, sondern auch die Erfahrung, dass ein Team nur dann stark ist, wenn jeder seine Rolle findet und Verantwortung übernimmt.

Outdoor Lasergame setzen wir gemeinsam mit anderen Jugendhäusern um. So entstehen neue Kontakte und die Jugendlichen erleben Teamplay in gemischten Gruppen. Danach gibt es einen gemeinsamen Snack. Das schafft einen ruhigen Moment für Austausch, Gespräche und Feedback zwischen Jugendlichen und Erziehern und stärkt das Gemeinschaftsgefühl.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Eindrücke aus Aktivitäten



Jeden Freitag wird im Jugendhaus Mutfert gemeinsam gekocht. Wir achten dabei auf frische, saisonale und regionale Zutaten. Die Rezepte sind abwechslungsreich, von Tacos, Gemüsesuppe und Pizza über asiatische Gerichte sowie Salate bis hin zu typisch luxemburgischer Küche, Kniddelen, Bouneschlupp und Wäinzoosis. Wichtig ist uns, dass möglichst viel selbst gemacht wird, der Pizzateig, Wraps, Dressings, Saucen und Marinaden. Die Jugendlichen können dabei mitentscheiden, was auf den Tisch kommt, und bringen eigene Ideen und Wünsche ein.

“Kachen und Brachen” beginnt gegen 17h30. Gemeinsam wird das Rezept gelesen, danach werden Zutaten und Material zusammengesucht. Die Jugendlichen organisieren die Arbeitsschritte, teilen die Aufgaben auf und kümmern sich auch um Tisch decken, abräumen und den Abwasch oder die Spülmaschine. Am Ende wird gemeinsam aufgeräumt.



Schon vor dem Kochen setzen wir beim Thema Einkaufen an. Wenn es passt, kaufen wir gemeinsam ein und achten dabei auf Preise, Qualität und Preis pro Einheit. Wir versuchen lokal einzukaufen und sprechen darüber, was Lebensmittel tatsächlich kosten und woran man gute Produkte erkennt. Gleichzeitig ist Müllvermeidung ein Thema, zum Beispiel durch bewusste Auswahl und weniger Verpackung.

Ein besonders wichtiger Moment ist **das gemeinsame Essen**. In dieser ruhigen Atmosphäre entstehen oft ungezwungene Gespräche, in denen sich Jugendliche leichter öffnen. Wir merken auch, dass gemeinsames Essen in vielen Familien heute seltener geworden ist. Umso wertvoller ist dieser Rahmen, weil er Struktur gibt, Gemeinschaft schafft und Raum für Themen lässt, die die Jugendlichen gerade beschäftigen, von Schule und Alltag bis hin zu aktuellen Ereignissen, politischen Fragen oder Nachhaltigkeit.

Zum Schluss machen wir manchmal einen Reality Check. Wir fragen die Jugendlichen, was sie glauben, dass der Einkauf gekostet hat. Da sie selbst nur ein paar Euro Beteiligung zahlen, bekommen sie so ein besseres Gefühl dafür, wie viel Budget hinter einer Aktivität steckt.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Weiterbildungen für Jugendliche

Nicht nur im Jugendhaus Mutfert, sondern insgesamt bei Elisabeth Jeunesse, setzen wir auf die Stärkung Jugendlicher sowie auf ihre persönliche Weiterentwicklung. Eine zentrale Rolle spielen dabei die Weiterbildung zum „Animateur A“ und „Animateur B“, die Jugendliche gezielt auf eine aktive und verantwortungsvolle Rolle in der non-formalen Bildungsarbeit vorbereitet.

Weiterbildung ist für uns etwas Lebendiges, etwas, das bewegt, begeistert und Jugendlichen wirklich etwas mitgibt. Deshalb arbeiten wir ständig an jugendgerechten Weiterbildungsangeboten, die von Elisabeth Jeunesse angeboten und laufend weiterentwickelt werden.

Unser Ziel ist es die Weiterbildungen so zu gestalten dass sie nicht frontal und trocken sind sondern so ausgearbeitet wurden, dass die Jugendlichen sich aktiv beteiligen können und auch müssen. Die Teilnehmer lernen in den Workshops durch verschiedene Methoden wie zum Beispiel durch Gruppenarbeit, Rollenspiele, kreative Aufgaben, Diskussionen oder praktische Übungen.

Somit hatten Jugendliche die Möglichkeit sich für verschiedene Fortbildungen anzumelden.

- **Brevet Animateur A & B** - Für einige unserer Jugendlichen ist die Ausbildung zum Animateur ein großer Schritt. Mit der Ausbildung haben sie auf nationaler Ebene die Möglichkeit als Animateur Tagesaktivitäten, Camps, Ferienprogramme mit und für Kindern und Jugendlichen auszuarbeiten und diese zu begleiten.
- **Babysitter-Ausbildung** - Jugendliche ab 15 Jahren erwerben wichtige Kompetenzen für die Betreuung von Kindern, eine tolle Möglichkeit für erste Verantwortung und ein möglicher Nebenverdienst.
- **Escape Room Workshop** - In einem spannenden Setting lernten Jugendliche den vom Jugendtreff Norden entwickelten mobilen Escape Room zu leiten und zu führen.
- **T-Wall Ausbildung** wird nicht mehr als klassische Weiterbildung angeboten. Weitere Informationen auf der folgenden Seite

Weiterbildungen vermitteln nicht nur Wissen, sondern stärken das Selbstvertrauen, eröffnen neue Perspektiven und Horizonte und bieten die Möglichkeit Freundschaften zu knüpfen. Vor allem aber zeigen sie dass Lernen auch Spaß macht.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Weiterbildungen für Jugendliche



Autodidaktisches Lernen

Viele Lernprozesse entstehen nicht über Kurse oder Workshops, sondern direkt aus Eigeninitiative. Jugendliche lernen dann, weil sie neugierig sind, etwas verbessern wollen oder eine Idee haben und sie dranbleiben.

Typisch dafür sind Ausprobieren, Fehler machen, korrigieren und Schritt für Schritt besser werden.

Der wichtigste Motor ist die eigene Motivation. Das Jugendhaus unterstützt vor allem, indem es Raum, Material und Begleitung bietet, ohne Leistungsdruck und ohne dass alles sofort perfekt sein muss.

“Peer to Peer” Lernen

Peer to Peer heißt, Jugendliche lernen voneinander. Das passiert auf Augenhöhe und oft sehr direkt. Fragen stellen fällt leichter, Erklärungen sind verständlicher, weil sie aus der gleichen Lebenswelt kommen, und die Hemmschwelle ist niedriger.

Gleichzeitig stärkt es Verantwortung und Selbstvertrauen bei denen, die etwas weitergeben. Im Alltag passiert das häufig spontan, kann aber auch bewusst gefördert werden, indem Jugendliche gezielt Aufgaben übernehmen und ihr Wissen an andere weitergeben.



Die **T-Wall Ausbildung** wurde so weiterentwickelt, dass sie heute als Peer to Peer Ausbildung funktioniert.

Jugendliche ab 12 Jahren starten nicht mehr nur mit Theorie, sondern fahren bei Events gemeinsam mit erfahrenen T-Wall Animatoren mit. Vor Ort lernen die “Neulinge” direkt in der Praxis, wie Aufbau, Betreuung, Sicherheit und Animation funktionieren. So wird das Wissen Schritt für Schritt im echten Einsatz weitergegeben, und die Jugendlichen können ihre Fähigkeiten bei realen Veranstaltungen direkt anwenden und festigen.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Hand in Hand “Weiterbildung und Animator - On the road”



Bei Elisabeth Jeunesse, so wie im Jugendhaus Mutfert, steht der junge Mensch nicht nur als Gast, sondern als aktiver Gestalter seiner eigenen Zukunft im Mittelpunkt.

Unser Ziel ist es, Jugendliche in ihrer persönlichen Weiterentwicklung zu bestärken und ihnen den Raum zu geben, über sich hinaus wachsen zu können. Ein Herzstück dieser Arbeit ist die gezielte Vorbereitung auf die Animator-Brevet A und B.

Diese Weiterbildungen sind weit mehr als eine non-formale Qualifikation. Für viele Jugendliche sind sie der Schritt von der reinen Teilnahme hin zur Übernahme echter Verantwortung. Durch die Ausbildung zum Animator lernen sie, Projekte eigenständig zu planen, Gruppenprozesse zu moderieren und als Vorbild für Gleichaltrige zu agieren. Dabei entwickeln sie wertvolle Schlüsselkompetenzen wie Teamfähigkeit, Empathie und Durchsetzungsvermögen. Fähigkeiten, die sie sowohl in ihrer Freizeit als auch auf ihrem späteren Lebensweg nachhaltig stärken.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Hand in Hand "Weiterbildung und Animateur - On the road"

Die Weiterbildung folgt einem nationalen Standard und verbindet theoretische Inhalte mit praktischen Erfahrungen. Themen wie Gruppendynamik, das Übernehmen von Verantwortung, Animationstechniken stehen dabei im Mittelpunkt. Besonders wichtig ist uns, dass diese Ausbildung auch zu einem gestärkten Selbstbewusstsein und einem sozialen Engagement bei den Teilnehmenden führt, dies in Kolonien, bei Aktivitäten im Jugendhaus und bei Aktionen und Events in der Gemeinde.



Als wichtiges Gegengewicht zur Digitalisierung und der sozialen Isolation fördern wir gezielt Sport, Bewegung und Teamgeist. Dabei setzen wir konsequent auf das Prinzip der Freiwilligkeit, nur wenn der Spaß im Vordergrund steht, entsteht aus eigenem Antrieb echte Begeisterung für ein aktives und gemeinschaftliches Miteinander.





PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Animateur - On the road

Ergänzend zur klassischen Ausbildung haben wir einen spezifischen Schwerpunkt entwickelt: die Qualifizierung zum T-Wall-Animateur. Während diese Schulung früher in einem theoretischen und praktischen Rahmen stattfand, setzen wir seit 2025 auf ein dynamisches „Peer to Peer“ und „Learning by Doing“-Modell.



Interessierte Jugendliche ab 12 Jahren steigen heute direkt in die Praxis ein. Anstatt im Seminarraum lernen sie direkt vor Ort bei echten Events, begleitet von erfahrenen T-Wall Animateuren welche als Mentoren agieren.

Dieser praxisnahe Ansatz umfasst die Aspekte

- **Technische Souveränität:** Aufbau, Abbau und die Funktionsweise der T-Wall werden direkt am Gerät vermittelt.
- **Echtzeit-Problemlösung:** Technische Schwierigkeiten werden nicht nur besprochen, sondern live behoben. Die Jugendlichen sind aktiv in den Reparaturprozess eingebunden und können selbst Hand anlegen.
- **Interaktive Animation:** Kommunikation und Gruppenleitung werden im direkten Kontakt mit dem Publikum trainiert.

Dieses Modell schafft einen niedrighschwelligigen Einstieg in die Welt der Verantwortung. Die Jugendlichen erleben sofort die Wirksamkeit ihres Handelns und bauen eine wertvolle Erfahrungsbasis für ihre weitere Entwicklung auf. So wird aus einem beliebten Reaktionsspiel ein echtes Werkzeug für Lernen durch Engagement.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Kleine Schritte führen zum Erfolg...

Herausforderungen annehmen

Uns ging es 2025 vor allem darum, Jugendliche wirklich in den Fokus zu stellen, ihr Bild in der Öffentlichkeit positiv mitzuprägen und sie stärker ins Jugendhausgeschehen einzubinden. Dies passiert nicht über Nacht sondern ist ein Prozess und passiert nicht nur über große Projekte. Oft sind es ganz einfache, niederschwellige Ideen oder spontane Anfragen, die im Alltag entstehen. Genau darauf haben wir versucht, so gut wie möglich zu reagieren. Wenn Jugendliche merken, dass ihre Wünsche ernst genommen werden und etwas daraus wird, entsteht Vertrauen. Und dieses Vertrauen ist die Basis, um sie später auch in größere Planungen und Projekte mitzunehmen.

Ein gutes Beispiel dafür war der Sommer. Wir haben sehr viele Stunden draußen auf dem Fußballfeld des USMM verbracht, zusammen mit rund 200 Jugendlichen, wie man später auch in den Statistiken einsehen kann. Für viele stand das Fußballspielen im Mittelpunkt. Andere nutzten die Zeit für Gesellschaftsspiele, Gespräche, kleine Runden mit dem Ball oder einfach, um draußen zusammen zu sein und die Sonne und den Sommer zu genießen. Diese Nachmittage waren nicht spektakulär, aber sie waren wichtig. Wir waren präsent, ansprechbar, verlässlich. So konnten wir mehr Jugendliche ans Jugendhaus binden, auch jene, die bei klassischen Projekten erstmals nicht mitmachen würden.

Damit das funktioniert, braucht es aber auch starke Partner. Die Zusammenarbeit mit anderen Jugendhäusern, der Gemeinde, dem Ministerium, dem SNJ, Sportvereinen, der Maison Relais sowie mit Elisabeth und Elisabeth Jeunesse war 2025 ein wichtiger Rückhalt. Vernetzung sorgt dafür, dass Jugendliche nicht zwischen Strukturen verloren gehen, sondern klare Ansprechpersonen und stabile Übergänge haben, zum Beispiel zwischen Schule, Maison Relais und Jugendhaus.

Auch Labels und Auszeichnungen sind in diesem Kontext mehr als nur ein Logo. Sie setzen ein sichtbares Zeichen für Qualität, Verlässlichkeit und professionelle Arbeit. Genauso wertvoll sind aber die direkten Rückmeldungen aus dem Alltag. Wenn Eltern uns schreiben, dass ihr Kind gerne kommt oder sich positiv verändert hat, oder wenn Jugendliche selbst sagen, dass sie sich bei uns wohl und ernst genommen fühlen, dann ist das für uns ein klarer Hinweis, dass der eingeschlagene Weg stimmt.

Größere Projekte, wie sie manche Jugendhäuser umsetzen, standen in dieser Phase weniger im Vordergrund. Unser Schwerpunkt lag bewusst darauf, Beziehungen zu festigen, regelmäßig Kontakt zu halten und Jugendliche als Botschafter fürs Jugendhaus zu gewinnen. Das ist manchmal weniger sichtbar, aber es entscheidet am Ende, ob Jugendliche bleiben, wiederkommen und sich später auch aktiv einbringen.



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Regionale & nationale Zusammenarbeit



Seit Entstehung des Jugendhauses im Jahr 2013 wird sehr großen Wert auf die Zusammenarbeit und die regionale Vernetzung mit anderen **Jugendhäusern** gelegt.

- Jugendhaus Nidderaanwen (Elisabeth Jeunesse)
- Jugendtreff Fréiseng (Elisabeth Jeunesse)
- Jugendtreff Norden (Elisabeth Jeunesse)
- Jugendhaus Grevenmacher
- Jugendhaus Remich
- Jugendhaus Schëtter
- Hesper Jugendtreff uvm.

Hier wurde bereits 2024 in Zusammenarbeit mit den Jugendhäusern Hesper, Schëtter, Grevenmacher, Redange, Remich, Mondercange der Grundstein gelegt die Porte Ouverte der Jugendhäuser in einen Tag umzuwandeln, an dem sich die Jugendhäuser zusammen an einem Ort vorstellen. Dies sollte eine Art "**Open Air Jugendhaus**" sein. Alles was die Jugendlichen sonst in den einzelnen Jugendhäusern vorfinden, können sie zusammen mit ihren Eltern, Freunden an einem Ort finden. Dies soll anhand von aktiven Workshops vorgestellt werden. So entstand das Jugendfestival "Mëttendran" 2025 welches in Hesperange statt fand.

Die Zusammenarbeit, mit der **Maison Relais** sowie mit der **Grundschule** ist fest im Programm des Jugendhauses vorgesehen.

Ziel ist es, den Kids das Konstrukt Jugendhaus näher zu bringen und somit die Transition von der Maison Relais/Grundschule ins Jugendhaus zu erleichtern.

Diese Zusammenarbeit soll für eine ständige Erneuerung und Verjüngung der Jugendhauspopulation sorgen und somit die Nachhaltigkeit des Jugendhauses garantieren.



Mit ihrer finanziellen, technischen und administrativen Unterstützung ist die **Gemeinde Contern** ein grundlegender Partner. Die Gemeinde übernimmt 50% der laufenden Kosten und somit kann anhand der Zusammenarbeit die Jugendarbeit überhaupt in der Gemeinde umgesetzt werden.

Das **Bildungsministerium** beteiligt sich ebenfalls finanziell mit 50% an den Projekten und Angeboten des Jugendhauses in der Gemeinde Contern.

Wichtige pädagogische Fachberatung, sowie Plattformen zwischen der Gemeinde, dem Bildungsministerium und Elisabeth tragen zum konstruktiven Austausch und der Qualitätssicherung des Jugendhauses bei.



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse



PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

Labels & Auszeichnungen



Auszeichnungen und Labels erhöhen die Sichtbarkeit nach außen und zeigen, dass im Jugendhaus bewusst an Qualität gearbeitet wird. Sie machen die geleistete Arbeit sichtbar, bestätigen den Einsatz von Team und Jugendlichen und motivieren, dieses Engagement jedes Jahr weiterzuführen.

Ein Label wie zum Beispiel das SuperDrecksKëscht Label bedeutet aber auch konkrete pädagogische Arbeit im Alltag. Gemeinsam mit den Jugendlichen wird immer wieder erklärt, wie Mülltrennung funktioniert und warum Müllvermeidung wichtig ist. Das beginnt schon beim Einkauf, wenn auf Verpackung und bewussten Konsum geachtet wird.



Superdréckskëscht
seit 2014



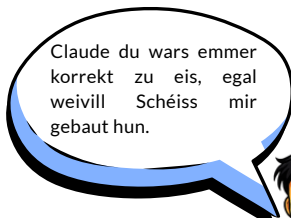
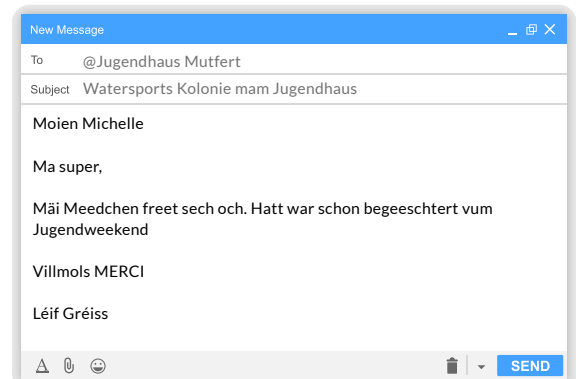
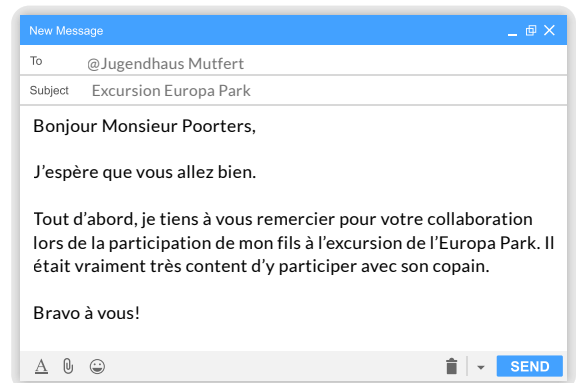
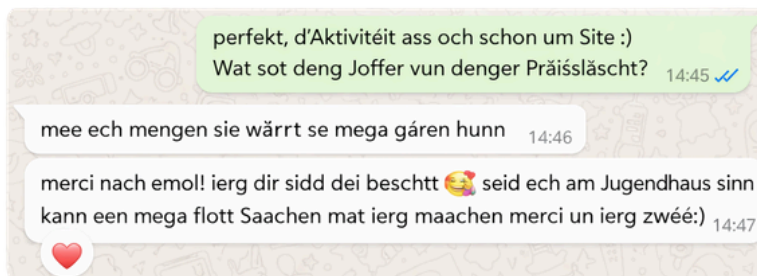
Fairtrade Lëtzebuerg
seit 2016



JugendinfoLabel
seit 2017



Die Mitarbeiter von Elisabeth Jeunesse haben alle an einer Weiterbildung zum Thema "1. Hilfe" teilgenommen. Ein Großteil des Teams hat zusätzlich an der Weiterbildung zum Thema "1. Hilfe für mentale Gesundheit" (organisiert von der "Ligue luxembourgeoise d'hygiène mentale" teilgenommen.





MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Die non-formale Bildung im Jugendalter

Die Arbeit des Jugendhauses Mutfert orientiert sich am nationalen Rahmenplan der non formalen Bildung im Kindes und Jugendalter. Für den Jahresbericht 2025 ist es deshalb wichtig aufzuzeigen, wie die pädagogische Arbeit und die konkreten Angebote des Jugendhauses mit den dort beschriebenen Handlungsfeldern zusammenhängen.

Die Inhalte wurden im Jahr 2025 nicht nur über einzelne Projekte vermittelt, sondern vor allem im Alltag des offenen Jugendhauses, in Kooperationen mit Partnern, in Weiterbildungen und durch die aktive Beteiligung der Jugendlichen. Viele Lernprozesse entstanden dabei direkt in echten Situationen, im Miteinander, bei Aktivitäten, in Gesprächen, bei öffentlichen Einsätzen und in der Übernahme von Verantwortung.

Folgende Angebote und Arbeitsschritte, die den Jugendlichen im Jugendhaus angeboten werden, lassen sich den unten aufgeführten Bereichen zuordnen.

I. Emotionen, Gefühle, soziale Beziehungen

Emotionalität, Interaktionen, Sexualität, Konfliktlösungsstrategien

Der Bereich Emotionen, Gefühle und soziale Beziehungen war auch 2025 ein zentrales Element der pädagogischen Arbeit. Im offenen Jugendhaus entstehen täglich Situationen, in denen Freude, Stolz, Frust, Unsicherheit oder Konflikte sichtbar werden. Diese Momente werden pädagogisch begleitet und genutzt, um Jugendliche in ihrer emotionalen Entwicklung zu stärken. Ziel ist es, dass sie lernen, Gefühle wahrzunehmen, angemessen auszudrücken und in Gruppensituationen sozial verträglich zu handeln.

Ein besonders gutes Beispiel dafür war das Projekt Maison relais meets Jugendhaus. Der Übergang ins Jugendhaus wurde dort bewusst begleitet. Über Kennenlernspiele, Teamaufgaben wie Tower of Power, gemeinsames Pancakes backen und das gemeinsame Besprechen von Regeln konnten Hemmschwellen abgebaut und soziale Sicherheit aufgebaut werden. Die Jugendlichen erlebten, dass Zusammenarbeit, Rücksichtnahme und Verlässlichkeit Voraussetzungen für ein gutes Miteinander sind.

Auch im regulären Alltag, etwa bei Brettspielen, Sport oder im Gaming Bereich, entstehen regelmäßig Situationen, in denen Konflikte, Frust oder Konkurrenzverhalten auftreten. Diese werden nicht nur begrenzt, sondern aktiv aufgegriffen, um über Respekt, Fairness, Selbstkontrolle und Konfliktlösungsstrategien zu sprechen. Dadurch wird emotionales Lernen kontinuierlich in den Alltag integriert.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Das Thema Sexualität war 2025 kein eigenständiger Projektschwerpunkt, wurde im Alltag jedoch bei Bedarf situationsbezogen und im vertraulichen Rahmen aufgegriffen. Im Jugendhaus stellen wir Jugendlichen kostenlos Kondome zur Verfügung. Wenn wir mitbekommen, dass jemand in einer Beziehung ist, geben wir auf Wunsch Kondome mit und informieren in kurzen Gesprächen über Schutz, Grenzen und Selbstbestimmung. Dabei machen wir klar, dass Sex kein Muss ist, sondern nur dann stattfinden darf, wenn beide einverstanden sind und man sich selbst wirklich bereit dafür fühlt. Der Fokus lag insgesamt auf Beziehungsarbeit, emotionaler Stabilität und einem respektvollen Miteinander in der Gruppe.



II. Sprache, Kommunikation, Medien

Spracherwerb, Sprachkompetenz, Mehrsprachigkeit, zwischenmenschliche Kommunikation, Informations- und Kommunikationstechnologien, Medienbildung, Medienkompetenz, Safer Internet

Sprache, Kommunikation und Medien waren 2025 ein durchgehendes Lernfeld im Jugendhaus Mutfert. Kommunikation wird dabei nicht nur als Sprechen verstanden, sondern als umfassende soziale Kompetenz. Jugendliche lernen im Alltag, sich mitzuteilen, zuzuhören, Informationen weiterzugeben, Missverständnisse zu klären und sich in Gruppen verständlich zu machen. Diese Kompetenzen werden sowohl in Gesprächen als auch in konkreten Aktivitäten trainiert.

Ein wichtiger Schwerpunkt lag auf Gaming als pädagogischem Lernfeld. Teamspiele machen sehr schnell sichtbar, wie entscheidend klare Kommunikation, Zusammenarbeit und Fairness sind. Gleichzeitig entstehen genau dort reale Lernsituationen zu Selbstregulation, Frustrationstoleranz und Konfliktverhalten. Das Jugendhaus nutzt diese Situationen bewusst, um sprachliche und soziale Kompetenzen direkt im Handlungskontext zu fördern.

2025 wurde außerdem das Thema KI gezielt in die medienpädagogische Arbeit eingebunden. Jugendliche werden mit KI ohnehin im Alltag konfrontiert. Deshalb wurde KI im Jugendhaus nicht als reine Abkürzung, sondern als Werkzeug behandelt, das verstanden und kritisch genutzt werden muss. Thematisiert wurden unter anderem das Formulieren guter Fragen, das Einordnen von Ergebnissen, der Umgang mit fehlerhaften oder erfundenen Inhalten, Datenschutz sowie die Erkennung von Manipulation und Deepfakes. Damit wurde KI zu einem konkreten Lernfeld für Medienkompetenz, kritisches Denken und Verantwortung.

In der Praxis wurde KI unter anderem für kreative Ideen, Entwürfe, Layouts und Textvorschläge genutzt. Gleichzeitig blieb die inhaltliche Entscheidung und Überarbeitung bewusst bei den Jugendlichen. So wurde deutlich, dass digitale Werkzeuge unterstützen können, die inhaltliche und kreative Verantwortung aber beim Menschen bleibt. Ergänzend wurde auch über KI in Games wie FC25 und Fortnite gesprochen, um digitale Systeme besser zu verstehen und Spielverhalten reflektieren zu können.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

III. Kreativität, Kunst, Kultur

Bildnerisches & plastisches Gestalten, Musik, Tanz, darstellendes Spiel, Theater, Film, Fotografie, Graffiti, Literatur, kulturelle Bildung, Jugendkulturen

Kreative Angebote waren 2025 ein fester Bestandteil der pädagogischen Arbeit. Sie bieten Jugendlichen einen niedrighschweligen Zugang zu Selbstwirksamkeit, Ausdruck und Konzentration. Im Jugendhaus entstehen gerade in kreativen Prozessen viele wichtige Lernmomente, etwa Ausdauer, Genauigkeit, gegenseitige Hilfe und Stolz auf das eigene Ergebnis. Gleichzeitig fördern diese Angebote soziale Bindung und schaffen ruhige Situationen, in denen Jugendliche zur Ruhe kommen können.

Im Projekt Maison relais meets Jugendhaus waren kreative Elemente ebenfalls bewusst eingebunden. Beim Diamond Painting konnten die Jugendlichen konzentriert arbeiten und ein gemeinsames Ergebnis entstehen sehen. Zusätzlich wurde der Garten gemeinsam geplant und umgesetzt. Das pädagogische Ziel lag dabei nicht nur im Produkt, sondern im Prozess. Die Jugendlichen erlebten Schritt für Schritt, wie aus einer Idee durch gemeinsame Planung und Mitarbeit etwas Sichtbares wird.

Auch in anderen Bereichen des Jahres zeigte sich, dass kreative Gestaltung eng mit Medienkompetenz verbunden ist. Die Arbeit mit digitalen Tools bei Entwürfen, Layouts und Texten sowie die praktische Nutzung von KI für kreative Prozesse wurden nicht isoliert betrachtet, sondern als Teil moderner Jugendkultur verstanden. So konnten kreative, technische und medienpädagogische Lernprozesse sinnvoll miteinander verbunden werden.

IV. Werteorientierung, Demokratie, Partizipation, Interkulturalität

Werte und Normen, Kinderrechte, Partizipation, Demokratie, Selbstbestimmung, Verantwortungsübernahme, Entscheidungsstrukturen, politische Bildung, internationale Mobilität, interkulturelle Kompetenz, Diversität, interkulturelle Öffnung

Im Jahr 2025 stand die Beteiligung Jugendlicher im Jugendhaus Mutfert besonders im Vordergrund. Unter dem Leitgedanken "De Jonken am Fokus" wurde Partizipation nicht nur als Einzelprojekt verstanden, sondern als pädagogische Grundhaltung im Alltag. Ziel war es, Jugendliche als Mitgestalter ihres Jugendhauses wahrzunehmen und ihnen echte Möglichkeiten zur Mitbestimmung zu geben.

Neben Jugendversammlungen wurde dafür eine niederschwellige Beteiligungsform über die Wunschmauer in der Küche genutzt. Jugendliche konnten dort Wünsche und Ideen festhalten oder diese direkt im Gespräch äußern. Diese Form der Beteiligung wurde regelmäßig genutzt.

Für das pädagogische Team bedeutet dies, Vorschläge ernst zu nehmen, gemeinsam Umsetzbarkeit zu prüfen und Entscheidungen transparent zu machen. Gerade aus kleinen spontanen Ideen entstehen auf diese Weise oft größere Projekte.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Ein weiterer Schwerpunkt war die Sichtbarkeit des Jugendhauses im Gemeindeleben und der bewusste Aufbau von Vertrauen nach außen. Öffentlichkeitsarbeit mit Fokus auf Elternarbeit wurde 2025 gezielt ausgebaut. Das Jugendhaus war bei verschiedenen Gemeindeveranstaltungen präsent, unter anderem beim Schulsporttag, bei Veranstaltungen der Gemeinde beim Kultursommer sowie beim Chrëschtmaart. Jugendliche waren dort vielfach aktiv beteiligt, übernahmen Aufgaben und sammelten Verantwortung in realen Situationen. Dadurch wurde Partizipation konkret erfahrbar und zugleich das Bild des Jugendhauses in der Gemeinde gestärkt.

Im Projekt Maison Relais meets Jugendhaus wurden zusätzlich zwei Fragebögen eingesetzt, um Bedürfnisse von Jugendlichen und Eltern besser zu verstehen. Gleichzeitig zeigte sich, dass Elternbeteiligung weiterhin ein Entwicklungsfeld bleibt, da auf den Elternfragebogen trotz breiter Streuung keine Rückmeldungen eingingen. Diese Erfahrung ist pädagogisch relevant, weil sie zeigt, dass Elternarbeit weiter gezielt aufgebaut und in geeigneten Formaten entwickelt werden muss.

Interkulturalität und Diversität wurden 2025 vor allem im Alltag der offenen Arbeit und in gemischten Gruppen gelebt. Internationale Mobilität war im Berichtsjahr kein eigener Schwerpunkt innerhalb dieses Abschnitts, jedoch wurde die Offenheit gegenüber unterschiedlichen Lebenswelten, Perspektiven und Hintergründen im täglichen Miteinander und in Kooperationsprojekten kontinuierlich gefördert.

V.Umwelt, Technik

Natur, Ökologie, nachhaltige Entwicklung, experimentieren, Technikverständnis

Der Bereich Umwelt und Technik wurde 2025 im Jugendhaus Mutfert sowohl alltagsnah als auch projektbezogen bearbeitet. Im Umweltbereich spielte vor allem das Thema Nachhaltigkeit im Alltag eine wichtige Rolle. Das SuperDrecksKëscht Label steht dabei nicht nur für eine Auszeichnung, sondern für konkrete pädagogische Arbeit. Gemeinsam mit den Jugendlichen wird regelmäßig besprochen, wie Mülltrennung funktioniert, warum Müllvermeidung wichtig ist und weshalb nachhaltiges Handeln bereits beim Einkauf beginnt.

Besonders deutlich wurde dieser Lernbereich beim gemeinsamen Kochen am Freitag. Dort werden frische, saisonale und möglichst regionale Zutaten verwendet. Schon beim Einkauf werden Themen wie Preise, Qualität, Verpackung und bewusster Konsum angesprochen. Die Jugendlichen lernen dabei, dass Nachhaltigkeit und Alltagskompetenz eng zusammenhängen und praktische Entscheidungen bereits vor dem eigentlichen Kochen beginnen.

Im technischen Bereich war 2025 die Verbindung von digitalen Medien, Gaming und moderner Jugendarbeit ein klarer Schwerpunkt. Das Jugendhaus greift bewusst digitale Lebenswelten auf und nutzt sie pädagogisch. Gaming und digitale Medien werden nicht nur konsumiert, sondern als Lernfelder für Medienkompetenz, Kommunikation und Technikverständnis eingesetzt. Auch der reflektierte Umgang mit KI wurde in diesem Zusammenhang gezielt gefördert.





MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Ein weiteres starkes Beispiel für Techniklernen war die Weiterentwicklung der T-Wall Ausbildung. Seit 2025 wird sie nicht mehr primär als klassische Weiterbildung durchgeführt, sondern als Peer to Peer und Learning by Doing Modell im realen Eventeinsatz. Jugendliche lernen Aufbau, Abbau, Funktionsweise, Fehlersuche und Animation direkt an der T Wall und in echter Verantwortungssituation. Dadurch entsteht ein praxisnahes Technikverständnis mit direktem Bezug zu Sicherheit, Kommunikation und Verlässlichkeit.

VI. Körperbewusstsein, Bewegung, Gesundheit

Wahrnehmung des Körpers, Bewegung, Wohlbefinden, Ernährung, Esskultur, Gesundheitsförderung

Körperbewusstsein, Bewegung und Gesundheit waren 2025 ein tragender Bestandteil der pädagogischen Arbeit. Bewegung wird im Jugendhaus Mutfert bewusst als Zugang zu Wohlbefinden, Selbstvertrauen, Stressabbau und sozialem Lernen verstanden. Im Mittelpunkt steht dabei nicht Leistung, sondern die Möglichkeit, sich auszuprobieren, sich zu spüren und in der Gruppe positive Erfahrungen zu machen.

Im Jahresverlauf wurden zahlreiche Bewegungsangebote genutzt, darunter Fußball, Basketball und Outdoor Lasergame. Gerade bei sportlichen Aktivitäten zeigt sich sehr deutlich, wie Jugendliche mit Regeln, Stress, Teamrollen und Verantwortung umgehen. Diese Situationen werden pädagogisch begleitet und genutzt, um Fairness, Selbstkontrolle und Zusammenarbeit zu stärken. Outdoor Lasergame wurde zusätzlich gemeinsam mit anderen Jugendhäusern umgesetzt, was neben Bewegung auch neue soziale Kontakte und Austausch in gemischten Gruppen ermöglichte.

Auch außergewöhnliche Angebote wie Pole Dance, Aquapark, Skihalle, KoJump, Geocaching oder der Fitnessparcours im Wald waren Teil der pädagogischen Praxis. Gerade bei diesen Formaten war gut zu beobachten, wie anfängliche Unsicherheit in Stolz und Selbstvertrauen übergeht, sobald erste Bewegungsabläufe gelingen oder gemeinsame Ziele erreicht werden. Diese Erfahrungen sind für viele Jugendliche wichtig, weil sie ohne starken Leistungsdruck positive Körpererfahrungen machen können.

Ein zentraler Baustein im Bereich Gesundheit war das gemeinsame Kochen am Freitag. Die Jugendlichen lesen Rezepte, organisieren Arbeitsschritte, teilen Aufgaben auf, decken den Tisch, räumen auf und essen gemeinsam. Dadurch werden nicht nur praktische Kompetenzen vermittelt, sondern auch Esskultur, Struktur und Verantwortung im Alltag gestärkt. Das gemeinsame Essen schafft zudem einen ruhigen Rahmen für Gespräche und trägt zur Beziehungsarbeit bei. Gleichzeitig werden Themen wie Lebensmittelqualität, regionale Produkte, Kostenbewusstsein und Nachhaltigkeit eingebunden.

Die Weiterentwicklung des Projekts von der Bewegten Pause hin zur Fitness Box ergänzt diesen Bereich sinnvoll. Die Fitnesskarten mit Übungen zu Kraft, Dehnung und Atmung wurden von der Yolande asbl auf Grundlage von Praxisfeedback weiterentwickelt und inhaltlich ausgearbeitet. Die COOP übernahm anschließend den professionellen Druck. So entstand ein alltagstaugliches Werkzeug zur Gesundheitsförderung, das auf der ursprünglichen Arbeit der Jugendlichen aufbaut und ihre gestalterische und inhaltliche Mitarbeit weiterhin sichtbar macht.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

VII. Transition

Übergänge, Verselbstständigung, Berufsorientierung, Verantwortungsübernahme, Praxislernen

Der Bereich Transition war 2025 im Jugendhaus Mutfert besonders stark ausgeprägt. Dabei geht es nicht nur um den Übergang in Ausbildung oder Beruf, sondern auch um Übergänge zwischen Lebensphasen, Institutionen und Rollen. Das Jugendhaus begleitet Jugendliche sowohl beim Einstieg ins Jugendhaus als auch auf dem Weg zu mehr Verantwortung, Selbstständigkeit und Praxiserfahrung.

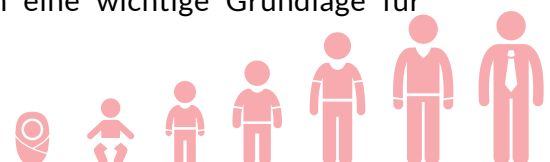
Ein zentrales Projekt in diesem Zusammenhang war Maison Relais meets Jugendhaus. Das Projekt dient dazu, den Übergang von der Maison Relais beziehungsweise Grundschule ins Jugendhaus bewusst vorzubereiten. Jugendliche lernen die Räume, das Team und die Arbeitsweise kennen und gewinnen früh Sicherheit. Gleichzeitig liefert das Projekt wichtige Rückmeldungen dazu, wie Angebote und Kommunikation besser an die Lebensrealität der Jugendlichen angepasst werden können. Damit leistet das Projekt einen wichtigen Beitrag zu stabilen Übergängen und langfristiger Bindung an das Jugendhaus.

Im Bereich der berufsnahen Entwicklung spielten 2025 die Weiterbildungen eine wichtige Rolle. Dazu gehören unter anderem Animateur Brevet A und B, Babysitting sowie der Escape Room Workshop. Diese Formate vermitteln nicht nur Wissen, sondern stärken Selbstvertrauen, Verantwortungsbewusstsein und soziale Kompetenzen. Besonders wichtig ist dabei, dass das Gelernte nicht theoretisch bleibt, sondern in Kolonien, Aktivitäten im Jugendhaus sowie bei Aktionen und Events in der Gemeinde praktisch angewendet werden kann.

Eine besondere Bedeutung hatte die Weiterentwicklung der T-Wall Qualifizierung. Seit 2025 erfolgt diese als Peer to Peer und Learning by Doing Modell. Jugendliche ab 12 Jahren steigen direkt in reale Einsätze ein und werden von erfahrenen T-Wall Animatoren begleitet. Vor Ort lernen sie technische Abläufe, Betreuung, Sicherheit und Animation in direkter Praxis. Dieses Format schafft einen niedrighen Einstieg in Verantwortung und stärkt genau jene Kompetenzen, die für spätere berufliche und persönliche Entwicklung entscheidend sind.

Auch das Projekt Bewegte Pause beziehungsweise die Weiterentwicklung zur Fitness Box zeigt Transition im Sinne von Praxislernen. Jugendliche arbeiteten an einem realen Produkt mit, entwickelten Gestaltung und Inhalte weiter, integrierten Feedback und erlebten, wie aus einer Idee ein nutzbares Ergebnis entsteht, das über das Jugendhaus hinaus verwendet werden kann. Solche Prozesse stärken Verbindlichkeit, Teamarbeit und das Verständnis für Arbeitsabläufe in realen Projekten.

Insgesamt zeigt das Jahr 2025, dass Transition im Jugendhaus Mutfert vor allem durch echte Handlungserfahrungen gelingt. Jugendliche übernehmen Verantwortung, machen praktische Erfahrungen, erleben ihre Wirksamkeit und entwickeln Schritt für Schritt mehr Sicherheit in Alltag, Gruppe und Öffentlichkeit. Diese Erfahrungen bilden eine wichtige Grundlage für Schule, Ausbildung, Beruf und selbstständige Lebensgestaltung.





MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkte aus dem Jugendhauskonzept “Concept d’Action Général - C.A.G.”



Als **theoretisch-fachlicher Bezugsrahmen der Arbeit im Jugendhaus Mutfert** dient das „Concept d’Action Générale“ (C.A.G.), welches für die **Zeitspanne von 2025 bis 2027** gültig ist.

Im Folgenden werden die Schwerpunkte seitens des Jugendhaus Mutfert welche im C.A.G. 2025-2027 aufgeführt und anschließend mit dem Angebot des Jahres 2025 verglichen.

Schwerpunkt - Das Zielpublikum erweitern und neue Jugendlichen gewinnen

Die Zahl der aktiven Jugendlichen sowie die Besuchszahlen lagen höher als im Vorjahr. Gleichzeitig wurde deutlich, dass gewisse Maßnahmen nicht sofort greifen, sondern Zeit brauchen und stark davon abhängen, wie stabil Beziehungen und Gruppenprozesse bereits sind.

Ein zentraler Baustein war 2025 das Projekt MR meets Jugendhaus. Dadurch konnten wir neue Jugendliche erreichen und den Übergang zwischen Grundschule und Lyzeum gezielt begleiten. Die Jugendlichen lernten das Jugendhaus, das Team und den Ablauf kennen und konnten erleben, wie Jugendarbeit konkret funktioniert. Dabei war uns wichtig, ihnen Mitbestimmung zu ermöglichen. In der Praxis zeigte sich jedoch auch, dass Partizipation nur dann gut klappt, wenn die Gruppe ausreichend stabil ist. Wo Dynamiken und Rollen noch unsicher waren, führte das zeitweise zu Komplikationen im Ablauf.

Positiv war, dass durch das Projekt Eigeninitiative angestoßen wurde, unter anderem mit der Idee “The taste”. Gleichzeitig wurde sichtbar, dass solche Prozesse länger dauern, wenn innerhalb der Gruppe wiederholt Unstimmigkeiten auftreten. Auch die Elternarbeit blieb ein Entwicklungsfeld. Wir haben Informationswege angeboten, die Rückmeldungen fielen jedoch gering aus. Das zeigt uns, dass wir Eltern noch direkter, einfacher und mit klaren Anlässen erreichen müssen.

Für die kommende Zeit versuchen wir deshalb stärker, auf niederschwellige Zugänge, auf Präsenz und Sichtbarkeit in der Gemeinde, auf die Zusammenarbeit mit Schule und Maison Relais sowie auf Angebote, die an den konkreten Interessen der Jugendlichen anknüpfen. Gleichzeitig versuchen wir Gruppenprozesse früher zu stabilisieren und Partizipation so zu gestalten, dass sie realistisch bleiben und Jugendliche Schritt für Schritt in Verantwortung hineinwachsen können.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Ausbau von Weiterbildungs-, Präventions- und Informationsangeboten

Der Ausbau von Weiterbildungs, Präventions und Informationsangeboten blieb 2025 ein wichtiger Schwerpunkt. Mehrere Elemente konnten im Alltag und über konkrete Formate umgesetzt werden.

Weiterbildungsangebote wie Babysitter sowie Animateur A und B wurden weiterhin genutzt. Auch die T-Wall bot Jugendlichen die Möglichkeit, Kompetenzen praxisnah aufzubauen, Verantwortung zu übernehmen und das Gelernte bei echten Einsätzen anzuwenden.

Im Bereich Prävention und Information wurde 2025 vor allem über bestehende Strukturen gearbeitet. Jugendinformation wurde modern und alltagsnah aufgegriffen, unter anderem durch digitale Tools wie Kahoot, die Themen verständlich und aktiv vermitteln. Prävention fand zudem regelmäßig in Gesprächen und durch situationsbezogene Inputs statt, auch zu Themen wie Konsum, Mediennutzung, Sexualität oder Gruppendruck.

Ein Baustein, der 2025 noch nicht wieder als eigenes Angebot für Jugendliche stattfinden konnte, war der Erste Hilfe Kurs. Der nächste Schritt ist hier klar gesetzt. Ein Mitarbeitender hat die Qualifikation als Erste Hilfe Ausbilder bereits abgeschlossen, sodass ein erster Kurs grundsätzlich schon hätte stattfinden können. Damit das Angebot jedoch wirklich jugendgerecht ist, wird der Kurs aktuell noch didaktisch passend ausgearbeitet. Parallel läuft die letzte formelle Abstimmung mit der zuständigen Instanz, deren endgültiges OK noch aussteht. Sobald diese Freigabe vorliegt, können die Erste Hilfe Kurse für Jugendliche im vorgesehenen Rahmen starten.

Schwerpunkt - Netzwerkarbeit zwischen den Jugendhäusern ausbauen

Die Netzwerkarbeit zwischen den Jugendhäusern war 2025 ein wichtiger Bestandteil unserer Arbeit. Der regelmäßige Austausch innerhalb der Elisabeth Jeunesse Jugendhäuser sowie mit den benachbarten Jugendhäusern half dabei, Abläufe abzustimmen, Erfahrungen zu teilen und gemeinsame Ideen weiterzuentwickeln.

Vernetzung war für uns ein praktischer Faktor im Alltag, weil sie Übergänge für Jugendliche stabiler macht und Ansprechpartner zwischen Schule, Maison Relais und Jugendhaus klarer werden.

Ein sichtbares Ergebnis dieser Zusammenarbeit war das Jugendfestival "Mëttendran 2025" in Hesperange, das aus einer gemeinsamen Vorbereitung mehrerer Jugendhäuser entstand. Gleichzeitig zeigt sich, dass der weitere Ausbau in Richtung eines festen regionalen Konstrukts Schritt für Schritt wächst. Für die nächste Phase bleibt das Ziel, die Zusammenarbeit noch stärker zu strukturieren, damit gemeinsame Planungen und regionale Angebote leichter umzusetzen sind und Jugendliche die Vernetzung auch direkt über gemeinsame Aktivitäten erleben.

Schwerpunkt - Förderung der Spielkultur

Die Förderung der Spielkultur war 2025 ein fester Bestandteil des Alltags im Jugendhaus, sowohl analog als auch digital. Brettspiele und Gaming wurden nicht nur als Freizeit genutzt, sondern als Situationen, in denen Jugendliche ganz konkret lernen. Im Spiel werden Regeln, Fairness, Kommunikation und Teamverhalten direkt erlebbar. Gleichzeitig entstehen dort auch echte Lernmomente zu Frustration, Konkurrenz und Konflikten, die wir bewusst begleiten und aufgreifen.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Im digitalen Bereich lag ein Schwerpunkt darauf, Spiel und Mediennutzung reflektiert zu betrachten. Neben dem gemeinsamen Spielen wurden Themen wie verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Inhalten, Datenschutz und kritisches Hinterfragen, unter anderem am Beispiel KI, in die medienpädagogische Arbeit eingebunden.

Die Einbindung der Eltern bleibt in diesem Themenfeld weiter ein wichtiger nächster Schritt. 2025 zeigte sich erneut, dass Elternbeteiligung nicht automatisch entsteht und gezielt in passenden Formaten aufgebaut werden muss.

Schwerpunkt - Nachhaltigkeit, Umwelt, lokale und regional Herangehensweise

Nachhaltigkeit, Umwelt und ein bewusster Umgang mit Ressourcen waren 2025 ein fester Bestandteil der Arbeit im Jugendhaus.

Das SuperDrecksKëscht Label steht dabei nicht nur für eine Auszeichnung, sondern für konkrete pädagogische Arbeit im Alltag. Gemeinsam mit den Jugendlichen wurde regelmäßig thematisiert, wie Mülltrennung funktioniert, warum Müllvermeidung wichtig ist und dass nachhaltiges Handeln bereits beim Einkauf beginnt.

Besonders sichtbar wurde dieser Schwerpunkt beim gemeinsamen Kochen am Freitag, bei dem mit frischen, saisonalen und möglichst regionalen Zutaten gearbeitet wurde. Schon beim Einkauf wurden Preis, Qualität, Verpackung und bewusster Konsum besprochen, sodass Nachhaltigkeit direkt mit Alltagskompetenz verbunden wurde.

Um die Ziele im Bereich "Nachhaltigkeit, Umwelt" auch in Zukunft nicht aus den Augen zu verlieren und weiterzuführen, wird das Projekt "Nohaltegkeit 2.0" nicht vergessen, und wird für das Jahr 2026 in eine andere Idee mit einfließen.

Schwerpunkt - T-Wall Reaktionswand

Die T-Wall war 2025 ein wichtiger Baustein, um Bewegung, Technik und Verantwortungsübernahme miteinander zu verbinden. Besonders prägend war die Weiterentwicklung der Qualifizierung zum T-Wall Animator.

Seit 2025 setzen wir dabei auf ein Peer to Peer und Learning by Doing Modell, bei dem Jugendliche ab 12 Jahren direkt im realen Eventeinsatz von erfahrenen Animatoren begleitet werden. Sie lernen dabei nicht nur Aufbau und Funktionsweise, sondern auch Fehlersuche, Sicherheit, Betreuung und Animation im direkten Kontakt mit Publikum.

So wird aus einem beliebten Reaktionsspiel ein konkretes Lernfeld, in dem Jugendliche Verlässlichkeit, Kommunikation und Selbstvertrauen in echten Situationen entwickeln. Gleichzeitig erhalten sie durch Einsätze bei Veranstaltungen die Möglichkeit, Praxiserfahrung zu sammeln und sich durch ihr Engagement ein Taschengeld zu verdienen.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Qualität vor Quantität in der Jugendarbeit

2025 haben wir Qualität vor allem über Beziehungsarbeit definiert. Für uns heißt das, dass Jugendliche nicht wegen eines einzelnen Projekts bleiben, sondern weil sie im Alltag spüren, dass wir präsent, ansprechbar und verlässlich sind. Gerade die scheinbar unspektakulären Nachmittage waren dafür entscheidend.

Im Sommer waren wir viele Stunden draußen am Fußballfeld des USMM, oft mit großen Gruppen. Manche spielten Fußball, andere nutzten die Zeit für Gespräche, Gesellschaftsspiele oder einfach, um zusammen draußen zu sein. Diese Kontinuität hat Vertrauen geschaffen und Jugendliche ans Jugendhaus gebunden, auch jene, die bei klassischen Projekten nicht direkt einsteigen würden.

Beziehungsarbeit entsteht bei uns oft über stationäre Angebote und gemeinsame Tätigkeiten. Kicker, Billard, Darts, PlayStation oder kreative Aktivitäten wie Diamond Painting sind nicht nur Beschäftigung. Sie schaffen Situationen, in denen Jugendliche leichter ins Gespräch kommen und persönliche Themen ansprechen. Diese oft unsichtbare Arbeit ist die Grundlage dafür, dass wir später überhaupt sinnvoll informieren, begleiten und unterstützen können.

Dass diese individuelle Begleitung 2025 tatsächlich eine große Rolle spielte, zeigen auch die geführten Gespräche. Themen wie Freizeit und Beziehung tauchen häufig auf, genauso wie administrative Schritte, Arbeit und Übergänge Richtung Schule und Beruf. Auffällig ist auch, dass ältere Jugendliche weniger im Jugendhausalltag präsent sind, aber deutlich mehr Redebedarf haben. Genau dort zeigt sich Qualität, weil es um passende Unterstützung im richtigen Moment geht, nicht um möglichst viele Programmpunkte.

Qualität zeigte sich 2025 auch dort, wo Jugendliche Verantwortung übernehmen konnten. Weiterbildungen wie Animator A und B oder Babysitting waren nicht nur Theorie, sondern hatten einen klaren Praxisbezug. Das Gelernte sollte bewusst in Kolonien, im Jugendhausalltag sowie bei Aktionen und Events angewendet werden. Für Jugendliche bedeutet das echte Handlungserfahrungen, und für uns bedeutet es, Verantwortung Schritt für Schritt zu begleiten, statt sie nur zu erwarten.

Auch nach außen war Qualität spürbar, wenn Jugendliche bei öffentlichen Einsätzen Aufgaben übernahmen und dabei Planung, Organisation, Hygiene und den direkten Kontakt mit Erwachsenen trainierten. Rückmeldungen von Eltern, etwa zur Watersports Kolonie oder zu Ausflügen, sind für uns dabei ein wichtiges Signal, weil sie zeigen, wie die Arbeit bei den Familien ankommt und ob Jugendliche sich wohlfühlen und profitieren.

Insgesamt stand 2025 weniger im Zeichen möglichst großer Projekte, sondern im Zeichen stabiler Beziehungen, regelmäßiger Kontaktmomente und echter Verantwortung in passenden Schritten. Das ist nicht immer gut sichtbar, aber es entscheidet am Ende darüber, ob Jugendliche wiederkommen, sich öffnen und mit der Zeit auch selbst aktiv mitgestalten.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkte aus dem Jugendhauskonzept “Concept d’Action Général - C.A.G.”



Im Folgenden werden die übergreifenden Schwerpunkte seitens Elisabeth Jeunesse welche im C.A.G. 2025-2027 aufgeführt und anschließend mit dem Angebot des Jahres 2025 verglichen.

Schwerpunkt - Qualitätsnachweis in der Jugendarbeit

Der Qualitätsnachweis in der Jugendarbeit zeigt sich für uns nicht nur in gelungenen Angeboten, sondern auch in der ehrlichen Auswertung von Beteiligung und Motivation. Beim Kino Abend im Rahmen des Kultursommer war für uns ein starkes Qualitätszeichen, dass mehr Jugendliche teilgenommen haben als ursprünglich eingeschrieben waren und dies ohne Gegenleistung, was klar dafür spricht, dass das Angebot für die Jugendlichen attraktiv war und aus eigener Motivation angenommen wurde. Es zeigt uns auch, dass niedrigschwellige Formate für Jugendliche durchaus als attraktiv erlebt werden können.

Gleichzeitig hat die Jugendversammlung deutlich gemacht, dass gute Rahmenbedingungen allein nicht automatisch zu Beteiligung führen, obwohl Termine gemeinsam mit den Jugendlichen festgelegt und sogar kostenlose Snacks angeboten wurden, erschien niemand. Auch die Make it youth Mauer brachte vielen Ideen seitens der Jugendlichen, die Umsetzung blieb jedoch weitestgehend aus. Für uns ist genau diese Beobachtung ein wichtiger Qualitätsnachweis, weil sie sichtbar macht, wo Jugendliche bereits Interesse und Mitteilungsbereitschaft zeigen und wo wir sie in den nächsten Schritten noch gezielter begleiten müssen, damit aus Ideen mehr Eigeninitiative und konkrete Umsetzung entsteht. Deshalb gehört zur Qualitätsarbeit im Jugendhaus auch die gemeinsame Reflexion mit den Jugendlichen, um zu verstehen, welche Formate wirklich zu ihrer Lebensrealität passen und wie Beteiligung alltagstauglich gestaltet werden kann.

Dass wir als Jugendhaus kontinuierlich Jugendliche erreichen, belegen auch die Zahlen aus dem Journal de bord von 2025. So konnten wir 3121 Besuche zählen was im Schnitt 260 Besucher pro Monat ausmachen, was eine Steigerung von 731 Besuchern zum Vorjahr ausmacht. Dies ist eher ein quantitativer Nachweis, der unserer Ansicht nach auf die qualitativ gute Arbeit zurückzuführen ist, sowie auf die Teilnahme des Jugendhauses an mehreren Gemeindeangeboten, wie dem Kino Owend, Family-Day, Nuit du Sport um nur einige aufzulisten.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Digitale Jugendarbeit mit dem Fokus E-Gaming/E-Sports

Die digitale Jugendarbeit mit Fokus auf E-Gaming und E-Sports haben wir vor allem über den Gaming Room mit seinem Rennsimulator und sowie den Pc's und PS5 und PS4 umgesetzt.

Im Gaming-Raum des Jugendhauses gelten klare Regeln, die wir gemeinsam mit den Jugendlichen ausgearbeitet haben und für jeden sichtbar sind. Sie sorgen für eine entspannte und angenehme Atmosphäre, wo jeder sich wohl fühlt und sich frei entwickeln kann. Ebenfalls ist das Übernehmen von Verantwortung für Material und Raum uns sehr wichtig.

Solche Regeln gelten auch im digitalen Raum das heißt während des Spielens. Jeder wird mit Respekt behandelt. Hier legen wir großen Wert drauf.

Der Simulator ist dabei mehr als ein Spielgerät. Jugendlichen wird erklärt warum eine richtige Sitzposition (PoppoMeter) und das richtige Anfassen des Lenkrades von so großer Wichtigkeit sind. Ihnen wird verständlich gemacht, dass dies nur eine Simulation ist, jedoch ein Crash im realen Leben schwerwiegende Konsequenzen mit sich ziehen kann, abgesehen von den Finanziellen. Diese grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten sind ebenfalls für den Führerschein relevant. Die Blickführung, Einschätzen von Geschwindigkeit, Bremspunkt, Ideallinie, sauberes Lenken, Scheitelpunkt, auch Apex genannt, und das Verstehen von Situationen im "Renn"Verkehr auf der Rundstrecke. Im Fahren selbst kommen Themen wie Beobachtung des gegnerischen Fahrers, Geduld, Durchhaltevermögen und Risikomanagement ganz praktisch vor, etwa bei der Frage ob ein Überholmanöver sinnvoll ist oder nicht.

Gleichzeitig trainieren sie Konzentration über längere Zeit, also gezieltes Dranbleiben statt kurzer, hektischer Runden wie man es oft aus anderen Spielen kennt.

Ein wichtiger Punkt ist der Umgang mit Emotionen im Gaming. Frust, Enttäuschung oder Aggression werden bei uns nicht ignoriert, sondern sofort angesprochen, sobald wir merken, dass die Stimmung kippt. Wir stoppen dann kurz, benennen klar, was gerade passiert, und klären, welche Grenze überschritten wurde, zum Beispiel Beleidigungen im Sprachchat oder das Anschreien anderer. Dabei geht es auch um Selbstreflexion, denn nicht jede Niederlage liegt am Gegner oder am Team, und nicht jeder Crash passiert nur wegen der anderen. Die Jugendlichen sollen lernen, die eigene Rolle zu prüfen, Fehler einzugestehen und daraus konkrete Verbesserungen abzuleiten, statt Schuld zu verteilen. Das hilft, Konflikte zu entschärfen, die Gruppe zu schützen und langfristig einen fairen, konzentrierten Umgang im Gaming Raum zu sichern.

Für 2026 sehen wir zwei konkrete Verbesserungen. Eine stabilere Internetverbindung würde Angebote zuverlässiger machen, und zusätzliche PCs würden Teamplay und gemeinsame Team Sessions möglich machen und so gemeinsames Lernen stärken, besonders was die Kommunikation, Teamfähigkeit, Zusammenspiel im Team angeht.

Parallel bleibt die Sensibilisierung der Eltern ein fester Bestandteil, damit die Eltern verstehen, was wir pädagogisch mit Gaming erreichen und wie eine gesunde Balance zu Hause unterstützt werden kann.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Mobile Jugendarbeit (MJA)

Im Jahr 2025 verlagerte sich der Schwerpunkt unserer Arbeit signifikant in den öffentlichen Raum. Die Mobile Jugendarbeit (MJA) versteht sich hierbei nicht nur als reines Freizeitangebot, sondern als pädagogische Begleitung der Jugendlichen in ihren eigenen Sozialräumen.

Raumaneignung, Kooperation und Partizipation im Sozialraum

Ein zentrales Bedürfnis der Jugendlichen war der Zugang zum Fußballfeld des USMM. Pädagogisch stand hierbei nicht die Vereinsmitgliedschaft im Vordergrund, sondern die Erschließung attraktiver Bewegungsräume:

- **Ressourcennutzung & Vernetzung:** Durch den direkten Austausch mit dem Präsidenten des USMM konnten wir das lokale Fußballfeld für unsere offene Jugendarbeit zugänglich machen. Dies zeigt den Jugendlichen, dass durch Absprachen, Einhaltung der Absprachen sowie gegenseitigen Respekt Räume verfügbar werden. Die Mobile Jugendarbeit fungiert als Brücke zwischen den Bedürfnissen der Jugendlichen nach attraktiven Plätzen und den institutionellen Rahmenbedingungen des Vereinsgeländes.
- **Lebensweltorientierung:** Während die öffentlichen Multisportfelder, auch durch ihre Größe, oft weniger attraktiv sind, bietet das Fußballfeld eine Atmosphäre, die die Jugendlichen stärker motiviert. Wir versuchen ihren Sozialraum zu erweitern und diesen mit pädagogischen Angeboten zu beleben.
- **Niederschwelliger Zugang:** Durch Aktivitäten, egal ob sportlicher, kreativer oder spielerischer Art, konnten wir auf dem großen Fußballplatz neue Jugendliche erreichen, die die Hemmschwelle eines stationären Jugendhauses bisher nicht überschritten hatten. Trotzdem kamen einige von ihnen, die durch das gemeinsame Kicken draußen Vertrauen gefasst hatten, später ins Jugendhaus, sei es um sich ein Eis oder ein Softdrink zu kaufen.

Strategische Weiterentwicklung & Herausforderungen

Ein wesentlicher Bestandteil der MJA ist die Sozialraumanalyse. Auch wenn die praktische Umsetzung (wie das Fehlen detaillierter Kartografien) uns vor Herausforderungen stellte, konnten wir wichtige Impulse setzen. Die Sensibilisierung der Gemeinde für die Aufenthaltsorte Jugendlicher ist ein erster Schritt, um den öffentlichen Raum jugendgerechter und inklusiver zu gestalten.

Im Rahmen des Erasmus-Plus-Projekts „Mobile Minds“ (in Kooperation mit der Stadt Köln) konnten wir unsere fachliche Basis stärken und unser Wissen erweitern.

- **Qualitätsentwicklung:** Wir haben unsere Arbeitsweise klar definiert, sowie pädagogische Ziele erarbeitet. Dabei stand die Frage im Fokus: „Was bedeutet Mobilität für unsere spezifische Gemeinde?“
- **Methodische Vielfalt:** Ein Highlight der Projektarbeit ist die Entwicklung eines Methodenkoffers, in Form eines Handbuchs, sowie Karteikarten welche ab 2026 sicherstellen, dass unsere Arbeit, auch in schwierigen Situationen, methodisch fundiert und abwechslungsreich bleibt.
- **Personalentwicklung:** Trotz krankheitsbedingter Ausfälle und zeitlicher Hürden bei Fortbildungen nutzen wir die gewonnenen Erkenntnisse zur internen Wissensvermittlung.

Das Ziel für 2026 ist es, die anfängliche Unsicherheit in der Umsetzung durch klare Strukturen und das nachgeholte Coaching in fachliche Souveränität zu verwandeln.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Erweiterung des Fortbildungsangebots für Jugendliche

2025 lässt sich der Rennsimulator auch hier einordnen, weil er mehr ist als Spiel. Jugendliche sammeln Erfahrungen, trainieren Reaktionsvermögen, Multitasking, Risikoeinschätzung und lernen auch, eigene Emotionen zu regulieren, gerade bei Fehlern, Stress oder Konkurrenz. Für 2026 wäre sinnvoll, dieses Feld stärker zu benennen und bei Bedarf durch kurze Inputs zu Verkehr, Regeln und Verantwortung zu ergänzen, damit der Transfer noch sichtbarer wird.

Im Schwerpunkt Ausbau von Weiterbildungs, Präventions und Informationsangeboten haben wir 2025 das Fortbildungsangebot für Jugendliche weiter ausgebaut und dabei bewusst auf praxisnahe Lernsettings gesetzt.

Der Rennsimulator war hier ein zentraler Baustein. Die Jugendlichen konnten Fahrpraxis in einem sicheren Rahmen sammeln und gleichzeitig mehrere Abläufe koordinieren, Gas geben, bremsen, schalten und den Blick auf Strecke und Situation behalten.

Jugendliche sammeln Erfahrungen, trainieren Reaktionsvermögen, Multitasking, Risikoeinschätzung und lernen auch, eigene Emotionen zu regulieren, gerade bei Fehlern, Stress oder Konkurrenz.

Sie trainieren nicht nur Reflexe, die auch im Straßenverkehr von großer Wichtigkeit sind, sie lernen Risiken einzuschätzen, zum Beispiel ob ein Manöver sinnvoll ist oder ob Zurückhaltung die bessere Entscheidung ist.

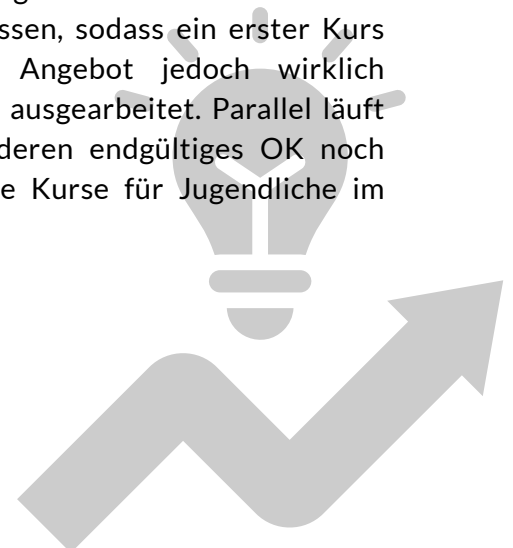
Zusätzlich verstehen die Jugendlichen die Verbindung zwischen Auto und PC besser, weil sie erleben, wie Technik, Einstellungen und Software zusammenwirken.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Regulation der eigenen Emotionen. Wir thematisieren Frust und Überforderung direkt und arbeiten daran, dass Jugendliche bewusst reagieren und sich wieder stabilisieren, statt impulsiv zu handeln.

Ergänzend dazu haben wir mit dem Market Simulator ein Angebot genutzt, das andere Kompetenzen stärkt, Organisation, Struktur, den Blick fürs große Ganze, Prioritäten setzen und Entscheidungen treffen, auch unter Zeitdruck.

Jugendliche merken dabei, dass Entscheidungen Folgen haben und dass man Prozesse verbessern kann, wenn man reflektiert statt einfach nur weitermacht.

Ein Baustein, der 2025 noch nicht wieder als eigenes Angebot für Jugendliche stattfinden konnte, war der Erste Hilfe Kurs. Der nächste Schritt ist hier klar gesetzt. Ein Mitarbeitender hat die Qualifikation als Erste Hilfe Ausbilder bereits abgeschlossen, sodass ein erster Kurs grundsätzlich schon hätte stattfinden können. Damit das Angebot jedoch wirklich jugendgerecht ist, wird der Kurs aktuell noch didaktisch passend ausgearbeitet. Parallel läuft die letzte formelle Abstimmung mit der zuständigen Instanz, deren endgültiges OK noch aussteht. Sobald diese Freigabe vorliegt, können die Erste Hilfe Kurse für Jugendliche im vorgesehenen Rahmen starten.





MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Europäische Jugendarbeit - Erasmus+

Die europäische Jugendarbeit verfolgt das Ziel, Jugendlichen durch internationale Austauschformate neue Erfahrungsräume zu eröffnen und ihr europäisches Bewusstsein zu stärken. In Zusammenarbeit mit der nationalen Agentur Anefore arbeitet Elisabeth Jeunesse daran, sich langfristig als verlässlicher Partner in der europäischen Jugendarbeit zu positionieren. Durch die aktive Mitwirkung am Erhalt des Quality Labels sollen sowohl Jugendliche aus Luxemburg an Partnerorganisationen in Europa entsendet als auch junge Menschen aus anderen Ländern aufgenommen werden. Erasmus+-Projekte tragen zur Förderung interkultureller Kompetenzen, sozialer Teilhabe und persönlicher Entwicklung bei und richten sich perspektivisch an Jugendliche aus dem gesamten Land.

Im Rahmen des Schwerpunkts der europäischen Jugendarbeit läuft seit Mitte 2025 ein Fachaustausch mit der Stadt Köln. Durch dieses Erasmus+ finanzierte Projekt wurde parallel zu mobiler Jugendarbeit auch der fachliche Austausch im Bereich der europäischen Jugendarbeit weitergeführt. Das Erasmus+-Projekt ermöglicht den Austausch mit Fachkräften der Stadt Köln mit Schwerpunkt auf mobiler Jugendarbeit, um Erfahrungen aus unterschiedlichen Praxisfeldern zu reflektieren, methodische Ansätze weiterzuentwickeln und Impulse für die eigene Arbeit zu gewinnen. Das Projekt läuft noch bis August 2026.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - "Team Animateur" – Freiwilligenförderung und -management

Der Schwerpunkt Team Animateur stand 2025 im Zeichen von Freiwilligenförderung und einem aktiven Management der Jugendlichen, die Verantwortung übernehmen wollten.

Bei der Watersports Kolonie war der Ausgangspunkt ein klares Bedürfnis und Anfrage der Jugendlichen. Die Planung und Vorbereitung wurde gemeinsam mit den Animatoren getragen, was nicht nur die Qualität der Kolonie gestärkt hat, sondern auch die Sichtbarkeit des Jugendhauses erhöht hat. Wir konnten dadurch neue Jugendliche erreichen und bei einigen das Interesse am Jugendhaus wecken.

Vor Ort zeigte sich, dass die Animatoren grundsätzlich einen guten Umgang mit den Jugendlichen hatten und als Bezugspersonen funktionieren konnten.

Gleichzeitig wurden aber auch Lernfelder sichtbar, die für die Weiterentwicklung wichtig sind. Besonders der Umgang mit Social Media brauchte klare Grenzen. Auch die Vorbildfunktion das Handy und Social Media am Lagerfeuer zu nutzen wurde auch von Teilnehmern der Kolonie als nicht passend empfunden.

Dazu kam der hohe Zeitaufwand, den viele unterschätzt haben, sowohl in der Vorbereitung als auch während der Kolonie. Auch bei Eigeninitiative und Zuverlässigkeit gab es Unterschiede. Nicht alle Aufgaben wurden selbstständig erkannt oder erledigt, und einige Animatoren haben die eigene Verantwortung anfangs zu leicht eingeschätzt.

Diese Erfahrungen waren für uns kein Rückschritt, sondern ein konkreter Ansatzpunkt, um Begleitung, Absprachen und Rollenklärung künftig noch klarer zu gestalten.

Auch beim Family Day im Rahmen des Kultursommer wurde sichtbar, wie wertvoll freiwilliges Engagement ist. Jugendliche haben aktiv mitgeholfen, sind in Kontakt mit Eltern gekommen und haben sich als positive Vertreter des Jugendhauses gezeigt. Mit Angeboten wie Buttons und Zuckerwatte Workshop konnten sie Kinder und Jugendliche ansprechen, Hemmschwellen abbauen und gleichzeitig praktische Aufgaben übernehmen. Genau diese Mischung aus Mitmachen, Verantwortung und Sichtbarkeit ist ein Kern unseres Team Animateur Ansatzes.

Zum Jahresabschluss zeigten wir als Jugendhaus nicht nur Präsenz auf unserem Stand am Weihnachtsmarkt der Gemeinde Contern. Auch EJ Animatoren betreuten im Auftrag der Gemeinde am gesamten Wochenende die Curling Piste. Sie leiteten Familien und Besucher an, gaben spielerische Hilfestellungen und nutzten die Gelegenheit für einen niederschweligen Austausch mit den Besuchern, dies trotz sehr schlechtem Wetter. Diese erfolgreiche Zusammenarbeit stärkte unsere Sichtbarkeit in der Gemeinde und bot einen positiven Rahmen für Begegnungen außerhalb des Jugendhauses.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Sensibilisierung auf geschlechterspezifische Aspekte

Im Jahr 2025 wurde dieser Schwerpunkt konsequent alltagsnah und niederschwellig umgesetzt. Unser Ziel ist es, den Jugendlichen einen Raum zu bieten, in dem Interessen nicht an Geschlechterrollen gebunden sind und eine Teilnahme ohne Bewertung möglich ist.

Niederschwelliger Zugang und gelebte Normalität

Um Rollenbilder nicht zu verfestigen, sondern aktiv aufzulockern, sind alle Angebote, von Kreativworkshops bis hin zu sportlichen Aktivitäten, grundsätzlich für Jugendliche jeden Geschlechts (LGBTQIA+) zugänglich.

Besonders wichtig war uns hierbei der spontane Zugang, wo mehrere Aktivitäten ohne aufwendige Vorbereitung "angeboten" wurden (ohne aktive Bewerbung), sobald Interesse in der Gruppe entstand.

Praktische Beispiele aus dem Alltag:

- **Interessen vor Klischees:** Es wird vermehrt zur Normalität, dass männliche Jugendliche an Pole-Dance-Kursen, Tanzpartys oder Perlen-Workshops teilnehmen, während weibliche Jugendliche sich gleichermaßen für Karting, Rennsimulator, Gaming oder Lasergame begeistern.
- **Initiative in der Kolonie:** Während der Ferienfreizeiten wurde dieser Ansatz besonders sichtbar. Die Jugendlichen nahmen eigenständig an Aktivitäten teil, die sie im klassischen Alltag vielleicht nicht für sich gewählt hätten.
- **Sprachliche und spielerische Offenheit:** Die Sensibilisierung findet auch im Jugendhausalltag statt, etwa wenn bei Rollenspielen wie „Loups Garous“ männliche Jugendliche ganz selbstverständlich die Rolle der „Bürgermeisterin“ übernehmen möchten.

Gleichberechtigung in der Aus- und Weiterbildung

Dieser geschlechterunabhängige Zugang zieht sich durch unser gesamtes Portfolio. Ob bei den Animateur-Lehrgängen (A & B), dem Babysitting-Kurs oder der Nutzung technischer Geräte wie der T-Wall.

Das Jugendhaus Mutfert fördert konsequent die individuelle Entwicklung der Jugendlichen, unabhängig von gesellschaftlichen Etiketten wie „typisch männlich“ oder „typisch weiblich“.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Gesundheit- und Bewegungsförderung in der Jugendarbeit

Im Schwerpunkt Gesundheit und Bewegungsförderung haben wir 2025 Bewegung als festen Bestandteil unserer Jugendarbeit gelebt, drinnen wie draußen.

Vieles entstand bewusst spontan, weil Jugendliche oft nicht Wochen im Voraus planen, sondern im Moment entscheiden, ob sie mitmachen. Gleichzeitig haben wir mit dem Format Aktiv dobaussen einmal pro Woche eine klare Struktur geschaffen, die auch zur mobilen Jugendarbeit passt und verlässlich Bewegung in den Alltag bringt.

Durch die Netzwerkarbeit mit dem USMM konnten wir den Zugang zum Fußballfeld weiter festigen und damit genau dort ansetzen, wo die Jugendlichen wirklich hingehen wollen.

Neben dem Fußball haben wir auch Angebote in der Gemeinde genutzt, zum Beispiel Multisport und das Volleyballfeld, damit Bewegung nicht nur punktuell stattfindet, sondern im direkten Lebensraum der Jugendlichen. Dabei ging es nicht nur um Fitness, sondern auch um soziale Kompetenzen. Jugendliche lernen Regeln einzuhalten, fair zu bleiben, Konflikte zu klären und als Team zu funktionieren. Wichtig war uns auch das Mitbestimmungsrecht.

Die Jugendlichen haben mitentschieden, was gemacht wird, wo wir hingehen und wie die Aktivitäten ablaufen. Ein weiteres starkes Beispiel für Bewegung und Gesundheitsförderung war die Watersports Kolonie, in der körperliche Aktivität, Gruppenerlebnis und Ausdauer ganz selbstverständlich zusammenkamen. Dies jedoch alles ohne Druck.

Parallel zur körperlichen Aktivität bildete die wöchentliche Kochaktivität „Kachen & Brachen“ am Freitag einen zentralen Baustein unserer Gesundheitsförderung. Hier sensibilisieren wir die Jugendlichen für eine bewusste und ausgewogene Ernährung, indem wir konsequent auf frische Lebensmittel und den möglichen Verzicht industrielle Zusatzstoffe achten.

Ein besonderer pädagogischer Fokus liegt dabei auf der handwerklichen Eigenherstellung. Gemeinsam mit den Jugendlichen bereiten wir Grundkomponenten wie Pizzateig, Wraps, sowie Saucen prinzipiell selbst mit frischen Produkten zu. Durch dieses gemeinsame Schaffen entwickeln die Jugendlichen nicht nur ein tieferes Verständnis für Inhaltsstoffe und Qualität, sondern erleben auch, dass eine gesunde Lebensweise unmittelbar mit Genuss und Gemeinschaft verbunden ist. So fördern wir nachhaltig sowohl das körperliche Wohlbefinden als auch die Eigenverantwortung der Jugendlichen.

Obwohl wir auf Gesundheits- und Bewegungsförderung achten, gehört es auch zu unserer pädagogischen Haltung, die Lebensrealität der Jugendlichen anzuerkennen. So kommt es vor, dass wir auf Wunsch der Gruppe, meist im Anschluss an intensive sportliche Aktivitäten ein Fast-Food-Restaurant besuchen. In diesen Momenten steht nicht der Ernährungsaspekt im Vordergrund, sondern das soziale Miteinander und das Eingehen auf ihre spezifischen Bedürfnisse in ihrer Freizeitwelt. Dies ermöglicht es uns, eine authentische Beziehung zu den Jugendlichen zu pflegen, ohne den gesundheitlichen Gesamtrahmen unserer Arbeit aus den Augen zu verlieren.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Nachhaltigkeit und Umweltbewusstsein

Im Jahr 2025 verfolgten wir einen lebensnahen Ansatz, um Umweltbewusstsein fest im Alltag der Jugendlichen zu verankern.

Ein zentraler Baustein ist dabei das Superdrecksküschtl-Label. Für uns ist diese Zertifizierung weit mehr als nur ein positives Image nach außen; sie dient als praktisches pädagogisches Werkzeug, um Umweltverantwortung greifbar zu machen. Organisatorisch unterstützen uns die jährliche Visite und das dazugehörige Formular dabei, unsere Abläufe kontinuierlich zu überprüfen. So stellen wir sicher, dass Nachhaltigkeit kein punktuell Thema bleibt, sondern fester Bestandteil unserer täglichen Arbeit ist.

In der direkten Arbeit mit den Jugendlichen fördern wir das Bewusstsein für korrekte Mülltrennung und vermitteln die ökologischen Hintergründe. Dabei setzen wir bereits an, bevor Abfall überhaupt entsteht: Wir versuchen, unseren Einkauf so nachhaltig wie möglich zu gestalten, indem wir Lebensmittel lokal und saisonal beziehen und bei Materialien auf Langlebigkeit sowie Ökolabel achten.

In der Arbeit mit den Jugendlichen geht es vor allem um Mülltrennung und darum zu verstehen, warum das wichtig ist.

Wir setzen aber noch früher an, nämlich beim Einkaufen und beim Material. Wenn möglich kaufen wir lokal und saisonal ein und achten bei Materialien auf Langlebigkeit und auf Ökolabel. Gleichzeitig sprechen wir offen darüber, dass das im Alltag nicht immer leicht ist. Genau diese Situationen nutzen wir, um gemeinsam zu überlegen, wie man Verpackung reduzieren kann, welche Alternativen es gibt und wie Müllvermeidung schon vor dem Wegwerfen anfangen kann.

Schwerpunkt - Ausarbeitung eines Jugendschutzkonzepts

Die Ausarbeitung eines Jugendschutzkonzepts verfolgt das Ziel, ein sicheres und förderliches Umfeld für Kinder und Jugendliche zu gewährleisten. Innerhalb von Elisabeth Jeunesse wird ein einheitliches, praxisnahes Jugendschutzkonzept für die Jugendabteilungen erarbeitet, das rechtliche Anforderungen berücksichtigt und bestehende pädagogische Standards systematisch weiterführt.

In einer internen Arbeitsgruppe werden regelmäßig Informationen geteilt und die tägliche Praxis in den Entwicklungsprozess einbezogen. In den vergangenen Monaten wurde intensiv an der strukturellen Ausarbeitung des Konzepts gearbeitet, Inhalte geprüft und bestehende Dokumente reflektiert. Die Fertigstellung ist für Ende 2026 geplant und wird mit der Konvention im Jahr 2027 für alle Jugendorganisationen Pflicht.



QUALITÄTSMANAGEMENT & QUALITÄTSSICHERUNG



QUALITÄTSMANAGEMENT & QUALITÄTSSICHERUNG

Qualitätssicherungssystem

Mit der “Loi modifiée du 4 juillet 2008 sur la jeunesse” (geändertes Gesetz vom 4. Juli 2008 über die Jugend) wurde ein Qualitätssicherungssystem im Bereich der non-formalen Bildung und der Arbeit mit und für Jugendliche eingeführt.

Zur Gewährleistung der Qualität der vom gesamten anerkannten (Kinder- und) Jugendsektor angebotenen Leistungen stützt sich das System auf fünf zentrale Elemente:

- Der **Nationale Rahmenplan zur non-formalen Bildung** im Kindes- und Jugendalter (Cadre de référence national sur l'éducation non formelle des enfants et des jeunes <https://www.enfancejeunesse.lu/fr/cadre-de-reference-national/>), der die grundlegenden Ziele sowie die Grundsätze und Merkmale der non-formalen Bildung in Luxemburg umfasst;
- Die Erstellung eines allgemeinen **pädagogischen Konzepts** (Concept d'action général, CAG) für jede staatlich geförderte Bildungs- und Betreuungseinrichtung für Jugendliche;
- Die Führung eines **Logbuchs** (Journal de bord), das die Umsetzung des oben genannten pädagogischen Konzepts bestätigt;
- Die Erarbeitung eines **Weiterbildungsplans** (Plan de formation continue) für die Mitarbeiter **des jeweiligen Jugendhauses des Jugendsektors**;
- Den Besuch von **Regionalbeauftragten** (Agents régionaux, AREG), die überprüfen, ob die Einrichtung sich in der Praxis an ihrem allgemeinen pädagogischen Konzept orientiert.“[3]

Feedback

Das Feedback welches wir als Team erhalten, kann sowohl schriftlich (Messenger, WhatsApp, E-Mail..) oder mündlich in Gesprächen aufgenommen werden. Das Jugendhaus Mutfert nimmt Feedback jeder Natur sehr ernst und reagiert auf die Aussagen und Mitteilungen jeglicher Art. Konstruktives Feedback treibt nicht nur die Motivation des Team voran, sondern hilft auch die Jugendarbeit auf allen Ebenen zu verbessern und anzupassen.

Aussagen von Kindern, Jugendlichen, Elteren, Gemeindeangestellten, Bewohnern der Gemeinde, Politikern, Elisabeth- und Elisabeth-Jeunesse-Mitarbeitern sowie Partnerinstitutionen, tragen zur Qualitätsverbesserung oder aber Qualitätssicherung in den Jugendstrukturen bei.

Die Perspektive von Aussenstehenden ist für das Jugendhaus Mutfert ein sehr wichtiges Element und wichtiger Faktor für den Erhalt oder Verbesserung der Qualität.

[3] <https://men.public.lu/de/systeme-educatif/politique-jeunesse/principes-et-acteurs.html/> Stand Mai 2024



TEAM JUGENDHAUS MUTFERT



TEAM

JUGENDHAUS MUTFERT

Das Jugendhauses Mutfert ist seit 2024 so aufgestellt, dass sowohl eine männliche als auch eine weibliche Fachkraft vertreten ist. Diese Zusammensetzung ist aus pädagogischer Sicht bedeutsam, da sie den Jugendlichen unterschiedliche Ansprechpersonen bietet, dies je nach Thema, Situation oder persönlichem Empfinden, sich an die Person zu wenden, bei der sie sich sicher oder verstandener fühlen.

Zukünftig arbeiten wir weiter daran, die Zusammenarbeit im Team, die Rollenverteilung und die fachliche Ausrichtung so zu stärken, dass wir den Bedürfnissen und Herausforderungen der Jugendlichen gerecht werden können.



Claude POORTERS
Chargé de direction, Jugendhaus Mutfert

☎ +352 35 84 02 - 420
+352 621 13 69 49
✉ claudio.poorters@elisabeth.lu

Weiterbildungen 2025

16 Stunden: Cours de premiers secours | Corps Grand-Ducal d'Incendie & de Secours
43 Stunden: Moniteur 1. Hilfe | Corps Grand-Ducal d'Incendie & de Secours
12 Stunden: Gaming und Jugendarbeit - das Passt | Elisabeth forméiert
7,5 Stunden: KI im pädagogischen Alltag | Elisabeth forméiert



Michelle SIEBENALER
Educatrice diplômée, Jugendhaus Mutfert

☎ +352 621 839 196
✉ michelle.siebenaler@elisabeth.lu

Weiterbildungen 2025

8 Stunden: Babysitting.lu-Formateur | Elisabeth forméiert
4 Stunden: Danzen, Drénken, Knuutschen | Elisabeth forméiert
3 Stunden: Les rendez-vous du cadre de référence - jeunesse | SNJ
12 Stunden: Gaming und Jugendarbeit - das Passt | Elisabeth forméiert

Die Leitung, Unterstützung, Fachberatung, sowie die Begleitung des gesamten Qualitätsprozesses des Jugendbereiches bei Elisabeth Jeunesse unterliegt Herrn Strecker Daniel.



Daniel STRECKER
Leiter des Jugendbereichs Elisabeth Jeunesse

☎ +352 621 505 081
✉ daniel.strecker@elisabeth.lu

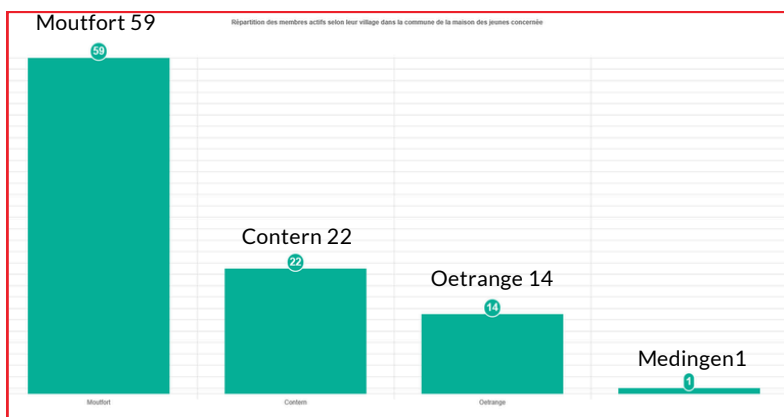


DATEN & STATISTIKEN

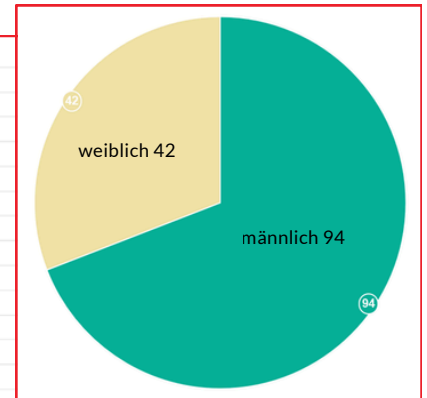
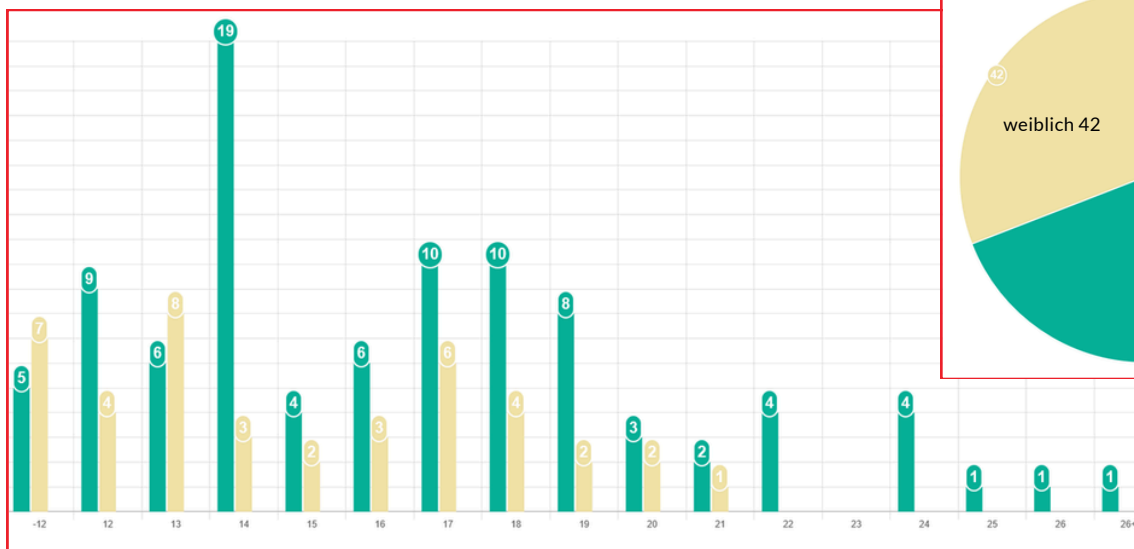


Die folgenden Daten stammen ausschließlich aus dem Journal de bord des „Ministère de l'Éducation nationale, de l'enfance et de la Jeunesse“ und werden gewissenhaft und besten Gewissens täglich vom Erzieherteam eingetragen.

Mitglieder & Besucherzahlen



im Jahr 2025 zählt das Jugendhaus insgesamt **96 aktive Mitglieder aus der Gemeinde Contern**. Dies bedeutet einen Zuwachs von 34 zum Vorjahr 2024.



Das Jugendhaus kann so auf **96 aktive Jugendliche aus der Gemeinde** und insgesamt auf **136 aktive Jugendliche** zurück blicken. Somit besuchen 40 Jugendlichen das Jugendhaus welche aus den umliegenden oder weiter entfernten Gemeinden des Landes den Weg nach Mutfert, für gezielte Angebote auf sich nehmen.

Die Mehrzahl der Jugendlichen welche das Jugendhaus besuchen befinden sich in der Alterssparte zwischen **11 und 19 Jahren**. Da auch ältere Jugendliche das Jugendhaus noch gelegentlich besuchen, jedoch leider seit 2020 nicht mehr im Journal de Bord geführt werden, können wir von einer, in den Anfangsjahren, **gelungenen Beziehungsarbeit** ausgehen. Die Beziehungsarbeit ist nach wie vor der größte und wichtigste Bestandteil der Jugendarbeit und wird dies auch bleiben.

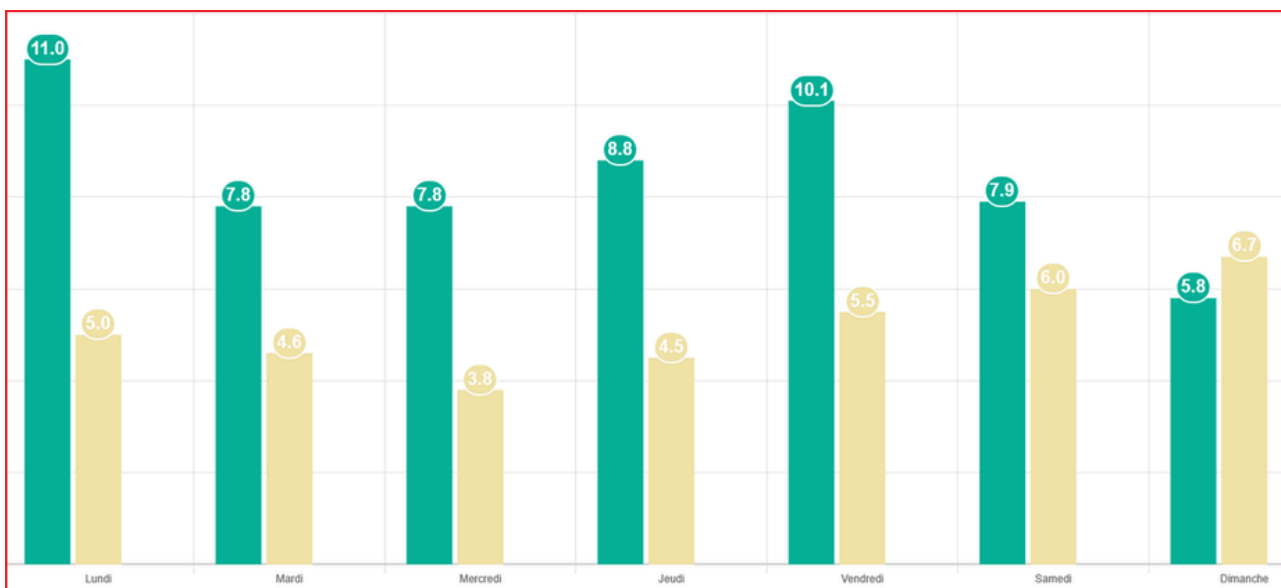


DATEN & STATISTIKEN

2025 zählt das Jugendhaus insgesamt **3121 Besucher (+731)**, davon **34.96% (+5,9%) Frauen** und **65.04% Männer**.



Im Durchschnitt zählt das Jugendhaus Mutfert **260 (+61) Besucher monatlich**. Die Besucherzahlen kann sehr stark variieren je nach Aktivität und Projekten, sowie im Zusammenhang mit der Schule, Sport und den aktuellen Vorlieben der Jugendlichen.

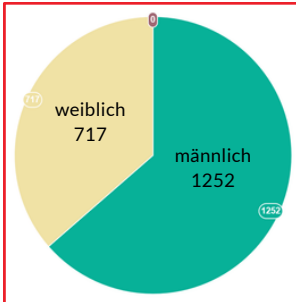


Diese Grafik gibt uns einen kurzen Überblick über die durchschnittliche Anzahl an Jugendlichen nach Geschlecht, an Tagen wo das Jugendhaus geöffnet hatte. Da an Sonntagen und Montagen das Jugendhaus eher selten geöffnet ist, entstehen diese Zahlen aus sehr wenigen Angeboten und sollten mit vorsicht betrachtet werden.

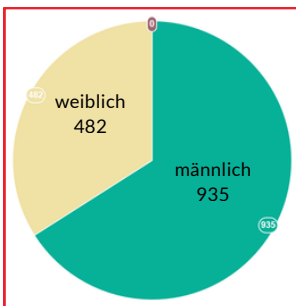


Aktivitäten & Projekte

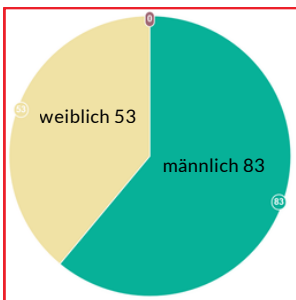
■ Masculin ■ Féminin ■ Non binaire



Insgesamt haben **1969 (+224) Jugendliche** sich an den unterschiedlichsten Angeboten beteiligt, davon **36.41% (+3.00%) Frauen** und **63.59% Männer**.



Im Rahmen der **Rencontre** konnten **insgesamt 1417 (+337) Jugendliche** erreicht werden, welche vor allem an stationären Angeboten wie Billard, Kicker, Darts, AirHockey, Gesellschaftsspiele aber auch kleinen Angeboten im Gaming-Raum teilgenommen haben.



Obwohl das Projekt "**Maison Relais meets Jugendhaus**" noch immer separat aufgeführt wird, müsste es bereits unter den Bereich "Rencontre" fallen. Es ist uns jedoch wichtig zu verdeutlichen, dass uns die Transition der Jugendlichen von der Maison Relais/Grundschule ins Jugendhaus am Herzen liegt. Somit versuchen wir jährlich neue Jugendliche für das Jugendhaus zu begeistern. Insgesamt haben leider nur **136 (-153) Jugendliche** über mehrere Wochen am Austausch teilgenommen und konnten wertvolle Erfahrungen sammeln.

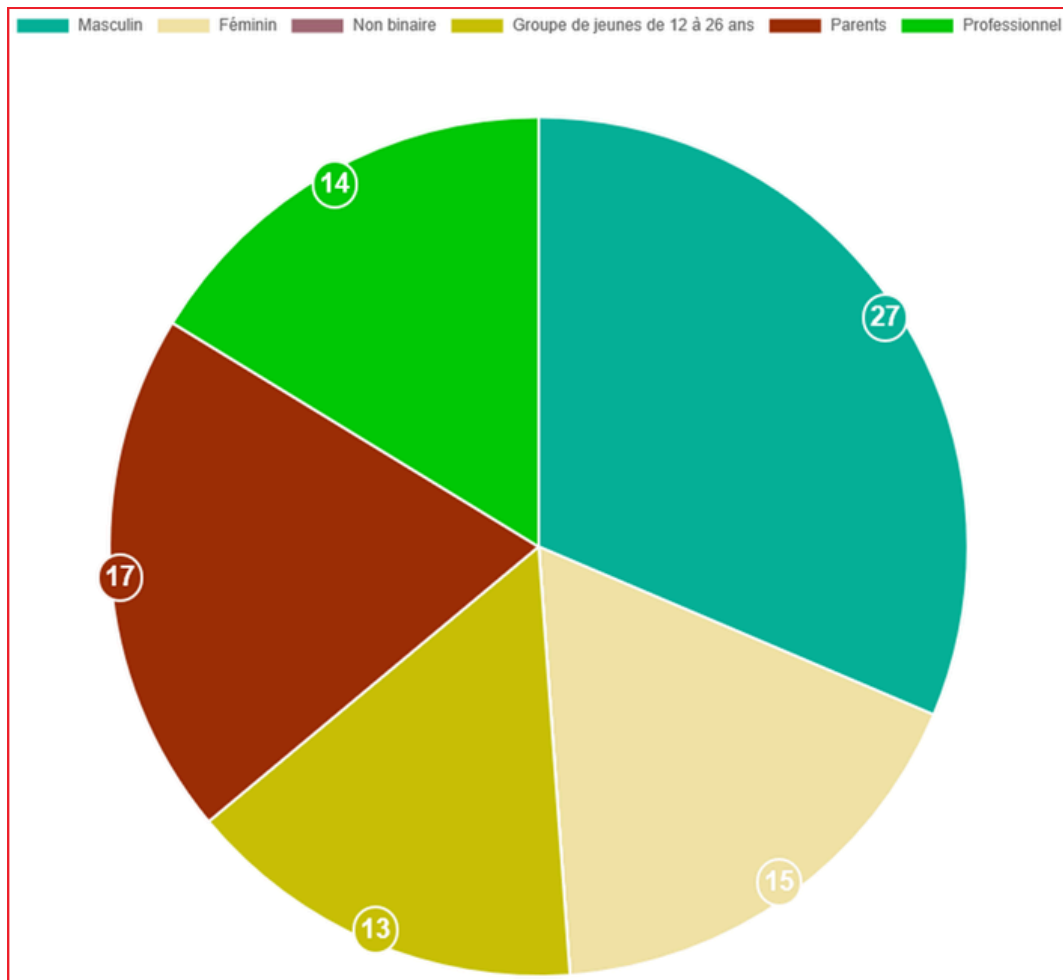


Wir versuchen den Bereich der Rencontre **möglichst vielfältig und abwechslungsreich zu gestalten** und so auch den **Anfragen der Jugendlichen gerecht zu werden**. In diesem Sinn wurde begonnen **regelmässige Jugendversammlungen** einzuberufen.



“Consultation, aide, assistance, guidance“

Dies ist ein Bereich der für Aussenstehende nicht sichtbar ist, da diese Gespräche mit den Jugendlichen/Eltern/Erziehern/Sozialpädagogen hinter verschlossenen Türen stattfinden. Diese **Interventionen mit Jugendlichen sind nur möglich**, wenn eine **stabile Beziehungsbasis** und **Vertrauensbasis** zwischen dem Erzieher und dem Jugendlichen besteht.



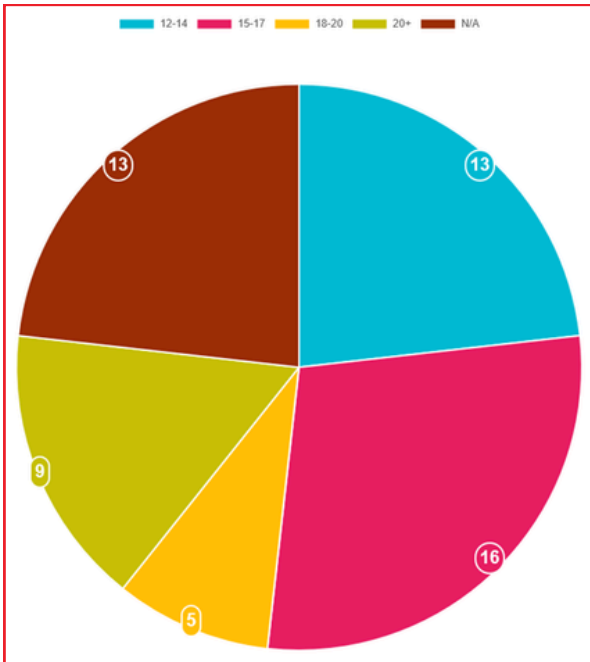
Wie man erkennen kann, wurden 2025 insgesamt **86 (+23) Gespräche** geführt. Diese Steigerung ist mit größter Wahrscheinlichkeit auf die personelle Stabilität aber auch auf die zunehmenden Besucherzahlen zurück zu führen.

Vermeehrt treten auch Gespräche mit **Eltern** (17 Gespräche +6) sowie andere **Professionelle** (4 Gespräche) aus dem Bereich des Jugendhauses in Kontakt. Eltern kommen vorbei und informieren sich über das Jugendhaus, bei den Erziehern geht es vor allem darum Probleme zu thematisieren und sich eine zweite Meinung zu holen. Häufige Gesprächsinhalte betreffen Schule, Freizeit, Freizeitgestaltung, Job, sowie das Verhalten der Jugendlichen.

Diese Gespräche nehmen sehr viel Zeit in Anspruch und finden meistens während der Öffnungszeiten des Jugendhauses statt. Es besteht auch die **Möglichkeit einer Terminvereinbarung** um gezielte Gespräche vorzubereiten.



“Consultation, aide, assistance, guidance“

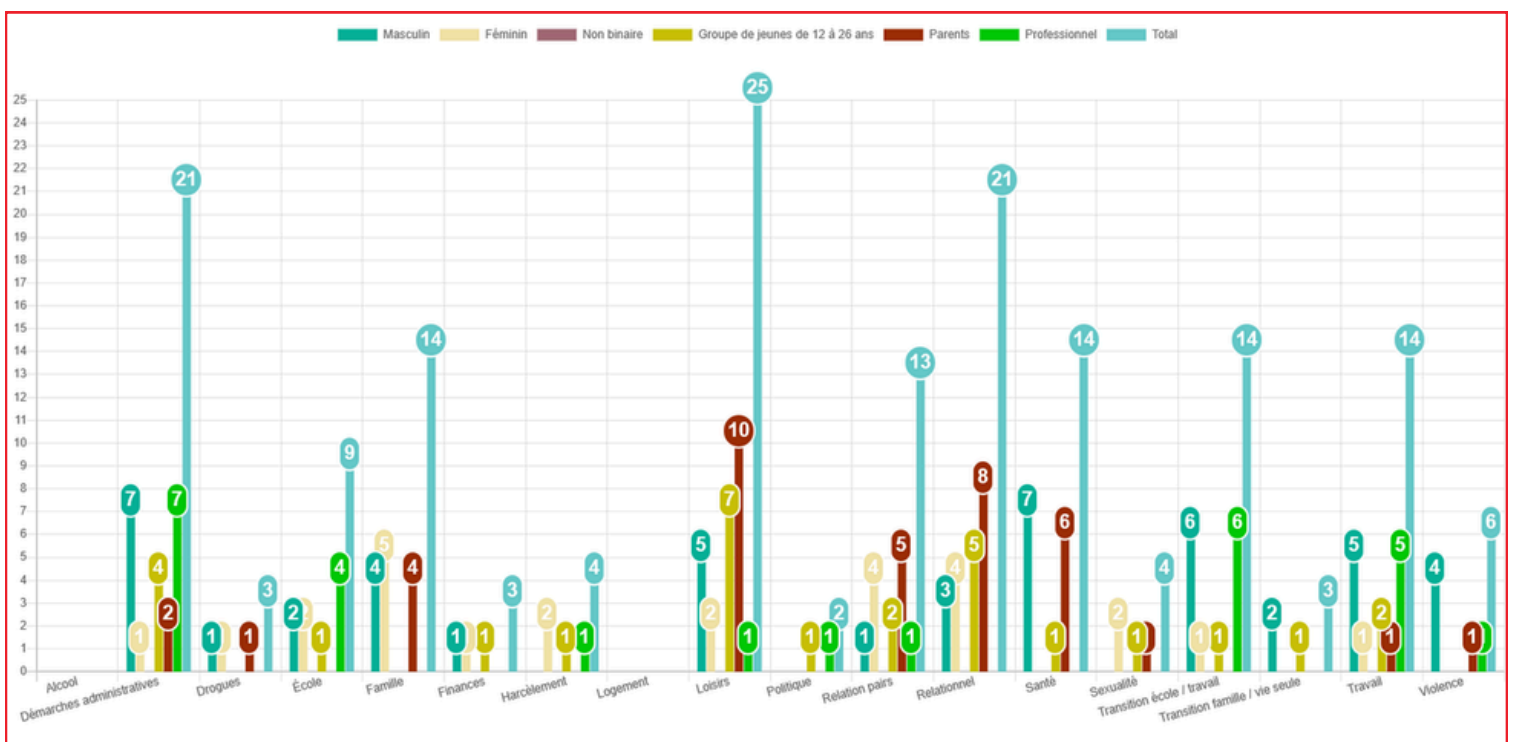


Auf dieser Grafik ist zu erkennen dass die **Aufteilung der geführten Gespräche pro Alterskategorie** ziemlich einheitlich ist.

Die **Gruppe der 12-14-Jährigen** nimmt mit 13 Gesprächen nicht die **Mehrzahl der Gespräche** in Anspruch, sondern die Gruppe der 15-17-Jährigen mit insgesamt 16 Gesprächen.

Das Thema „Loisir/Freizeit“ liegt an erster Stelle mit 25 Gesprächen, gefolgt vom Thema wie „Relationnel/Beziehung“, „Démarches administratives“ mit 21 Gesprächen.

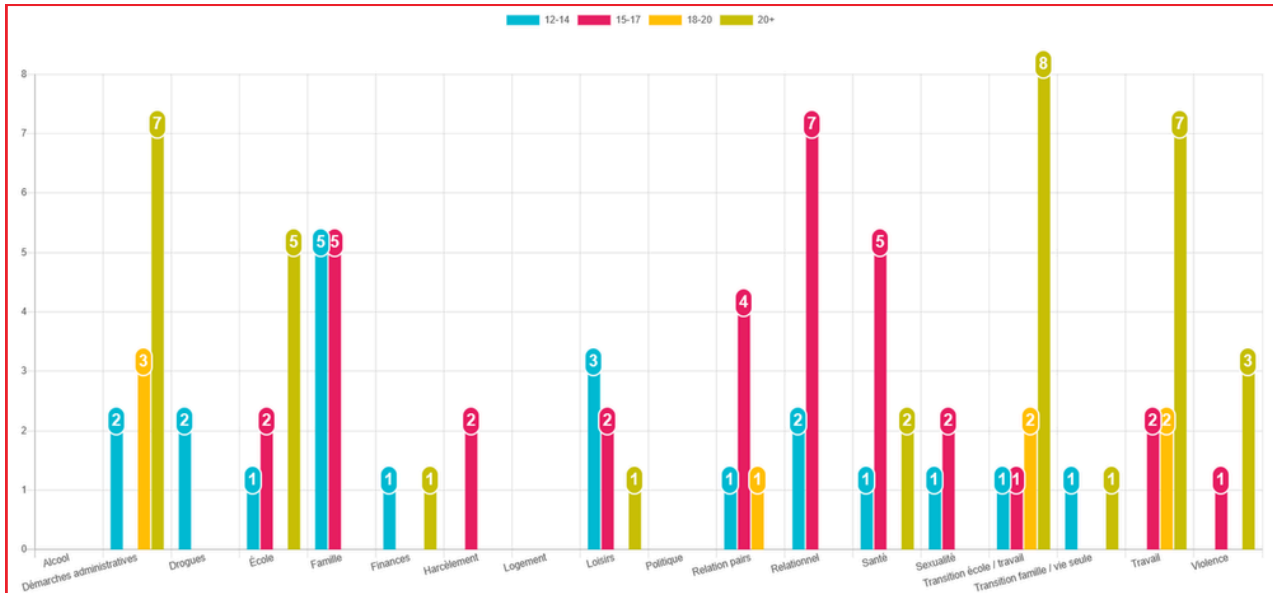
Themen wie „Travail“, „Famille“, „Santé“ und „Transition Ecole/Travail“ jeweils mit 14 Gesprächen waren ebenfalls wichtige Gesprächsinhalte für Jugendliche.





DATEN & STATISTIKEN

Sieht man sich die Farben der folgenden Grafik an erkennt man, dass ältere Jugendliche wesentlich mehr Redebedarf haben, jedoch weniger im Jugendhausalltag präsent sind. Hier steht vor allem der Bereich "Transition Ecole/Travail", "Travail" sowie "Démarches administratives" im Vordergrund.



Die Grafik zeigt gut, dass sich die Themen je nach Alter deutlich unterscheiden.

Bei den 12 bis 14 Jährigen stehen vor allem Familie und Freizeit im Vordergrund. Auch Schule und erste Themen rund um Gleichaltrige kommen vor. Auffällig ist, dass in dieser Altersgruppe auch Drogenthemen genannt werden.

Bei den 15 bis 17 Jährigen häufen sich vor allem relationale Themen, also Beziehungen, Gesundheit und Fragen im sozialen Umfeld. Hier liegen die höchsten Werte bei Relationnel und Santé. Auch Familie bleibt wichtig. Bei den 18- bis 20-jährigen ist das Feld insgesamt kleiner, dafür verschiebt es sich stärker in Richtung administrative Themen, Arbeit und Übergänge.

Ab 20 Jahren liegen die Schwerpunkte klar bei Übergang Schule Beruf bzw. Erwachsenenleben, Arbeit und administrativen Schritten. Das zeigt, dass mit zunehmendem Alter praktische Lebensfragen und Selbstständigkeit deutlich wichtiger werden.

Zusammenfassung

Die Grafiken zeigen insgesamt ein klares Bild von einer sehr gut genutzten und breit aufgestellten Arbeit im Jugendhaus. Am stärksten ist die Nutzung bei den Besucherzahlen im Frühling und Sommer, mit dem klaren Höhepunkt im Juli. Auch im Herbst bleibt die Nutzung stabil, erst im Dezember fällt sie deutlich ab. Insgesamt sind deutlich mehr männliche als weibliche Besucher und Teilnehmende erfasst, gleichzeitig ist die Beteiligung von Mädchen und jungen Frauen in mehreren Bereichen sehr stark und je nach Thema teilweise fast ausgeglichen.

In den Projekten und Aktivitäten sieht man besonders hohe Teilnehmezahlen in den Bereichen Bewegung und Gesundheit, Umwelt und Technik sowie Sprache, Kommunikation und Medien. Das spricht dafür, dass sowohl sportlich praktische als auch kreative und medienbezogene Angebote sehr gut angenommen werden.



DATEN & STATISTIKEN

Bei den Mitgliedern liegt der Schwerpunkt klar im Jugendalter zwischen 12 und 19 Jahren, mit einem besonders starken Kern rund um 14 bis 18 Jahre. Ältere Jugendliche und junge Erwachsene sind deutlich weniger vertreten.

Bei den Beratungen und Gesprächen zeigt sich, dass Themen wie Freizeit, Beziehungen, Gesundheit, Familie, Schule sowie Übergänge in Arbeit oder Erwachsenwerden eine wichtige Rolle spielen. Gleichzeitig sieht man je nach Alter unterschiedliche Schwerpunkte, was für eine altersgerechte Begleitung spricht. Als Schlussfolgerung für den Jahresbericht kann man festhalten, dass das Jugendhaus viele junge Menschen kontinuierlich erreicht, inhaltlich breit wirksam arbeitet und sowohl im offenen Treff als auch in Projekten und Beratung eine starke, alltagsnahe Unterstützung bietet.



ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT



ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT

Für die kommenden Jahre möchten wir die pädagogische Arbeit des Jugendhauses gezielt weiterentwickeln und dabei an zentrale Themen wie Beziehungsarbeit, der Partizipation im Alltag, der digitalen Jugendarbeit, der Nachhaltigkeit sowie der Zusammenarbeit mit lokalen und nationalen Partnern anknüpfen, die für die Lebenswelt der Jugendlichen relevant sind. Im Mittelpunkt stehen dabei nicht nur bewährte Ansätze, sondern auch neue Vorhaben, die wir schrittweise aufbauen und festigen möchten.



Maison Relais meets Jugendhaus und mobile Jugendarbeit

Wir wollen den Kontakt zu Kindern und Jugendlichen weiterhin frühzeitig fördern und den Übergang ins Jugendhaus aktiv begleiten. Das Projekt Maison Relais meets Jugendhaus soll deshalb auch künftig ein wichtiger Baustein bleiben, um Berührungspunkte abzubauen, erste Beziehungen aufzubauen und das Jugendhaus früh als vertrauten Ort erlebbar zu machen. Gleichzeitig möchten wir die mobile Jugendarbeit stärker ausbauen, um Jugendliche auch außerhalb des Jugendhauses in ihrer Lebenswelt zu erreichen. Geplant sind niederschwellige Aktionen an verschiedenen Orten in der Gemeinde, zum Beispiel auf Spielplätzen, an Sportanlagen, in Wohnvierteln oder bei öffentlichen Veranstaltungen.



Digitale Jugendarbeit als wichtiger Schwerpunkt und der analoge Ausgleich

Wir möchten die digitale Jugendarbeit weiterhin bewusst stärken und digitale Lebenswelten pädagogisch aufgreifen. Gaming, digitale Medien, KI und technische Werkzeuge sollen auch in Zukunft nicht nur als Freizeitbeschäftigung gesehen werden, sondern als Anlass, um Medienkompetenz, kritisches Denken, Kommunikation und Kreativität zu fördern. Gleichzeitig ist es uns wichtig, bewusste Ausgleichsräume zur digitalen Welt zu schaffen. Deshalb wollen wir nicht nur die analoge Spielkultur im Jugendhaus gezielter weiterentwickeln. Brettspiele, Kartenspiele und Rollenspiele sollen einen festen Platz im Alltag bekommen und als Raum für echte Begegnung, direkte Kommunikation und gemeinsames Erleben dienen. Auch die Teilnahme an Angeboten wie Kletterhafen, Indoor Skydiving sollen den Jugendlichen schmackhafter gemacht werden.



Partizipation und Mitgestaltung bis hin zu Jugendhausrat und darüber hinaus

Ein zentrales Ziel bleibt es, die Beteiligung der Jugendlichen weiter zu stärken. Regelmäßige Jugendversammlungen, die Wunschmauer in der Küche und direkte Gespräche mit den Jugendlichen sollen weiterhin stattfinden und durch niederschwellige Beteiligungsformen ergänzt werden. Jugendliche sollen die Möglichkeit haben, ihre Ideen, Wünsche und Kritik aktiv einzubringen und das Leben im Jugendhaus mitzugestalten. Langfristig möchten wir daraus eine verbindlichere Beteiligungsstruktur entwickeln, aus der sich bestenfalls ein Jugendhausrat und später vielleicht auch ein weiterführendes Beteiligungsmodell entwickeln könnte.



Fokus auf Beziehungsarbeit und individuelle Begleitung

Ein besonderer Schwerpunkt ist auch für das kommende Jahr auf der verlässlichen Beziehungsarbeit mit den regelmäßig anwesenden Jugendlichen. Die tägliche Präsenz, das offene Ohr im Alltag und die kontinuierliche Begleitung schaffen Vertrauen und fördern die Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen, sich einzubringen und an Projekten mitzuwirken. Gerade diese kontinuierliche Arbeit bildet die Grundlage für viele weitere Entwicklungsschritte im Jugendhaus.



ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT



Gaming, Bewegung und Medienkompetenz, Elternarbeit

Auch wenn 2025 noch kein fest etabliertes Esport Team entstand, konnten bereits wichtige Bausteine gelegt werden. Gaming wird bewusst pädagogisch begleitet und mit Themen wie Selbstregulation, Medienkompetenz und Ausgleich im Alltag verbunden. Bewegung, Ernährung bleibt dabei ein wichtiger Gegenpol. Weitere Ansätze in der Elternarbeit werden ebenfalls gesetzt, auch wenn dieser Bereich weiterhin Ausbaupotenzial zeigt. Da Gaming allgemein in der Gesellschaft als eher negativ angesehen wird, ist es uns umso wichtiger dass Eltern diesen Prozesse mit begleiten können und sollen.



Nachhaltigkeit als dauerhafter Bestandteil

Das Thema Nachhaltigkeit ist bereits seit Jahres im Jugendhausalltag verankert. Das SuperDrecksKëscht Label wird nicht nur als Auszeichnung verstanden, sondern als laufende pädagogische Arbeit mit den Jugendlichen. Auch wenn es nicht jedes Jahr als eigener Schwerpunkt benannt wird, möchten wir es doch dauerhaft im Alltag mitdenken und praktisch mit den Jugendlichen umsetzen. Somit werden Themen wie Müllvermeidung, bewusster Konsum, korrekte Mülltrennung, regionales Einkaufen und nachhaltiges Handeln alltagsnah aufgegriffen und gemeinsam reflektiert.



Zusammenarbeit mit Eltern und Partnern

Wir möchten die Zusammenarbeit mit relevanten Organisationen, mit Eltern, mit anderen Jugendhäusern und mit weiteren Anlaufstellen für Jugendliche gezielt weiter ausbauen. Dabei geht es nicht nur um digitale Themen oder Gaming, sondern auch um Gesundheit, Prävention, Sicherheit, Sexualität, Suchtverhalten sowie persönliche Entwicklung. Durch diese stärkere Vernetzung wollen wir die pädagogische Arbeit erweitern, Synergien nutzen und Jugendlichen ein breiteres und passenderes Angebot ermöglichen.



Themenabende und Informationsangebote

Für die Zukunft ist vorgesehen, verstärkt Informationsveranstaltungen für Jugendliche sowie und bei Bedarf auch Elternabende anzubieten. Dabei sollen Themen aufgegriffen werden, die Jugendliche direkt betreffen und in ihrem Alltag eine Rolle spielen. Dazu gehören unter anderem Sicherheit im Netz, Suchtverhalten, Liebe und Sexualität, Gaming sowie weitere aktuelle Fragen, die sich aus dem Alltag der Jugendlichen ergeben.



Babysitter Formation. sowie Erste Hilfe InHouse

Ein weiterer geplanter Schritt ist, die Babysitter Formation künftig selbstständig im Haus anzubieten. Durch eine hauseigene "Formatrice" werden wir Jugendlichen ein direkt zugängliches Weiterbildungsangebot ermöglichen, das ihre Selbstständigkeit, ihr Verantwortungsbewusstsein und ihre Handlungssicherheit stärkt.

Künftig werden wir Jugendlichen einen Erste Hilfe Kurs als Fortbildungsangebot anbieten. Damit möchten wir Jugendlichen die Möglichkeit geben, wichtige praktische Kompetenzen zu erwerben, Verantwortung zu übernehmen und Fähigkeiten zu entwickeln, die sowohl im Alltag als auch in späteren ehrenamtlichen oder beruflichen Zusammenhängen von Bedeutung sind.



ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT



Technik, Kreativität und Learning by Doing

Wir wollen Jugendlichen verstärkt Räume bieten, in denen sie Technik nicht nur konsumieren (Gaming), sondern selbst ausprobieren, kreativ werden und gestalten können. Der Einsatz von LaserCutter und 3D Druck soll kommendes Jahr ausgebaut werden. Ziel ist es, eine offene und kreative Lernumgebung zu schaffen, in der Learning by Doing, selbstständiges Tüfteln, problemlösendes Denken und das Umsetzen eigener Ideen im Vordergrund stehen. Jugendliche sollen erleben, dass sie mit digitalen Werkzeugen, Eigeninitiative, Kreativität, Motivation und Ehrgeiz selbst etwas erschaffen können.



Kolonien und Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche

Auch im Bereich der Freizeiten und Kolonien möchten wir Jugendlichen weiterhin Möglichkeiten eröffnen. Unser Ziel ist es, dass sie nicht nur als Teilnehmer von solchen Angeboten profitieren können, sondern je nach Alter und Erfahrung auch schrittweise Verantwortung als Animateur übernehmen können. Auch wenn einzelne Kolonien über Elisabeth Jeunesse organisiert werden, ist es uns wichtig, dass unsere Jugendlichen an diesen Erfahrungen teilhaben können und so die Möglichkeit bekommen sich weiterzuentwickeln.



Raumgestaltung als Zukunftsthema

Ein wichtiges Zukunftsthema ist für uns auch die Weiterentwicklung der Raumgestaltung. Die räumliche Umgebung beeinflusst stark, wie Jugendliche einen Ort wahrnehmen, nutzen und mitgestalten. Deshalb möchten wir gemeinsam mit Jugendlichen Ideen sammeln, Bedürfnisse sichtbar machen und erste Überlegungen für eine mögliche Umgestaltung entwickeln. Dazu gehören mögliche Planskizzen, der Austausch mit der Gemeinde, das Einholen erster Angebote und die Frage, welche Veränderungen realistisch und sinnvoll umsetzbar wären. Je nach Möglichkeiten könnte daraus perspektivisch auch eine konkrete Umsetzungsphase für das Jahr 2027 entstehen.

Insgesamt ist es unser Ziel, die Arbeit des Jugendhauses in den kommenden Jahren weiterzuentwickeln, Bestehendes zu festigen und neue Impulse zu setzen. Dabei möchten wir nah an der Lebenswelt der Jugendlichen bleiben, ihnen echte Beteiligung ermöglichen und ihnen Räume bieten, in denen sie sich ausprobieren, entwickeln und mitgestalten können.



ELISABETH JEUNESSE

Teambuilding für alle Mitarbeiter

Im November 2025 kamen alle Mitarbeitenden von Elisabeth Jeunesse zu ihrem traditionellen Teambuilding in der Jugendherberge in Prüm zusammen. In einer offenen und wertschätzenden Atmosphäre wurde die pädagogische Ausrichtung reflektiert und die Schwerpunkte der Jugendarbeit für das kommende Jahr gemeinsam weiterentwickelt. Gleichzeitig bot das Teambuilding den idealen Rahmen, um neue Mitarbeiter herzlich im Team willkommen zu heißen und sie aktiv in die gemeinsamen Prozesse zu integrieren.

Unter Einbeziehung der individuellen Stärken jedes Teammitglieds konnte eine gemeinsame Vision verabschiedet werden, die Kontinuität und Innovation verbindet. Das Ergebnis ist ein motivierendes und vielseitiges Jahresprogramm 2026, das junge Menschen stärkt, Partizipation fördert und klare inhaltliche Akzente setzt.



Auf dem Programm standen:

1. Prioritätenliste & Aktivitäten- und Eventkalender für das Jahr 2026
2. Neuheiten seitens des Ministeriums
3. Fachaustausch mit Pädagogen der mobilen Jugendarbeit Prüm
4. Herausforderungen und Lösungsansätze in der Jugendarbeit
5. Austausch und Feedback



ELISABETH JEUNESSE

Repräsentation Elisabeth Jeunesse

Als engagierter Träger der Jugendarbeit bringt sich Elisabeth Jeunesse aktiv in zahlreiche Gremien, Plattformen und Expertengruppen ein und gestaltet so die fachliche sowie strategische Weiterentwicklung der Jugendpolitik in Luxemburg mit.

Elisabeth Jeunesse ist in folgenden Gremien und Arbeitsgruppen vertreten:

- FEDAS-MENJE, Comité de pilotage Jeunesse
- MENJE, Arbeitsgruppen der Jugendarbeit
- FEDAS, Plattform Jeunesse
- DLJ, Daachverband vun de Lëtzebuerger Jugendstrukturen
- SNJ, Commission consultative Formation A, B, C,
- Babysitting.lu, Partner Plattform

Durch diese kontinuierliche Mitwirkung leistet Elisabeth Jeunesse einen aktiven Beitrag zur Qualitätsentwicklung, Professionalisierung und Vernetzung der non-formalen Jugendarbeit auf nationaler Ebene.



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse



FEDAS
LUXEMBOURG



DAACHVERBAND VUN
DE LËTZEBUERGER
JUGENDSTRUKTUREN



Service national
de la jeunesse





Mitarbeitergespräche, Teammeetings und Arbeitsgruppen

Chargé(e)s de direction der einzelnen Jugendhäusern

monatlich

Die Direktionen der Jugendhäuser stehen im regelmäßigen Austausch mit der Leitung von Elisabeth Jeunesse. Diese Treffen sind wichtig um eine geregelte Überprüfung der Arbeit zu garantieren und Lösungen für mögliche Herausforderungen zu besprechen.

Teamversammlung Elisabeth Jeunesse

3-4x pro Jahr

Teamversammlungen mit allen Mitarbeitern sind grundlegend um Neuigkeiten aus dem Jugendsektor zu kommunizieren. Wichtige Themen werden angesprochen und Informationen aus den Arbeitsgruppen geteilt.

Lokale und regionale Teamversammlungen

nach Bedarf der Mitarbeiter

Regelmäßig finden Versammlungen in den Teams der Jugendhäuser statt. Durch die gute Vernetzung unter den Strukturen werden auch mehrfach regionale Teamversammlungen durchgeführt, um zB. gemeinsame Aktivitäten und Events zu organisieren.

Mitarbeitergespräche

min. 1x im Jahr

Mitarbeitergespräche sind wichtige Termine für den Austausch zwischen der Leitung und dem einzelnen Mitarbeiter. Jeder Mitarbeiter bei Elisabeth Jeunesse hat mindestens ein jährliches Gespräch.

Arbeitsgruppen

Intern EJ

- Mobile Jugendarbeit
- E-Sport & Gaming
- Weiterbildungsangebot für Jugendliche
- Qualitätssicherung am Arbeitsplatz
- Digitalisierung der Jugendabteilung
- Babysitting.lu

Intern Elisabeth

- Jugendschutzkonzept
- Mitarbeiterförderung und Wertschätzung
- Weiterbildung für Fachkräfte
- Bientraitance

Extern

- SNJ
- MENJE
- FEDAS
- Gemeinden
- Kommissionen
- Partner
- Babysitting.lu
- Stadt Köln
- Club Unesco Metz
- Erasmus+



Statistiken - Formationen 2025

Im Jahr 2025 wurden insgesamt **33 Weiterbildungstage** organisiert. Die Formationen richten sich an Jugendliche ab 12 Jahren und werden kontinuierlich weiterentwickelt, um Qualität, Aktualität und Praxisnähe sicherzustellen.

Ein besonderer Schwerpunkt lag auf der **Babysitterausbildung**, die in Luxemburgisch, Französisch und Englisch angeboten wurde. Insgesamt fanden **17 eintägige Ausbildungen** mit **243 Teilnehmenden** statt. Darüber hinaus wurden zwei Durchgänge des **Animateur Brevet A** (4 Tage) mit insgesamt **37 Teilnehmenden** sowie ein Durchgang des **Animateur Brevet B** (8 Tage) mit **17 Teilnehmenden** durchgeführt. Damit leistete Elisabeth Jeunesse auch 2025 einen wichtigen Beitrag zur Qualifizierung junger Menschen im Bereich Verantwortung, Engagement und non-formale Bildung.



Statistiken - Kolonien 2025



2025 wurden **11 Kolonien**, zwischen 2 und 7 Übernachtungen, für **Kinder und Jugendliche** durchgeführt. **Insgesamt haben 321 Teilnehmer** im Alter zwischen 10 und 17 Jahren teilgenommen.

Bei der Planung und der Umsetzung wurden die Jugendarbeiter von insgesamt **41 Animateuren** (Jugendliche mit der Ausbildung zum Animateur) begleitet.

An folgenden Orten fanden 2025 im **Sommer** und im **Winter** Kolonien statt:

- Ostende, Belgien
- Aspelt, Luxemburg
- Obertauern, Österreich
- Bad Ischl, Österreich
- Verdun, Frankreich
- London, England
- Gravenzande, Niederlanden





Vision von Elisabeth Jeunesse



Freiwilligenmanagement

- Alltägliche Einbindung und Verantwortungsbewusstsein der Jugendlichen bei Elisabeth Jeunesse fördern
- Wertschätzung und Anerkennung - Aufbau eines qualifizierten Freiwilligenmanagements für jugendliche Freiwillige



Kolonien

- Erweiterung der Kolonien im Sommer und Winter
- Ausarbeitung eines spezifischen Qualitätsprozesses

Jugendwunnen

- Konkrete Umsetzung in Zusammenarbeit mit diversen Gemeinden
- Agreement und Konvention mit dem MENJE und dem MiLo



Babysitting.lu

- Steigerung des Bekanntheitsgrads | Werbung
- Fertigstellung des Quality-Labels
- Partizipation der Partner und Formateure an der Ausarbeitung von Weiterbildungsangeboten (Modulen)
- Erweiterung des Partnernetzwerks

Weiterbildungsangebot erweitern

- Neue Module an Workshops (Gaming, Mental Health, Bewegungsförderung, Babysitting)
- Bedürfnisorientierte Formationen für Jugendliche und Mitarbeiter (zB. Wertschätzung)



Digitales Jugendhaus

- Aufbau und Förderung eines Elisabeth Jeunesse E-Sports-Teams (Ganzheitliche Förderung von "mental & physical health")
- Innovative Angebote ausarbeiten (Streaming, Teammanagement, Videocutting, Moderation einer Community..)
- Events im Bereich E-Sports aufbauen, in Zusammenarbeit mit Luxemburger E-Sports Vereinen



DER TRÄGER ELISABETH - ANNE ASBL

Elisabeth

„Am sozialen Déngscht zu Lëtzebuerg“, im sozialen Dienst in Luxemburg, bringt das tiefe Engagement gegenüber der luxemburgischen Gemeinschaft zum Ausdruck.

Die Vision: ein Platz für jeden – in einer inklusiven und solidarischen Gesellschaft. Für ein menschliches Miteinander.

Als soziale Institution erkennt Elisabeth ihre kollektive Verantwortung gegenüber der Umwelt an. Elisabeth verpflichtet sich, nachhaltige Praktiken in alle Arbeitsbereiche zu integrieren, um den ökologischen Fußabdruck zu reduzieren – unter anderem durch den Verzicht auf Einwegplastik, Maßnahmen gegen Lebensmittelverschwendung sowie die bewusste Auswahl regionaler Mahlzeiten.

Weitere Selbstverpflichtungen umfassen die Charta der Wertschätzung (Bientraitance) sowie die Charta der Diversität.

Die Generaldirektion setzte sich wie folgt zusammen:

- **Frau Fabienne Steffen**, Generaldirektorin
- **Herr Carlo Friob**, stellvertretender Generaldirektor
- **Herr Laurent Mersch**, stellvertretender Generaldirektor

Jede Einrichtung und jeder Dienst wird von einer Direktion oder einem Direktionsbeauftragten geleitet.

2500+
Mitarbeiter

8000+
Betreute Personen

MEHR ALS 50
EINRICHTUNGEN
in Luxemburg

SEIT MEHR ALS
350 JAHREN AKTIV
in Luxemburg



Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

zum Abschluss des Jahresberichts 2025 möchten wir uns herzlich bei allen bedanken, die sich die Zeit genommen haben, diesen Bericht zu lesen. Er zeigt, wie vielfältig, nah am Alltag und gleichzeitig verantwortungsvoll die Arbeit im Jugendhaus Mutfert ist. Im Mittelpunkt standen auch 2025 die Jugendlichen, ihre Entwicklung, ihre Beteiligung und die tägliche Beziehungsarbeit, die oft im Kleinen beginnt und langfristig große Wirkung hat.

Ein besonderer Dank gilt allen Jugendlichen, die das Jugendhaus mit Leben füllen, Ideen einbringen, Verantwortung übernehmen und uns jeden Tag neu zeigen, wie wichtig diese Arbeit ist. Danke auch an unsere Animatoren, Partner, Unterstützer und Wegbegleiter, die unsere Projekte, Aktivitäten und Angebote mittragen und möglich machen.

Ebenso bedanken wir uns bei unseren Kolleginnen und Kollegen von Elisabeth Jeunesse, diese Zusammenarbeit ist für uns eine große Hilfe und ein wichtiger Rückhalt.

Ein ganz besonderer und persönlicher Dank geht in diesem Jahr an Michelle Siebenaler. Danke für deine große Flexibilität, deine hohe Professionalität und vor allem für die geniale Arbeit, die du Tag für Tag mit den Jugendlichen leistest. Deine ruhige, verlässliche und engagierte Art ist für das Jugendhaus und für viele Jugendliche von enormem Wert. Du bist im Alltag präsent, handelst mit Überblick und Herz und trägst wesentlich dazu bei, dass sich Jugendliche bei uns ernst genommen und gut begleitet fühlen.

Besonders deutlich wurde das auch bei der Watersports Kolonie. Diese wurde von dir sehr stark geplant, hervorragend organisiert und mit viel Einsatz professionell durchgeführt. Von der Vorbereitung bis zur Umsetzung war spürbar, wie viel Verantwortung, Struktur und pädagogisches Feingefühl du eingebracht hast. Für viele Jugendliche war diese Kolonie ein echtes Highlight des Jahres.

Danke auch an die Gemeinde Contern, das Ministerium, den SNJ, die Maison Relais, Schulen, Vereine und alle weiteren Partner, mit denen wir 2025 zusammenarbeiten durften. Diese Vernetzung ist für unsere Arbeit nicht nur hilfreich, sondern notwendig, damit Jugendliche verlässliche Strukturen und gute Übergänge erleben können.

Nicht zuletzt danken wir der Direktion von Elisabeth sowie allen Verantwortlichen für das Vertrauen und die Unterstützung im vergangenen Jahr. Dieses Vertrauen gibt uns den nötigen Rahmen, um Jugendarbeit verlässlich, kreativ und nah an den Bedürfnissen junger Menschen umzusetzen.

Danke an alle, die 2025 mitgetragen, mitgedacht und mitgestaltet haben. Wir freuen uns darauf, den eingeschlagenen Weg weiterzugehen und auch 2026 gemeinsam mit den Jugendlichen neue Schritte zu machen.

Poorters Claude, Chargé de Direction

“IF YOU DON'T FAIL, YOU'RE NOT EVEN TRYING.” - Denzel Washington

“BEI UNS MUSST DU DICH NICHT VERSTELLEN!”

