Autoren: Claude Poorters
& Daniel Strecker

2024 JAHRESBERICHT JUGENDHAUS MUTFERT

Gemeng Conter

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 28

QUALITÄTSMANAGEMENT & QUALITÄTSSICHERUNG 38

TEAM JUGENDHAUS MUTFERT 40

DATEN & STATISTIKEN 42

ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT 51

ELISABETH JEUNESSE 53

DER TRÄGER ELISABETH - ANNE ASBL 59

DANKSAGUNG 61

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

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

wir freuen uns, Ihnen den aktuellen Jahresbericht des Jugendhauses Mutfert präsentieren zu können. Wie Sie wissen versteht sich unsere Einrichtung als offener Treffpunkt für Jugendliche im Alter von 11 bis 26 Jahren und darüber hinaus. Wir bieten den Jugendlichen nicht nur einen Ort der “Zuflucht” in einem sicheren und geschützten Umfeld, sondern auch die Möglichkeiten der persönlichen Weiterentwicklung sowie das Entfalten der persönlichen Potenziale. Unsere Angebot reichen von Gesellschaftsspielen über sportliche Aktivitäten bis hin zu kreativen Projekten und Bildungsinitiativen hinaus. Wir sind stets bemüht neue Wege zu gehen um nicht nur die Kompetenzen der Jugendlichen sondern auch unserer Erzieher auf ein neues Level zu bringen.

Ein Jugendhaus spielt eine wesentliche Rolle in der Förderung Jugendlicher. Ein Jugendhaus bietet nicht nur einen Raum für Freizeitgestaltung, sondern unterstützt sie auch dabei, soziale Kontakte sowie soziale Kompetenzen weiterzuentwickeln, Verantwortung zu übernehmen und ihre individuellen Talente zu entdecken. Durch die Teilnahme an unseren Aktivitäten bieten wir Jugendlichen die Möglichkeit wertvolle Erfahrungen zu sammeln, die sie auf ihrem Weg ins Erwachsenenleben stärken.

Ein besonderer Schwerpunkt unserer Arbeit liegt auf der Weiterbildung der Jugendlichen. In Zusammenarbeit mit Elisabeth Jeunesse bieten wir verschiedene zertifizierte und landesweit anerkannte Schulungen/Workshops an, in denen wir den Teilnehmern wichtige Fähigkeiten vermitteln und ihnen neue Perspektiven eröffnen. Dazu gehören unter anderem die Ausbildungen zum Animateur Brevet A und B, die Babysitter-Schulung sowie die Qualifikation zum TWALL-Animateur. Infos zu den Jugendhäusern, Weiterbildungen und Angeboten finden Sie unter www.elisabethjeunesse.lu

Durch diese vielfältigen Angebote leisten wir einen wichtigen Beitrag zur persönlichen und beruflichen Entwicklung der Jugendlichen in aber auch ausserhalb der Gemeinde Contern. Wir danken allen Beteiligten für ihr Engagement und freuen uns auf ein weiteres erfolgreiches Jahr im Jugendhaus Mutfert.

Vielen Dank für Ihr Interesse am Jahresbericht des Jugendhaus Mutfert und für Ihre Unterstützung.

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 vielfältigen Projekte, Weiterbildungen, Workshops und Freizeitangebote werden die Jugendlichen ermutigt stetig ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Im Jahr 2024 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.

Ein Jugendhaus bringt der Gemeinde auch in der Zukunft viele Vorteile, da es nicht nur die soziale Integration fördert sondern, bietet Jugendlichen auch Orientierung und Unterstützung in wichtigen Lebensphasen und schafft Raum für kreative Entfaltung. 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 müssen sich die Erzieherinnen und Erzieher 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.

Projekte & Aktivitäten

Projekt “Visite culturelle”

Das erste Treffen am war von Begeisterung geprägt. Ideen wurden gesammelt, mögliche Reiseziele recherchiert und Aufgaben verteilt. Es war beeindruckend zu sehen, wie engagiert und kreativ die Jugendlichen ihre Vorstellungen einbrachten.

Das erste Treffen war von Begeisterung geprägt. Ideen wurden gesammelt, mögliche Reiseziele recherchiert und Aufgaben verteilt. Es war beeindruckend zu sehen, wie engagiert und kreativ die Jugendlichen ihre Vorstellungen einbrachten.

Weitere Treffen wurden festgelegt. Doch im Laufe der Zeit ließ die anfängliche Euphorie nach. Verbindlichkeiten im Alltag, schulische Verpflichtungen und individuelle Interessen sorgten dafür, dass die Teilnahme an den Planungstreffen abnahm. Die Verantwortung, die mit der Organisation einer solchen Reise einhergeht, wurde von den Jugendlichen selbst unterschätzt und führte dazu, dass sie sich immer weniger aktiv einbrachten. Trotz der Bemühungen des Jugendhausteams, die Gruppe zu motivieren und zu unterstützen, wurde schließlich entschieden, die Reise nicht durchzuführen.

Schweden/ Finnland

Italien/ Griechenland

Grosbritannien / Irland

Auch wenn das Projekt nicht umgesetzt wurde, war der Prozess für die Jugendlichen eine wertvolle Erfahrung. Sie lernten, wie wichtig Engagement, Zuverlässigkeit und Teamarbeit sind. Diese Erkenntnisse werden sie hoffentlich in zukünftige Projekte einbringen. Wir werden weiterhin Plattformen bieten, auf denen Jugendliche ihre Ideen verwirklichen können. Denn auch das Scheitern ist ein Teil des Lernprozesses und ein wichtiger Schritt in der persönlichen Entwicklung.

Ziele dieses Projektes ist die Förderung der Eigenverantwortung, Stärkung der sozialen Kompetenzen, Iinterkulturelles Lernen und Horizonterweiterung, sowie gemeinsame Erlebnisse schaffen.

Projekt “Nohaltegkeet 2.0”

Mit dem Projekt „Nohaltegkeet 2.0“ wollten wir gemeinsam mit den Jugendlichen eine nachhaltige Initiative entwickeln, die das Bewusstsein für Umwelt- und Naturschutz, erneuerbare Energien und Kreislaufwirtschaft stärkt. Ziel war es, die Jugendlichen nicht nur theoretisch für Nachhaltigkeitsthemen zu sensibilisieren, sondern sie aktiv an einer zukunftsorientierten Lösung zu beteiligen.

Von der Idee zur Umsetzung

Bereits 2023 sammelten die Jugendlichen kreative Ansätze zur Förderung der Nachhaltigkeit. Der Fokus lag auf der Reduzierung von Einwegprodukten. Die Entscheidung fiel auf ein für uns zukunftsweisendes Konzept, wo Wegwerfbatterien durch Wiederaufladbare ersetzt werden und mit erneuerbaren Energien aufgeladen werden sollten. Praktische Umsetzung und Tests
In der nächsten Phase wurden verschiedene wiederaufladbare Batterien unterschiedlicher Hersteller auf ihre Alltagstauglichkeit getestet. Analyse von Leistung, Haltbarkeit und Umweltfreundlichkeit der Batterien stand an, um eine fundierte Entscheidung zu treffen. Diese Testphase wurde im Januar 2024 abgeschlossen und lieferte wertvolle Erkenntnisse für zukünftige nachhaltige Anschaffungen.

Erste Schritte und Zielsetzung

Ziel des Projektes ist es die erste Gemeinde zu werden, die auf herkömmliche Batterien verzichtet. Die aufladbaren Batterien sollen ausschließlich mit grünem Strom – also aus Solar- und Windenergie geladen werden und wieder in Umlauf gebracht werden.
Die Jugendlichen recherchierten, sammelten Informationen und dokumentierten ihre Ergebnisse. Ein weiterer Meilenstein war die geplante Präsentation des Projekts beim Minister für Wirtschaft und Energie, um finanzielle Unterstützung für die Umsetzung zu erhalten.

Lernen aus Herausforderungen

Wie bei vielen innovativen Projekten zeigte sich, dass die anfängliche Euphorie mit der Zeit nachließ. Trotz des großen Engagements der Jugendlichen wurde die Präsentation bisher noch nicht final dem Ministerium vorgestellt. Doch dies betrachten wir nicht als Rückschlag, sondern als wertvolle Lerngelegenheit. Durchhaltevermögen und Geduld sind genau die Kompetenzen, die die Jugendlichen in diesem Prozess erwerben konnten.

Ausblick und Nachhaltigkeit als gelebte Praxis

Auch wenn noch nicht alle geplanten Schritte umgesetzt wurden, hat das Projekt „Nohaltegkeet 2.0“ bereits einen wichtigen Beitrag zur Sensibilisierung und praktischen Auseinandersetzung mit dem Thema Nachhaltigkeit geleistet. Die Jugendlichen haben gelernt, dass nachhaltiges Handeln oft mit Herausforderungen verbunden ist, aber dass sie mit Engagement, Wissen und Beharrlichkeit viel bewirken können.
Das Projekt bleibt lebendig und dient als Grundlage für zukünftige nachhaltige Initiativen im Jugendhaus. Unser Ziel ist es, die Jugendlichen weiterhin zu ermutigen, innovative Ideen zu entwickeln und aktiv an einer umweltfreundlichen Zukunft mitzuwirken.

Projekt “Jugendversammlung, Elternversammlung, Zusammenarbeit”

Gemeinsam gestalten.
Das Jahr 2024 stand für das Jugendhaus Mutfert unter dem Motto der Partizipation. Mit dem Projekt „Jugendversammlung & Elternversammlung – Zusammenarbeit 2024“ haben wir gezielt daran gearbeitet, Jugendliche aktiv in die Planung und Gestaltung des Jugendhauses einzubinden und gleichzeitig den Austausch mit den Eltern zu intensivieren, dies vor allem im Rahmen des Projektes ”Maison Relais meets Jugendhaus”

Jugendliche als Mitgestalter ihres Jugendhauses
Eine zentrale Frage für uns war: Wie können wir junge Menschen motivieren, sich aktiv an der Entwicklung des Jugendhauses zu beteiligen? 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 kennen zu lernen.
Ziele der Jugendversammlungen:

- Mitbestimmung fördern: Jugendliche sollen sich als gleichwertige Akteure wahrnehmen und erkennen, dass ihre Meinung zählt.
- Verantwortung übernehmen: Sie werden ermutigt, eigene Ideen zu entwickeln und in die Umsetzung einzubringen.
- Gemeinschaft stärken: Gemeinsame Diskussionen und Entscheidungsprozesse fördern den Teamgeist und das Zugehörigkeitsgefühl.
- Jugendhaus als „ihr“ Haus erleben: Indem sie aktiv in Planungen eingebunden wurden, fühlten sich die Jugendlichen stärker mit dem Jugendhaus verbunden.

Eltern ins Boot holen
Ein weiteres großes Anliegen ist es verstärkt die Eltern in unsere Arbeit miteinzubeziehen. Im Rahmen des Projekts „Maison Relais meets Jugendhaus“ wird verstärkt der Dialog mit den Eltern des Cycle 4.2 gesucht, um ihre Perspektiven und Anliegen besser zu verstehen.
Elternversammlungen zu relevanten Themen sind ein zukünftiger Baustein dieses Vorhabens. 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 vor allem Themen wie Medienkonsum, mentale Gesundheit, Vertrauen zwischen Eltern und Jugendlichenn aufgegriffen werden.

Ein erster Schritt in die richtige Richtung
Das Projekt „Jugend- und Elternversammlung – Zusammenarbeit 2024“ war ein wichtiger Meilenstein auf dem Weg zu mehr Partizipation und Austausch. Die Treffen sollen weiterentwickelt und in den Alltag des Jugendhauses integriert werden. Ein Jugendhaus kann nur dann lebendig sein, wenn es vor allem von den Jugendlichen aber auch von ihren Familien aktiv mitgestaltet wird. Dies soll auch in den kommenden Jahren weitergeführt werden.

Projekt “Maison relais meets Jugendhaus”

Gemeinsam den Übergang gestalten
Der Übergang von der Maison Relais ins Jugendhaus, aber auch von der Grundschule ins Lycée, stellt viele Jugendliche vor neue Herausforderungen. Um diesen Übergang zu erleichtern, wurde das Projekt "Maison Relais meets Jugendhaus" ins Leben gerufen. Zwischen Januar und Juli besuchen die Jugendlichen des Cycle 4.2 einmal pro Woche das Jugendhaus, um sich mit den Räumlichkeiten, den Angeboten und insbesondere den Erzieherinnen vertraut zu machen. Das Hauptziel des Projekts ist es, eine vertrauensvolle Beziehung zwischen den Jugendlichen und den Erzieherinnen aufzubauen, sodass die Transition möglichst sanft verläuft.

Ein zentrales pädagogisches Element dieses Projekts ist die aktive Mitbestimmung der Jugendlichen. Jedes Jahr steht ein gemeinsames Vorhaben auf dem Programm, das durch Workshops und Brainstorming-Sessions erarbeitet wird. 2024 entschieden sich die Jugendlichen dazu, ein digitales Kochbuch zu erstellen. Dieses Projekt ermöglichte es ihnen, praxisnah Erfahrungen in den Bereichen Medienkompetenz, Teamarbeit und Organisation zu sammeln.

Von der Idee zur Umsetzung – Ein kreativer Prozess
Die Jugendlichen entwickelten die Idee, verschiedene Rezepte per Video festzuhalten und so ein Kochbuch in digitaler Form zu gestalten. Dabei sollte das gesamte Projekt mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln, insbesondere mit Smartphones, realisiert werden. Gemeinsam wurde überlegt, welche Plattformen sich zur Veröffentlichung eignen. Schließlich fiel die Entscheidung auf YouTube für das Querformat sowie Instagram für das Hochformat, um eine größere Reichweite zu erzielen und mehr Zuschauer zu gewinnen.

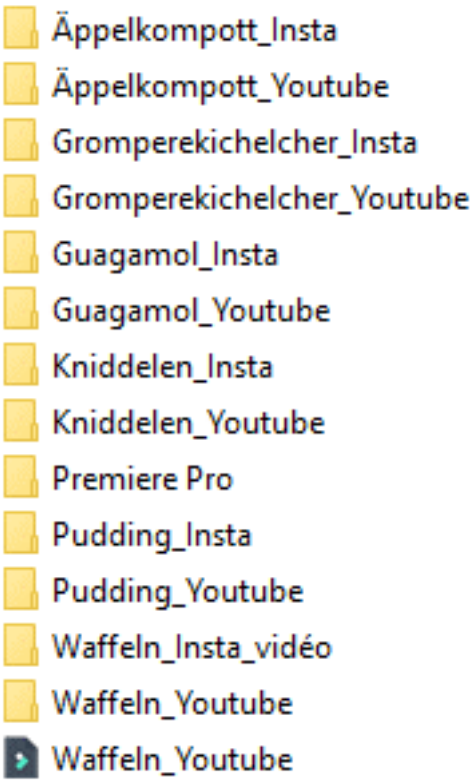
Zu den ausgewählten Rezepten gehörten traditionelle und beliebte Gerichte wie Gromperekichelcher, Tacos, Pancakes, Nutella-Blätterteigtaschen, Bananenbrot und verschiedene Milchshakes. Die Jugendlichen übernahmen unterschiedliche Rollen: einige waren als Köche aktiv, andere kümmerten sich um die Kameraarbeit oder das Schneiden der Videos. So konnten sie verschiedene Fähigkeiten ausprobieren und vertiefen – von handwerklichen Tätigkeiten in der Küche bis hin zur digitalen Medienbearbeitung.

Projekt “Maison relais meets Jugendhaus”

Lernen durch Erfahrung – Herausforderungen und Erkenntnisse
Obwohl die Motivation anfangs hoch war, wurde den Jugendlichen schnell bewusst, dass ein solches Projekt viel mehr erfordert als nur das Filmen und Hochladen von Videos. Die Planung, die Organisation und insbesondere das Schneiden der Videos erwiesen sich als herausfordernder als erwartet. Diese Erkenntnis führte dazu, dass die Jugendlichen sich gegenseitig in eine Abwärtsspirale reinzogen und mehr und mehr das Interesse verloren. Durch die praktische Erfahrung verstanden die Jugendlichen, dass kreative Projekte nicht nur Spaß machen, sondern auch Disziplin, Durchhaltevermögen sowie Teamarbeit erfordern und dass nicht jeder das Zeug zum Influenzer oder YouTuber hat.

Übergänge aktiv gestalten
Trotz der Herausforderungen bot das Projekt zahlreiche pädagogische Mehrwerte. Die Jugendlichen konnten:

- Eigenverantwortung und Mitbestimmung erleben, indem sie selbst über Inhalte und Form des Projekts entschieden.
- Medienkompetenzen stärken, indem sie sich mit der Produktion und Veröffentlichung von Videos auseinandersetzten.
- Soziale und kommunikative Fähigkeiten ausbauen, da sie in Teams arbeiteten und verschiedene Aufgaben übernahmen.
- Selbstwirksamkeit erfahren, indem sie ihre Ideen in die Tat umsetzten und ihre Ergebnisse einer größeren Öffentlichkeit präsentierten.



Auch wenn das Projekt nicht in vollem Umfang abgeschlossen wurde, bleibt es ein wertvoller Baustein im Übergangsprozess. Es zeigte den Jugendlichen nicht nur die Möglichkeiten des Jugendhauses auf, sondern auch, dass Lernen durch Erfahrung ein zentraler Bestandteil ihrer Entwicklung ist. Das Jugendhaus bleibt somit nicht nur ein Ort des Zusammenseins, sondern auch ein Raum für kreative Entfaltung und persönliche Entwicklung.

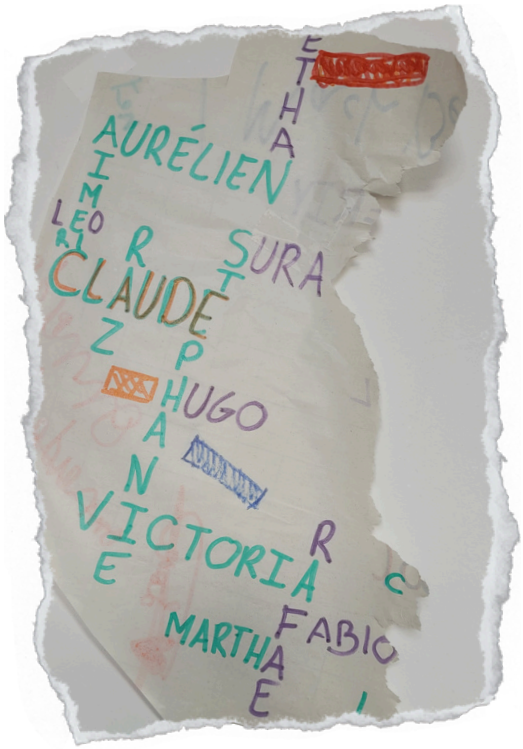
Thematische Unterbrechung – Ein Fokus auf Mobbing
Während des Projekts rückte das Thema Mobbing in den Vordergrund. Aufgrund der Relevanz und Dringlichkeit entschieden wir uns, das Projekt vorübergehend zu unterbrechen, um das Problem mit den Jugendlichen zu thematisieren. Hierzu können sie im folgenden Abschnitt mehr erfahren.

Projekt ““Maison relais meets Jugendhaus”” mit Fokus auf Mobbing

Gemeinsam gegen Mobbing - Ein Starkes Team für eines respektvolles Zusammensein
Im Rahmen unseres Projekts Maison Relais meets Jugendhaus wurden wir mit einer ernsten Problematik konfrontiert. Einige Jugendliche aus der Gruppe hatten andere gemobbt. Mobbing ist ein tiefgreifendes Problem, das nicht nur das Opfer belastet, sondern auch das gesamte soziale Umfeld beeinflusst. Uns war sofort klar, dass wir dieses Thema mit den Jugendlichen aufarbeitet werden – und zwar nicht nur theoretisch, sondern erlebbar, greifbar und nachhaltig.

Sensibilisierung durch Workshops und Spiele
Um Mobbing in seiner gesamten Tragweite zu beleuchten, organisierten wir eine Reihe von Workshops, Diskussionsrunden und interaktiven Spielen. Ziel war es, den Jugendlichen bewusst zu machen, was Mobbing für Betroffene bedeutet, welche Konsequenzen es hat – nicht nur für die Opfer, sondern auch für die Täter – und wie wichtig es ist, als Außenstehender mutig einzugreifen und Zivilcourage zu zeigen.
Besonders eindrücklich war eine Übung mit dem Fröbelturm, einem Teamspiel indem es darum geht Bauklötze aufeinander zu stapeln, dies anhand von einem Kran. Jeder Mitspieler hat ein Seil und ist somit Teil dieses Krans. Dies sollte den Jugendlichen verdeutlichen, wie Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung dazu beitragen kann, gemeinsame Ziele zu erreichen. Die Botschaft dahinter war dass Probleme sich gemeinsamer besser bewältigen lassen als allein – eine Erkenntnis, die sich auch auf das Thema Mobbing übertragen lässt.
Ein weiteres Highlight war ein vor Jahren selbstproduzierter Film zum Thema Mobbing, den Jugendliche des Cycle 4.2 verfilmt hatten. Durch das Anschauen dieses Videos konnten sich die Jugendlichen auf einer emotionalen Ebene mit der Thematik auseinandersetzen. Die anschließende Reflexion führte zu tiefgehenden Gesprächen über eigene Erfahrungen und Gefühle.

Das Namenspuzzle – Jeder ist ein wichtiger Teil des Ganzen
Eine besonders symbolische Übung war das Namenspuzzle. Jeder Jugendliche schrieb seinen Namen auf ein Blatt Papier. Anschließend sollten sie gemeinsam die Namen so zusammenfügen, dass die Buchstaben der einzelnen Namen ineinander übergingen und ein großes, zusammenhängendes Modell entstand. Damit wollten wir verdeutlichen, dass jeder einzelne Person wichtig ist, um ein starkes, funktionierendes Ganzes zu bilden. Niemand soll und darf ausgeschlossen oder ignoriert werden – in einem Team zählt jeder um zum Erfolg zu gelangen.



Projekt ““Maison relais meets Jugendhaus”” mit Fokus auf Mobbing

Persönliche Erfahrung als Brücke zur Empathie

Ein besonders bewegender Moment während des Projekts war, als ich, als Sozialpädagoge, meine eigene Geschichte erzählte. Ich war selbst Opfer von Mobbing und Erpressung während meiner Schulzeit und teilte diese Erfahrung mit den Jugendlichen. Ich berichtete von meinen Ängsten, der Ohnmacht und den bleibenden Spuren, die solche Erlebnisse hinterlassen können. Während meiner Erzählung ließ ich eine Pause entstehen – eine Stille, in der die Jugendlichen das Gehörte reflektieren konnten. Dann stellte ich die Frage: "Wer, glaubt ihr, war dieses Opfer?"

Die Jugendlichen waren betroffen. Viele von ihnen hätten nicht erwartet, dass eine erwachsene Person, die heute mit Selbstbewusstsein vor ihnen steht, einst selbst Opfer hätte sein können. Durch diesen persönlichen Bezug wurde Mobbing für sie greifbarer und realer. Es wurde deutlich, dass Mobbing nicht nur ein "Problem von anderen" ist, sondern jeden treffen kann. Auch unterstrich meine Geschichte meine Null-Toleranz-Haltung zu Menschen die andere Menschen mobben.

Gemeinsam Zeichen setzen – Auch digital

Um das Gelernte nachhaltig festzuhalten, erstellten wir gemeinsam mit den Jugendlichen ein Video, das wir als Reel auf Instagram posteten. Dadurch konnten sie aktiv ein Zeichen gegen Mobbing setzen und andere zum Nachdenken anregen. Regelmäßig reposten wir dieses Reel in unserer Story um das Thema in Erinnerung zu behalten. Durch scannen des Qr-Codes können sie sich das Reel anschauen.

Eine Lektion fürs Leben

Durch diese Workshops und Übungen wurde deutlich: Mobbing geht uns alle an. Jeder kann etwas tun – sei es, indem man Betroffene unterstützt, sich gegen Täter stellt oder als Außenstehender nicht schweigt.

Dieses Projekt hat gezeigt, dass Aufklärung, persönliche Geschichten und gemeinschaftliche Erlebnisse eine starke Wirkung haben. Unser Ziel war es, den Jugendlichen nicht nur theoretisches Wissen zu vermitteln, sondern ihnen das Thema erfahrbar zu machen. Denn nur wer versteht, was Mobbing anrichtet, kann aktiv dazu beitragen, es zu verhindern.

Als Jugendhaus setzen wir uns weiterhin für ein respektvolles Miteinander ein – denn jeder verdient es, ohne Angst und Ausgrenzung aufzuwachsen.

Projekt “Bewegte Pause”

Bewegte Pause – Ein Projekt, das bewegt und verbindet

Das Projekt „Bewegte Pause“ als leuchtendes Beispiel für pädagogische Innovation aber vor allem eine gelungene Zusammenarbeit.
Auf Anfrage des Institut Saint Joseph in Betzdorf ermöglichte das Projekt nicht nur einen kreativen Umgang mit digitalen Werkzeugen, sondern auch wertvolle Einblicke in die Arbeitswelt. Ziel des Projekts war es, sogenannte Fitnesskarten zu erstellen. Auf der Vorderseite der Karten fanden sich ansprechende und quasi selbsterklärende Fotos von Übungen, die sich mit den Themen Kraft, Dehnung und Atmung auseinandersetzen. Die Rückseite bot klare und verständliche Anleitungen, die den richtigen Ablauf der Übungen erklärten.

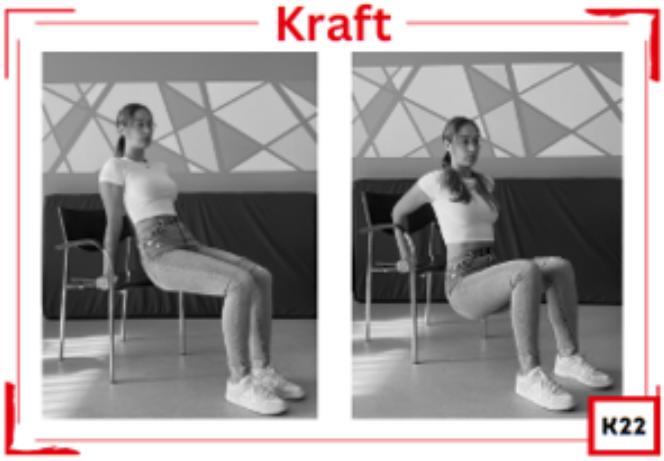
Das Institut Saint Joseph in Betzdorf widmet der Betreuung von Menschen mit Einschränkungen. In seinem vielfältigen Angebot wird sowohl im Heimbereich als auch in kleinen Werkstätten auf die individuellen Bedürfnisse der Bewohner eingegangen. Die Institution schafft so eine Umgebung, in der Inklusion und Teilhabe im Alltag gelebt werden. Auch die Förderung sozialer und persönlicher Kompetenzen, um den Menschen ein selbstbestimmtes Leben zu ermöglichen spielt eine große Rolle.

Projekt “Bewegte Pause”

Kreativität trifft Arbeitswelt
Mit dem Projekt „Bewegte Pause“ erhielten einige Jugendlichen die Chance, aktiv am Gestaltungsprozess mitzuwirken und dabei wichtige Fähigkeiten zu erlernen. Die Jugendlichen waren gefordert, aus den vorgegebenen Texten und Bildern ansprechende grafische Konzepte zu entwickeln. Dabei setzten sie die Online-Plattform Canva ein. Digitale Kompetenzen wurden erwerben und weiterentwickelt und gleichzeitig erhielten die Jugendlichen einen ersten Einblick in die professionelle Arbeitswelt, da ein reger Austausch fand zwischen den beiden Institutionen statt fand. Neben dem Gestalten und dem Umgang mit modernen Tools stand auch der Aspekt der Zusammenarbeit im Vordergrund .

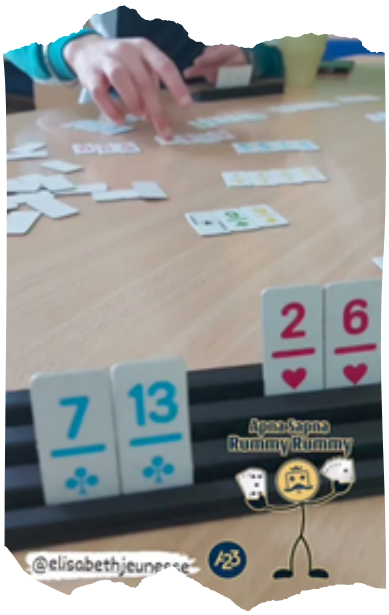
- Das Projekt stellt ein pädagogisch wertvolles Format dar, bei dem Theorie und Praxis harmonisch miteinander verschmelzen. Die Jugendlichen konnten, digitale Kompetenzen erwerben, die Arbeitswelt erleben, sowie soziale Fähigkeiten stärken dies durch Kommunikation, Selbstorganisation und kreatives Problemlösen.

Das Projekt „Bewegte Pause“ war nicht nur eine Möglichkeit, etwas dazuzuverdienen, sondern vor allem ein Weg, sich persönlich und fachlich weiterzuentwickeln. Durch die Verbindung von kreativem Gestalten und praktischen Arbeitswelterfahrungen entstand ein Umfeld, in dem Lernen Spaß macht und gleichzeitig wichtige Lebenskompetenzen vermittelt werden.

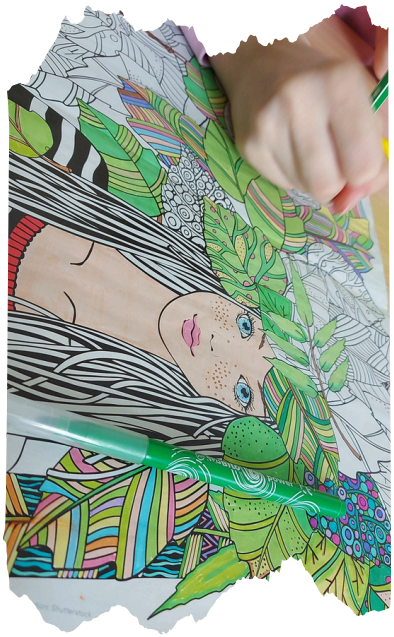


Eindrücke aus Aktivitäten

Auch scheinbar kleine Momente im Jugendhausalltag haben eine große Wirkung auf Jugendliche. Durch Aktivitäten wie Diamant Painting, gemeinsames Kochen, Gesellschaftsspiele oder einfach Zeit mit Freunden zu verbringen bieten wir Jugendlichen Raum um zur Ruhe zu kommen, sich selbst auszudrücken und Beziehungen zu stärken.



Und manchmal war es gar keine geplante Aktivität, sondern einfach das Zusammensein mit Freunden, das den Tag besonders machte. Das Jugendhaus bleibt ein Ort, an dem man sich treffen, austauschen, lachen und auch mal Sorgen teilen kann.



Gesellschaftsspiele sorgten regelmäßig für lebendige Nachmittage im Jugendhaus. Ob Strategie, Glück oder Teamgeist gefragt waren – beim Spielen stand meistens der Spaß im Vordergrund. Gleichzeitig wurden wichtige soziale Kompetenzen wie Fairness, Frustrationstoleranz und Kommunikationsfähigkeit gestärkt. In einer Zeit, in der digitale Medien oft dominieren, wurde hier bewusst auf analoge, zwischenmenschliche Erfahrungen gesetzt.

Beim Diamant Painting oder Malen nach Zahlen können die Jugendlichen nicht nur ihre kreative Seite entdecken. Mit viel Geduld und Konzentration entstehen aus kleinen Glitzersteinchen beeindruckende Kunstwerke. Diese Tätigkeit hat nicht nur die Feinmotorik gefördert, sondern auch ein Gefühl von Stolz und Selbstwirksamkeit vermittelt – Eigenschaften, die im Alltag oft zu kurz kommen, aber für die persönliche Entwicklung von großer Bedeutung sind.

Eindrücke aus Aktivitäten

Beim Kochen geht es uns vor allem darum gemeinsam neue Rezepte auszuprobieren, voneinander zu lernen und schließlich “zusammen” zu essen. Hier geht es nicht nur darum den Jugendlichen praktische Alltagskompetenzen zu vermittelt, sondern auch ein Gefühl von Gemeinschaft und Geborgenheit geschenkt. Vor allem aber das gemeinsame zusammen essen scheint uns ein wichtiger Faktor, da wir vermehrt von den Jugendlichen hören, dass das “Gemeinsame” bei den Jugendlichen zu Hause oft zu kurz kommt. Ebenfalls werden in der Küche kulturelle Unterschiede zum Reichtum des Angebots – denn die Jugendlichen haben die die Möglichkeit ihre Lieblingsgerichte vorzuschlagen, was dann auch als Angebot wahrgenommen wird.

Diese vier scheinbar einfachen Angebote sehen wir als pädagogisch wertvoll an. Sie fördern das soziale Lernen, stärken das Selbstwertgefühl und bieten emotionale Sicherheit. Gerade in einem Jahr, das von vielen Herausforderungen geprägt war, haben sie dazu beigetragen, dass sich junge Menschen im Jugendhaus angenommen, gestärkt und unterstützt fühlen.

Sushi-Workshop als Highlight des Jahres.
Ein ganz besonderes Highlight im Jahr 2024 war der langersehnte Sushi-Workshop, welcher von einem professionellen Koch geleitet wurde. Voller Vorfreude und mit großem Interesse folgten die Jugendlichen den Anweisungen des Kochs da es für alle ihre erste Zubereitung von von Sushi war.

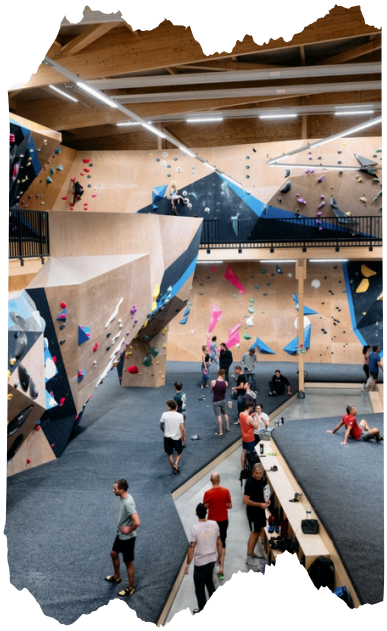
Die Jugendlichen lernten, wie man Sushi fachgerecht rollt, welche Zutaten frisch verarbeitet werden müssen und wie wichtig Hygiene und Sorgfalt in der Küche sind.

Eindrücke aus Aktivitäten

Der Workshop war mehr als nur ein Kochkurs, er stellte eine regelrechte kulinarische Entdeckungsreise dar, bei der nicht nur neue Geschmäcker kennengelernt, sondern auch wichtige Alltagskompetenzen vermittelt wurden, dies vom sicheren Umgang mit Lebensmitteln bis hin zur Teamarbeit.
Besonders schön war das abschließende gemeinsame Essen. Der gedeckte Tisch wurde zum Ort des Austauschs, des Lachens und der Anerkennung. Jede selbstgemachte Rolle war ein kleiner Erfolg und zeigte: Gemeinsam etwas zu schaffen, macht stolz und verbindet.

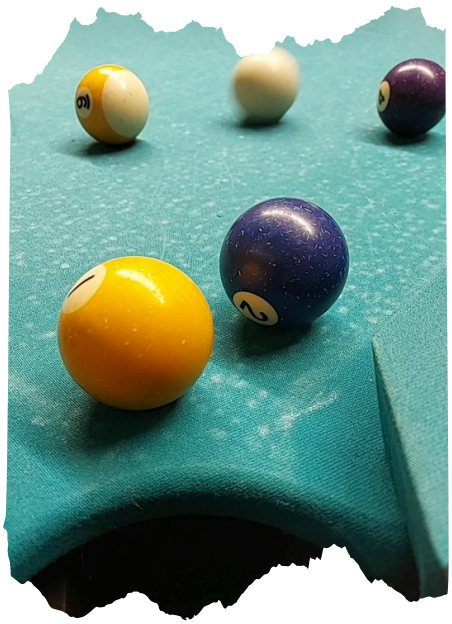
Auch die Förderung von Bewegung, Sport (ohne Leistungsdruck) sowie Teamgeist, darf in Zeiten von Digitalisierung, welche ebenfalls ein wichtiger Bestandteil ist, auf keinen Fall zu kurz kommen. Der Spaß sowie die freiwillige Beteiligung der Jugendlichen spielt dabei eine essentielle Rolle und soll im Vordergrund stehen.
Bewegung ist nicht nur gesund – sie bringt Menschen zusammen, fördert Selbstvertrauen, Teamgeist und die Fähigkeit, sich auf neue Herausforderungen einzulassen. Sportliche Aktivitäten bieten einen wichtigen Raum, um Energie loszuwerden, sich auszupowern, aber auch um neue Seiten an sich selbst zu entdecken.

Eindrücke aus Aktivitäten



Ob beim etwas außergewöhnlichen Angeboten, wie **Pole Dance**, wo Kraft, Körpergefühl und Mut gefragt sind, oder beim **Waterclimb**, das Gleichgewicht und Koordination auf spielerische Weise fördert, sind die Jugendlichen mit etwas Überredungskunst am Start. Besonders schön war zu sehen, wie sich anfängliche Unsicherheit in Stolz und Selbstvertrauen verwandelte, wenn plötzlich Bewegungsabläufe klappten oder eine Kletterwand bezwungen wurde.

Nicht nur wie auf den Fotos zu sehen ist **Indoor Lasergame**, sondern vor allem **Outdoor Lasergame** jedes Mal ein voller Erfolg. Hier geht es weniger um sportliche Höchstleistungen als um strategisches Denken, Fairness und Teamwork. Genau wie beim klassischen Fußball, geht es hier vermehrt darum sich körperlich auszutoben, aber auch entstandene Konflikte fair auszutragen und gemeinsame Erfolge oder Misserfolge zu ertragen.



Eindrücke aus Aktivitäten

Ein echtes Highlight war der **Afro Dance Workshop,** eine energiegeladene Tanzform, die Rhythmus, Ausdruck und Lebensfreude miteinander verbindet. Hier war jeder Schritt erlaubt, und niemand musste „perfekt“ tanzen. Es ging um den Spaß an der Bewegung und um das Teilen einer kulturellen Erfahrung.
Im **Kletterpark** standen Vertrauen, Mut und gegenseitige Unterstützung im Vordergrund. Wer sich in luftige Höhen wagt, braucht nicht nur körperliche Stärke, sondern auch mentale – und genau das haben viele unserer Jugendlichen an diesem Tag mitgebracht.
Auch Natur und Bewegung wurden miteinander verbunden: Der **Barfußpfad** in Dudelange lud dazu ein, den Boden unter den Füßen neu zu spüren, Achtsamkeit zu üben und mit allen Sinnen draußen unterwegs zu sein.
Natürlich durfte ein Ausflug ins **Schwimmbad** oder **Spassbad** nicht fehlen, sei es beim gemeinsamen Springen, Rutschen, Tauchen oder einfach nur Chillen im 36°C Grad warmen Wasser.
Auch andere sportliche Angebote standen auf dem Programm, **Fussball spielen, Indoor SkyDiving, Karting, Billard, Darts sowie AirHockey** unsere stationnären Angebote, sowie **Schlittschuh fahren, Ski fahren, Geocaching** und vieles mehr

Die Förderung der Kreativität hat im Jugendhaus Mutfert einen wichtigen Stellenwert.

Handwerkliche Kompetenzen aber auch kreative Lösungsansätze waren von Nöten und forderten den Jugendlichen einiges ab, als sie sich dafür entschlossen, sich beim Upgrade des selbstgebauten Arcadeautomaten zu beteiligen. Vor allem wurden hier technisches Können benötigt um den Spielautomaten fürs Elisabeth Personalfest aufzurüsten.

Besonders beliebt ist aktuell das Diamond Painting, eine ruhige, meditative Beschäftigung, bei der mit kleinen, funkelnden Steinchen kunstvolle Bilder gestaltet werden. Viele Jugendliche, aber vor allem das weibliche Geschlecht nutzt diese Aktivität, um abzuschalten, sich zu fokussieren und gleichzeitig das Gespräch zu suchen.

Im Dezember wurde es dann traditionell und stimmungsvoll und gemeinsam mit den Jugendlichen entstanden Adventskränze, bei denen nicht nur mit Naturmaterialien gearbeitet wurde, sondern auch viel Wert auf kreative Freiheit und persönliche Gestaltung gelegt wurde. Diese wurden auf dem Weihnachtsmarkt in Mutfert zum Verkauf angeboten.

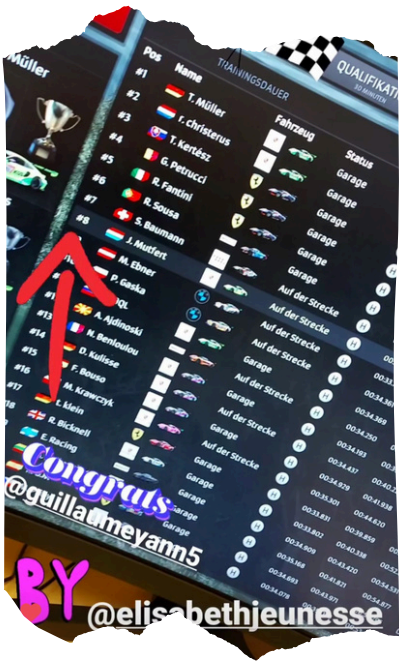
Eindrücke aus Aktivitäten

Digitale Medien als Chance nutzen und Kompetenzen stärken.
Digitale Medien sind aus dem Alltag junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Ob Smartphone, Tablet oder Computer. Für viele gehören sie wie Sport, Schule und Freunde zur Freizeit, zur Schule und zur Kommunikation mit Freunden. Genau deshalb ist es uns im Jugendhaus Mutfert wichtig, dieses Thema aktiv aufzugreifen.
Medienkompetenz ist mehr als nur Technik bedienen zu können. Es geht darum, Inhalte einordnen zu können, sich sicher im Netz zu bewegen und einen gesunden Umgang mit Bildschirmzeit zu entwickeln.
In unseren Angeboten rund um digitale Medien fördern wir deshalb sowohl die technische als auch die soziale Dimension von Mediennutzung.
Im Alltag oder kleinen Workshops wie bereits im Projekt Maison Relais meets Jugendhaus erwähnt lernen die Jugendlichen zum Beispiel wie Fotografie, Film oder digitale Kunst sinnvoll einzusetzen, und wie man in sozialen Netzwerken kommuniziert.
Digitale Medien öffnet Räume zum Austausch, zur Unterhaltung aber auch zur Selbstverwirklichung. Wir begleiten die Jugendlichen dabei, diese Räume bewusst und selbstbestimmt zu nutzen und dabei nicht den Blick für die analoge Welt zu verlieren.
Denn unser Ziel ist es, Jugendliche in der analogen als auch in der digitalen Welt zu stärken und zu fördern.

Auch Jugendliche nutzen heute Künstliche Intelligenz (KI) wie ChatGPT, Claude und andere Tools. Oft werden KI in Apps eingegliedert und so ist fast nicht mehr möglich dem Trend zu entkommen. Jugendliche nutzen sie vorwiegend für die Schule, zur Unterhaltung oder zur Informationssuche. Diese rasante technologische Entwicklung bringt neue Chancen, aber auch Risiken mit sich.
KI kann den Zugang zu Wissen erleichtern, Kreativität fördern und neue Ausdrucksmöglichkeiten eröffnen.
Gleichzeitig besteht jedoch die Gefahr von Fehlinformationen, Abhängigkeiten oder einem unreflektierten Umgang mit sensiblen Daten.
Genau hier sehen wir die pädagogische Aufgabe. Uns geht es darum Jugendliche im reflektierten, verantwortungsbewussten und kreativen Umgang mit KI zu begleiten. Es geht nicht darum, diese Technologien zu verbieten, sondern sie gemeinsam zu verstehen, kritisch zu hinterfragen und sinnvoll zu nutzen. Dabei ist es die Verantwortung der Erwachsenen, die Jugendlichen dazu zu ermutigen, das eigene Denken nicht zu verlernen – denn KI kann vieles, aber sie ersetzt nicht das kritische Urteilsvermögen, die persönliche Meinung oder die Fähigkeit, selbstständig Entscheidungen zu treffen.

Eindrücke aus Aktivitäten

Esports als Lernfeld für Jugendliche nutzen. Anfang des Jahres sorgte ein besonderes Highlight im Jugendhaus Mutfert für große Begeisterung. Ein Jugendlicher qualifizierte sich für ein 2,4-Stunden-Rennen auf der Sim-Racing-Plattform Raceroom. Mit Platz 8 in einem stark besetzten Teilnehmerfeld zeigte er nicht nur fahrerisches Talent, sondern auch enormes technisches Know-how.
Parallel zum Rennen waren Jugendliche damit beschäftigt das gesamte Event live auf Twitch zu streamen, wobei OBS Studio (Open Broadcaster Software) zum Einsatz kam, eine Software, die auch im professionellen Streaming-Bereich Standard ist.

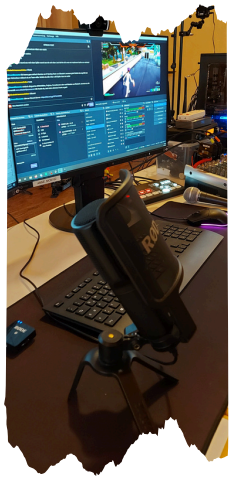


Doch bevor der virtuelle Motor aufheulen konnte, stand einiges an Vorarbeit an. Ein komplettes Streaming- und Racing-Setup wurde aufgebaut, bestehend aus Gaming-PC, Streaming-PC, Lenkrad mit Force Feedback, Pedalen, Bildschirm, Kamera, Mikrofon und weiterem Zubehör.

Aufbau, und Konfiguration von OBS sowie die Verbindung mit Twitch, Audio- und Videoeinstellungen, Chat-Moderation und die Gestaltung der Overlays wurde teilweise von den Jugendlichen übernommen, welche bereits auch privat sich mit streamen auskannten.
Diese Aktivität zeigt eindrucksvoll wie digitale Kompetenzen von Jugendlichen an andere Jguendliche vermittelt werden kann - Peer to Peer.

Eindrücke aus Aktivitäten

Elisabeth Jeunesse möchte nicht nur mobile Jugendarbeit in den Gemeinden anbieten, sondern auch den Weg der digitalen aufsuchenden Jugendarbeit gehen. Hier geht es darum Jugendliche im digitalen Raum wie zum Beispiel beim Zocken zu begegnen, mit ihnen in Kontakt zu kommen und ihnen so vorerst ein offenes Ohr zu bieten um sie ggf später ins Jugendhaus zu bringen.



Durch das Gaming-Event im Oktober in Wilwerwiltz, wurde der erste Baustein für die digitale aufsuchende Jugendarbeit gelegt. Jugendliche aus allen Himmelsrichtungen hatten die Möglichkeit an Ort und Stelle oder aber Online am Event teilzunehmen. Die digitale Kommunikation mit den Jugendlichen läuft über Discord, ein Medium was nciht nur bei Gamern genutzt wird.

Anders als klassische Gaming-Events legte dieses Treffen besonderen Wert auf eine ganzheitliche Betrachtung von Gaming. So wurde nicht nur gezockt, sondern auch über gesunde Ernährung, ausreichende Bewegung, verantwortungsvolle Kommunikation beim Spielen sowie die Technik des Live-Streamings mit OBS gesprochen. Es war ein Raum für Austausch, Lernen und Ausprobieren – in einer Umgebung, in der Gaming nicht als „Zeitvertreib“, sondern als pädagogisch nutzbarer Erfahrungsraum wahrgenommen wurde.

Elisabeth Jeunesse und die Jugendhäuser öffnen sich gezielt dem Thema “digitale Lebenswelten” und zeigen, dass Gaming mehr ist als nur Unterhaltung. Gaming fördert unter anderem Teamfähigkeit und Teamarbeit, Medienkompetenz, kritisches Denken und soziale Fähigkeiten, erweitert die technischen Kompetenzen der Jugendlichen, was in unsere Zeilsetzung des Esports Team passt.

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 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.

- **T-Wall Ausbildung** - Jugendliche ab 12 Jahren können sich als T-Wall-Animateur ausbilden lassen und können ihre Fähigkeiten bei echten Events unter Beweis stellen.
- **Escape Room Workshop** - In einem spannenden Setting lernten Jugendliche den vom Jugendtreff Norden entwickelten mobilen Escape Room zu leiten und zu führen.
- **Babysitter-Ausbildung** - Jugendliche ab 15 Jahren erwerben wichtige Kompetenzen für die Betreuung von Kindern, eine tolle Möglichkeit für erste Verantwortung und ein möglicher Nebenverdienst.
- **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, Ferienprogrammen mit und für Kindern und Jugendlichen auszuarbeiten und diese zu begleiten.

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.

Maison Relais Fréiseng VAAK 2024

Weiterbildungen für Jugendliche

Autodidaktisches Lernen:

Manchmal entstehen Lernprozesse ganz ohne Kurs, Zertifikat oder Workshop, sondern einfach durch Neugier, Ausprobieren, Dranbleiben oder gar aus einer Unzufriedenheit heraus.
Ein Jugendlicher, der sich ansonsten eher weniger an den Angeboten des Jugendhauses beteiligt, hat sich letztes Jahr regelmäßig unsere Fotokamera ausgeliehen. Der Grund war seine Frustration, dass niemand aus dem örtlichen Fußballverein Fotos von den Spielen der Jugendmannschaften macht. Dies spornte ihn an das eigenständig in die Hand zu nehmen.
Solche autodidaktischen Lernprozesse sind ein wunderbares Beispiel dafür, wie informelle Bildung stattfindet, dies fernab von Leistungsdruck, aber mit ganz viel Motivation, Eigenverantwortung und Freude am Entdecken. Das Jugendhaus bietet den Jugendlichen nur den Raum, das Material und die Unterstützung jedoch kommt der eigentliche Antrieb aus den Jugendlichen selbst.
Dieses Beispiel zeigt nicht nur wie viel Potenzial in Jugendlichen steckt, es zeigt auch dass alles seine Zeit hat, wenn man ihnen den Freiraum gibt, sich auszuprobieren.

„Peer-to-Peer“ bedeutet: Jugendliche lernen von anderen Jugendlichen.

Das kann zum Beispiel so aussehen: Eine Jugendliche, die schon einen Workshop besucht hat, oder bereits Kenntnisse in einem spezillen Bereich hat, hier war es Fotografie, zeigt einem anderen Jugendlichen, unterstützend wie etwas funktioniert. Dies kann sowohl beim Aufbau der T-Wall, bei schulischen Themen oder beim Streaming-Setup Aufbau vorkommen. Jugendliche verstehen sich auf Augenhöhe, sie trauen sich Fragen zu stellen und oft erklären gleichaltrige Dinge so, dass es einfacher zu verstehen ist.
Im Jugendhaus Mutfert setzen wir vermehrt auf Peer-to-Peer, und lassen Jugendliche gezielt Module in Weiterbildungen an andere weitergeben.
Oft passiert Peer-to-Peer-Lernen ganz nebenbei im Alltag, ungeplant und spontan.

PÄDAGOGISCHE JUGENDARBEIT

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

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.

Das erlernte konnten die Jugendlichen in verschiedenen Kolonien, an denen sie bei Elisabeth Jeunesse teilnahmen, in die Praxis umsetzen und so wichtige Erfahrungen sammeln.

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.

Die Förderung von Sport, Bewegung und Teamgeist in Zeiten von Digitalisierung darf auf keinen Fall zu kurz kommen. Der Spaß sowie die freiwillige Beteiligung der Jugendlichen spielt dabei eine wichtige Rolle.

Animateur - On the road

Neben der klassischen Animateursausbildung haben wir einen eigenen pädagogischen Schwerpunkt entwickelt. Die Ausbildung unserer T-Wall Animateure. Die Jugendlichen werden ab 12 Jahren intern geschult, um die T-Wall – ein beliebtes Reaktionsspiel, das wir verleihen – kompetent zu betreuen. Neben einer technischen Einführung erhalten sie eine spezifische Schulung in den Bereichen Technik (Auf und Abbau der T-Wall, Reparatur), Kommunikation und Gruppenanimation. Mit diesem Modell schaffen wir einen niedrigschwelligen Einstieg in Verantwortung und Lernen durch Engagement – eine wertvolle Erfahrungsbasis für spätere Ausbildungsschritte.

Ein zentraler Bestandteil der T-Wall-Weiterbildung ist auch der technische Umgang mit dem Gerät. Wir zeigen den Jugendlichen, wie die T-Wall aufgebaut, gewartet und bei kleineren Störungen eigenständig überprüft und repariert werden kann. Dabei betonen wir stets, dass bei Problemen jeglicher Art sofort eine Fachperson – in unserem Fall der zuständige Erzieher, kontaktiert werden muss.

Im Jahr 2024 wurde uns auf schmerzliche Weise bewusst, wie wichtig diese Regel ist: Bei einem Event wurde ein technisches Problem an der T-Wall nicht rechtzeitig gemeldet, was zu einem größeren Schaden führte. Die notwendige Reparatur verursachte hohe Kosten. Auch wenn dieser Vorfall für uns als Einrichtung sehr kostenintensiv war, war er zugleich ein wichtiger Lernmoment für die beteiligten Jugendlichen.

In einem offenen Nachgespräch wurde gemeinsam reflektiert, was schiefgelaufen ist und wie solche Situationen in Zukunft besser gemeistert werden können. Unser pädagogischer Ansatz zielt nicht darauf ab, Schuldige zu suchen, sondern Verantwortung zu vermitteln – auch dann, wenn Fehler passieren. Denn genau solche Erfahrungen fördern langfristig ein Bewusstsein für Sorgfalt, Kommunikation und Teamarbeit.

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 soll eine Art "**Open Air Jugendhaus**" sein. Alles was die Jugendlichen sonst in den Jugendhäusern vorfinden können, wird zusammen an einem Ort, nicht nur Jugendlichen sondern allen andern Interessierten gezeigt und vorgestellt. Dies soll anhand von aktiven Workshops durchgeführt werden.

Die Zusammenarbeit, vor allem mit der **Maison Relais,** und für das kommende Jahr auch mit der **Grundschule,** ist fest im Programm des Jugendhaus Mutfert verankert.

Ziel ist es, den Kids das Konstrukt Jugendhaus näher zu bringen und somit die Transition von der Maison Relais ins Jugendhaus zu erleichtern. Diese Zusammenarbeit soll für eine ständige Erneuerung und Verjüngung der Jugendhauspopulation sorgen und somit die Nachhaltigkeit des Jugendhauses garantieren.

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

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 Qualitätsverbesserung des Jugendhauses bei.

Labels & Auszeichnungen

Auszeichnungen oder Labels bedeuten eine grössere Visibilität nach aussen, sowie eine Steigerung der Qualität innerhalb der Institution. Diese Labels unterstreichen jedes Jahr erneut die geleistete Arbeit und steigert die Motivation der Mitarbeiter, sowie der Jugendlichen, erneut die erforderte Zeit und das Engagement für den Erhalt des Labels zu investieren.

premiers secours Luxembourg

Superdréckskëscht seit 2014

Fairtrade Lëtzebuerg seit 2016

Jugendinfolabel seit 2017

premiers secours en santé mentale Luxembourg

Die Mitarbeiter von Elisabeth Jeunesse haben alle an einer Weiterbildung zum Thema “1. Hilfe”” teilgenommen und ein grosser Teil des Teams an der Weitervbildung zum Thema 1. Hilfe für mentale Gesundheit” (organisiert von der “Ligue luxembourgeoise d’hygiène mentale” teilgenommen.

Auf lokaler Ebene sind die besten Auszeichnungen, Feedbacks oder Aussagen der Jugendlichen, deren Eltern oder von Aussenstehenden.

MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Die non-formale Bildung im Jugendalter

Die Arbeit des Jugendhauses wird maßgeblich durch die Vorgaben des non-formalen Bildungsrahmenplans und dessen Handlungsfelder beeinflusst. Daher ist es notwendig zu überprüfen, ob die Angebote des Jugendhauses im Einklang mit den Handlungsfeldern des Bildungsrahmenplans geplant und umgesetzt wurden. Sollten einzelne Handlungsfelder in der Praxis nicht umgesetzt worden sein, werden hierfür Erklärungen und Begründungen dargelegt. Anschließend werden Lösungsvorschläge erarbeitet, um das Angebot im Hinblick auf den non-formalen Bildungsrahmenplan zu vervollständigen.

Folgende Angebote und Arbeitsschritte, welche den Jugendlichen im Jugendhaus angeboten werden, treffen, auf die unten aufgelisteten Bereiche zu:

I.Emotionen, Gefühle, soziale Beziehungen
Emotionalität, Interaktionen, Sexualität, Konfliktlösungsstrategien

In nahezu allen Bereichen, in denen Menschen aufeinandertreffen, wird dieser Aspekt der non-formalen Bildung abgedeckt. Dazu zählen der Aufbau sozialer Beziehungen sowie das Erleben und Ausdrücken von Emotionen und Gefühlen, die sowohl positiv als auch negativ sein können und oft ungefiltert auf andere einwirken.

Jeder Mensch durchlebt täglich eine Vielzahl an Emotionen – von Glück, Stolz und Zufriedenheit bis hin zu Trauer und Wut. Diese Emotionen sind ein natürlicher Bestandteil des menschlichen Daseins und begleiten uns in allen Lebenslagen. Es ist jedoch wichtig, Jugendliche dazu anzuleiten, ihre Emotionen zu kontrollieren und nicht ungehemmt auszuleben. Dies stellt eine Herausforderung dar, die selbst für Erwachsene nicht immer einfach zu bewältigen sind.

MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

II.Sprache, Kommunikation, Medien

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

Sprache und Kommunikation sind grundlegende Bestandteile des täglichen Lebens und spielen eine zentrale Rolle in der persönlichen und sozialen Entwicklung junger Menschen. Kommunikation findet nicht nur verbal, sondern auch non-verbal durch Mimik, Gestik und Körpersprache statt. Im Jugendhaus legen wir großen Wert darauf, den Jugendlichen bewusst zu machen, dass Kommunikation mehr ist als das gesprochene Wort – sie beeinflusst, wie wir wahrgenommen werden, wie wir Beziehungen aufbauen und wie wir Konflikte lösen.

Ein zentraler Bestandteil unserer pädagogischen Arbeit ist die **Vermittlung effektiver Kommunikationsstrategien**. Wir ermutigen Jugendliche, aktiv zuzuhören, nachzufragen und das Verstandene zu überprüfen, um Missverständnisse zu vermeiden. Durch Rollenspiele lernen sie zudem, Konflikte sachlich zu klären und die Auswirkungen verschiedener Kommunikationsstile zu erkennen.

Neben der klassischen Kommunikation nehmen **digitale Medien** eine immer größere Rolle im Leben junger Menschen ein. Soziale Netzwerke, Messenger-Dienste und Streaming-Plattformen sind längst fester Bestandteil ihrer Lebenswelt. Daher ist es entscheidend, ihnen nicht nur den verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln, sondern sie auch für potenzielle Gefahren zu sensibilisieren. In Workshops lernen sie, wie sie Fake News erkennen, ihre Privatsphäre in sozialen Netzwerken schützen und welche rechtlichen Konsequenzen Mobbing in diesem Fall Cybermobbing haben kann.

Doch Medien sind nicht nur eine Herausforderung, sondern **bieten auch viele Möglichkeiten**. Deshalb ermutigen wir Jugendliche, Medien aktiv zu gestalten, anstatt sie nur passiv zu konsumieren. In Projekten wie der Erstellung kleiner Kurzfilme lernen sie den bewussten Umgang mit Bild und Ton, den kreativen Ausdruck und die technische Umsetzung ihrer Ideen. Dabei erwerben sie nicht nur Medienkompetenzen, sondern auch Teamfähigkeit, Problemlösungskompetenz und ein besseres Verständnis für digitale Werkzeuge.

Gaming ist ein fester Bestandteil der Lebenswelt vieler Jugendlicher und bietet zahlreiche Lernmöglichkeiten in den Bereichen Sprache, Kommunikation und Medienkompetenz. In Multiplayer-Spielen wie Fortnite oder League of Legends kommunizieren sie über Voice-Chat mit Mitspielern aus verschiedenen Ländern, wodurch ihre Sprachfähigkeiten – insbesondere in Englisch – sowie Teamfähigkeit und strategische Kommunikation gefördert werden.
Wir betrachten Gaming nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern **als pädagogisches Werkzeug zur Stärkung** von Sprachentwicklung, sozialer Interaktion und Medienkompetenz. Dabei integrieren wir bewusst weitere wichtige Aspekte wie Ernährung, Bewegung, Schnelligkeit, Hand- & Augenkoordination, Time-Out-Phasen und Sport, um eine gesunde Balance zwischen digitaler und körperlicher Aktivität zu schaffen.

Unser Ziel ist es, Jugendlichen die nötigen Fähigkeiten zu vermitteln, um sicher und reflektiert mit digitalen Medien umzugehen und sich kompetent in der heutigen Kommunikationswelt zu bewegen.

III.Kreativität, Kunst, Kultur

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

Kreativität ist ein zentraler Bestandteil der persönlichen Entwicklung und bietet Jugendlichen die Möglichkeit, sich selbst auszudrücken, ihre Identität zu entdecken und neue Fähigkeiten zu erlernen. Im Jugendhaus versuchen wir die kreativen Potenziale zu fördern und zu entfalten – sei es durch bildnerisches und plastisches Gestalten, Musik, Tanz, Theater, Film, Fotografie oder Graffiti.

Durch Kunst- und Kulturprojekte lernen die Jugendlichen verschiedene Ausdrucksformen kennen und setzen sich aktiv mit ihrer Umwelt auseinander. Film- und Fotografieprojekte helfen ihnen den bewussten Umgang mit Medien sowie technisches Know-how zu erlangen. Musik- und Tanzangebote fördern Rhythmusgefühl, Körperbewusstsein und gemeinschaftliches Erleben, dies vor allem wenn kleine Videos für TikTok gedreht werden.

Wir bieten einen Raum, in dem Jugendliche sich ausprobieren, eigene Ideen umsetzen und gleichzeitig verschiedene Kunstformen kennenlernen können.

IV.Werteorientierung, Demokratie, Partizipation, Interkulturalität

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

Die Auseinandersetzung mit Werten, Demokratie und Partizipation ist essenziell für die persönliche Entwicklung und die aktive Teilhabe an der Gesellschaft. Im Jugendhaus fördern wir daher ein Bewusstsein für gesellschaftliche Verantwortung, Selbstbestimmung und demokratische Entscheidungsprozesse. Wir ermöglichen es, Jugendliche ihre Meinungen zu äußern, aber auch mitzugestalten und Verantwortung für ihr Handeln zu übernehmen.

Durch partizipative Projekte, Jugendversammlungen und Mitbestimmungsmöglichkeiten im Alltag erleben sie Demokratie hautnah. Sie lernen, Argumente auszutauschen, Entscheidungen zu treffen und ggf. Kompromisse zu finden. Themen wie Kinderrechte, soziale Gerechtigkeit und politische Bildung versuchen wir altersgerecht zu vermittelt, beispielsweise durch Diskussionen, Planspiele oder in Workshops zu gesellschaftlich relevanten Themen.
Interkulturelle Kompetenz und Diversität sind weitere zentrale Schwerpunkte unserer Arbeit. Wir ermutigen Jugendliche, sich mit unterschiedlichen Kulturen auseinanderzusetzen, Vorurteile zu hinterfragen und ein respektvolles Miteinander zu fördern. Internationale Projekte und Austauschprogramme (Erasmus +) bieten ihnen die Möglichkeit, über den eigenen Horizont hinauszublicken und neue Perspektiven kennenzulernen.

Durch diese wertorientierte Arbeit stärken wir nicht nur das soziale Bewusstsein der Jugendlichen, sondern vermitteln ihnen auch wichtige Kompetenzen für eine demokratische und vielfältige Gesellschaft.

V.Umwelt, Technik

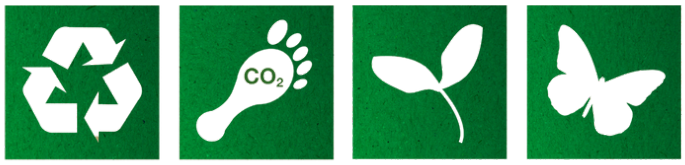
Natur, Ökologie, nachhaltige Entwicklung, experimentieren, Technikverständnis

Wie bereits beschrieben, wird der Bereich Umwelt vor allem durch das Projekt "Nohaltegkeet" abgedeckt. Dieses Projekt soll Jugendliche dazu ermutigen, auch kritische Fragen zu stellen und Skepsis zu äußern, sowie bereits Bestehendes oder Geplantes zu hinterfragen.

Spontane Angebote, wie die Aufzeichnung eines Gaming Events sowie eines Streams über Twitch dies mit Kameras und Mikrofonen, decken weiter den Bereich der Technik ab. Auch das Autorennen auf der Plattform Raceroom über eine Dauer von 2,4 Stunden mit Stream deckt diesen Bereich ab.

Ein oft unterschätzter Aspekt ist, dass auch der Bereich des Gamings dazu beiträgt, die technischen Fähigkeiten der Jugendlichen zu fördern. Viele Jugendliche sind beispielsweise nicht vertraut damit, wie man einen Computer oder eine PlayStation richtig ein- oder ausschaltet und wissen nicht dass man den Rechner regelmäßig updaten muss. Sie erlernen dabei wertvolle technische Kenntnisse, die sie im späteren Leben sicherlich weiter nutzen können und werden.

In diesem Jahr hatten auch einige Jugendliche zudem die Gelegenheit, erste Erfahrungen vor der Kamera zu sammeln. Den Jugendlichen wurden Fragen gestellt zu ihrer Erfahrung im Rahmen des Gaming Wochenendes und auch unser Fahrer des 2,4 Stunden Rennens stand uns für ein kleines Interview zur Verfügung.



VI.Körperbewusstsein, Bewegung, Gesundheit

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

Auf Anfrage der Jugendlichen steht mindestens zweimal pro Woche Fußball auf dem Fußballfeld auf dem Programm. Neben Fußball sind Outdoor-Lasergame und Karting sehr beliebt.

Mindestens einmal im Jahr wird der Kletterhafen in Mertzig besucht, wo die Jugendlichen ihr Selbstvertrauen stärken und ihre Ängste überwinden können. Da Jugendliche in der Schule viel sitzen und auch zu Hause häufig am Computer oder an der PlayStation spielen, wird versucht, möglichst viele Bewegungsvarianten in den Alltag des Jugendhauses zu integrieren. Dabei werden neue Sportarten und moderne Bewegungsvarianten, wie zum Beispiel Indoor Skydiving und T-Wall getestet und gegebenenfalls in den Alltag oder ein Angebot integriert.

Im Bezug auf gesunde Ernährung, eine bewusste Körperwahrnehmung und der allgemeinen Gesundheitsförderung wird freitags gemeinsam im Jugendhaus gekocht. Dabei wird sich bemüht, frische, gesunde und regionale Produkte zu verarbeiten.

MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

VII.Transition

Natur, Ökologie, nachhaltige Entwicklung, experimentieren, Technikverständnis

Das Jugendhaus Mutfert bereitet Jugendliche proaktiv auf das Berufsleben vor, anstatt auf deren ersten Schritt in die Arbeitswelt zu warten. Bereits frühzeitig werden sie motiviert und unterstützt, während der Ferien einen Job anzunehmen. Hierfür wird das Projekt „Jobs&More“ angeboten.

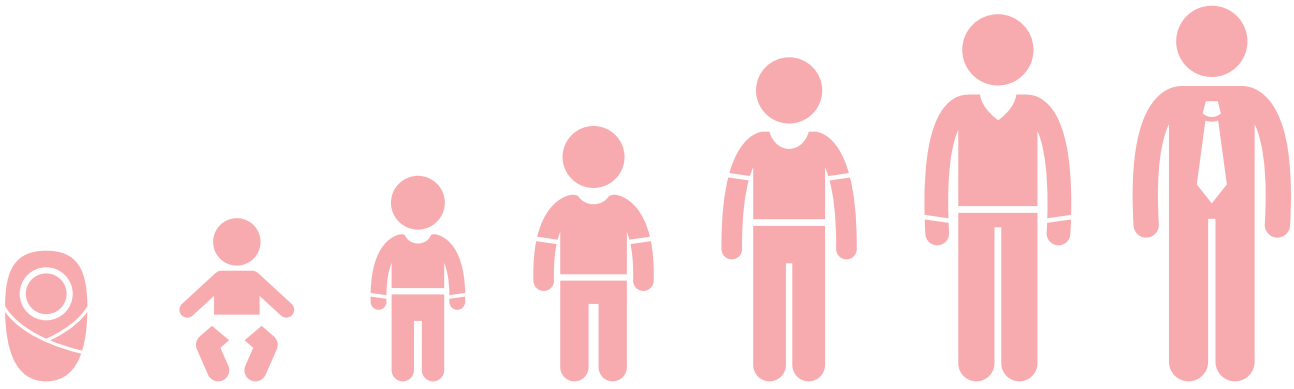
Verschiedene Weiterbildungen, welche von von den Elisabeth-Jeunesse-Jugendhäusern organisiert werden, ermöglichen den Jugendlichen, sich in berufsähnlichen Situationen auszuprobieren und erste Erfahrungen zu sammeln. Derzeit sind folgende Weiterbildungen besonders gefragt:

- Babysitter,
- T-Wall-Animateur,
- Animateur Brevet A und
- Animateur Brevet B.
- Leider war der Workshop „Isch geh Schule“ dieses Jahr nicht der Knaller, obwohl er die vorigen Jahre sehr beliebt war, dies bei Eltern als auch bei den Kindern.

Nach Abschluss der genannten Weiterbildungen haben die Jugendlichen die Möglichkeit, sich ein kleines Taschengeld zu verdienen. Das verdiente Geld wird auf ihr Konto überwiesen, wenn sie das entsprechende Alter erreicht haben. Jüngere Teilnehmer können ihr Guthaben gegen Aktivitäten im Jugendhaus eintauschen. So lernen sie, ihr Taschengeld sinnvoll zu nutzen und entlasten gleichzeitig die Geldbörsen ihrer Eltern.

Auch kleinere Projekte wie „Bewegte Pause“ in Zusammenarbeit mit dem Institut St. Joseph aus Betzdorf bieten den Jugendlichen die Chance, ihr Konto aufzubessern und ihre Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen zu erweitern.

Das Ziel dabei ist, dass die Jugendlichen frühzeitig erste Erfahrungen im Berufsleben sammeln, das Gefühl erleben, eigenes Geld zu verdienen und auszugeben zu dürfen. Während ihrer Tätigkeiten knüpfen sie wertvolle Kontakte, die ihnen später von Nutzen sein können.



MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkte auf 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 2022 bis 2024** gültig ist.

Im Folgenden werden die Schwerpunkte des C.A.G. 2022-2024 aufgeführt und anschließend mit dem Angebot des Jahres 2023 verglichen.

Schwerpunkt - Beziehungsarbeit

Der Aufbau von Beziehungen zu den Jugendlichen bildet die Grundlage allen pädagogischen Handelns im Jugendhaus. Das Team des Jugendhauses nutzt hierfür vor allem die stationären Angebote wie Kicker, Billard, Darts und PlayStation, Diamand Painting. Beim Spielen, Basteln fällt es den Jugendlichen oft leichter, über sich selbst zu sprechen und persönliche Erfahrungen zu teilen. Diese unsichtbare Arbeit des Vertrauensaufbaus ist unerlässlich, um später eine effektive Informations- und Hilfestellungsarbeit leisten zu können.

Jeder Wechsel eines Mitarbeiters verdeutlicht wie wichtig der Beziehungsaufbau ist. Die Jugendlichen müssen der neuen Fachkarft die Möglichkeit geben, sich auf sie einzulassen. Die Funktionsfähigkeit des Jugendhauses steht und fällt mit dem Engagement, der Flexibilität und der Kompetenz der Mitarbeiter. Statistiken zeigen deutlich, wie stark ein solcher Wechsel die Besucherzahlen des Jugendhauses beeinflussen kann. Besonders problematisch waren im Jahr 2023 und 2024 die Personalwechsel innerhalb kürzester Zeit, die sich negativ auf die Besucherzahlen auswirkten.

In der Beziehungsarbeit darf das Mitbestimmungsrecht der Jugendlichen nicht vergessen werden. **Ein wesentlicher Bestandteil des Mitbestimmungsrechtes der Jugendlichen im Jugendhausalltag ist, ihnen nicht nur einen gewissen Freiraum zu lassen und ihnen die Möglichkeit zu bieten, die stationären Angebote eigenständig zu nutzen und Zeit unter Gleichaltrigen zu verbringen, sondern auch ihre Wünsche und Gedanken zu äußern und sich so in die Gestaltung des Jugendhauses mit einzubringen.**

Schwerpunkt - Zusammenarbeit

Die Zusammenarbeit mit der Maison Relais ist ein zentraler Bestandteil des Programms und wird seit Jahren durch das Kooperationprojekt “Maison Relais meets Jugendhaus” erfolgreich umgesetzt. Hauptziel dieses Projekts ist es, den Kindern die Transition von der Maison Relais ins Jugendhaus zu erleichtern. Dabei sollen die Kinder das Jugendhaus, aber auch das Erzieherteam kennenlernen, und die Möglichkeit erhalten, an einem strukturierten Projekt teilzunehmen. Diese Kooperation, sowohl mit der Maison Relais als auch mit der Grundschule, trägt wesentlich zur kontinuierlichen Erneuerung und Verjüngung der Jugendhauspopulation bei.

MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Ebenso legen wir großen Wert auf die Zusammenarbeit zwischen den Elisabeth-Jeunesse sowie den benachbarten Jugendhäusern. Dieser Austausch ermöglicht es, Probleme zu besprechen, Abläufe zu planen und gemeinsam Konzepte und Projekte auszuarbeiten und umzusetzen. Getreu dem Motto „Gemeinsam sind wir stärker“ erleichtert eine Kooperation das Erreichen gemeinsamer Ziele.

Schwerpunkt - Partizipation

Das Ziel ist es, die Jugendlichen aktiv in die Planung und den Alltag des Jugendhauses einzubeziehen. Regelmäßige Angebote wie das gemeinsame Kochen ermöglichen es den Jugendlichen, Entscheidungen zu treffen und mitzugestalten. Auch andere Anliegen, wie der Wunsch nach mehr Fußballspielen auf dem Sportplatz, werden von den Jugendlichen eingebracht. Durch kontinuierliche Gespräche werden sie ermutigt, ihre Ideen und Meinungen zu äußern und sich aktiv an den Gestaltungs- und Entscheidungsprozessen zu beteiligen. Es wird angestrebt, die Partizipation der Jugendlichen weiter zu verbessern, dies durch die bereits 2023 eingeführten Jugendversammlungen.

Schwerpunkt - Weiterbildung Jugendliche / Erzieher

Die Weiterbildung der Jugendlichen hat im Jugendhaus Mutfert einen hohen Stellenwert. Das Ziel ist es, Angebote, auch im Jugendhausalltag, zu schaffen, die den Jugendlichen praktische Vorteile und Nutzen für ihr Leben bieten.

Elisabeth Jeunesse und die Jugendhäuser boten unter anderem Kurse für Babysitter und Weiterbildungen für Animateure der Stufen A und B an. Durch die Anschaffung der T-Wall wurde ein weiteres Weiterbildungsangebot geschaffen. Seit 2022 haben Jugendliche auch die Möglichkeit sich als T-Wall-Animateure ausbilden zu lassen. Dies bietet ihnen die Möglichkeit an Events teilzunehmen und sich durch dieses Engagement ein Taschengeld zu verdienen.

Leider konnten aufgrund der hohen Kosten eines Kurses, seit 2023 keine Erste-Hilfe-Kurse exklusiv für Jugendliche angeboten werden. Ziel ist es einen Jugendhausarbeiter zum “Moniteur 1ier secours” auszubilden, so dass die Weiterbildung “Erste-Hilfe-Kurs”, jugendgerecht aufgearbeitet werden kann.

Elisabeth Jeunesse und die dazugehörigen Jugendhäuser legen großen Wert auf die Weiterbildung ihrer Teammitglieder. Diese Weiterbildungen sind besonders wichtig und entscheidend um ein möglichst breites Spektrum an Interessensgebieten abzudecken, insbesondere in jugendspezifischen Bereichen, die sich ständig verändern. Team-Treffen der Elisabeth-Jeunesse-Jugendhäuser fördern nicht nur den Zusammenhalt sondern auch den gemeinsamen Fortschritt und kommen letztlich auch den Jugendlichen zugute.

Besondere Aufmerksamkeit wird den Themen Digitalisierung und Gaming gewidmet. Es ist wichtig, in diesem ‚sich schnell weiterentwickelnden Bereichen, auf dem neuesten Stand zu bleiben, um das erworbene Wissen an die Jugendlichen weitergeben zu können, damit diese durch ihr Wissen in diesem Bereich sich von anderen Jugendlichen absetzen können.

MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Nachhaltigkeit, Recycling, UpCycling

Seit seiner Gründung legt das Jugendhaus großen Wert auf Nachhaltigkeit, Mülltrennung und Recycling. Diese Prinzipien sollen für die Jugendlichen selbstverständlich werden und im Alltag gelebt werden. Insbesondere die Wertschätzung von Lebensmitteln wird ihnen als wichtiger Wert vermittelt.

Mülltrennung ist ein tägliches Gesprächsthema im Jugendhaus, da es den Jugendlichen oft noch schwerfällt, die verschiedenen Verpackungsarten korrekt zu trennen.

Das im Jahr 2023 gestartete Projekt „Nohaltegkeet“ konnte zeitlich nicht wie geplant umgesetzt werden und wird daher um ein Jahr verlängert, um die angestrebten Ziele bestenfalls zu erreichen.

Schwerpunkt - Jugendinfo Label

Das Label “Jugendinfo” ist ein fester Bestandteil der Arbeit im Jugendhaus. Seit 2020 wird verstärkt auf digitale Informationsvermittlung gesetzt. Neben der Onlineplattform „Kahoot“ , bei der Jugendliche spielerisch sensibilisiert und informiert werden können, werden sowohl Gespräche mit Jugendlichen aber auch die soziale Medien dazu genutzt um Informationen weiterzugeben – sei es durch Stories, Reels oder Posts.

Kahoot ermöglicht es, die Informations- und Präventionspflicht auf spielerische Weise zu erfüllen. Durch die Erstellung von Online-Quizzen kann der Wissensstand der Jugendlichen erfasst und gegebenenfalls mit zusätzlichen Informationen ergänzt werden.

Schwerpunkt - Aufsuchende Jugendarbeit

Die Elisabeth-Jeunesse-Jugendhäuser haben internationale Strukturen im Ausland besucht, welche bereits Erfahrung mit der aufsuchenden Jugendarbeit sammeln konnten. Diese Mitarbeiter berichteten über ihre Erkenntnisse und über ihre Erfahrungen und konnten konkret zeigen, wie die aufsuchende oder mobile Jugendarbeit bei ihnen umgesetzt wird. Dieser Austausch war äußerst aufschlussreich und bot dem Team von Elisabeth Jeunesse neue Perspektiven und Erkenntnisse.

Infolge dessen hat sich eine interne Arbeitsgruppe bei Elisabeth Jeunesse gebildet, bei der von "mobiler Jugendarbeit" gesprochen wird, da sich innerhalb der Gemeinde bewegt wird und den Jugendlichen gezielt und geplant außerhalb des Jugendhauses Angebote unterbreitet werden, anstatt ihre bekannten Treffpunkte aufzusuchen und sie in ihrer Lebenswelt zu “stören”.

Durch den Personalwechsel konnte das Projekt “mobile Jugendarbeit” weniger intensiv ausgearbeitet werden.

MISSION, SCHWERPUNKTE UND ZIELE

Schwerpunkt - Das Jugendhaus – Drogenfreie Zone

Wenn von „Drogenfrei“ die Rede ist, denken die meisten Menschen sofort an illegale Substanzen. Jugendliche sind jedoch auch täglich den Gefahren legaler Drogen ausgesetzt, die oft unbemerkt bleiben. Dazu zählen Handy- und Spielsucht, Glücksspiel, Energy-Drinks, Tabak, Alkohol, Zucker und viele andere.

Im Jugendhaus werden die Jugendlichen dazu motiviert, ihr Handy beiseite zulegen, Wasser statt Softdrinks zu trinken und sich vermehrt anderen Offline Aktivitäten zu widmen, ohne jedoch Gaming, Computer oder die Digitalisation zu verteufeln, da es aus dem Leben der Jugendlichen auf keinen Fall mehr wegzudenken sein wird. Schon ein einfaches Gespräch ohne die Ablenkung durch das Handy kann für viele von uns bereits eine neue und wertvoll Erfahrung sein. Diese Veränderungen fallen sowohl Jugendlichen als auch Erwachsenen oft schwer, doch sie sind essenziell für ein gesünderes und ausgeglicheneres Leben, sowie eine besser Kommunikation.

Schwerpunkt - Der Jugendarbeitslosigkeit entgegenwirken

Durch Gespräche versuchen wir Jugendliche dabei zu unterstützen die Chance zu nutzen und in den Ferien einen vielleicht einen Anstrengung Ferienjobs zu finden und so ihre ersten Erfahrungen im Berufsleben machen zu können. Der Lebenslauf und das Bewerbungsschreiben können im Jugendhaus nach Terminabsprache oder auch sehr kurzfristig mit einem Erzieher ausgearbeitet werden.

Wie bereits erwähnt, erhöht die Teilnahme an Weiterbildungen die Chance der Jugendlichen im späteren Verlauf ihres beruflichen Werdegangs einfacher einen Job zu finden, da diese Jugendlichen sich von der Masse absetzen.

Im Lebenslauf (Curriculum Vitae) bezeugt die Teilnahme an unterschiedlichen Weiterbildungen dem zukünftigen Arbeitgeber, das Interesse der Jugendlichen, sowie seine Bereitschaft sich weiterzubilden und weiterzuentwickeln. Diese Aspekte können für den Arbeitgeber ein sehr interessanter und wichtiger Hinweis auf Motivation und somit ein Einstellungsgrund sein, wovon wir ausgehen.

Hier wird Elisabeth Jeunesse den Jugendlichen welche an einer Ausbildung zum Animateur A oder B teilgenommen haben, nicht nur ein Zertifikat für die Teilnahme an der Weiterbildung ausstellen, sondern zusätzliche ein Zeugnis für die geleisteten Stunden als Animateur jährlich zukommen lassen.

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 Team des Jugendhaus Mutfert setzt sich im Jahr 2024 aus folgenden Personen zusammen:

Claude POORTERS
Chargé de direction, Jugendhaus Mutfert

+352 621 136 949
claude.poorters@elisabeth.lu

Weiterbildungen 2024:

4 Stunden: Austauschtreffen für Begleiter*innen von Jugendgemeinderäten | ZpB a Jugendbüro Eisleck

8 Stunden: Game On - Educator's Day | SNJ

8 Stunden: Les jeunes et la numérisation : Zone d'influence potentiels et défis

---

Michelle SIEBENALER
Educatrice diplômée, Jugendhaus Mutfert seit dem 15.04.2024

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

Weiterbildungen 2024:

24 Stunden: Modul A: Basisformatioun fir nei Jugendarbechter:innen | SNJ

8 Stunden: Formation Formateur | SNJ

8 Stunden: Journée Intégration | Elisabeth

Leiter des Jugendbereiches Elisabeth Jeunesse

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

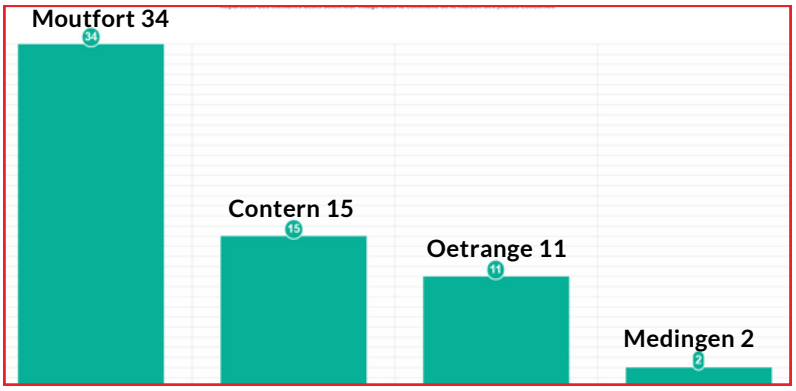
+352 621 505 081
daniel.strecker@elisabeth.lu

DATEN & STATISTIKEN

DATEN & STATISTIKEN

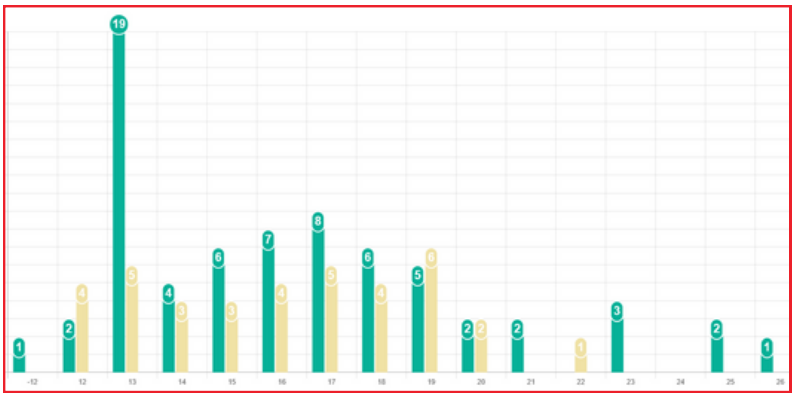
Die folgenden Daten stammen ausschließlich aus dem Journal de bord des „Ministère de l'Éducation nationale, de l'enfance et de la Jeunesse“ und werden gewissenhaft und besten Gewissens täglich vom Erzieherteam eingetragen.

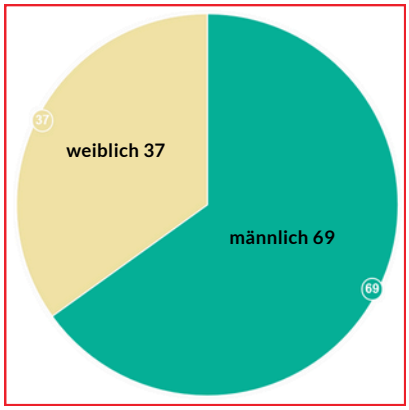
Mitglieder & Besucherzahlen



Jugendliche Mitglieder der Gemeinde Contern. Insgesamt zählt das Jugendhaus **62 aktive Mitglieder** im Jahr 2024.

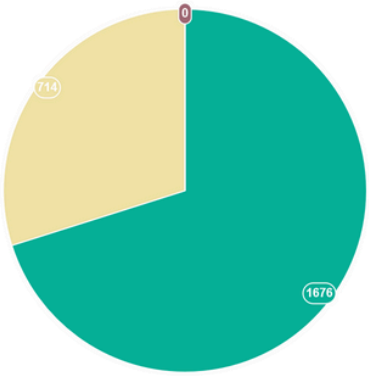
Wie man erkennen kann, besuchen auch Jugendliche aus weiter entfernten Gemeinden das Mutferter Jugendhaus. Dies jedoch eher für spezifische Angebote, Aktivitäten oder Weiterbildungen.

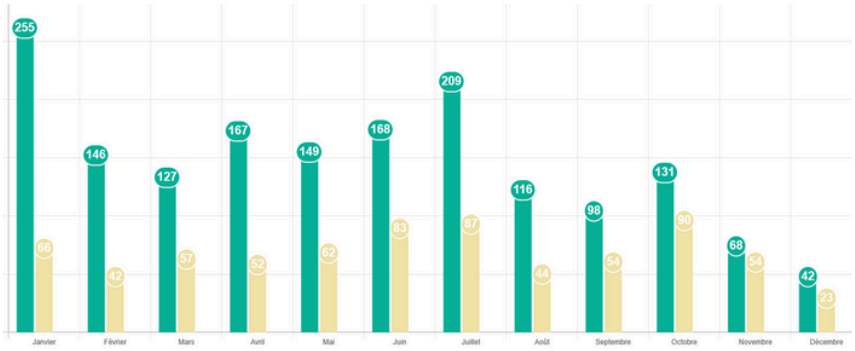




Die Mehrzahl der Jugendlichen welche das Jugendhaus besuchen befinden sich in der Altersspanne zwischen **13 und 19 Jahren**. Da auch Ältere das Jugendhaus noch gelegentlich besuchen, jedoch leider seit 2020 nicht mehr im Journal de Bord geführt werden, können wir von einer, in den Anfangsjahren, **gelungenen Beziehungsarbeit** ausgehen, welche nach wie vor den größten und wichtigsten Bestandteil der Jugendarbeit ausmacht.

DATEN & STATISTIKEN

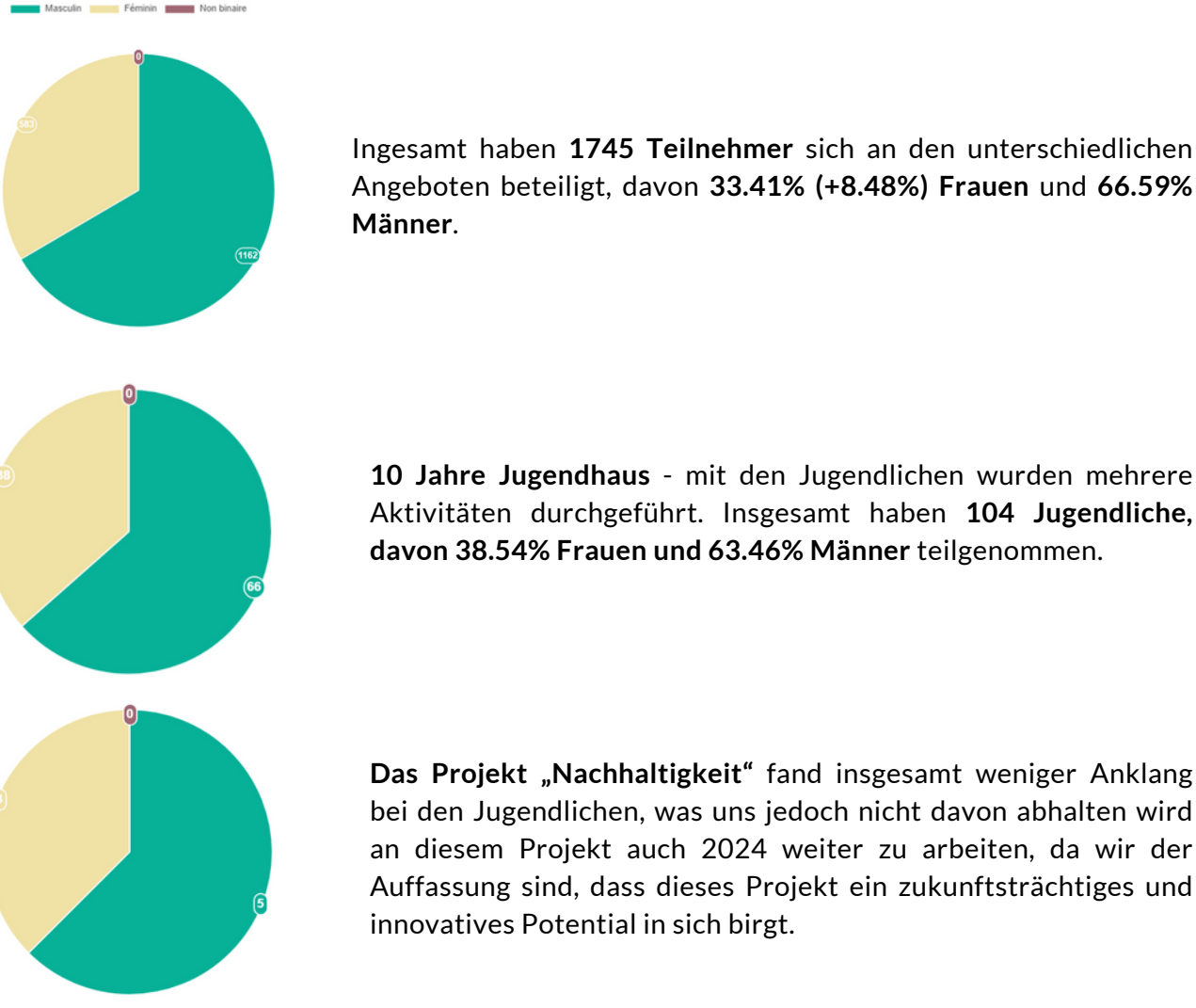




2024 zählt das Jugendhaus insgesamt **2390 Besucher,** davon **29.87% (+10,9%) Frauen** und **70.13% Männer**.

Im Durschnitt zählt dat Jugendhaus Mutfert **199 Besucher monatlich**. Die Besucherzahlen kann sehr stark variieren je nach Aktivität und Projekten, sowie im Zusammenhang mit der Schule und aktuellen Spots und Vorlieben der Jugendlichen.

Aktivitäten & Projekte

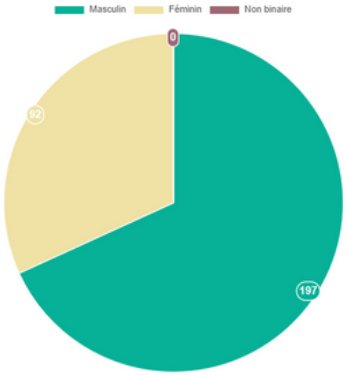


Ingesamt haben **1745 Teilnehmer** sich an den unterschiedlichen Angeboten beteiligt, davon **33.41% (+8.48%) Frauen** und **66.59% Männer**.

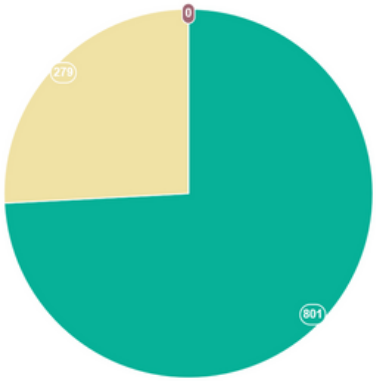
10 Jahre Jugendhaus - mit den Jugendlichen wurden mehrere Aktivitäten durchgeführt. Insgesamt haben **104 Jugendliche, davon 38.54% Frauen und 63.46% Männer** teilgenommen.

Das Projekt „Nachhaltigkeit“ fand insgesamt weniger Anklang bei den Jugendlichen, was uns jedoch nicht davon abhalten wird an diesem Projekt auch 2024 weiter zu arbeiten, da wir der Auffassung sind, dass dieses Projekt ein zukunftsträchtiges und innovatives Potential in sich birgt.

DATEN & STATISTIKEN



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 ins Jugendhaus am Herzen liegt. Somit versuchen wir jährlich neue Jugendliche für das Jugendhaus zu begeistern. Insgesamt konnten 289 Jugendliche über mehrere Wochen am Austausch teilnehmen und wertvolle Erfahrungen machen.



Im Rahmen der **Rencontre** konnten **insgesamt 1080 Jugendliche** erreicht werden, welche vor allem an stationären Angeboten wie Billard, Kicker, Darts, AirHockey, Gesellschaftsspiele aber auch kleinen Angeboten im Gaming-Raum teilgenommen haben.

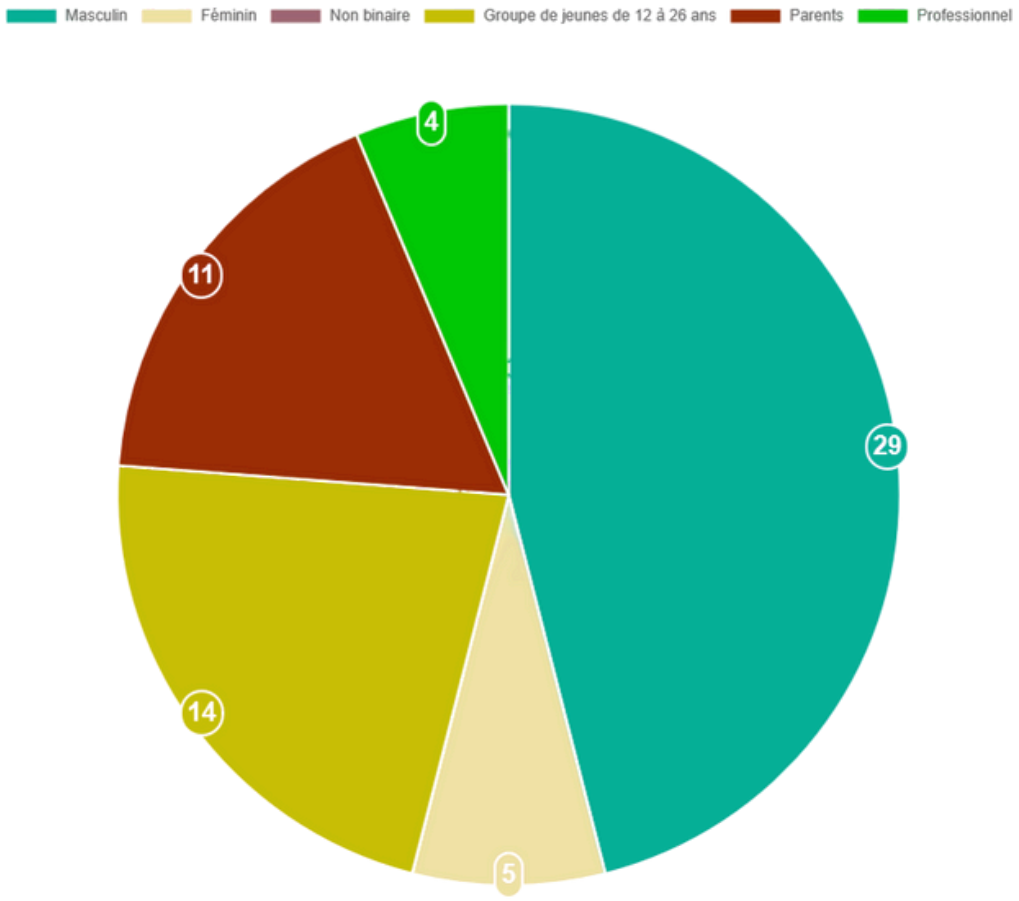
Nicht zu vergessen ist der **Drang nach Bewegung** und Angebote mit einem größeren Planungs- und Organisationsaufwand, wie zum Beispiel:

- Outdoor Lasergame,
- Karting,
- Teilnahme an 15 Jahre Jugendhaus Niederanven,
- BBQ,
- Kletterwand, Kletterpark,
- Fussballturnier,
- CV und Lettre de motivation schreiben,
- Escape Room und vieles mehr.

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 Gespäche mit den Jugendlichen/Eltern/Erziehern/Sozalpädagogen hinter verschlossenen Türen stattfinden. Diese **Interventionen mit Jugendlichen sind nur möglich**, wenn eine **stabile Beziehungsbasis** und **Vertrauensbasis** zwischen dem Erzieher und dem Jugendlichen besteht.



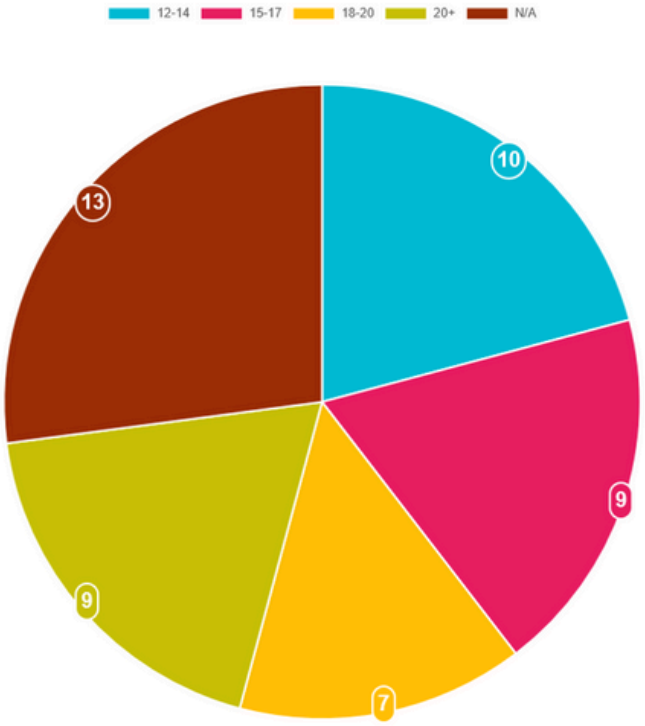
Wie man erkennen kann, wurden 2024 insgesamt **63 Gespräche** (2023 - 84 und 2022 – 55) geführt. Dieser Rückgang ist mit größter Wahrscheinlichkeit auf die personelle Instabilität zurück zu führen.

Vermehrt treten auch **Eltern** (11 Gespräche) sowie andere **Professionelle** (4 Gespräche) aus dem Bereich mit dem Jugendhaus in Kontakt um Probleme zu thematisieren. Häufige Gesprächsinhalte betreffen Schule, Freizeit, Freizeitgestaltung sowie das Verhalten der Kinder.

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.

DATEN & STATISTIKEN

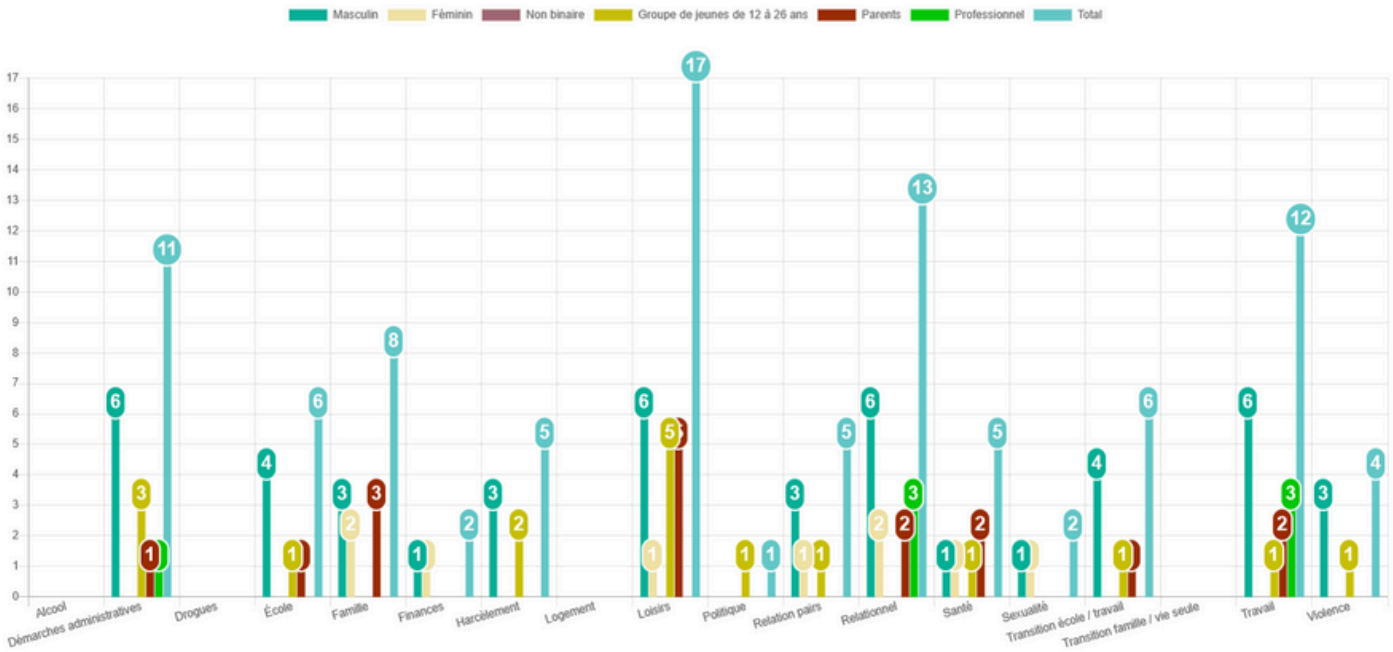
“Consultation, aide, assistance, guidance“



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

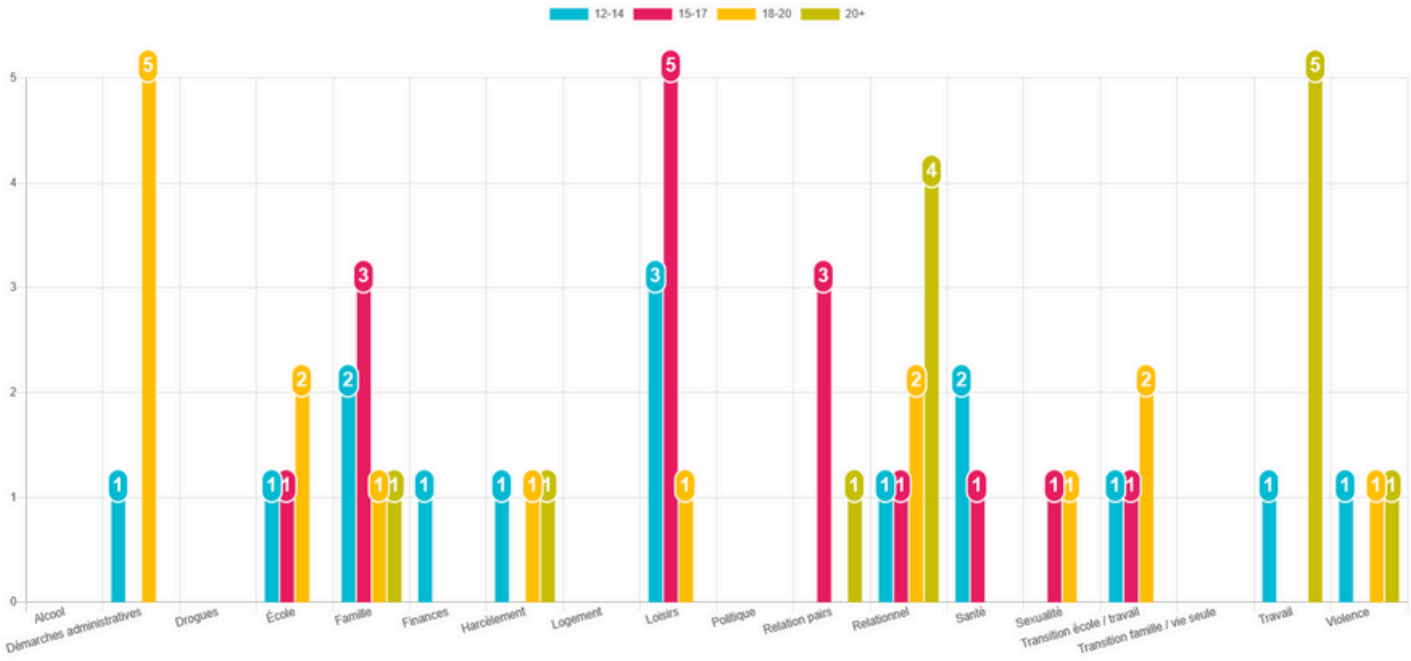
Die **Gruppe der 12- bis 14-Jährigen** nimmt mit 10 Gesprächen die **Mehrzahl der Gespräche** in Anspruch.

Das **Thema „Loisir/Freizeit“** liegt an erster Stelle mit **17** Gesprächen, gefolgt vom Thema „Relationnel/Beziehung“ mit 13 Gesprächen.
Themen wie **„Arbeit“** (mit **12 Gesprächen) und „Travail”** sowie **“Démarches administrives”** sind ebenfalls wichtige Gesprächsinhalte.



Wie in der hervorgehenden Grafik zu erkennen ist, führen die Bereiche „Loisir“, „Relationnel“„ und „Travail“ sehr oft zu Gesprächen und sind für die Jugendlichen von großer Wichtigkeit.

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 “Arbeit” sowie “administraive Abläufe” im Vordergrund.



Weiterhin ist zu erkennen, dass der Bereich „Ecole“ von allen Altersklassen im Jahr 2024 weniger in Anspruch genommen wird. Auch von Jugendlichen des Alters 20+, welche sich 2023 dann noch eher in die „Ecole nationale pour adultes“ orientieren, sind diese jetzt vermehrt dabei sich in die Arbeitsfeld integrieren zu wollen.

ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT

ZUKUNFTSVISION DES JUGENDHAUS MUTFERT

Viele Ziele wurden umgesetzt und weitere sind noch zu erreichen. Für das kommende Jahr 2025 ist vorgesehen, erfolgreiche Projekte und Haltungen weiterzuführen, gegebenenfalls neue zu entwickeln und vermehrt auf folgende Punkte einzugehen:

Ziel bleibt es mit dem Projekt “Maison Relais meets Jugendhaus” und der mobilen Jugendarbeit Jugendliche fürs Jugendhaus zu begeistern. Im Projekt MR meets Jugendhaus werden bereits die übergeordneten Projekte teilweise mit eingebracht. Die Weiterführung der mobilen Jugendarbeit wird im Jahr 2024 in der Gemeinde Contern erweitert. Dies beinhaltet, Erfahrungen zu sammeln, diese zu verschriftlichen und in einem Konzept zu festigen.

Auch die **digitale Jugendarbeit** wird in den kommenden Jahren einen großen Stellenwert in unserer Arbeit einnehmen, da dies eine wichtige Quelle ist, immer **neue Jugendliche** digital und später analog im Jugendhaus begrüßen zu können.

Durch regelmäßige Jugendversammlungen soll **die Beteiligung** junger Menschen gezielt gestärkt werden. Unser Eindruck ist, dass ihr Alltag bisher stark von Konsum geprägt war. Umso wichtiger ist es, ihnen Mitspracherecht bei Entscheidungen einzuräumen und Raum für ihre Wünsche und Bedürfnisse zu schaffen. Perspektivisch soll daraus ein **Jugendhausrat** entstehen, der langfristig zu einem Jugendgemeinderat weiterentwickelt werden könnte.

Im Zentrum unserer pädagogischen Arbeit stehen vorrangig die Jugendlichen, die das Jugendhaus regelmäßig besuchen. Sie werden gezielt in ihrer individuellen Entwicklung gefördert, ohne dass andere junge Menschen dabei ausgeschlossen werden.

Im Sinne einer ganzheitlichen Bildung ist für das kommende Jahr die Gründung eines **Esport-Teams im Jugendhaus Mutfert** vorgesehen. Dieses Vorhaben nutzt die Faszination des digitalen Spielens zur Förderung von Medienkompetenz, Selbstregulation im Umgang mit Bildschirmzeit („Time Off“), einer gesunden Lebensweise, körperlicher Aktivität sowie kognitiven und motorischen Fähigkeiten wie Konzentration, Feinmotorik und Hand-Augen-Koordination, dies in Zusammenarbeit mit den Eltern.

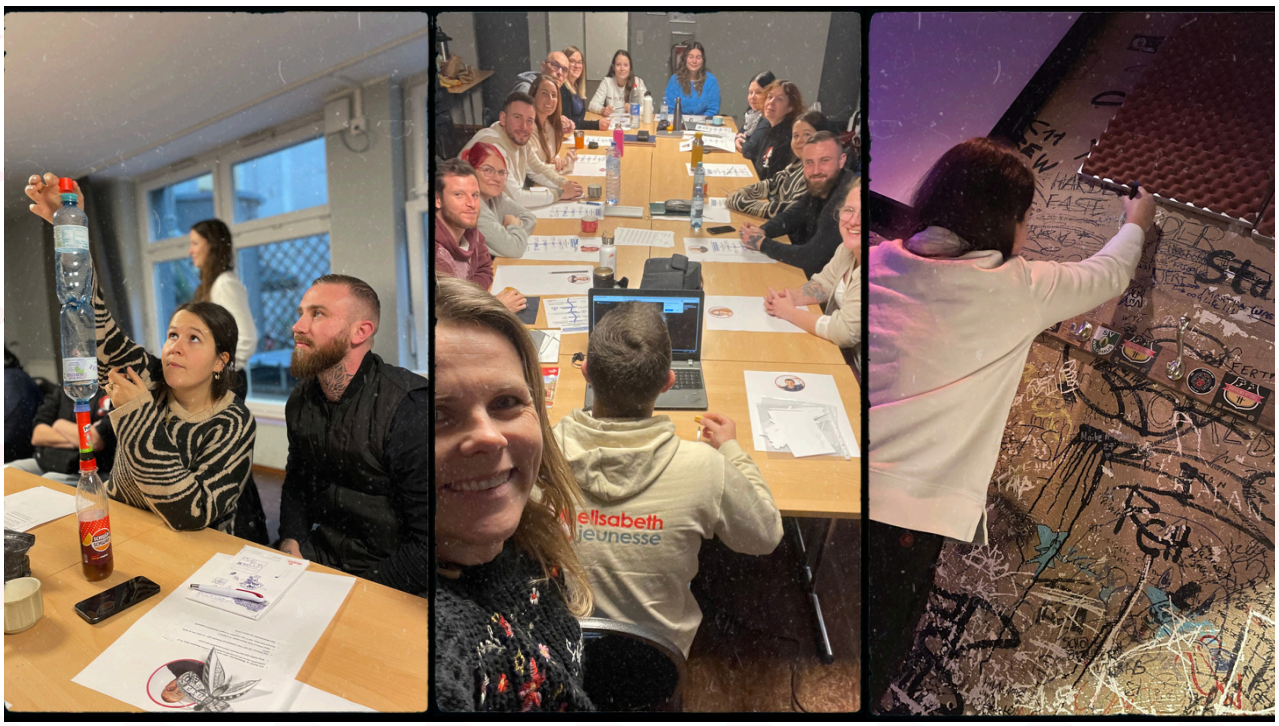
Das **Thema Nachhaltigkeit** wird auch in Zukunft ein wichtiger Aspekt in der Arbeit mit den Jugendlichen sein und bleiben. Dies insbesondere im täglichen miteinander.

Die **Erweiterung der Zusammenarbeit** mit anderen Organisationen der Gemeinde, sowie den Eltern, nicht nur im Bereich des Esport-Teams, wird weiterverfolgt. Die Vernetzung kann dazu beitragen, dass die pädagogische Arbeit effektiver wird und die Jugendlichen von einem breiteren Angebot profitieren können.

ELISABETH JEUNESSE

Teambuilding für alle Mitarbeiter

Elisabeth Jeunesse hat zum Jahresende hin ein zweitägiges Teambuilding mit Übernachtung in Köln organisiert, um den Zusammenhalt und die Zusammenarbeit im Team zu stärken, die Kommunikation zu verbessern und eine einheitliche pädagogische Ausrichtung zu entwickeln, ohne die individuellen Stärken und Vorteile jedes einzelnen Jugendhauses zu untergraben.



Auf dem Programm standen:

1. Prioritätenliste & Aktivitäten- und Eventkalender für das Jahr 2025
2. Arbeitsgruppen zu unterschiedlichen Aufgaben- und Themenbereichen
    - Qualitätsmanagement
    - SWAT-Analyse: Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken
    - Gemeinsame Visionen
    - Animateur- und Freiwilligendienst
3. Wertschätzung und Anerkennung der Mitarbeiter
4. Austausch und Feedback

Repräsentation Elisabeth Jeunesse

Die **Elisabeth Jeunesse Jugendhäuser** sind durch Herrn Daniel Strecker in folgenden Gremien und **Expertengruppen repräsentiert:**

- 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, Partnerversammlung Plattform
- Conseil supérieur de la jeunesse

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

Babysitting.lu

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
- SEA/VAAK

Extern

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

Statistiken - Formationen 2024

2024 wurden **insgesamt 20 Weiterbildungstage** angeboten. Die Formationen richten sich an **Jugendliche ab 12 Jahren**. Es wird stets versucht, **das Angebot zu erweitern und zu verbessern.**

- **14x Babysitterausbildung (LU, FR, ENG) - 1 Tag**
  - **119 Teilnehmer**
- **2x Animateur Brevet A (LU) - 4 Tage**
  - **33 Teilnehmer**
- **1x Animateur Brevet B (LU) - 8 Tage**
  - **15 Teilnehmer**
- **1x T-WALL (LU) - 1 Tag**
  - **3 Teilnehmer**

Statistiken - Kolonien 2024

2024 wurden **9 Kolonien**, zwischen 2 und 7 Übernachtungen, **für Kinder und Jugendliche** durchgeführt. **Insgesamt haben 314 Teilnehmer** im Alter zwischen 11 und 17 Jahren teilgenommen.

Bei der Planung und der Umsetzung wurden die Jugendarbeiter von insgesamt **62 Animateuren** (Jugendliche mit der Ausbildung zum Animateur) begleitet.

An folgenden Orten fanden 2024 im **Sommer** und im **Winter** Kolonien statt:

- **Ostende, Belgien**
- **Frisingen, Luxemburg**
- **Obertauern, Österreich**
- **Sankt Gilgen, Österreich**
- **Groningen, Niederlanden**
- **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
- Konvention mit dem MENJE
- Ausarbeitung eines spezifischen Konzeptes inklusive Qualitätsmanagement

Jugendwunnen

- Konkrete Umsetzung in Zusammenarbeit mit diversen Gemeinden
- Agrement 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

elisabeth
am sozialen déngscht zu lëtzebuerg

DER TRÄGER
ELISABETH - ANNE ASBL

Elisabeth

Elisabeth, ein dynamisches Unternehmen mit langer Tradition im sozialen Bereich, engagiert sich seit **mehr als 350 Jahren** für die Menschen in Luxemburg.

<u>Am 31. Dezember 2024 setzte sich der Verwaltungsrat wie folgt zusammen:</u>

- **M. Fernand Boden,** président
- **Mme Simone Majerus-Schmidt,** vice-présidente
- **M. Paul Prüssen,** secrétaire
- **Mme Michèle Biel,** trésorière
- **M. Germain Brück,** administrateur
- **Mme Françoise Lucius-Faber,** administratrice
- **Mme Louise Rechtfertig,** administratrice
- **M. Rhett Sinner,** administrateur
- **Mme Fabienne Steffen,** administratrice
- **Mme Stéphanie Weydert,** administratrice

Der Verwaltungsrat hat das Tagesgeschäft der Generaldirektion anvertraut.

<u>Die Generaldirektion setzte sich wie folgt zusammen:</u>

- **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.

2450+ Mitarbeiter

5000+ Betreute Personen

2. -GRÖSSTER SOZIALER ARBEITGEBER in Luxemburg

17.-GRÖSSTER ARBEITGEBER in Luxemburg

CHARTE de la DIVERSITE LËTZEBUERG

Bientraitance

DANKSAGUNG

Sehr geehrte Leser,

Zum Abschluss an den Rapport d'activités 2024 möchte ich mich bei Ihnen bedanken, die diesen Bericht gelesen haben. Wir würden uns sehr über ein Feedback ihrerseits freuen, welches Sie uns gerne per E-Mail an folgende Adresse direction.jmut@elisabeth.lu zukommen lassen können.

Wir hoffen, dass dieser Bericht Ihnen einen authentischen Einblick in unsere Arbeit gibt und zeigt, wie wichtig es ist, Jugendliche mit Offenheit, Vertrauen und einem unterstützenden Umfeld zu begegnen. Gerade in turbulenten, teils unsicheren Zeiten, geprägt von täglichen negativen Botschaften aus aller Welt, sind wir verpflichten den Jugendlichen offen gegenüber zu treten und ihnen versuchen die Angst zu nehmen ohnen ihnen die Risiken und Gefahren zu verbergen.

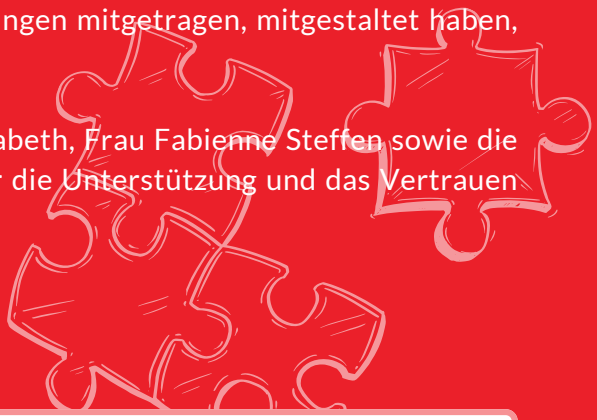
Wir glauben fest daran, dass neue, kreative und manchmal sogar verrückte Ideen der Schlüssel sind, um junge Menschen zu erreichen und zu begeistern. Neugierde und Wissensdurst sind nicht nur in Jugendlichen verankert. Das Jugendhaus Mutfert soll ein Ort bleiben, an dem junge Menschen sich ausprobieren, weiterentwickeln und einfach sie selbst sein dürfen und können ohne sich verbiegen zu müssen.

Ein herzliches Dankeschön geht an all unsere Partner, Unterstützer, Wegbegleiter, aber auch unseren Animateuren, ohne die unsere tägliche Arbeit in dieser Form nicht immer möglich wäre. **Ihre Unterstützung ist für uns von unschätzbarem Wert.**

Ein sehr grosses Dankeschön geht an unsere Arbeitskollegen von Elisabeth Jeunesse welche es den Jugendlichen ermöglichen das Jugendhaus Mutfert während meiner Abwesenheit zu besuchen und uns auch sonst, bei Bedarf tatkräftig unter die Arme greifen.

Danke an alle, die dieses Jahr trotz aller Herausforderungen mitgetragen, mitgestaltet haben, dies vor allem für und mit den Jugendlichen.

Nicht vergessen möchte ich auch die Direktion von Elisabeth, Frau Fabienne Steffen sowie die Herren Laurent Mersch, und Daniel Strecker. Danke für die Unterstützung und das Vertrauen des letzeten Jahres.



Poorters Claude, Chargé de Direction

MAN BRAUCHT GEDULD, AUCH WENN DIE TEILE UNTERSCHIEDLICH SIND, PASSEN SIE PERFEKT INEINANDER!

jugendhaus mutfert

Gemeng Conter

elisabeth jeunesse

elisabeth
am sozialen déngscht zu lëtzebuerg

WWW.ELISABETHJEUNESSE.LU