

EIN JAHRZEHNT IN MEINEM LEBEN

Ein Projekt im Rahmen der
Akademie Lehrlingsausbildung

von

Siegfried König

Heinz Lindner

Lustenau, Vandans 11.04.2004



EIN JAHRZEHNT IN MEINEM LEBEN

INHALTSVERZEICHNIS:

1) Die Unternehmen	Seite 3
2) Ausgangssituation Zielsetzung	Seite 4 - 5
3) Thema und Aufgabenteilung	Seite 6 - 11
4) Future Kolleg 2000 Modul 6	Seite 11 - 16
5) Maßnahmen aus dem Projekt	Seite 16 - 17
6) Ergebnis	Seite 17
7) Schlussbemerkung	Seite 17 - 19

1) Die Unternehmen

- Die Firma Julius Blum GmbH

ist in der Beschlägeherstellung tätig und gehört, wie auch Liebherr-Werk Nenzing GmbH zur VEM. Zur Zeit sind 3000 Personen bei Blum Austria beschäftigt. Seit 1970 werden in der Lehrwerkstatt Lehrlinge in sieben Berufen ausgebildet. Bis heute haben 828 einen Lehrbrief erhalten. Mit den in Ausbildung befindlichen Lehrlinge haben wir 910 jungen Menschen eine Ausbildung ermöglicht. Weitere 50 sollen im September 2004 folgen.

- Für die Ausbildung sind 33 Vollamtliche angestellt und weitere 20 Teilamtliche sind in den Produktionswerken mit der Ausbildung betreut. Um die Ausbilder optimal weiter zu bilden ist von der VEM das Projekt **Future Kolleg** ausgearbeitet worden. Das Kolleg ist sehr empfehlenswert für alle, die mit Jugendlichen zu tun haben.

Allgemeine Informationen zum

Unternehmen:

Umsatz 590,6 Mio. EUR (07.2003)

Absatzmärkte: weltweit (EU ca.49%),

Exportanteil 96%

Gesamtfläche: 192.100 m²



- Liebherr-Werk Nenzing GmbH (Gründung 1976)

ist ein Mitglied der Firmengruppe Liebherr mit Hauptsitz in Bulle/Fribourg (CH).

Produkte und Leistungen:

Schiffskrane und Bohrinselfrane (seit 1977)

Hydroseilbagger und Raupenkrane (seit 1979)

Hafenmobilkrane (seit 1986)

Liebherr Bohr- und Rammgeräte (seit 1992)

Reachstacker (seit 2003)

Aktivitäten: Entwicklung, Produktion, Vertrieb und Kundendienst

- **Mitarbeiter und Personal (Stand 2003):**

- 1119 Mitarbeiter davon
- 548 Arbeiter - 354 Angestellte
- 104 Lehrlinge
- 113 Leiharbeiter
- 75% Facharbeiter oder Techniker

Allgemeine Informationen zum Unternehmen:

- Umsatz 330,3 Mio. EUR (2002)
- Absatzmärkte: weltweit (EU ca.55%), Exportanteil 99%
- Gesamtfläche: 187.462 m²



2) Ausgangssituation und Zielsetzung

- Im Jahre 2000 hatten wir selbst die Möglichkeit an dieser ausgezeichneten Weiterbildungsmöglichkeit, eben diesem „Future Kolleg“ aktiv teilzunehmen. Dieser zweijährige Lehrgang für Ausbilder beinhaltet 4 Seminarmodule. Schon ganz am Anfang des ersten Seminarmoduls ist uns klar geworden, dass wir ein Riesenglück hatten mit so einer aktiven, interessanten Gruppe von Lehrlingsausbildern und Führungspersönlichkeiten dieses „Future Kolleg“ erleben zu können. Bis heute sind wir in gegenseitigem Kontakt und einige von uns haben es sogar geschafft das „Future Kolleg 2000“ weiterzuführen.

Dazu wird von uns jedes Jahr ein neues „Modul“ erarbeitet. Es wird ein komplettes Wochenendseminar mit Unterkunft und Inhalten von einem oder mehreren Teilnehmern ausgearbeitet und alle „Future Kollegas 2000“ werden dazu eingeladen. Die treibenden Kräfte dabei waren und sind bis dato die Projektleiter Heinz Lindner und Siegfried König.

- Für die Vorbereitungen unseres „Modul 6“ des „Future Kolleg 2000“ musste nun ein Thema gefunden werden. Als Idee brachte Siegfried König ein altbekanntes, aber immer wieder aktuelles, Thema, die Ver- und Überschuldung Jugendlicher. Täglich laufen

immer mehr Jugendliche Gefahr in die Schuldenspirale gezogen zu werden. Sei es durch die Spielsucht, das Telefonieren oder den Kauf überbewerteten, motorisierten Fahrzeugen.

- Die moderne Welt zeigt es ja auch vor, wie einfach es ist, ein „Leben auf Pump“ zu realisieren. Jede Bank freut sich über neue Kundschaft und gibt ohne Probleme Kreditgelder an Jugendliche aus. Auch wenn dieses Geld für „vergängliche Luxusgüter“ eingesetzt wird. Der Schock oder die Einsicht, „hätte ich in meiner Jugend nur nicht so viele Schulden gemacht“, kommt oft erst sehr spät.

Meistens sind aber zu diesem Zeitpunkt ganz andere finanzielle Ausgaben im Vordergrund und wichtig (wie z.B. Wohnungskauf, Familiengründung, Weiterbildung, eigener Haushalt, usw.) und es ist sehr schwierig sich selbst aus so einer finanziellen Krise zu bringen. Ein Lottogewinn oder ein Privatkonkurs scheinen hier oft die einzig möglichen Lösungen bzw. Auswege zu sein.

Vorbeugend, sozusagen als eine Präventionsmaßnahme wollten wir hier einen kleinen Beitrag für die Bewusstseinsbildung und Sensibilisierung junger Menschen zu dieser Thematik leisten.

- Wir überlegten uns, wer unsere Kundschaft sein sollte. Dabei kamen wir überein, dass es sich hier um zwei wesentliche Gruppen handelt. Zum einen ist es natürlich der Jugendliche bzw. der Lehrling, dem wir die Gefahren, aber auch die Chancen aufzeigen möchten, die sich beim Umgang mit Geld im Alltag ergeben. Dies soll aber in spielerischer Form vermittelt werden. Vorbild dabei war für uns das Kabarett. Im Kabarett kannst du alles sagen und auf den Punkt bringen. Jeder hört hin und lacht über die Tatsachen, die widerspiegelt werden.

Die zweite Interessensgruppe sind die Ausbilder bzw. jene die mit Jugendlichen zu tun haben. Ihnen möchten wir ein Werkzeug (Spiel) zur Verfügung stellen, welches in kurzer Zeit ein Verständnis zu der Problematik „Umgang mit Geld“ relativ realistisch aufzeigt.

- Das Spielergebnis kann als Diskussionsbasis für weitere Aktionen, Erkennen der Schuldenfallen und bewusster Umgang mit der Handelsware Geld, eingesetzt werden.

3) Thema und Aufgabenteilung

- Wie oben schon erwähnt kam der Anstoß von Siegfried König und er hatte auch die Aufgabe übernommen ein erstes Mind-Map vom Inhalt zu erstellen. In Abbildung 1 ist das Mind-Map zu sehen.

Hauptthemen: Wohnung, Beziehung, Beruf, Urlaub, Fahrzeug, Bank, Freizeit und Ego.

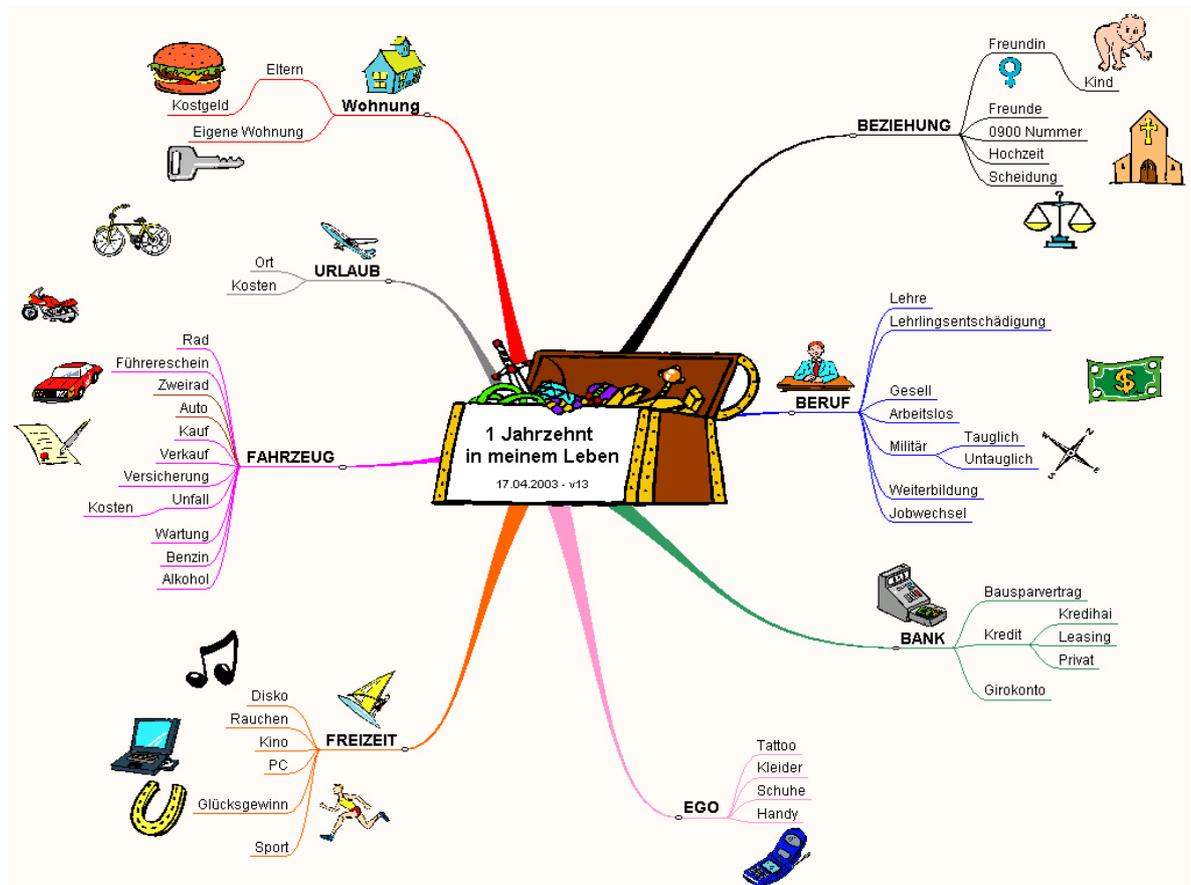


Abbildung 1: Mind-Map Inhalt

- In weiterer Folge haben wir eine Projektabsprache in Vandans abgehalten. Es sind dort wieder Aufgaben beschrieben und abgesteckt worden. Einer der Kernpunkte stellt hier das Programm Excel von Microsoft dar. Mit Hilfe dieses Programms sollen die Kosten genau und transparent verwaltet werden. Gleichzeitig soll damit ein Überblick vom Gesamtspielstand bzw. vom Spielstand eines jeden Mitspielers gegeben sein.

Heinz Lindner erstellte den Grobentwurf einer Excel-Tabelle (Abbildung2: Excel Tabelle). Für die Inhalte wurden die Schwerpunkte aus dem Mind-Map herangezogen.

The image shows two screenshots of an Excel spreadsheet titled "Ein Jahrzehnt in meinem Leben!". The first screenshot shows the "Jahr 1" (Year 1) data, and the second shows "Jahr 10" (Year 10) data. Both tables list various expenses and their calculated annual amounts.

Item	Betrag
1. Lehrerlöhne - 0 - 400 - 800	800,00 €
Sterbekasse für dieses Jahr - 100 - 300 - 500	300,00 €
Lehrerfortbildung pro Monat (netto)	347,00 €
Fiskosten Bankkosten	- 100,00 €
Bankzinsen - 50 - 70 - 100	- 50,00 €
1. Handy - 25 - 40 - 55	- €
2. Kontogeld dahinter - 50 - 70 - 100	- €
3. Baupersonal - 30 - 50 - 70	- €
4. Wohnung mieten - 150 - 200 - 300	- 150,00 €
5. Mietnebenkosten (Strom, Wasser, Gas)	- €
6. Schul-Snowboard - 500 - 700 - 1000	- €
7. Rauchen - 4 - 5 - 6	- €
8. Sportplatz-Ausrüstung - 250 - 350 - 500	- €
9. Unterhaltungselektronik - 250 - 500 - 1000	- €
10. Jugendtreff - 0 - 10 - 12	- 10,00 €
11. Computer - 250 - 500 - 1000	- €
12. Oben Air - 25 - 35 - 100	- 65,00 €
13. Schreibmaterial - 30 - 40 - 50	- 30,00 €
14. Musik-CD - 20 - 30 - 40	- 30,00 €
15. Geld ausleihen - 250 - 320 - 400	- 320,00 €

Item	Betrag
10. Jahr	1.000,00 €
Lehrerlöhne	1.000,00 €
Sterbekasse	300,00 €
Lehrerfortbildung	347,00 €
Fiskosten Bankkosten	- 100,00 €
Bankzinsen	- 50,00 €
Handy	- €
Kontogeld	- €
Baupersonal	- €
Wohnung mieten	- 150,00 €
Mietnebenkosten	- €
Schul-Snowboard	- €
Rauchen	- €
Sportplatz-Ausrüstung	- €
Unterhaltungselektronik	- €
Jugendtreff	- 10,00 €
Computer	- €
Oben Air	- 65,00 €
Schreibmaterial	- 30,00 €
Musik-CD	- 30,00 €
Geld ausleihen	- 320,00 €

Abbildung 2: Excel Tabellen

Der nächste Projektpunkt war die Verwaltung des Spieles.

Es wurde uns bald klar, dass wir mehrere variable Parameter für jeden Spieler benötigen, damit das Spiel überhaupt variantenreich, interessant und realitätsnah sein kann.

Diese variablen Parameter legten wir wie folgt fest:

- **Zahlenwürfel (1-6)** für die Vorwärtsbewegung eines jeden Mitspielers auf dem Spielfeld
- **Farbenwürfel (rot-gelb-grün)** für die Höhe des Geldbetrages, der bei einem erreichten Aktionsfeld einzusetzen ist. Grün bedeutet ein relativ kleiner Betrag, gelb steht für den Geldeinsatz in normaler Höhe und die Farbe rot heißt hohe finanzielle Belastung. Die Geldbeträge wurden von uns nach reichlichen Überlegungen zuerst geschätzt und dann für das Spiel fixiert.
- **Aktionskarten (1-15)** für das Ziehen von Aktionen (Anschaffungen, Investitionen, Spareinlagen, Urlaub, ...). Mit dem Farbwürfel wird dann in Folge die Höhe des Geldbetrages für die jeweilige Aktion bestimmt.

- *Lehrberufskarten (10 verschiedene)* Eine Lehrberufskarte ist am Spielanfang zu ziehen und es wird so das Einkommen für die Lehrzeit fixiert.
In Betracht ziehen mussten wir auch, dass die Jugendlichen nach der Lehre in den Staatsdienst eingezogen werden. Dabei spielte es keine Rolle, ob Mann oder Frau. Beide mussten also den Militär- oder den Zivildienst antreten. Zur Auswahl standen neben den gewöhnlichen Tätigkeiten wie Angestellter, Leitender Angestellter und Arbeiter auch der Arbeitslose oder die Teilzeitkraft. Lernwillige können auch weiter in eine Schule gehen und erhalten ein wenig Taschengeld. Am schlimmsten erwischt es natürlich den Arbeitslosen und in der Folge dann auch den Aussteiger. Daraus resultieren nun noch die
- *Berufsstatuskarten.* Beim Spiel ist hier jedes Jahr nach abgeleistetem Staatsdienst eine neue Karte zu ziehen. So kann es sein, dass ein Mitspieler ein Jahr als Führungskraft und nächstes Jahr als Arbeitsloser seinen zugeteilten Gehalt bezieht.
Die Einnahmen aus der Lehrlingsentschädigung bzw. dem Zahltag oder Entgelt wurden nach Kollektiv gemacht. Damit haben wir einen guten Mix und vor allem gute Beispiele. So verdienen Lehrlinge im 3.Lehrjahr in der Metallbranche €770,-- und als Bäcker im 3. Lehrjahr €605,--.



Abbildung 3: variable Parameter

- Nun stand wieder eine Projektabsprache an, die nun in Lustenau stattgefunden hat. Schwerpunkt diesmal war für uns die Standortbestimmung um gegebenenfalls Korrekturen einzuleiten. Als zusätzlicher Punkt wurde nun die Regelauslegung in Angriff genommen. Es war recht schwierig das ganze zu koordinieren, da noch nicht viel vorhanden war und wir das Spiel noch nicht wirklich spielen konnten.

Wir nützten hier aber wieder einmal unsere vom Anfang an erstellte „To-Do-Liste“ in der wir alle Ideen, Punkte und geplanten Fortschritte eingetragen hatten. So ist es uns auch hier gelungen weitere zielführende Schritte zu setzen. Auch der Excel-Vorentwurf hatte uns da große Dienste geleistet. Die nächsten Projektpunkte wurden nun festgelegt. Einmal das Erstellen einer Spielfläche und einmal die Verbesserungen im Excel.

- Heinz Lindner ist mit dem Erstellen des Spielfeldes beauftragt worden. Es galt nun alle Themenschwerpunkte irgendwie unterzubringen. Auch war noch nicht bestimmt, wie denn das Spielfeld aussehen sollte. Die größten Schwierigkeiten traten beim Zusammenführen aller Ideen auf. Da standen auf der einen Seite die variablen Parameter, irgendwo der relativ lange Zeitraum von 10 Jahren der auf dem Spielfeld Platz finden musste und auf der anderen Seite das separate Excel-File pro Mitspieler das immer am Laptop aktualisiert und für jeden Mitspieler transparent sein sollte.

Die erste Variante des Spielfeldes ist aus 10 DIN A4 Seiten gemacht worden. Die einzelnen Seiten wurden so angeordnet, dass in der Spielfeldmitte Platz für ein Drehteller war auf dem der Laptop mit den Excel Listen stand. So dachten wir uns: „Ist es für jeden Mitspieler möglich alle Eintragungen in seine Liste ohne Probleme selbst zu machen?“ In späterer Folge stellte sich aber heraus, dass die beste und übersichtlichste Eingabemethode nur über einen Beamer durch eine zusätzliche, nicht am übrigen Spiel beteiligte Person realisiert werden kann.



Abbildung 4: kpl. Spielfeld inkl. Laptop

- Ein Spieljahr ist in 25 Felder aufgeteilt worden. 15 Felder wurden mit einer Zahl belegt. Beim Erreichen von solch einem Zahlenfeld muss der Spieler die dazugehörige Aktion in die Wege leiten (der Farbwürfel entscheidet die Höhe des einzusetzenden Geldbetrages). Ein wichtiges Feld ist das „Warten Feld“. Dieses Spielfeld steht am Ende eines jeden Spieljahres. Jeder erreicht dieses Feld früher oder später und muss warten bis alle Mitspieler das laufende Spieljahr abgeschlossen haben. Es spielt dabei keine Rolle, ob mit der zuletzt gewürfelten Zahl dieses „Warten Feld“ genau erreicht wird. Jeder muss sich dort einfinden. So kann es sein, dass ein Mitspieler eine Fünf würfelt und das „Warten Feld“ ist aber nur drei Spielfelder entfernt, dann wird nur bis zum „Warten Feld“ weiter gegangen und dieses Spieljahr abgeschlossen. Haben alle Mitspieler dieses Teilziel erreicht, dann starten alle gemeinsam wieder in ein neues, ereignisreiches Jahr. Bei allen anderen Feldern passiert dann nichts für das Spiel.

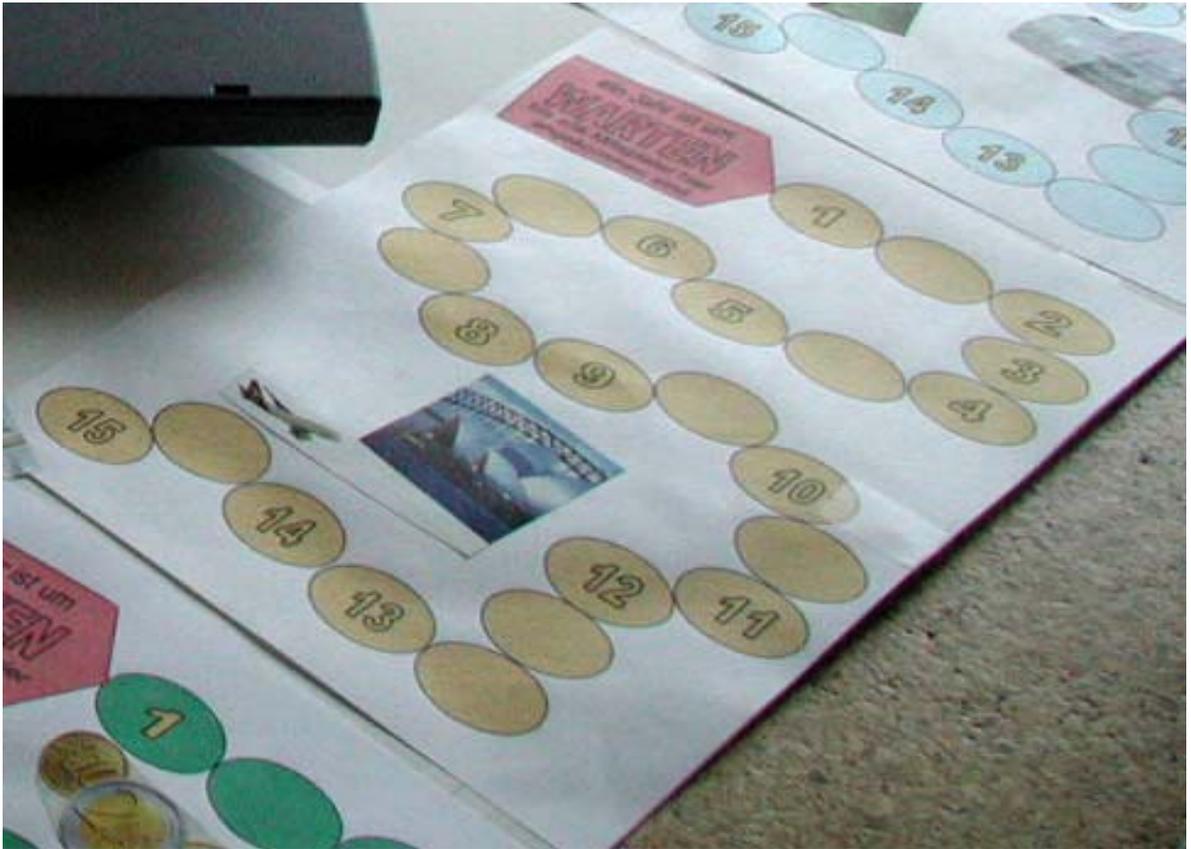


Abbildung 5: Spielfeld mit einem Spieljahr

- Bei der nächsten Zusammenkunft, die in Lustenau bei Siegfried König war stand nun endlich das Spiel spielen und die Regeln fixieren auf dem Programm. Es war recht amüsant und Aufschlussreich das Spiel zum ersten mal zu spielen. Die erste große Hürde war geschafft. Die Arbeit der letzten zwei Monate hat sich bezahlt gemacht. Das Gerüst stand und das Spiel funktionierte. Wir hatten unser erstes wirkliches Erfolgserlebnis.
- Wir wollten nun das Spiel in der Praxis testen und haben dabei an unsere Kollegen aus dem Future Kolleg gedacht. Hier kam dann auch wieder das Modul 6 vom Future Kolleg 2000 ins Spiel. Die nächsten Schritte waren die Organisation für das Modul 6 und das Verbessern und Verfeinern des Spieles.

4) Future Kolleg 2000 Modul 6

- Jetzt ging es mit Vollgas an die Organisation des Modul 6. Wir wollten alle „Future Kollegas 2000“ per E-Mail relativ genau informieren, ohne dass wir unser damaliges

Geheimnis, das „Ein Jahrzehnt in meinem Leben“ - Spiel komplett preisgaben. Es sollte für die wirklichen Teilnehmer eine gelungene Überraschung werden. Die Unterkunft im Fibe49 hat sich schon 2002 als sehr vorteilhaft herausgestellt und darum entschlossen wir wieder nach Latern zu gehen. Unterstützung erhielten wir auch von der VEM durch Robert Summer.



Future Kolleg Modul 6



Abbildung 6: Programmorschau

- Bald war es dann auch schon soweit. Alle Vorbereitungen waren abgeschlossen und wir trafen uns am Samstag den 30. August 2003 um 10:00 Uhr in Laterns direkt beim FIBE – Seminarhaus. Damit unser gemeinsames Seminarwochenende interessant, abwechslungsreich und nicht zum Stress ausartete, war als Einstimmung eine „Schnitzeljagd“ (zusammensuchen aller Spielutensilien im Umkreis von ca. 1,5km mit Hilfe eines Lageplanes) angesagt.

Dorfplan und Orientierungshilfe LATERNS

Future Kolleg - Modul 6, 30.8.2003

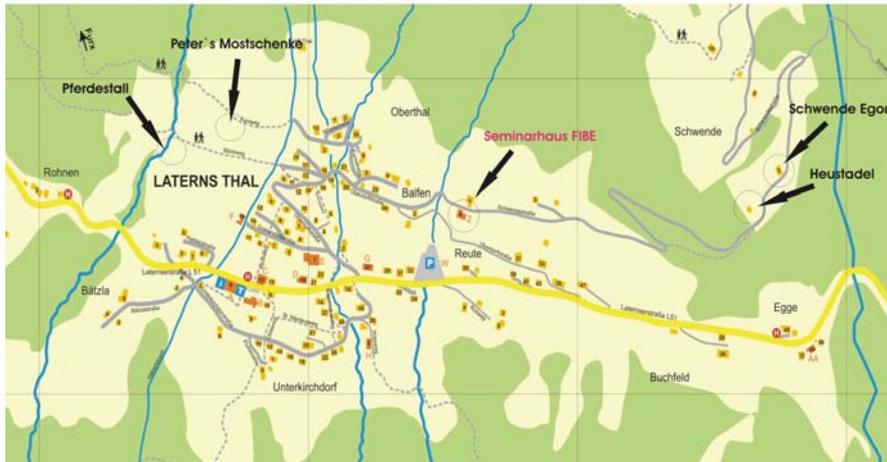


Abbildung 7: Lageplan Laterns und die „Suchtrupps“

- Nach erfolgreicher Suche ging es dann richtig zur Sache. Zur Sensibilisierung zum eigentlich recht ernstem Thema „Schuldenfalle“ haben wir den Film „der gläserne Mensch“ angesehen. Dieser Film handelt von einem jungen Menschen, der durch ein anfänglich kleines Problem immer mehr in den finanziellen und sozialen Ruin getrieben worden ist, bis er schließlich als Bettler auf einer Parkbank endete.
- Als nächstes stellten wir unser Spiel anhand einer kurzen Powerpoint vor. Auch die wichtigsten Spielregeln haben wir in diese Präsentation gepackt. Die Regeln werden hier nicht genauer erläutert, sie werden aber natürlich mit dem Spiel als Anhang mitgeliefert.

- Dann war es soweit. Die Gruppe spielt das Spiel „Ein Jahrzehnt in meinem Leben.“. Schon nach den ersten paar Spielzügen bemerkten wir, dass die Transparenz für den aktuellen Spielstand fehlt. Außerdem war die Handhabung des Laptops mit der Exceltabelle ziemlich kompliziert. Man konnte sich eigentlich nicht richtig auf das Wesentliche im Spiel konzentrieren. Wir machten einen „Break“ und versuchten gemeinsam vernünftige Lösungsansätze zu finden.



Abbildung 8: Gruppe beim Spiel Version eins

- Bald darauf konnten wir das Spiel in neuer, übersichtlicher Form weiterspielen. Die Veränderungen waren:
 - Das Laptop musste von der Spielfeldmitte weg
 - Die aktuelle Exceltabelle war durch den Einsatz eines Beamers für alle gleichzeitig an der Großleinwand sichtbar.
 - Eine separate, nicht am Spiel beteiligte Person (Siegfried König) macht alle Excel – Eintragungen. Dadurch gibt es kaum Fehler, weil alle gleichzeitig die Eintragungen beobachten und kontrollieren zudem spart man noch viel Zeit.
 - Es wurde ein Spielbeobachter (Heinz Lindner) festgelegt, der die Abläufe und Regeln beobachtet und kontrolliert.
 - Es spielten nur drei Mitspieler (Zweiergruppen) weiter, damit alle freien Blick auf die Beamer Projektionsfläche hatten.

Die anfänglichen Probleme waren bald vergessen und der Spielfortgang machte echt neugierig, wie denn der Spielstand der einzelnen Mitspieler am Ende aussieht.



Abbildung 9: Gruppe beim Spiel Version zwei

Wer nun am Schluss nach zehn Jahren das meiste Vermögen , bzw. die wenigsten Schulden hat ist Sieger dieses Spiel. Vielmehr zählt hier aber die Analyse des Spieles.

z.B.

- Was hat dazu geführt, dass einer der Mitspieler so hoch verschuldet ist?
- Warum hat es beim Einen diesen positiven Abschluss gegeben und beim Anderen nicht?
- Was könnte geändert werden, damit sich die finanzielle Lage für die Zukunft verbessert?
- Wer hat jetzt am Ende der zehn Jahre mehr vom Leben und warum?
- Wie sieht es denn im wirklichen Leben mit meinen Finanzen aus?
- ...

Fragen wie diese sehen wir hier als ideale Diskussionsgrundlage für die Sensibilisierung von Jugendlichen zu den Themen Umgang mit Geld, Vermögen, Schulden, reich, arm, usw...

- Nach dem Spiel folgt nun das Feedback (Abbildung 10). Dieses musste schriftlich festgehalten werden und anschließend vor allen anderen vorgetragen werden. Das wollten wir zum Einen, um ernste Kritiken zu bekommen und zum Anderen als Wiederholung der früher gelernten Inhalte des Future Kolleg 2000. Alle haben sich an das Modul 3 zurück

erinnert und sahen das vorgetragene Feedback mit kritischen Augen. Damit haben wir gleichzeitig wieder ein Training abgehalten und gelernte Techniken und Werkzeuge richtig eingesetzt.

- Im Feedback sollten noch folgende Punkte erwähnt werden:
 - o Idee
 - o Ablauf des Spieles
 - o Verbesserungswünsche
 - o Und sonstiges



Abbildung 10: Feedback

- Die nächsten Schritte des Projekts waren nun gegeben und wir hatten die Möglichkeit unser Excel-Programm und das Spiel zu verbessern und zu verfeinern.
- Es ist noch eine Abschlusssitzung mit dem Inhalt Regelüberprüfung und Spielüberarbeitung vorgesehen.

5) Maßnahmen aus dem Projekt

- Suchen und Verteilen an diverse Anlaufstellen wie VEM, Betriebe usw.
- Feedback des Spiels einholen
- Verbesserungen einbauen
- Projekt abschließen und Dokumentation erstellen
- Projekt vorstellen

6) Ergebnis

- Funktionstüchtiges Spiel
- Spiel auf Datenträger
- Spielregeln

7) Schlussbemerkung

- Einen besonderen Dank möchte ich an meinem Ausbildungskollegen Heinz Lindner aussprechen. Sein Einsatz und sein Wille etwas für die Jugend zu tun war immer gegenwärtig.

Es ist nicht selbstverständlich so engagierte Ausbilder in einer Firma zu haben.

- Ich (Heinz) möchte hier auch einen besonderen Dank an Sigi aussprechen, der es verstanden hat mich immer zum richtigen Zeitpunkt zu mobilisieren. Er hat den Motor gestartet und gemeinsam haben wir ihn dann wirklich zum Laufen gebracht.

- Auch nicht vergessen werden wir die Teilnehmer des Future Kolleg 2000. Sie haben mit ihrem Einsatz und ihrem konstruktiven Feedback mitgeholfen das Spiel zu dem zu machen was es heute ist.



Das Modul 6 Team: Erich Rinderer, Alfred Niederer, Walter Konzet, Siegfried König, Reinhard Prasch, Hubert Hämmerle, Heinz Lindner und Thomas Schmidinger.

- In Fachbüchern liest man immer wieder die These: „5% für die Idee und 95% für die Umsetzung.“ Ich pflege zu sagen: „Für die Idee erhältst du eine Anerkennung aber das Lob bekommst du erst, wenn die Idee umgesetzt ist.“ Wir im Ländle haben schon vor einigen Jahren richtig erkannt, dass unsere Jugend die Zukunft von Morgen ist. Wer unserer Jugend vertraut, und ihr das auch beweist, wird von ihr nicht enttäuscht. Ich habe daraus gelernt und meine Ziele definiert.
- Ohne die VEM und der IDEE des Future Kolleg würde es dieses Projekt nicht geben und darum gilt hier auch ein besonderer Dank.



Erst jetzt beim Ausarbeiten dieser Projektarbeit ist uns bewusst geworden, dass wir hier eine tolle Möglichkeit bekommen haben, unser Spiel für andere zugänglich zu machen, und dass wir so unsere Arbeit, dieses „**Ein Jahrzehnt in meinem Leben**“ - Spiel erfolgreich abschließen können.



Siegfried König
Lustenau, den 13.04.2004

Lebensmotto:



Heinz Lindner
Vandans, Ostern 2004

Lebensmotto:

„Was man sät, das erntet man.“

„Nur wer Schritte macht
kommt vorwärts.“