

## Kontakt halten

### Man sieht sich immer zweimal im Leben

Häufig beenden Ehrenamtliche ihr Engagement wegen Veränderungen ihrer persönlichen Umstände. Zeit und Ort sind die häufigsten Gründe, warum ein Engagement aufgegeben wird. Das bedeutet aber keinesfalls, dass die Engagierten kein Interesse mehr an IHREM Verein haben, sondern es - aus welchen Gründen auch immer - gerade einfach nicht in die Lebensplanung passt. Zu einem späteren Zeitpunkt mag der\*die Ehrenamtliche vielleicht wieder Aufgaben für den Verein übernehmen, nämlich dann, wenn die Umstände sich geändert haben.

Für den Verein ist es von Vorteil, wenn der Kontakt zum Engagierten niemals ganz abgebrochen wurde und eine schnelle erneute Kontaktaufnahme jederzeit möglich ist. Wird der\*die Ehemalige weiter mit Berichten aus dem Verein versorgt, verliert er\*sie den Verein nie ganz aus den Augen, sondern bleibt weiterhin informiert.

Kontakthalten ist nicht nur beim Ausscheiden von älteren verdienten Ehrenamtlichen wichtig, sondern auch bei jungen Menschen, die wegen Ausbildung oder Studiums an einen anderen Ort ziehen und deswegen ihr Ehrenamt unterbrechen müssen. Denn oft halten junge Menschen den Kontakt zu ihrem alten sozialen Umfeld und kehren später in ihre Heimat und damit auch in ihren Verein zurück.

Um den Kontakt aufrecht zu erhalten, gibt es schöne Möglichkeiten:

- anlassbezogene personalisierte Grüße/Glückwünsche
- Zusendung von Newslettern, Vereinszeitungen
- Netzwerke (Gruppen) über Social Media-Kanäle
- Einladung zu Vereinsfeiern
- Regelmäßige Ehemaligentreffen, Stammtischrunden
- (passive) Vereinsmitgliedschaft
- als Experte „aus der Ferne“ zur Verfügung stehen

usw.

### weitergehende Links

[www.sportehrenamt.nrw](http://www.sportehrenamt.nrw)

[www.ehrenamt-im-sport.de](http://www.ehrenamt-im-sport.de)

[www.vibss.de/fileadmin/Vereinsmanagement/Download/VIBSS-Infopapiere/IP\\_Mitarbeiter\\_im\\_Sportverein.pdf](http://www.vibss.de/fileadmin/Vereinsmanagement/Download/VIBSS-Infopapiere/IP_Mitarbeiter_im_Sportverein.pdf)