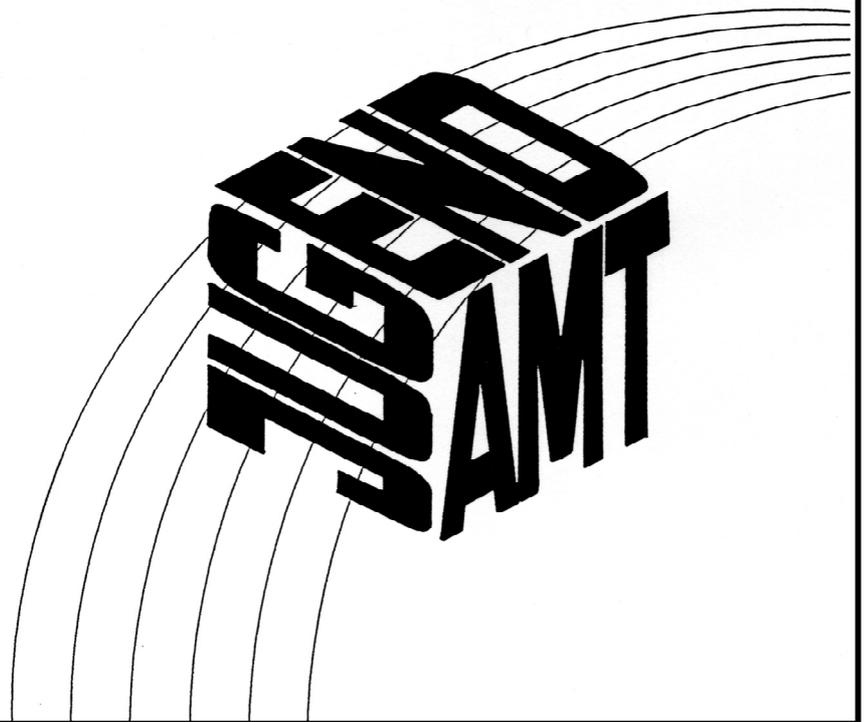


Betreuerhandbuch



**Tipps für Ferienbetreuerinnen
und Ferienbetreuer**

Stand: April 2019

- BETREUERHANDBUCH: Tipps für Ferienbetreuerinnen und Ferienbetreuer
- HERAUSGEBERIN: Kolpingstadt Kerpen
Der Bürgermeister
Jugendamt
Jahnplatz 1
50171 Kerpen
- REDAKTION: Thomas Kümpel, Fon 02237/58222,
E-Mail tkuempel@stadt-kerpen.de
Neu zuständig seit 01.03.22:
Tanja Korth, Fon 02237/58416,
E-Mail tkorth@stadt-kerpen.de
- HINWEIS: Dem Betreuerhandbuch liegen die Arbeitsergebnisse der Betreuer- bzw. Juleica-Schulungen des Jugendamtes Kerpen sowie entsprechende Gesetze, Verordnungen und Empfehlungen zugrunde.
- STAND/GÜLTIG: April 2019
- INTERNET: Diese Veröffentlichung ist auch aus dem Internet unter www.stadt-kerpen.de herunter ladbar. Hierzu „Soziales & Bildung“ und weiter unten bei „Broschüren“ das „Betreuerhandbuch für Ferienbetreuer“ anklicken.

0. INHALTSVERZEICHNIS

1. Erwartungen von Eltern, Kindern, Betreuern und Veranstaltern an Ferienfreizeiten	4
2. Aufgaben und Ziele von Ferienfreizeiten	6
3. „Psychotest“: Bin ich ein guter Ferienbetreuer?	8
4. "Psychotest": Auflösung	12
5. Problemfälle in Ferienfreizeiten und angemessenes Verhalten der Betreuer	14
6. Erziehungsstile	15
7. Entwicklungspsychologie.....	16
8. Erste-Hilfe-Tipps zur Anwendung in Ferienfreizeiten bei häufig auftretenden Fällen	18
9. Haftung und Aufsichtspflicht in Ferienfreizeiten.....	22
10. Programm-Tipps	33
11. Bastelanleitungen	38
12. Spielanleitungen	61
13. Getränke-Rezept-Tipps	79
14. Selber kochen.....	80
15. Sause mit Brause – Anleitung für eine Kinderparty	83

1. ERWARTUNGEN VON ELTERN, KINDERN, BETREUERN UND VERANSTALTERN AN FERIENFREIZEITEN

1.1 Erwartungen und Bedürfnisse der Betreuer

- selber Spaß haben und sich wohlfühlen
- respektiert werden
- ein klares Regelwerk
- konstruktive Teilnehmer
- Anregungen für sich selbst gewinnen
- auch eigenständige Programmgestaltung und kreatives Verhalten seitens der Teilnehmer
- vorherige Betreuer- bzw. Juleica-Schulung
- keine Elternbesuche, jedoch deren Erreichbarkeit bei Notfällen
- Teamwork: Kooperation, Aufgaben nach Fähigkeit, Offenheit, Selbstkontrolle
- genügende Ausrüstung von Kleidung und Waschzeug für die Kinder durch die Eltern
- gute materielle Ausstattung der Maßnahmen durch den Veranstalter
- gute Unterkunft mit viel Platz
- ausreichende Betreueranzahl (Betreuerschlüssel)
- "liebe", fröhliche und respektvolle Kinder
- adäquate Umgebung
- anpassungsfähige und zufriedene Kinder
- übersichtliche Bettenzahl in den Zimmern
- gutes Essen
- Absicherung durch den Träger
- gute Organisation durch den Träger
- Vertrauensbasis zwischen Kindern und Betreuern
- prima Klima im Team, guter Informationsfluss
- erfolgreiche Motivation der Kinder, Erfüllung ihrer Erwartungen
- gutes Wetter
- möglichst wenig Problemfälle, wenn dann ausführliche Information vorab durch die Eltern
- Gleichberechtigung
- Chancen für Kinder
- angemessenes Honorar
- Sicherheit und Unfallfreiheit

1.2 Erwartungen und Bedürfnisse der Eltern

- optimale Beaufsichtigung der Kinder (Sicherheit, Unfallfreiheit)
- Spaß, Abwechslung und Erholung für die Kinder
- Jugendliche sollen bei Auslandsreisen Mentalität und Kultur kennen lernen
- Teilnehmer sollen Freunde finden und Kontakte knüpfen
- Kinder sollen soziales und demokratisches Verhalten lernen
- Erlernen von Selbstständigkeit und Eigenverantwortung der Teilnehmer
- gesundheitliche und hygienische Vorsorge
- gute und gesunde Verpflegung
- verantwortungsvolle, vorbildliche, demokratische und gut ausgebildete Betreuer
- Abnabelung von Zuhause
- kindgerechte Aktivitäten
- gute medizinische Versorgung
- adäquate Umgebung – gute Unterbringung
- Geschlechtertrennung
- Einhaltung der Nachtruhe
- keine Verführung zu Drogen, Alkohol, Rauchen etc.
- einmal selbst Ruhe vor den Kindern haben, ohne Kinder Urlaub machen
- gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

1.3 Erwartungen und Bedürfnisse der Teilnehmer

- Spiel und Spaß haben, "Mist bauen dürfen"
- stressfrei leben, kein Mobbing
- mehr Freiheit als Zuhause haben
- genug Taschengeld
- auch in Gruppen ohne Betreuer etwas unternehmen, vor allem im Jugendalter
- selbstständig werden
- "saufen" und rauchen (ob es verboten ist oder nicht)
- Neues entdecken
- Erfahrungen sammeln
- sich austoben
- neue Freunde finden
- Kontakte knüpfen
- Abenteuer erleben
- vorhandene Möglichkeiten ausnutzen
- schönes Wetter
- nette und kompetente Betreuer / Bezugspersonen
- keine Autoritäten
- Tagesablauf auch selbst gestalten
- beschäftigt werden
- gute Unterkunft und Verpflegung
- abwechslungsreiches Programm, Unterhaltung
- schöne Ausflüge
- lange aufbleiben
- Gleichberechtigung zwischen Jungen und Mädchen
- leckeres Essen
- ggf. ständiger Kontakt zu den Eltern
- Aufmerksamkeit durch die Betreuer bekommen
- faire Zimmereinteilung

1.4 Erwartungen und Bedürfnisse des Veranstalters

- Werbung für den Veranstalter durch die Maßnahme
- gute Resonanz bei Teilnehmern und Eltern und somit in der Öffentlichkeit
- unfall- und schadensfreie Maßnahmen (Versicherung)
- Betreuer sollen motiviert und verantwortungsbewusst sein
- preisgünstige Angebote, gute Finanzausstattung
- positiver pädagogischer Effekt für Teilnehmer
- Einhaltung gesetzlicher Bestimmungen durch die Betreuer
- geringer Verwaltungsaufwand
- gute Nachfrage nach Angeboten
- Einhaltung von hygienischen Standards
- vollständige Informationen durch die Eltern bei Problemlagen der Teilnehmer
- gute Verpflegung
- verantwortungsvoller Umgang der Betreuer mit Teilnehmern, Unterkunft und Material

2. AUFGABEN UND ZIELE VON FERIENFREIZEITEN

Als Betreuer von Kindern und Jugendlichen in Ferienfreizeiten muss man sich von vornherein darüber im Klaren sein, dass man zwar offiziell nicht erziehungsberechtigt ist, aber dennoch für einen gewissen Zeitraum pädagogisch auf die Teilnehmer/innen einwirkt. Daraus ergeben sich folgende Aspekte:

2.1 Ökologische Aspekte

- Umweltbewusstsein stärken, Aufklärung über Folgen von Verschmutzung
- Spiele in der Natur z. B. durch Geländespiel oder Wandern
- Verwertungsmöglichkeiten aufzeigen z. B. durch Basteln mit wertlosem Material
- Müllvermeidung, -trennung
- Strom und Wasser (Start/Stop-Spülung) sparen
- sinnvoll lüften, dabei Heizung runterdrehen, Haustüren schließen
- langes Duschen vermeiden
- Teller nicht vollschaukeln und dann Hälfte zurückgehen lassen
- vor Anbruch einer Portionspackungen fragen, ob noch eine geöffnete auf dem Tisch ist
- viel zu Fuß gehen oder Fahrrad, Bus und Bahn benutzen
- umweltgerecht erzeugte Verpflegung (Bioprodukte)
- Umweltexperimente z. B. durch Bau einer Solardusche
- keine Spielgeräte aus belasteten bzw. gesundheitsgefährdenden (Kunst-) Stoffen
- kein Einweggeschirr
- Plastik vermeiden

2.2 Soziale Aspekte

- Umgang mit anderen Menschen (erlernen)
- ein- und unterordnen in Gruppen z. B. durch Gruppenarbeit und Gruppenspiele
- Disziplin, Respekt, Toleranz, Gleichberechtigung und Akzeptanz erlernen
- lernen, Situationen aufzufassen und abzuschätzen
- Freundschaften bilden
- Fremdes kennen lernen
- Anpassung durch gruppenspezifische Prozesse
- Gemeinschaftsgefühl, z. B. bei gemeinsamen Mahlzeiten oder beim Programm
- moralische Werte lernen
- Erlernen sozialer Umgangsformen, wie z. B. Tischmanieren, angemessene Sprache / Kommunikation, Rücksicht etc.
- Aggressionen abbauen, dem Bewegungsdrang nachkommen
- soziale Integration fördern
- Sauberkeitserziehung
- Mitwirkung der Teilnehmer durch Übernahme von Aufgaben
- Eingliederung von Außenseitern
- Unterbindung von Mobbing
- Betreuer als Bezugspersonen und Elternersatz
- Handynutzungsordnung

2.3 Aspekte der Freizeitgestaltung

- breites Interessenspektrum abdecken z. B. durch kreative Arbeitsgemeinschaften
- Aufzeigung alternativer Freizeitmöglichkeiten insbesondere neben elektronischen Medien
- Spaß, Abwechslung und Unterhaltung
- sinnvolle Freizeitgestaltung erlernen
- Interessen wecken und entdecken
- Action, Spaß, Abenteuer erleben

- neue Ideen für den Alltag mit nach Hause bringen
- Erholung
- sportliche Betätigung
- Fremdes kennen lernen
- auf Wünsche eingehen
- Naturerkundung
- Ausflüge, Exkurse
- soziale Kompetenzen und Teamfähigkeit durch spezielle Spielangebote fördern
- Schulung der Motorik und Ausdauer durch sportliche und tänzerische Angebote
- strategisches Denken fördern etwa durch Schach oder Billard
- Quizspiele zur Förderung der Allgemeinbildung
- Leseförderung u. a. auch durch „Gute-Nacht-Geschichten“
- Wecken mit Musik

2.4 Kreative Aspekte

- basteln, malen, gestalten, batikern
- Theater und Musical spielen
- tanzen und Choreografien einstudieren
- Spiel & Sport
- Lieder, Texte und Gedichte schreiben,
- singen, musizieren, Instrumente erlernen
- Motto- und Thementage durchführen
- Kochen und Backen
- Gefühle ausdrücken, Talente fördern
- spielerisch Hemmungen abbauen und Sachinhalte vermitteln
- individuelle Entfaltung in der Gruppe
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Filme / Videos herstellen
- eigene Spiele erfinden
- Motivation zur Kreativität durch Betreuer
- Stärken der Kinder hervorheben und fördern

3. „PSYCHOTEST“: BIN ICH EIN GUTER FERIENBETREUER?

Mehrere Antworten sind möglich, eigene Vorschläge sind erwünscht.

a) Die 7-jährige Maria hat starkes Heimweh und weint nachts sehr laut.

- Maria muss zurechtgewiesen werden, etwa "Was heulst Du so? Nimm gefälligst Rücksicht auf die anderen!"
- Maria wird geknebelt, damit ist das Problem am schnellsten und am leisesten aus dem Weg geschafft.
- Maria wird sofort mit dem Nachtzug nach Hause geschickt.
- Maria wird zugehört, sie wird getröstet, durch gutes Programm abgelenkt und es wird besonders darauf geachtet, dass eine Bezugsperson sich ihr aufmerksam widmen kann.
- Im schlimmsten Fall lassen wir Maria von ihren Eltern abholen.
- _____

b) Markus hat Alpträume.

- Wir zeigen den Kindern vorbeugend Horrorfilme, wie z. B. "Shining" von Steven King, denn das wirkt abhärtend.
- Markus bekommt ein Einzelzimmer, damit er die anderen nicht immer wecken kann.
- Markus wird aus dem Schlaf geweckt und beruhigt, über seinen Traum wird gesprochen.
- _____

c) Florentine, 8 Jahre alt, sehr mager, möchte nichts essen.

- In Gesprächen mit Florentine wird nach Gründen geforscht, es wird leichte und beliebte Kost angeboten, das Essen wird für später bereitgehalten und Florentine wird nicht zum Essen gezwungen.
- Spielerische Varianten (z. B. "Stopp-Essen") werden angeboten.
- Florentine muss gefüttert werden. Wenn sie nicht stillhält, wird sie am Stuhl gefesselt.
- Es wird besonders "deftig" gekocht, damit Florentine zunimmt.
- Wenn Kinder in Ferienfreizeiten abnehmen, können die Betreuer gem. § 823 BGB zum Schadensersatz verpflichtet werden (z. B. Rückerstattung des Teilnehmerbetrages, der für Lebensmittel angesetzt war).
- _____

d) Ein Kind hat etwas gestohlen.

- An die eigene Aufsichtspflicht und Haftung denkend, rufen die Betreuer sofort die Polizei.
- Dem Jugendamt muss sofort mitgeteilt werden, dass dieses Kind in ein Heim für schwer Erziehbare muss.
- Die Kinder werden darauf hingewiesen, dass keine Bestrafung erfolgt und aufgefordert, die gestohlene Sache "geheim" zurückzubringen.
- Wertsachen werden von Anfang an von den Betreuern an einem sicheren Ort deponiert.
- Wenn der "Täter" bekannt ist, soll im Gespräch geklärt werden, warum er gestohlen hat.
- _____

e) Im Betreuer team gibt's Stunk.

- Streit darf auch laut und auch vor den Kindern ausgetragen werden, denn Kinder müssen von ihren Vorbildern lernen, wie man richtig streitet.
- Prügeleien dürfen nur stattfinden, wenn die Kinder schon schlafen.
- Konflikte sollen nicht in die Gesamtgruppe getragen werden und die Kinder sind auf keinen Fall hineinzuziehen und aufzuhetzen.
- Durch optimierte Programmplanung ist jedem Betreuer etwas mehr Zeit für sich zu geben.
- Weil die Betreuer ehrenamtlich tätig sind, können sie ohne Ankündigung jederzeit die Betreuung abbrechen und nach Hause fahren.
- _____

f) Ein Kind ist Bettnässer.

- Das Problem wird mit allen Kindern offen besprochen, damit das betroffene Kind nicht gehänselt wird.
- Das betroffene Kind muss immer eine Windel tragen.
- Über das Problem wird nicht offen gesprochen, sondern nur mit dem Kind. Ihm wird Geheimhaltung zugesichert, es wird allerdings öfter zur Toilette geschickt und Bettelagen werden benutzt.
- Das Kind muss seine Bettwäsche und Schlafanzüge auswaschen, damit es lernt, wie ekelhaft seine Tat ist.
- _____

g) Ein Kind wird nachts mit einer Flasche Wodka im Aufenthaltsraum entdeckt.

- Der Schnaps wird dem Kind abgenommen und von den Betreuern entsorgt.
- Mit dem Kind wird sofort diskutiert, denn Gespräche über Drogenprobleme dürfen nicht aufgeschoben werden.
- Das Kind wird in eine Entgiftungsklinik gebracht.
- Mit dem Kind wird am nächsten Tag gesprochen und an seine Vernunft appelliert. Schärfere Kontrollen werden eingeführt und die Eltern benachrichtigt und im schlimmsten Fall wird das Kind nach Hause geschickt.

h) Ein Kind verprügelt, hänselt und erpresst ständig andere Kinder.

- Das Kind wird einmal so richtig übers Knie gelegt, denn solche Kinder reagieren ja nur auf Prügel.
- In der nahe gelegenen Disco wird das Kind als Türsteher engagiert, denn dort kann es seine Aggressionen sinnvoll ausleben und zudem Geld verdienen, von dem die Betreuer sich einen schönen Abend in einer Kneipe machen.
- Die anderen Kinder werden es schon verdient haben, geprügelt, gehänselt oder erpresst worden zu sein.
- Die Betreuer versuchen, die auslösenden Faktoren in den Situationen zu erkennen und in Gesprächen die Ursachen zu ergründen.
- In Wettkämpfen und Sportspielen kann das Aggressionspotential evtl. aufgefangen werden.

i) Ein Teilnehmer droht damit, von einer Brücke zu springen, und klettert tatsächlich zur Bekräftigung seiner Ernsthaftigkeit auf das Brückengeländer.

- Der Betreuer, der einen besonders "guten Draht" zu diesem Teilnehmer hat, sucht das Gespräch, wobei er darauf achtet, dass andere Betreuer in der Nähe sind, die evtl. sofort weitere Hilfsmaßnahmen einleiten können.
- Alle Teilnehmer und Betreuer gehen weg, damit derjenige merkt, dass er mit seiner Drohung nichts erreicht.
- Der Leiter des Betreuerenteams gibt dem Teilnehmer einen Schubs.
- Die Teilnehmer der Gruppe werden von der Brücke weggebracht.

j) Die 14-jährige Bettina erzählt am vorletzten Tag der Frankreich-Freizeit einer Freundin, dass sie auf gar keinen Fall nach Hause will, weil ihre Eltern sie ständig "tyrannisieren". Sie sagt, sie habe schon alle Sachen zurechtgelegt, um bei nächst bester Gelegenheit die Flucht zu ergreifen und in Paris ein neues Leben anzufangen.

- Die wird schon wieder normal werden, in dem Alter haben alle mal solche Flausen im Kopf!
- Bettinas Probleme und Drohungen sind sehr ernst zu nehmen. Ein ihr nahe stehender Betreuer sollte ein verständnisvolles Gespräch mit ihr führen und versuchen herauszufinden, wie ernst ihre Problemlage ist und wie ihr vielleicht weiterführend auch nach der Freizeit geholfen werden kann.
- Bettinas Eltern müssen sofort informiert werden.
- Bettina muss eingeschlossen werden und ihre Schuhe müssen beschlagnahmt werden.
- _____

k) Der 8-jährige Heinz ist Diabetiker und darf mit seiner derzeitigen Insulin-Versorgung keinerlei Süßigkeiten essen. Abends finden die Betreuer in seinem Bett das schokoladenbeschmierte Kopfkissen, Bonbonpapierchen und Kaukummis, die Heinz einfach an die Wand geklebt hat.

- Heinz bekommt ab sofort von der Betreuerin Gabi, die Arzthelferin ist, eine erhöhte Insulindosis.
- Heinz muss alle Süßigkeiten den Betreuern abgeben, damit sie ihn nicht bei seinen Eltern verpetzen.
- Zunächst muss mit Heinz darüber gesprochen werden, dass die Süßigkeiten für ihn gefährlich sind. Vielleicht erzählt Heinz ja, weshalb er in der Ferienfreizeit soviel Süßes braucht.
- Wenn Unsicherheit über die Gefahren besteht, ist es wichtig, Kontakt zu den Eltern aufzunehmen.
- Schon in der Vorbereitungsphase der Freizeit hätte die Problematik mit den Eltern ausführlich geklärt werden müssen.
- _____

Viel Spaß und gute Konzentration!

4. "PSYCHOTEST": AUFLÖSUNG

a) Richtige Antworten: 4. und 5.

Außerdem sollte geklärt werden, ob Marias Heimweh etwas mit der Gruppe zu tun hat (ist Maria evtl. ein "Außenseiter"?). In diesem Fall sollten die Betreuer im Team nach Möglichkeiten der Integration suchen (siehe auch "Problemfälle").

b) Richtige Antwort: 3.

Im Gespräch mit einer Bezugsperson können übrigens auch familiäre Probleme sichtbar werden, die mitunter über die Ferienmaßnahme hinaus weiterer Hilfen bedürfen (z. B. Familienberatung). Wichtig ist also immer ein guter Informationsfluss zwischen Veranstalter und Betreuern.

c) Richtige Antworten: 1. und 2.

Wenn Florentine allerdings längere Zeit nicht isst und die genannten Maßnahmen keine Wirkung zeigen, muss sie schlimmstenfalls nach Hause geschickt werden. Zuvor ist allerdings ein Gespräch mit den Eltern sinnvoll. Vielleicht hat Florentine auch besondere "Lieblingsspeisen" oder ist abhängig von bestimmten Ritualen (z. B. Tischgebet o. ä.). Möglich ist auch eine krankhafte Essstörung (Magersucht, Bulimie etc.).

d) Richtige Antworten: 3, 4 und 5.

"Wertsachen", wie z. B. Handy, Computerspiele, teure Armbanduhren etc. sollten gar nicht erst mitgenommen werden, da sie verloren gehen, gestohlen oder beschädigt werden können und auch keinen besonders wichtigen Zweck erfüllen. Hierauf kann bereits beim Elternabend oder im Elterninformationsbrief hingewiesen werden.

Wenn aber etwas verschwunden ist, muss darauf geachtet werden, dass das Klima der Freizeit nicht "vergiftet" wird. Die Problematik sollte mit den Teilnehmern sachlich besprochen werden. Zunächst ist also zu klären, ob der Gegenstand/das Geld nicht verloren, verschlampt, verschenkt oder gar verkauft wurde. Diebstahlsangelegenheiten sind diskret zu behandeln, bei Gesprächen in der Gruppe geht es nicht darum, den Täter zu entlarven, sondern die Sache zurückzubekommen. Der Täter kann aufgefordert werden, das Geld/den Gegenstand an einem bestimmten Ort zurückzugeben, der von allen besucht wird, der aber auch die Anonymität wahrt.

"Geheimes Zurückgeben" ist auch eine gute Möglichkeit, gerade wenn es um gestohlenen Geld geht. Das gegenseitige Vertrauen kann durch solche Maßnahmen wiederhergestellt werden.

e) Richtige Antworten: 3 und 4, in abgeschwächter Form auch 1.

Stunk lässt sich natürlich nicht immer vermeiden. Kompromissbereitschaft ist gerade bei kurzfristigen Maßnahmen wie Ferienfreizeiten wichtig. "Grundsatzdiskussionen" (z. B. über pädagogische bzw. aufsichtsrelevante Themen) sollten schon in der Vorbereitungsphase der Freizeit geführt werden, denn gerade solche Streitereien verunsichern Kinder ganz besonders stark. Das heißt allerdings nicht, dass alle Unklarheiten in Abschirmung von den Kindern besprochen werden müssen! Eine sachlich argumentativ geführte Auseinandersetzung kann durchaus lehrreich sein ("richtig streiten").

f) Richtige Antworten: 3, in abgeschwächter Form auch 2.

Betreuer können die psychischen Ursachen des Bettnässens nicht heilen und sollten dies auch gar nicht erst versuchen! Mit dem Kind ist sensibel und "normal" umzugehen. Man kann auch – falls nötig – das Kind nachts noch einmal wecken und zur Toilette schicken. Wenn es danach aber nicht mehr oder nur schwer einschläft, sollte man es lieber schlafen lassen und ein nasses Laken in Kauf nehmen.

Es gibt auch Fälle, wo Eltern bereits bei der Anmeldung darauf hinweisen, dass ihr Kind nachts

sicherheitshalber aus bestimmten Gründen noch eine Windel tragen soll. Die Betreuer sollten hier – nach Möglichkeit diskret – diesen Umstand ermöglichen.

g) Richtige Antworten: 1, 3 und 4.

Im schlimmsten Fall kann das Kind auch in ein Krankenhaus eingeliefert werden. "Entsorgen" heißt, dass der Schnaps zunächst beschlagnahmt wird. Er darf weder verschenkt oder ausgekippt noch von den Betreuern selbst getrunken werden, sondern ist den Eltern bei der Rückkunft zu überreichen. Solche Probleme sollten in der Gesamtgruppe besprochen werden. Hier gilt ganz besonders: Belehren, Warnen, Überwachen!

h) Richtige Antworten: 4 und 5.

Gespräche mit dem Kind können mögliche Ursachen seines Verhaltens verständlich werden lassen und in möglichst verständnisvoller – wenig vorwurfsvoller – Atmosphäre kann dem Kind verdeutlicht werden, dass es sich durch aggressives Verhalten sehr unbeliebt macht. Gefahren seines Verhaltens sind aufzuzeigen (z. B. Körperverletzung und mögliche Folgen daraus) und in ganz besonders schlimmen Fällen muss ein "Haudegen" evtl. aus der Gruppe ausgeschlossen werden.

i) Richtige Antworten: 1 und 4.

In einer solchen Situation ist natürlich darauf zu achten, dass keine "Gaffer" anwesend sind, also auch nicht der Gruppe angehörende Passanten sind möglichst wegzuschicken. Solche Vorfälle bedürfen immer der Nachbesprechung im Betreuersteam, mit dem Veranstalter und natürlich mit dem betroffenen Teilnehmer und mit dessen Eltern.

j) Richtige Antworten: 2, in abgeschwächter Form auch 1 und 3.

Gerade pubertierende Jugendliche kennen oft depressive Verstimmungen mit Fluchtgedanken u. ä. Auch wenn das vielleicht mit zum Erwachsenwerden gehört, dürfen solche Probleme nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Androhungen von Flucht oder Selbstmord sind immer ernst gemeint, auch wenn sie oft tatsächlich nicht umgesetzt werden. Ob bzw. wann die Eltern informiert werden sollen, muss im Einzelfall entschieden werden. Evtl. sind nach vorheriger Absprache mit dem Veranstalter die familiären Verhältnisse einiger Teilnehmer bekannt. Rücksprache mit dem zuständigen Sozialarbeiter ist hier besonders sinnvoll!

k) Richtige Antworten: 3, 4 und 5.

Außerdem sollte bei Unklarheiten über den Gesundheitszustand eines Teilnehmers immer ein Arzt aufgesucht werden!

5. PROBLEMFÄLLE IN FERIENFREIZEITEN UND ANGEMESSENES VERHALTEN DER BETREUER

- **Alkohol-/Drogenkonsum:**
Im Vorfeld (Infobrief) Rahmen abstecken, Einzelgespräche führen, an die Vernunft appellieren, auf Folgen aufmerksam machen, schärfere Kontrollen einführen, Eltern benachrichtigen, im schlimmsten Fall Teilnehmer nach Hause schicken. Legale Drogen wie Alkohol und Zigaretten beschlagnahmen und den Eltern übergeben. Illegale Drogen können auch vernichtet werden.
- **Sexualität:**
Auf das Jugendschutzgesetz hinweisen, auf mögliche Folgen aufmerksam machen, über Verhütung reden, Verständnis zeigen, keinen Vorschub zu sexuellen Handlungen unter den Teilnehmern leisten.
- **Krankheit:**
Ein Erste-Hilfe-Kurs ist Ausbildungsbestandteil einer Juleica-Schulung! Lieber einmal zu viel als einmal zu wenig den Arzt verständigen, vor allem bei Unsicherheiten. Bei ansteckenden Krankheiten den Teilnehmer zunächst aus der Gruppe nehmen. Betreuer selbst dürfen keine Medikamente verabreichen. Ansonsten sich um den Betroffenen besonders liebevoll kümmern. Sollte keine Besserung eintreten, sind in jedem Fall die Eltern zu benachrichtigen. Diskret vorgehen.
- **Unlust/Trägheit:**
Gründe für Unlust ermitteln. Auf die Wünsche, Interessen und Talente des betreffenden Kindes/Jugendlichen eingehen, abwechslungsreiches, interessantes Programm anbieten, zu motivieren versuchen, stärkere Einbindung in die Gruppe, aber auch an Kompromissfähigkeit appellieren. Evtl. auch Ernährungsmängel in Betracht ziehen. Wettbewerbe, kleine Belohnungen. Auf Stärken und Fähigkeiten eingehen und diese fördern.
- **Teilnehmer mit Behinderung:**
In die Gruppe integrieren, kleinere Gruppen bilden, mehr Betreuer einsetzen, adäquate Spiele anbieten, behindertengerechte Unterbringung auswählen, die nicht behinderten Kinder mit der/den Behinderung(en) vertraut machen, auf normalen Umgang achten, keine Bevor- bzw. Benachteiligung, unter Umständen besondere Fähig- und Fertigkeiten des behinderten Menschen herausstellen, Hilfe anbieten, jedoch nie Hilfe aufzwingen, Kenntnisse über den Behinderungsgrad erlangen. Diskret vorgehen. Möglichkeiten von zusätzlichen Einzelbetreuungspersonen eruieren.
- **Außenseiter:**
Bei Bemerkungen sofort versuchen gegenzusteuern: In die Gruppe integrieren, mit den Betroffenen und den anderen reden, Ursachen herausfinden, besondere Fähigkeiten herausfinden und hervorheben (loben), Selbstbewusstsein stärken, verstärkt Gruppenspiele einsetzen, Erfolgserlebnisse vermitteln, Gespräch mit Eltern, andere Gruppenmitglieder als „Kümmerer“ gewinnen.
- Diese Aufzählung ist keineswegs erschöpfend. Sie stellt lediglich eine Auswahl von häufig vorkommenden Problemfällen dar.

6. ERZIEHUNGSSTILE

6.1 Demokratisch-partnerschaftlicher Stil:

- Erzieher und Zu-Erziehender (Edukant) haben gleiche Rechte
- keine Bestimmung von oben herab
- Teilnehmer haben Mitspracherecht, d. h. sie werden an Entscheidungen mitbeteiligt
- Kinder erhalten Anregungen zu kreativem Tun
- Möglichkeiten aufzeigen, die der Jugendliche auch zu Hause in seiner Freizeit verwerten kann
- Selbstkompetenz in der Gruppe

6.2 Laissez-Faire-Stil:

- es gibt keine Regeln und Pflichten
- Kinder sind sich selbst überlassen
- das Recht des Stärkeren gilt
- Ratlosigkeit
- Man kann sich erlauben, alles zu machen
- autoritär gegenüber anderen in der Gruppe
- faulenzten

6.3 Autoritärer Stil:

- Führerprinzip
- Der Leiter gibt Regeln und Normen vor und übernimmt die gesamte Planung und Organisation
- Betreuer bestimmt allein das Programm "zum Wohle der Gruppe"
- Kritik wird nicht zugelassen
- „Der Chef hat immer Recht“

6.4 Quintessenz:

Der demokratisch-partnerschaftliche Stil ist eine geeignete Basis,

- auf Kinder und Jugendliche einzugehen
- Konflikte unter den Jugendlichen so zu steuern, dass diese sie selbst regeln
- unvermeidbare Gebote und Verbote entsprechend zu begründen
- das Gemeinschaftsgefühl und die Eigenverantwortung des Einzelnen zu entwickeln und so eine zwangslose Atmosphäre zu schaffen

Pädagogische Neutralität gibt es nicht, egal welcher Erziehungsstil auch immer angewandt wird! Dass der Laissez-Faire-Stil und der Autoritäre Stil keine geeigneten Methoden sind, sollte klar sein. Der vermeintlich altmodische Begriff der Vorbildfunktion des Betreuers erlangt in diesem Zusammenhang mehr denn je wichtige Bedeutung!

7. ENTWICKLUNGSPSYCHOLOGIE

7.1 Jüngere Kinder (ca. 7 – 9 Jahre)

Entwicklungsmerkmale:

- Aufmerksamkeit erregen, Bedürfnis gehört zu werden
- Anhänglichkeit, mitunter schüchtern, brauchen "Schmuseinheiten"
- Bewegungsdrang, ausgeprägter Spieldrang
- wollen beschäftigt werden

- verminderte Konzentrationsfähigkeit

- Ablehnung des anderen Geschlechtes
- können ihre Grenzen nicht einschätzen
- fantasievoll
- ungeduldig
- spontan
- erste Erfahrung weg von zu Hause

- sind auf der Suche nach Vorbildern
- können Probleme und Sorgen nicht so gut verbalisieren
- sind trotzig und streitlustig, testen Grenzen aus

- neugierig („W-Fragen“)

Anforderungen an Betreuer:

- Ansprechpartner sein, zuhören
- Zuwendung, Kontaktperson, Elternersatz, auf notwendige Distanz achten
- kontrolliert austoben lassen
- ausreichende Spielmöglichkeiten anbieten
- leicht merkbare (Spiel-) Regeln aufstellen
- Gruppen- und Betreureinteilung wichtig
- Belehrung & Warnen (Aufsicht)
- Abwechslung bieten
- begrenzte Freiheiten gewähren
- waches Auge
- Geborgenheit geben, abends ins Bett bringen, "Elternersatz"
- persönliche Reife zeigen
- Einfühlungsvermögen zeigen

- sich nicht aus der Ruhe bringen lassen, Kompromisse finden
- kindgerechte Beantwortung

7.2 Ältere Kinder (ca. 10 – 12 Jahre)

Entwicklungsmerkmale:

- Charakterstärker als "Kleine", Vorpubertät
- Selbstständigkeitsstreben

- Bewegungs- und Freiheitsdrang
- Betreuer ärgern
- Gemeinschaftssinn
- Spielerischer Ehrgeiz, begeisterungswillig und -fähig
- Sammellust

- Gruppe rückt in den Vordergrund – Loslösung vom Betreuer
- Neugier
- wichtigtuerisch, albern

Anforderungen an Betreuer:

- weniger Zwang – mehr Freiheit, Anregungen geben
- Freiräume im Programm lassen, Programmvorschläge machen lassen
- kontrollierte Freiräume gewährleisten
- Späße mitmachen, souverän bleiben
- Gemeinschaftsspiele anbieten
- Sport, Spiele und Wettkämpfe organisieren, Gruppen mischen
- Naturerlebnis bieten, basteln mit gesammelten Materialien, Geländespiele
- Durchsetzungsvermögen behalten, Ansprechpartner bleiben
- Antworten parat haben
- in Schranken verweisen, Grenzen setzen

7.3 Jüngere Jugendliche (ca. 13 – 15 Jahre)**Entwicklungsmerkmale:**

- (sexuelle) Zuneigung zum anderen Geschlecht
- wollen mitentscheiden
- Neigung zum Rauchen und zum Alkoholkonsum, Handyspiele
- Opposition gegen Autoritäten
- Pubertätsbedingte "Scheiß-Egal-Phase", schwer zu motivieren
- Beginnendes Interesse an gesellschaftlichen Konflikten
- Streben nach Anerkennung
- Cliquenbildung, Mainstream
- Selbstständigkeit
- frech, läppisch, mitunter unzuverlässig
- Minderwertigkeitskomplexe

Anforderungen an Betreuer:

- Jugendliche ernst nehmen, begleitende Beobachtungen, Gespräche anbieten, ggf. Vernunftsapell
- Mitbestimmung fördern, Freiräume lassen
- Einhaltung des Jugendschutzgesetzes (gesetzlicher Auftrag), Gesprächsmöglichkeiten bieten, handyfreie Zeit vereinbaren
- Vorbild sein, aber gleichzeitig Partner
- Motivation, am Programm teilzunehmen, flexible Programmgestaltung
- Diskussionsmöglichkeiten bieten, in Gesprächen Argumentationshilfen geben
- Freiräume lassen
- Individualitäten erkennen und fördern
- Veranstaltungen (z. B. Disco) selbst organisieren lassen
- souverän und tolerant bleiben, aber Grenzen aufzeigen
- Alternativen aufzeigen zu DSDS, GNTM u. ä. Wettbewerben

7.4 Ältere Jugendliche (ca. 16 – 18 Jahre)**Entwicklungsmerkmale:**

- eigene Vorstellungen (selbst- und zielbewusst)
- diskussionsfreudig
- Ausgeprägte Neigung zum anderen Geschlecht („hormongeladen“)
- Rauchen, Alkohol- und Drogenkonsum
- Betreuer keine Autorität mehr, fühlen sich erwachsen, glauben, alles zu dürfen
- mündiger Mensch
- Unsicherheit, suchen eigenen Weg, individuelle Konflikte
- nicht leicht zu begeistern
- „cool“ nach außen, nach innen eher unsicher

Anforderungen an Betreuer:

- noch mehr Freiräume lassen, lockere Leitung, Betreuer als gleichberechtigter Partner
- Sachkompetenz und Allgemeinbildung des Betreuers erforderlich, Kompromisse finden, ggf. abstimmen
- Wahrung gesetzlicher bzw. elterlicher Auflagen bzw. Erwartungen, Überblick behalten, Hinweis auf Hausordnung, getrennte Schlafzimmer etc.
- Hinweise auf gesetzliche Vorschriften, Diskussionsbereitschaft, Grenzen abstecken, Abmachungen treffen, ggf. Konsequenzen folgen lassen
- "groben Unfug" zu verhindern wissen, an Vernunft appellieren, mit Folgen konfrontieren
- Vertrauensbasis entwickeln, Akzeptanz der Teilnehmer, Kompromisse eingehen
- Anregungen auf freundschaftlicher und nicht auf autoritärer Basis geben.
- altersgerechtes Programm
- nicht aus dem Konzept bringen lassen

8. ERSTE-HILFE-TIPPS ZUR ANWENDUNG IN FERIENFREIZEITEN BEI HÄUFIG AUFTRETENDEN FÄLLEN

Die folgenden Beschreibungen sollen nur eine kurze Anleitung geben, wie man sich als Betreuer in häufig auftretenden Situationen verhalten soll. Eine Behandlung durch den Arzt können diese Maßnahmen nicht ersetzen.

Hilfe sollt Ihr leisten, behandeln muss der Arzt bzw. der Rettungsdienst!

Seitens der Teilnehmer sind auf jeden Fall die Krankenversicherungs-Chipkarte sowie vorhandene Impfausweise (evtl. auch in Fotokopie) mitzubringen. Ratsam im Vorfeld der Fahrt ist eine Tetanusschutzimpfung sowie ggf. eine Zeckenschutzimpfung.

8.1 Bewusstlosigkeit unbekannter Ursache

Maßnahmen:

Atmung kontrollieren, Fremdkörper aus dem Mund (falls vorhanden) beseitigen. Falls keine Atmung vorhanden, sofortige Einleitung der Herz-Lungen-Wiederbelebung. Bei vorhandener Atmung stabile Seitenlage, vor Kälte und Hitze schützen, Bewusstlosen nie Flüssigkeit einflößen.

8.2 Sonnenbrand

Maßnahmen:

In schweren Fällen den Arzt aufsuchen. Einreiben mit entsprechenden Salben (z. B. Soventol) sollte von uns nicht vorgenommen werden, weil eine mögliche Allergie gegen Wirkstoffe nicht ausgeschlossen werden kann. Auf jeden Fall kühlen durch z. B. Aufbringen von Quark auf die Sonnenbrandstellen, da Quark eine sehr gute Kühlwirkung hat.

8.3 Sonnenstich

Symptome:

Kopfschmerz, Schwindel, Übelkeit, Erbrechen, hochroter Kopf, kühle Körperhaut, ggf. Nackensteifigkeit

Maßnahmen:

Bei entsprechenden Schwindelgefühlen im Vorfeld flach mit leicht erhöhtem Kopf hinlegen, Kopf mit nassen Tüchern kühlen, Person in den Schatten bringen, Kontrolle der Vitalfunktionen, entsprechende Maßnahmen bei Bewusstlosigkeit, Notruf.

8.4 Hitzschlag

Symptome:

Kopfschmerz, Schwindel, hochroter Kopf, heiße Körperhaut, stumpfer Gesichtsausdruck, taumelnder Gang, sehr hohe Körpertemperatur.

Maßnahmen:

Mit erhöhtem Oberkörper in den Schatten legen, entkleiden, mit Wasser versorgen, Luft fächeln, Kopf mit nassen Tüchern kühlen, Kontrolle der Vitalfunktionen, entsprechende Maßnahmen bei Bewusstlosigkeit, Notruf.

8.5 Verbrennungen

Symptome:

Verbrennungen 1. Grades:	Rötung, Schwellung, Schmerzen
Verbrennungen 2. Grades:	Blasenbildung, Schmerzen
Verbrennungen 3. Grades:	Abgestorbener Gewebereich, Verkohlung

Maßnahmen:

- a) Feuer löschen
 - mit Wasser
 - eng in Decken wälzen
 - langsam wälzen
- b) Beseitigung aller Gegenstände, die der Haut Hitze zuführen (z. B. mit heißem Wasser getränkte Kleidungsstücke). Kleidungsstücke, welche durch Brandeinwirkung (Flammen) beschädigt wurden bzw. in der Haut eingebrannt sind, nicht entfernen.
- c) Begrenzt Verbrennungen ständig mit kaltem Wasser kühlen, bis der Schmerz nachlässt. Sollte der Schmerz wieder eintreten, sofort weiter kühlen. Kühlung der Brandwunden mindestens 15 Minuten.
- d) Nicht mit Öl, Salbe, Puder oder sonstigen Hausmitteln behandeln. Auch evtl. vorhandene Salben dürfen wg. Allergiegefahr nicht aufgetragen werden.
- e) Bei schweren Verbrennungen (3. Grades bzw. großflächige Verbrennungen) möglichst Kühlung aller Brandwunden einleiten. Bei großflächigen Brandwunden möglichst alle Brandwunden mit nassen Tüchern kühlen, gleichzeitig aber z. B. mittels Rettungsdecke Wärmehaltung durchführen, da der Körper sonst auskühlt (Gefahr einer Unterkühlung)

Bei Verbrennungen, die einen größeren Körperbezirk einnehmen, immer einen Notruf absetzen. Brandwunden sollen nach Möglichkeit nicht abgedeckt werden; wenn allerdings Gefahr der Verschmutzung oder Reibung besteht, kann eine Brandwunde mit einem Brandwundenverbandtuch locker abgedeckt werden (keine Zellstoffwundaufgaben).

8.6 Ertrinken

Maßnahmen:

- Zuerst Wasser auslaufen lassen
- Betroffener atmet noch: Seitenlage, evtl. Atemhilfe
- Atemstillstand: Beatmung (Mund zu Nase-, wenn Nase verstopft, dann Mund zu Mund-Beatmung)
- Hals überstrecken, Mund öffnen, auf Inhalt kontrollieren, evtl. reinigen und entfernen

8.7 Ersticken durch Fremdkörper

Maßnahmen bei Luftröhre:

Oberkörper überbeugen, kräftige Schläge zwischen Schulterblätter, den Betroffenen zum Husten bringen, um so den Fremdkörper zu entfernen.

Maßnahmen bei Speiseröhre:

Durch mechanische Reizung im Rachen Erbrechen herbeiführen; möglichst immer einen Finger des Betroffenen benutzen, wenn dieses möglich ist (wenn der Bewusstlose erwacht, folgt ggf. ein Beißreflex – Gefahr für die eigenen Finger); sollte Atemstillstand eintreten, ist die Beatmung durchzuführen. Die Manipulation mit Gegenständen und Instrumenten ist verboten!

8.8 Brechdurchfall

Maßnahmen:

Temperatur messen, bei Fieber Bettruhe, Tee und Zwieback reichen, bei Durchfall ohne weitere Symptome das Hausmittel Salzstangen und Cola anwenden. Schonung vor körperlicher Belastung und Hitze; Arzt rufen bei hohem Fieber, falls nach 2 Tagen keine Besserung eingetreten ist. Je jünger das Kind, desto größer die Gefahr durch Durchfall, da durch stark anhaltenden Durchfall der Körper austrocknet und wichtige Salze verloren gehen

8.9 Vergiftung

Maßnahmen:

Beim Trinken von Laugen (z. B. Spülmittel u. ä.) auf gar keinen Fall Flüssigkeit nachtrinken lassen! Die Laugen können schäumen und die Lungenbläschen verkleben lassen. Beim Trinken von Säuren, Flüssigkeit (Wasser) zum Trinken geben. Auf keinen Fall Milch! Keinesfalls Erbrechen herbeiführen. Daher auch nicht zuviel Flüssigkeit. In allen Fällen den Notruf absetzen!

8.10 Nasenbluten

Maßnahmen:

Betroffenen hinsetzen lassen, kaltes nasses Tuch in den Nacken legen und Kopf nach vorne. Sollte nach 10 Minuten noch immer eine starke Blutung vorliegen, Notruf absetzen.

8.11 Insektenstiche

Maßnahmen:

Feucht-kalte Umschläge (Kühlkompressen); bei Stich im Mundraum Eis essen lassen. Auch hier gilt: Keine Salben auftragen wegen evtl. unbekannter Allergien. Bei Stichen im Mundraum sofort den Arzt aufsuchen! Bei der Beobachtung von allergischen Reaktionen auf die Insektenstiche (massive Schwellung der Einstichregion bzw. starke Schwellung der Schleimhäute im Mundraum und auftretende Atemnot: Notruf absetzen.

8.12 Blasen

Maßnahmen:

Nie mit einer Nadel o. ä. die Blasen öffnen. Wenn nötig, die Blasen polstern, dass sie nicht vom Schuh gedrückt werden. Offene Blasen mit Wundpflaster vor Schmutz schützen.

8.13 Verletzungen

Maßnahmen:

Bei kleiner Wunde: Keimfrei verbinden mit Schnellverband (Pflaster) oder steriler Wundauflege.

Stärkere Blutung: Zunächst mit der Handinnenfläche gleichmäßig einige Minuten Druck auf die Wunde ausüben, danach Verband anlegen. Blutet es danach erneut oder es handelt sich um eine pulsierende oder recht starke Blutung, Druckverband anlegen. Vorsicht: Blutgefäße dürfen sich dadurch nicht stauen.

Strömende Blutung: Abdrücken und Druckverband, im Notfall abbinden. Das Abbinden von Wunden nur in absoluten Notfällen. Der Druckverband ist, sofern dieser möglich ist immer vorzuziehen, da es durch das Abbinden zu schweren Schäden im Körperkreislauf bis hin zum Tod kommt.

Blutende Wunden hoch lagern und ruhig stellen, Fremdkörper nicht selbst entfernen. Wunden nicht mit Wasser auswaschen (Ausnahme: Verbrennung, Tierbiss); keine Anwendung von Cremes, Salben, Wundjod oder Wunddesinfektionsmittel wegen möglicher allergischer Reaktionen). Wichtig: Möglichst immer Handschuhe verwenden!

8.14 Verstauchungen

Symptome:

Schmerz, Gebrauchsunfähigkeit, Schwellung.

Maßnahmen:

Kalte Umschläge, hoch lagern, elastische Binde anlegen. Je nach Schwere Ruhigstellung für Tage bis Wochen (diese sollte von einem Arzt festgelegt werden). Im Zweifelsfall Knochenbruch vom Arzt ausschließen lassen. Wenn es geht, nicht mit Eisspray kühlen, sondern Natur-eis gebrauchen. Bei Verdacht auf einen Knochenbruch Notruf absetzen.

8.15 Knochenbruch

Symptome:

Schmerz und Schwellung, unnatürliche Lage und Beweglichkeit (ggf. mit blutender Wunde in diesem Bereich), Gebrauchsunfähigkeit, Durchspießung von Knochenteilen nach außen.

Maßnahmen:

Zuerst Überprüfung der Vitalfunktionen, offene Knochenbrüche müssen zuerst keimfrei durch sterile Wundauflagen abgedeckt werden, dabei keinen Druck ausüben! Geschieht wird ein Bruch nur durch einen Arzt bzw. durch den Rettungsdienst, auf keinen Fall durch Betreuer! Bei Hand- und Fingerbrüchen Ringe entfernen, solange noch keine Schwellung eingetreten ist. Bis zum Eintreffen des Arztes oder des Rettungsdienstes den gebrochenen Knochen nicht belasten und nach Möglichkeit in der für den Verletzten angenehmsten Haltung ruhig stellen.

9. HAFTUNG UND AUFSICHTSPFLICHT IN FERIENFREIZEITEN9.1 Allgemeines

Minderjährige Jugendliche stehen gem. § 1631 BGB (= Bürgerliches Gesetzbuch) unter der Erziehungsgewalt ihrer Erziehungsberechtigten:

- (1) Die Personensorge umfasst insbesondere das Recht und die Pflicht, das Kind zu pflegen, zu erziehen, zu beaufsichtigen und seinen Aufenthalt zu bestimmen.
- (2) Entwürdigende Erziehungsmaßnahmen sind unzulässig.

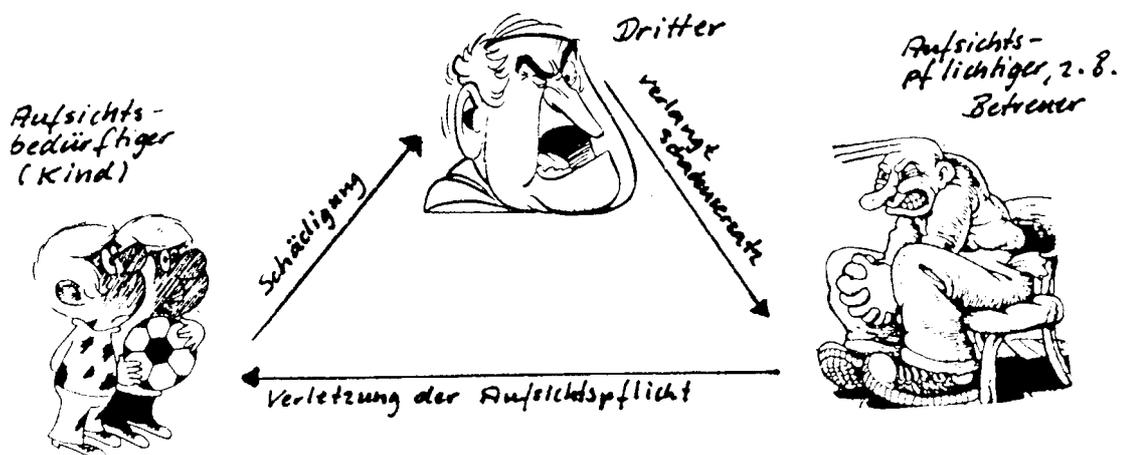
Durch den Vertrag (= Anmeldebogen) zwischen Jugendamt als Träger und den Erziehungsberechtigten wird die Aufsichtspflicht für die Dauer der Ferienfreizeitmaßnahme auf die Betreuer übertragen, und zwar zunächst auf den Träger der Maßnahme sowie auf die Maßnahmenleiter, die wiederum die Betreuer zur Aufsicht heranziehen. Innerhalb der Ferienmaßnahme sind die Betreuer also verpflichtet, sich um die Minderjährigen so zu kümmern, dass diese weder selbst Schaden erleiden, noch Dritten Schaden zufügen. Die Aufsichtspflicht beginnt mit der Übernahme der Kinder und endet mit der Übergabe an die Erziehungsberechtigten (z. B. am Busabfahrtsort oder am Bahnhof). Das Recht auf Erziehung wird nicht übertragen.

Also bedeutet Aufsichtspflicht in juristischem Sinn ausschließlich, dass man sich darum kümmert, dass der Minderjährige seine Freizeit in einer Form gestaltet, durch die er weder sich selbst noch anderen Schaden zufügt. Im Schadensfall ist der Gruppenleiter nicht allein haftungspflichtig, sondern zusammen mit dem Träger der Maßnahme (z. B. Jugendamt). Allerdings kann der Träger den Gruppenleiter im Falle von fahrlässigem Verhalten regresspflichtig machen. Die Betreuer-Teams sind verantwortlich gegenüber den Gesetzen der BRD und denen des Gastlandes und darüber hinaus auch den Eltern der Kinder.

9.2 Haftung des Aufsichtspflichtigen

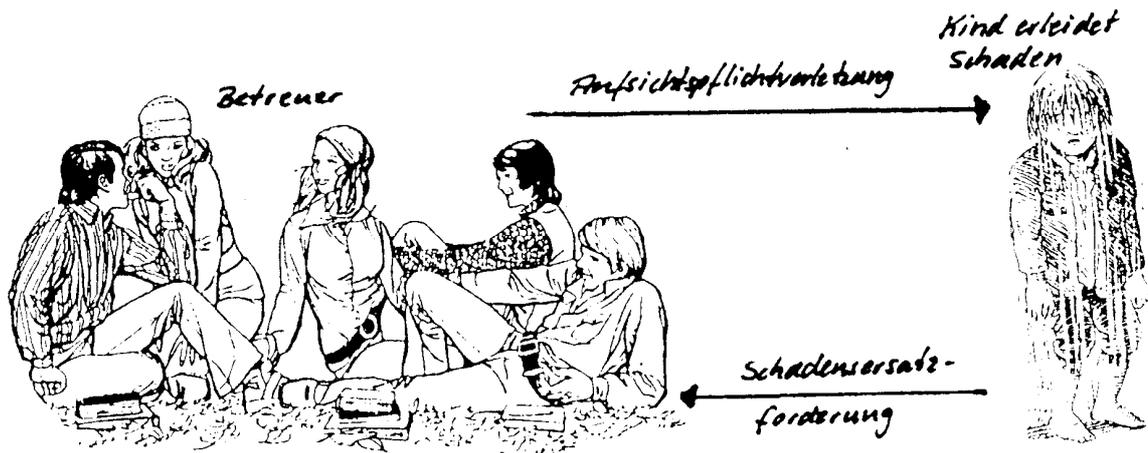
Entsteht ein Schaden am Kind/Jugendlichen oder an Dritten durch die Verletzung der Aufsichtspflicht, so ist der Aufsichtspflichtige haftbar zu machen für die Wiedergutmachung des Schadens. Die Schadenshaftung regelt § 832 BGB:

- (1) Wer kraft Gesetzes zur Führung der Aufsicht über eine Person verpflichtet ist, die (...) der Beaufsichtigung bedarf, ist zum Ersatz des Schadens verpflichtet, den diese Person einem Dritten widerrechtlich zufügt. Die Ersatzpflicht tritt nicht ein, wenn er seiner Aufsichtspflicht genügt oder wenn der Schaden auch bei gehöriger Aufsichtsführung entstanden sein würde.
- (2) Die gleiche Verantwortung trifft denjenigen, welcher die Führung der Aufsicht durch Vertrag übernimmt.



§ 832 dient allerdings nur dem Schutz Dritter, nicht dem Schutz des Aufsichtsbedürftigen. Des-
sen Schutz ist geregelt in § 823 BGB (Schadensersatzpflicht):

- (1) Wer vorsätzlich oder fahrlässig das Leben, den Körper, die Gesundheit, die Freiheit, das Eigentum oder ein sonstiges Recht eines anderen widerrechtlich verletzt, ist dem anderen zum Ersatze des daraus entstehenden Schadens verpflichtet.
- (2) Die gleiche Verpflichtung trifft denjenigen, welcher gegen ein den Schutz eines anderen bezweckendes Gesetz verstößt. Ist nach dem Inhalt des Gesetzes ein Verstoß gegen dieses auch ohne Verschulden möglich, so tritt die Ersatzpflicht nur im Falle des Verschuldens ein.



Aus § 823 ergibt sich die strafrechtliche Konsequenz der Aufsichtspflichtverletzung, denn wer vorsätzlich oder fahrlässig Leben, Körper, Freiheit, Eigentum usw. verletzt, macht sich in der Regel auch zugleich der Körperverletzung, Freiheitsberaubung, des Diebstahls oder ähnlicher Delikte schuldig, die mit Strafe bedroht sind.

9.3 Aufsichtspflicht

Aufsichtsbedürftig sind alle Minderjährigen ohne Rücksicht auf ihre körperliche, geistige oder seelische Entwicklung. Die Aufsichtsbedürftigkeit entfällt auch dann nicht, wenn ein Minderjähriger selbst für einen angerichteten Schaden verantwortlich sein kann, wenn er nämlich das 7. Lebensjahr vollendet hat und während der schädigenden Handlung sich der Verantwortlichkeit bewusst war.

Die Aufsichtsbedürftigkeit Minderjähriger ist unabhängig von der individuellen Entwicklung an die Altersgrenze von 18 Jahren gekoppelt. Die individuelle Entwicklung, also der Reifegrad, hat nur Einfluss auf Umfang und Maß der Aufsichtsführung. Es ist also im Einzelfall abzuwägen, ob dieses Kind in dieser Situation für diese Zeit von diesem Betreuer unbeobachtet bleiben durfte.

Die Betreuer sind 24 Stunden lang aufsichtspflichtig, also auch nachts! Das bedeutet aber nicht, dass der Betreuer immer und überall dabei sein muss - was in der Praxis auch kaum durchführbar sein wird - sondern die rechtmäßige Erfüllung der Aufsichtspflicht erfordert die Beachtung und Erfüllung der „**DREI GOLDENEN BETREUEREGELN**“:

- a) **VORSORGLICHE BELEHRUNG UND WARNUNG**
- b) **STÄNDIGE ÜBERWACHUNG**
- c) **EINGREIFEN VON FALL ZU FALL**

zu a)

Kinder und Jugendliche müssen in angemessener Weise über Art, Umfang und Folgen möglicher Gefahren und mögliches Fehlverhalten belehrt und entsprechend gewarnt werden. Dazu gehören alltägliche Gefahren wie Spielen mit Feuer, Unfug treiben, Gefahren des Straßenver-

kehrs, Raufereien usw. Auch vor besonderen Gefahren wie Verstößen gegen das StGB (= Strafgesetzbuch) im Zusammenhang mit z. B. Sittlichkeitsverbrechen oder das JUSchG (= Jugendschutzgesetz) muss gewarnt werden. Der Betreuer sollte also zur eigenen rechtlichen Absicherung entsprechende Hinweise in Form von angemessenen Ge- und Verboten mitteilen, und zwar in Bezug auf:

- Gefahren des Alltagslebens (z. B. körperliche Überanstrengung, Unterkühlung beim Schwimmen, Gefahren im Straßenverkehr).
- Gefahren des Standortes (baufällige Gebäude, Gewässer, Klippen).
- Gefahren durch Nichtbeachtung von Gesetzen (jede Art von Beschädigung oder Zerstörung, Diebstahl, Körperverletzung, Sittlichkeitsdelikte, Alkohol- und Nikotinkonsum, Gaststättenbesuch, Glücksspiele).

Es ist ratsam, im "Lagerbuch" Notizen zu machen, wer wann warum worüber belehrt und getadelt wurde und darüber hinaus besondere Vorkommnisse dem Veranstalter zu melden. In der Ferienfreizeit die Teilnehmer müssen sich für Privatunternehmungen immer abmelden, sofern sie denn überhaupt zulässig und notwendig sind.

zu b)

Überwachung bedeutet, ständig wissen, wo die Kinder/Jugendlichen sind und was sie tun. Die Aufsichtspflicht erlischt auch nicht nachts! Zur Überwachung gehört auch, dass ständig überprüft werden muss, ob Belehrungen verstanden wurden und Warnungen befolgt werden. Das heißt: Augen und Ohren offen halten! Also: Sich nach Möglichkeit dort aufhalten, wo das ganze Geschehen überschaubar ist bzw. Überwachungsrundgänge durchführen.

Beim Baden und Schwimmen ist die Gruppe beim Schwimmmeister anzumelden. Hierdurch wird jedoch nur ein Teil der Aufsichtspflicht delegiert, sodass Schwimmer und Nichtschwimmer nach wie vor durch die Betreuer überwacht werden müssen. Bei Schwimmveranstaltungen in Bädern empfiehlt sich darüber hinaus eine Rettungsfähigkeit der Betreuer im Sinne eines DLRG-Abzeichens in Bronze und außerhalb von Bädern (z. B. am Meer) sowie bei Wassersport (z. B. Kanu, Segeln, Surfen) sogar in Silber!

zu c)

Eingreifen können Betreuer durch Verwarnung, Tadel und Strafe. Eingreifen wird nötig, wenn Belehrung und Warnung aus Unbekümmertheit, Übermut, Leichtsinn oder (jugendlicher) Geltungssucht, aus Unzulänglichkeit oder aus bösem Willen missachtet werden. Verwarnen beinhaltet, dass man die Belehrungen ins Gedächtnis ruft und mit besonderem Ernst auf die möglichen Folgen hinweist, z. B. Gefährdung des Teilnehmers selbst, der Gruppe, Dritter, Sachschäden usw. Es ist auch auf die Folgerungen hinzuweisen, die der Aufsichtspflichtige ziehen wird, wenn die Verwarnung nicht fruchtet. Bei Gefährdungen durch Unzulänglichkeit oder bösen Willen muss ganz besonders das Wohl der Gruppe und das Dritter berücksichtigt werden und eindeutige Folgerungen gegenüber dem Täter sind zu ziehen. In Frage kommen als Maßnahmen:

- Ausschluss des Täters auf Zeit und Dauer von einzelnen Veranstaltungen, aus dem Heim, schließlich auch aus der Gruppe.
- Der Täter hat vor der Gruppe und den Betreuern Rede und Antwort zu stehen und wird hier letztmalig verwarnet und auf weitere Folgerungen hingewiesen (z. B. nach Hause schicken).

9.4 Aufsichtspflichtverletzung

Die richtige Erfüllung der Aufsichtspflicht ist nicht nur eine rechtliche, sondern auch eine moralische Aufgabe eines jeden Betreuers! Aus der reifen Zugrundelegung der allgemein gültigen Werte und Normen ergeben sich die rechtlichen Bestimmungen letztlich ganz von selbst. Bei angeblicher Aufsichtspflichtverletzung liegt die Beweislast immer beim Betreuer!

Wer aber nachweisbar nach den drei Betreuergrundsätzen Belehren und Warnen, ständig Überwachen und Eingreifen verfährt, wird kaum wegen Verletzung seiner Aufsichtspflicht schuldig gesprochen werden können – auch dann nicht, wenn es dennoch zum Schaden kommt. Es gibt strafrechtliche Bestimmungen, die Betreuer besonders zu beachten haben:

- Vermeidung von grobem Unfug,
- Schutz der Kinder/Jugendlichen vor sittlichen Gefahren,
- Beachtung fremder Sitten und Gebräuche,
- Verhinderung von Verstößen gegen das Jugendschutzgesetz,
- Befolgung der Bestimmungen über den Naturschutz.

Bei geringsten Unklarheiten muss der Betreuer sofort den Leiter zu Rate ziehen.

Es sollte selbstverständlich sein, dass sich jeder Betreuer darüber im Klaren ist, dass er einen 24-Stunden-Tag hat, und dass er morgens pünktlich aufstehen muss – nicht zuletzt, weil ein verspäteter und verschlafener Betreuer vor allem bei den Kindern einen schlechten Eindruck erweckt.

9.5 Sexualstrafrecht

In den für uns, also für Tätige in der Kinder- und Jugendarbeit, bedeutsamen Bestimmungen des StGB (§§ 174, 175, 176, 180 und 182) soll die ungestörte Entwicklung des jungen Menschen von vorzeitigen und gefährlichen sexuellen Erlebnissen abgeschirmt werden. Sexuell ist eine Handlung, wenn sie nach allgemeinem Verständnis das Geschlechtliche im Menschen zum Gegenstand hat. Harmlose Zärtlichkeiten wie Umarmungen, Streicheln und übliche Küsse ("Gute-Nacht-Küsse") gelten nicht als sexuelle Handlungen. Als strafbare Handlungen kommen demnach in Frage:

- Geschlechtsverkehr
- Petting
- Zungenküsse
- Betasten der weiblichen Brust oder der Geschlechtsteile – auch über der Kleidung

Verboten und bestraft werden insbesondere die Förderung sexueller Handlungen Minderjähriger (§ 180 StGB) durch Vermitteln, durch Gewähren und Verschaffen von Gelegenheit, durch Vermitteln gegen Entgelt (Vorschub leisten durch Vermitteln), durch Ausnutzung des Obhutsverhältnisses (Missbrauch des Abhängigen).

Das bedeutet für Ferienfreizeiten, dass Sex unter 16 Jahren weder gefördert noch geduldet werden darf. Auch Unterlassung der Verhinderung der sexuellen Handlung gilt als Vorschub leisten und ist strafbar! Jungen und Mädchen sollte also grundsätzlich in getrennten Schlafräumen untergebracht werden. Sollte das nicht möglich sein, ist erhöhte Aufsicht zu sichern.

§ 174 StGB (Sexueller Missbrauch von Schutzbefohlenen), § 176 StGB (Sexueller Missbrauch von Kindern) sowie § 182 StGB (Verführung) sind besonders zu beachten:

- (1) Wer ein Mädchen unter sechzehn Jahren dazu verführt, mit ihm den Beischlaf zu vollziehen, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Die Tat wird nur auf Antrag verfolgt. Die Verfolgung ist ausgeschlossen, wenn der Täter die Verführte geheiratet hat.
- (3) Bei einem Täter, der zur Zeit der Tat noch nicht 21 Jahre alt war, kann das Gericht von einer Bestrafung nach dieser Vorschrift absehen.

Beispiel: Betreuer B. hat in einer Ferienfreizeit mit der 15-jährigen M., die wesentlich älter aussah, geschlechtlich verkehrt. B. war der Meinung, M. sei mindestens 16 Jahre alt, hat sich B. nach § 174 StGB strafbar gemacht?

9.6 Weitere Fälle

a) Briefgeheimnis

Post an die Teilnehmer darf grundsätzlich nicht geöffnet werden. Ausnahme: Die Erziehungsberechtigten haben den Gruppenleiter ausdrücklich zur Öffnung ermächtigt. Wenn Betreuer es für ungünstig halten, dem Kind die Post zu geben, ist der ungeöffnete Brief an die Eltern weiterzuleiten.

b) Fahrlässige Körperverletzung, fahrlässige Tötung, körperliche Züchtigung

Die Sorgfalt des Gruppenleiters muss der Unerfahrenheit der Teilnehmer angemessen werden. Beispiele:

- Gefährlicher Aufstieg in Hochgebirge ohne Bergführer und ohne die erforderlichen Sicherungsmaßnahmen,
- Wattwanderungen ohne Führer,
- Übermäßige körperliche Anstrengungen verlangen.

Körperliche Züchtigung ist dem Jugendgruppenleiter verboten, weil er kein Erziehungsrecht hat, solche Maßnahmen nicht mit den Motiven, Zielen und Methoden der Jugendarbeit vereinbar sind und es zu Misshandlungen und Körperverletzungen kommen kann.

c) Freiheitsbeschränkung

Im Rahmen ihres Erziehungsrechts dürfen Eltern, Lehrer, Vormund, Heimleiter usw. Kinder und Jugendliche einsperren (z. B. Hausarrest), ihre persönliche Freiheit also einschränken. Das Recht des Jugendgruppenleiters reicht nicht so weit, d. h. er darf nicht in die persönliche Freiheit eingreifen.

Ausnahme: Wenn das "wohlverstandene" eigene Interesse des Teilnehmers oder das der Gruppe ernstlich bedroht ist, z. B. Isolierung eines Infektionskranken. Allerdings darf die Selbsthilfe nur so weit gehen, wie zur Abwendung der Gefahr erforderlich ist.

d) Grober Unfug

Was in der Regel bei Erwachsenen als böse Absicht anzusehen ist, ist beim Jugendlichen oft tatsächlich nur grober Unfug, wenn es sich auch um Straftaten im Sinne des Gesetzes handelt. Er kann definiert werden als Grenzen überschreiten, austoben ohne Folgen zu beachten und ohne zielgerichteten bösen Vorsatz. Dennoch ist grober Unfug strafbar und Jugendgruppenleiter verstoßen gegen die Aufsichtspflicht, wenn sie ihre Jugendlichen nicht davon abhalten. Beispiele:

- Verletzung amtlicher Bekanntmachungen
- Missbrauch von Notrufen und Beeinträchtigung von Unfallverhütungs- und Nothilfemitteln
- Störung der Religionsausübung (absichtlich oder in grober Weise)
- Sachbeschädigung und Zerstörung fremder Sachen
- Gefährliche Eingriffe in den Bahn-, Schiffs- und Luftverkehr (z. B. durch Zerstören, Beschädigen und Beseitigen von Anlagen, durch Bereiten von Hindernissen, durch falsche Signale oder Zeichen u. ä.). Schon der Versuch ist strafbar!
- Gefährliche Eingriffe in den Straßenverkehr (hier gilt dasselbe)
- Beschädigung von Wasserbauten (Wasserleitungen, Schleusen, Wehre, Deiche, Dämme u. ä. sowie Brücken, Fähren, Wege, Schutzwehre an Bergwerksbetrieben etc.)

e) Grundstückseigentum

Es ist beispielsweise darauf zu achten, ob bestimmte Wege, Wiesen, Flächen, Wasserflächen, Wälder etc. sich im privaten Besitz befinden oder frei zugänglich sind.

f) Boden- und Walderzeugnisse

Auch wenn es harmlos erscheint – das "Klauen" von z. B. Obst aus Nachbars Garten ist nach wie vor Diebstahl. Ebenso sollte beim Abpflücken von Pflanzen darauf geachtet werden, ob diese beispielsweise unter Naturschutz stehen oder nicht.

g) Jagd- und fischbare Tiere

Angeln, Fischen oder jegliche Art von Jagen von Tieren ist ebenfalls unzulässig.

h) Feuerverhütung

Gerade in den Sommermonaten besteht grundsätzlich erhöhte Waldbrandgefahr. Offenes Feuer darf daher nur an besonders kenntlich gemachten Standorten (z. B. Grillplätze) gemacht werden. Ebenso ist das Rauchen im Wald verboten.

i) Baden und Schwimmen

Ein sog. „Rettungsschwimmerschein“ für Ferienbetreuer/innen ist nicht gesetzlich vorgeschrieben, aber grundsätzlich zu empfehlen. Baden und Schwimmen ist nur dort zulässig, wo es ausdrücklich gestattet ist, d. h. in öffentlichen Schwimmbädern, Badeseen oder Stränden. Auf den Anmeldezetteln bitte beachten, ob angekreuzt ist, dass die Kinder schwimmen dürfen bzw. Freischwimmer oder Nichtschwimmer sind. Die Nichtschwimmer besonders, aber auch die Schwimmer müssen beaufsichtigt werden. Es empfiehlt sich in jedem Fall, beim Betreten eines beaufsichtigten Bades, Badesees oder Strandabschnittes den Schwimmmeister über Ankunft der Gruppe bei Nennung der Teilnehmerzahl im Hinblick auf eine teilweise Delegation der Aufsichtspflicht anzumelden. Hier eine Checkliste mit Baderegeln:

- Die Teilnehmer sollten nicht erhitzt oder direkt nach Mahlzeiten baden.
- Nach einer warmen Mahlzeit sollte mindestens ein Zeitraum von eineinhalb Stunden abgewartet werden.
- Mit leerem Magen sollten die Kinder/Jugendlichen allerdings auch nicht baden gehen.
- Vor dem Baden ist eine Abkühlung notwendig.
- Unbekannte Ufer bergen Gefahren. Niemals in unbekannte Gewässer springen!
- Teilnehmer, die vorzeitig das Wasser verlassen, melden sich beim Aufsicht führenden Betreuer ab; nachträglich ins Wasser gehende Teilnehmer melden sich beim Betreuer an.
- Die aus dem Wasser kommenden Teilnehmer sollten sich umgehend abtrocknen und, wenn möglich, trockene Badekleidung anziehen.
- Bei (auch nur aufziehenden) Gewittern sind die badenden Teilnehmer unverzüglich aus dem Wasser zu holen.
- Bei Nacht oder für unter Alkoholeinfluss stehende Teilnehmer ist das Baden zu verbieten.
- Eine zusätzliche Sicherheitsregel kann das sog. „Zwillingssystem“ sein: Zwei Kinder/Jugendliche bilden ein Paar und passen gegenseitig aufeinander auf.

j) Verhalten im Straßenverkehr

Den Betreuern kommt auch hier eine besondere Vorbildfunktion zu, d. h., auch wenn man es von zu Hause aus gewohnt ist, "schon mal bei Rot über die Straße zu gehen", im Ferienlager kann und darf dies nicht passieren. Gefährliche Straßen bzw. Verkehrssituationen sind grundsätzlich zu vermeiden. Falls dies nicht anders möglich ist, muss außerhalb von Ortschaften auf der linken Straßenseite in Reihe gegangen werden, größere Gruppen können in Zweierreihen eng aufgeschlossen rechts gehen.

k) Programmfreie Zeit im Ferienlager

Kinderfreizeit ist keine Betreuerfreizeit, ein, besser zwei Betreuer müssen immer Aufsicht führen.

l) Trampen

Trampen sowie Mitnahme von Kindern in privaten Autos ist streng verboten!

9.7 Fragebogen zur Aufsichtspflicht

Der nachfolgende Fragebogen dient als kleine Übung zum Thema. Die Auflösung findet sich nachfolgend.

1. Die Eltern geben für die Dauer des Feriendaufenthaltes bestimmte Rechte und Pflichten an die Betreuer ab. Welche Rechten und Pflichten sind gemeint?
 - Schadensersatzpflicht
 - Aufenthaltsbestimmungsrecht
 - Erziehungspflicht
 - Aufsichtspflicht
 - Das Recht, die Post einzusehen

2. Der Betreuer haftet durch seine Aufsichtspflicht für bestimmte Schäden. Welche Schäden sind gemeint?
 - Schäden durch das Kind an 3. Personen
 - Schäden durch das Kind an Sachen
 - Schäden am Kind selbst
 - Schäden am Betreuer

3. Der Betreuer muss, um seiner Aufsichtspflicht zu genügen und damit die Kinder vor Schaden bewahrt werden, belehren, warnen, überwachen und notfalls eingreifen. Wovon sind diese Maßnahmen u. a. abhängig?
 - Alter des Kindes
 - Reifegrad des Kindes
 - Religionszugehörigkeit des Kindes
 - Erziehungsstil des Betreuers
 - Zielsetzung der Maßnahme

4. Die Tante eines Kindes kommt zu Besuch und möchte mit dem Kind spazieren gehen. Wie muss der Betreuer handeln?
 - Kind mitgeben
 - Schriftliche Bescheinigung von der Tante geben lassen und Kind mitgeben
 - Kind nicht mitgeben
 - Kind nach Anruf bei den Eltern mitgeben

5. Wer ist im Schwimmbad für die Kinder verantwortlich?
 - Betreuer
 - Bademeister
 - Betreuer und Bademeister

6. Wann endet die Aufsichtspflicht?
 - Abends gegen 22.00 Uhr
 - Nach der Abfahrt des Busses/Zuges vom Ferienort
 - Bei der Abgabe des Kindes nach der Ankunft
 - Bei der Ankunft des Kindes zu Hause

7. Was haben Fußgänger im Straßenverkehr außerhalb geschlossener Ortschaften zu beachten?
 - Gehweg benutzen
 - Linken Seitenstreifen benutzen
 - Rechten Seitenstreifen benutzen
 - Bei Straßen ohne Gehweg den Linienbus benutzen

8. Ein Betreuer sieht, wie die 14-jährige Andrea mit dem 16-jährigen Markus in einem Zelt verschwindet, nachdem die beiden den ganzen Abend eng umschlungen am Lagerfeuer saßen. Was ist zu tun?
- Weil der Betreuer die beiden als "aufgeklärt" und "reif" einschätzt, gibt er Markus und Andrea diskret ein Kondom.
 - Der Betreuer schlägt den beiden verständnisvoll, aber doch energisch vor, beim Lagerfeuer zu bleiben und dort zu schmusen.
 - Die beiden müssen in Ruhe gelassen werden.
9. Wie setzt man den Jugendschutz im Ferienlager am besten um?
- Jugendliche ab 14 dürfen in der Zeit von 21.00 – 22.00 Uhr täglich eine Flasche (0,5 l) Bier trinken.
 - Die Barkeeper-AG probiert auf der Disco die besten Rezepte für alkoholfreie Cocktails aus.
 - Der Betreuer der Ü16-Gruppe spendiert seinen Teilnehmern nach der Abendwanderung ein Kölsch (0,2 l) in der Kneipe.
 - Wenn „die Kleinen“ im Bett sind, dürfen die 16- und 17-jährigen am Lagerfeuer schnell noch eine rauchen.
 - Alle ab 14 bekommen bei der ersten Taschengeldausgabe gratis ein Kondom und ein Aufklärungsheftchen dazu.
 - Die Betreuerinnen und Betreuer bieten nach dem Abendessen eine Beratungs-Sprechstunde an.
10. Wie lauten die „Drei goldenen Betreuerregeln“?
- Viel trinken
 - Vorsorgliche Belehrung und Warnung
 - Täglich duschen
 - Ständige Überwachung
 - Mindestens acht Stunden schlafen
 - Nach 22.00 Uhr alle Etagentüren abschließen
 - Eingreifen von Fall zu Fall

Auflösung:

Frage 1: 1 und 3	Frage 6: 3
Frage 2: 1, 2 und 3	Frage 7: 1 und 2
Frage 3: 1, 2 und 4	Frage 8: 2
Frage 4: 3	Frage 9: 2, 3, und 6
Frage 5: 3	Frage 10: 2, 4 und 7

9.8 Jugendschutzgesetz

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) unterliegt häufigen Änderungen und Ergänzungen. Auf einen Abdruck an dieser Stelle wird daher verzichtet. Eine aktuelle Version ist auf www.stadt-kerpen.de, „Soziales & Bildung“, rechte Spalte, „Jugendschutz aktuell“, ständig abrufbar.

Hier findet man alphabetisch geordnet eine Vielzahl von Stichworten und Suchbegriffen zum Themenkreis des Erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes. Diese Infobörse ist für die Belange von Kindern, Jugendlichen und Eltern bzw. Erwachsenen gleichermaßen interessant. Ebenso können sich hier Fachkräfte der Jugendhilfe und des Gesundheitswesens informieren. Natürlich finden hier auch ehrenamtliche Betreuer und Helfer innerhalb von Freizeit- und Ferienaktion Rat und Hilfe. Die Auflistung wird ständig aktualisiert und ergänzt.

Ansprechpartner im Bereich des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes ist die Jugendschutzfachkraft im Jugendamt Kerpen, Kontaktdaten vorne im Impressum. Das Jugendschutzgesetz ist auch als Broschüre verfügbar und wird auf Wunsch auch gerne per Post zugesandt, Kontaktdaten wie vor.

9.9 Kinderschutz in Ferienfreizeiten

Das Thema Kinderschutz in Ferienfreizeiten erlangt immer größere Bedeutung. Auf ehrenamtliche Betreuer kommen in diesem Zusammenhang besondere Aufgaben und Anforderungen zu. Somit ist dieses Thema auf den Juleica-Schulungen des Jugendamtes Kerpen zum festen Bestandteil geworden. Der Fachdienst Kinderschutz des Jugendamtes Kerpen hat hierzu eine Powerpointpräsentation entwickelt. Sie ist auf www.stadt-kerpen.de wie folgt zu finden:

- Menüpunkt „Soziales & Bildung“ oben in der Mitte anklicken
- in der linken Spalte auf Zielgruppe „Jugendliche“ gehen
- in der Mitte links den Begriff „Freizeit“ aufrufen
- dann 2. Link von unten in der linken Hälfte „Jugendarbeit“ anklicken
- im dortigen Text ist das Wort „Schulungsmodul“ entsprechend unterlegt

Stichwortsammlung zu Punkt 6 der vorgenannten Folie:

Was braucht ein Kind?	Was schadet einem Kind?
Fürsorge und Erziehung	Vernachlässigung
Liebe	Überbehütung
Nahrung	Vernachlässigung der Grundbedürfnisse
Kleidung	
Einfühlsame und verständnisvolle Eltern	Chaotisches Umfeld, unklare Strukturen, mangelnde Hygiene
Vertrauensperson	Einsamkeit
Orientierung	Orientierungslosigkeit
Gepflegtes und sauberes Umfeld	Diskriminierung, Erniedrigung
Sicherheit	Schutzlosigkeit
Regeln und Grenzen	Nicht adäquate Verbote/Regeln
Emotionale Wärme	Emotionale Kälte
Erfahrungen	Überforderung
Freiräume	Zu hoher Medienkonsum
Zuneigung	Missbrauch
Aufmerksamkeit	Nichtbeachtung, Leistungsdruck
Rückzugsort	Isolation
Geborgenheit	Demütigung
Vorbilder	Schlechte Vorbilder

Auf den bisherigen Juleica-Schulungen besprochene Fallbeispiele, die als Anregungen für vorherige Teamtreffen dienen mögen:

- Auf einer Freizeit erzählen sich 11-jährige gegenseitig von Horrorfilmen, während Du daneben stehst. Wie gehst Du damit um?
- Auf einer Freizeit werden 13-jährige von Dir dabei erwischt, während sie Alkohol trinken. Wie gehst Du vor?
- Ein Junge ärgert nach einer Schulveranstaltung über längere Zeit hinweg ein anderes Kind. Plötzlich fängt seine Mutter an ihn ausbruchsartig anzuschreien. Was machst Du?
- Anwohner fühlen sich durch den Lärm der Kinder und Jugendlichen im Bereich des Wohnhauses gestört. Sie beschweren sich lautstark und drohen damit die Polizei zu rufen. Was unternimmst Du?
- Ein 11-jähriges Mädchen erzählt einer Mitarbeiterin auf einer Freizeit, dass sie ihren 18-jährigen Freund sehr vermisse. Wie gehst Du mit dieser Information um?
- Aussage einer Mutter, die ihr Kind von der Ferienwoche abholt: „Schön, dass die Kinder hier spielen können. Zuhause gucken sie nur fern und gehen nie raus.“ Wie gehst Du mit dieser Information um?
- Bei einem Zeltlager fällt ein Kind auf, das nicht ausreichende Bekleidung mit hat. Vor allem fehlen Unterwäsche und Socken. Wie gehst Du vor?
- Ein Junge kommt zum Jugendtreff auch im Winter immer im T-Shirt und dünner Jacke. Er ist still und zurückhaltend. Bei der Freizeit hat er nur ein Paar Gummistiefel. Er wird aufgrund seines Äußeren und der unpassenden Kleidung oft von den anderen geärgert. Was unternimmst Du?

Wichtige Gesetzestexte zum Thema Kindeswohl

§ 1631 BGB Inhalt und Grenzen der Personensorge

- (1) Die Personensorge umfasst insbesondere die Pflicht und das Recht, das Kind zu pflegen, zu erziehen, zu beaufsichtigen und seinen Aufenthalt zu bestimmen.
- (2) Kinder haben ein Recht auf gewaltfreie Erziehung. Körperliche Bestrafungen, seelische Verletzungen und andere entwürdigende Maßnahmen sind unzulässig.
- (3) Das Familiengericht hat die Eltern auf Antrag bei der Ausübung der Personensorge in geeigneten Fällen zu unterstützen.

§ 1666 BGB Gerichtliche Maßnahmen bei Gefährdung des Kindeswohls

- (1) Wird das körperliche, geistige oder seelische Wohl des Kindes oder sein Vermögen gefährdet und sind die Eltern nicht gewillt oder nicht in der Lage, die Gefahr abzuwenden, so hat das Familiengericht die Maßnahmen zu treffen, die zur Abwendung der Gefahr erforderlich sind.
- (2) In der Regel ist anzunehmen, dass das Vermögen des Kindes gefährdet ist, wenn der Inhaber der Vermögenssorge seine Unterhaltungspflicht gegenüber dem Kind oder seine mit der Vermögenssorge verbundenen Pflichten verletzt oder Anordnungen des Gerichts, die sich auf die Vermögenssorge beziehen, nicht befolgt.
- (3) Zu den gerichtlichen Maßnahmen nach Absatz 1 gehören insbesondere
 1. Gebote, öffentliche Hilfen wie zum Beispiel Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe und der Gesundheitsfürsorge in Anspruch zu nehmen,
 2. Gebote, für die Einhaltung der Schulpflicht zu sorgen,
 3. Verbote, vorübergehend oder auf unbestimmte Zeit die Familienwohnung oder eine andere Wohnung zu nutzen, sich in einem bestimmten Umkreis der Wohnung aufzuhalten oder zu bestimmende andere Orte aufzusuchen, an denen sich das Kind regelmäßig aufhält,
 4. Verbote, Verbindung zum Kind aufzunehmen oder ein Zusammentreffen mit dem Kind herbeizuführen,
 5. die Ersetzung von Erklärungen des Inhabers der elterlichen Sorge,
 6. die teilweise oder vollständige Entziehung der elterlichen Sorge.
- (4) In Angelegenheiten der Personensorge kann das Gericht auch Maßnahmen mit Wirkung gegen einen Dritten treffen.

§ 8a SGB VIII Schutzauftrag bei Kindeswohlgefährdung

(1) Werden dem Jugendamt gewichtige Anhaltspunkte für die Gefährdung des Wohls eines Kindes oder Jugendlichen bekannt, so hat es das Gefährdungsrisiko im Zusammenwirken mehrerer Fachkräfte einzuschätzen. Soweit der wirksame Schutz dieses Kindes oder dieses Jugendlichen nicht in Frage gestellt wird, hat das Jugendamt die Erziehungsberechtigten sowie das Kind oder den Jugendlichen in die Gefährdungseinschätzung einzubeziehen und, sofern dies nach fachlicher Einschätzung erforderlich ist, sich dabei einen unmittelbaren Eindruck von dem Kind und von seiner persönlichen Umgebung zu verschaffen. Hält das Jugendamt zur Abwendung der Gefährdung die Gewährung von Hilfen für geeignet und notwendig, so hat es diese den Erziehungsberechtigten anzubieten.

(2) Hält das Jugendamt das Tätigwerden des Familiengerichts für erforderlich, so hat es das Gericht anzurufen; dies gilt auch, wenn die Erziehungsberechtigten nicht bereit oder in der Lage sind, bei der Abschätzung des Gefährdungsrisikos mitzuwirken. Besteht eine dringende Gefahr und kann die Entscheidung des Gerichts nicht abgewartet werden, so ist das Jugendamt verpflichtet, das Kind oder den Jugendlichen in Obhut zu nehmen.

(3) Soweit zur Abwendung der Gefährdung das Tätigwerden anderer Leistungsträger, der Einrichtungen der Gesundheitshilfe oder der Polizei notwendig ist, hat das Jugendamt auf die Inanspruchnahme durch die Erziehungsberechtigten hinzuwirken. Ist ein sofortiges Tätigwerden erforderlich und wirken die Personensorgeberechtigten oder die Erziehungsberechtigten nicht mit, so schaltet das Jugendamt die anderen zur Abwendung der Gefährdung zuständigen Stellen selbst ein.

(4) In Vereinbarungen mit den Trägern von Einrichtungen und Diensten, die Leistungen nach diesem Buch erbringen, ist sicherzustellen, dass

1. deren Fachkräfte bei Bekanntwerden gewichtiger Anhaltspunkte für die Gefährdung eines von ihnen betreuten Kindes oder Jugendlichen eine Gefährdungseinschätzung vornehmen,
2. bei der Gefährdungseinschätzung eine insoweit erfahrene Fachkraft beratend hinzugezogen wird sowie
3. die Erziehungsberechtigten sowie das Kind oder der Jugendliche in die Gefährdungseinschätzung einbezogen werden, soweit hierdurch der wirksame Schutz des Kindes oder Jugendlichen nicht in Frage gestellt wird.

In die Vereinbarung ist neben den Kriterien für die Qualifikation der beratend hinzuzuziehenden insoweit erfahrenen Fachkraft insbesondere die Verpflichtung aufzunehmen, dass die Fachkräfte der Träger bei den Erziehungsberechtigten auf die Inanspruchnahme von Hilfen hinwirken, wenn sie diese für erforderlich halten, und das Jugendamt informieren, falls die Gefährdung nicht anders abgewendet werden kann.

(5) Werden einem örtlichen Träger gewichtige Anhaltspunkte für die Gefährdung des Wohls eines Kindes oder eines Jugendlichen bekannt, so sind dem für die Gewährung von Leistungen zuständigen örtlichen Träger die Daten mitzuteilen, deren Kenntnis zur Wahrnehmung des Schutzauftrags bei Kindeswohlgefährdung nach § 8a erforderlich ist. Die Mitteilung soll im Rahmen eines Gespräches zwischen den Fachkräften der beiden örtlichen Träger erfolgen, an dem die Personensorgeberechtigten sowie das Kind oder der Jugendliche beteiligt werden sollen, soweit hierdurch der wirksame Schutz des Kindes oder des Jugendlichen nicht in Frage gestellt wird.

Hinweis:

Auf Anfrage wird auch gerne die Broschüre „Kinder schützen“ per Post zugesandt, Kontaktdaten vorne im Impressum.

10. PROGRAMM-TIPPS

10.1 Programmgestaltung ist abhängig von:

- Umgebung
- Besonderheiten der Teilnehmer
- Jahreszeit/Wetter
- Alter der zu betreuenden Gruppe
- Größe der Gruppe
- Länge der Maßnahme
- Anzahl der Betreuer
- Höhe des Budgets

10.2 Vorbereitung:

- Neigungsgruppen festlegen
- finanzielle Mittel prüfen
- Hausordnung beschaffen
- genügend Freizeit einräumen
- Räumlichkeiten zuordnen
- Ortsbegehung durchführen
- grobes Rahmenprogramm erstellen
- Materialliste erstellen
- evtl. Problemfälle besprechen
- persönliche Daten der Teilnehmer checken
- Elternabend durchführen
- Zimmer aufteilen
- Spiele vorbereiten

10.3 Inhaltliche Programmpunkte:

- | | |
|---------------------------------------|--------------------|
| • Zeitung | • Disco |
| • Rallye | • 100-Fragen-Spiel |
| • Wanderungen (auch Nachtwanderungen) | • Tanzen |
| • Sport | • Musikwünsche |
| • Schnitzeljagd | • Spiele |
| • Lagerfeuer | • Bunter Abend |
| • Kreatives | • Tagesausflug |
| • Rollenspiele | • Fotolabor |
| • Gesellschaftsspiele | • Backen |
| • Werken | • Staudamm bauen |
| • Postspiel | • Kochen & Backen |

10.4 Aktivitäten im Gruppenverband:

- Geländebegehung
- Hüttenbau
- diverse Spiele
- Stadtbummel
- Besichtigungen
- Walderkundungen und Wandern
- Vorbereitung von bunten Abenden

10.5 Neigungsgruppen (Auflösung des Gruppenverbandes):

- Sport und Spiel
- Basteln
- Musik
- Theater
- Tänze
- Märchenstunde
- Malen

10.6 Aktivitäten in Großgruppen:

- Geländespiel, hierbei Folgendes beachten:
 - Strecke abgehen und markieren (Kreide, Zettel am Baum etc.)
 - Zeit nehmen
 - Stationen festlegen
 - Aufgaben erarbeiten
 - Weg zur nächsten Station beschreiben können
 - Kaffeepause einplanen
 - Bewertungsverfahren besprechen
 - Siegerehrung planen
 - Preise überlegen
- Lagerfeuer
- Olympiade
- Tagesfahrten
- Schwimmen
- Nachtwanderung
- Schnitzeljagd
- bunter Abend

10.7 Workshop als roter Faden über gesamte Maßnahme:

- Sportturniere
- Theatergruppe
- Zeitungsredaktion
- Musikband
- Bastelprojekt

10.8 Programmbeispiele anhand der o. a. Möglichkeiten:

Ferienfreizeit 12 Tage mit Vollverpflegung – 30 TN

Beispiel für ein Programmraaster

Tag	vormittags	nachmittags	abends
Mo	Ankunft Zimmernaufteilung Einrichten	Hausregeln erklären Gelände zeigen Freispiel	Kennenlernspiele
Di	Tagesausflug Schwimmbad Vorher Verpflegungspakete packen		Freispiel
Mi	Turniertag „Sport und Spiel“		Filmabend
Do	Ganztageswanderung mit Picknick im Wald		Lagerfeuer
Fr	Kreativneigungsgruppen nach Wahl	Kreativneigungsgruppen nach Wahl	Präsentation der Neigungs- gruppenergebnisse
Sa	Ganztagesausflug Tierpark Vorher Verpflegungspakete packen		Freispiel
So	Theater-, Schauspiel- bzw. Musicalprojekt-AG	Theater-, Schauspiel- bzw. Musicalprojekt-AG	Aufführung
Mo	Tagesausflug Abenteuerspielplatz mit Picknick		Liederabend
Di	Gruppenspiele	Freispiel	Nachtwanderung
Mi	Vorbereitung Stadtrallye	Durchführung Stadtrallye	Preisverleihung Stadtrallye
Do	Haus und Gelände auf- räumen und säubern	Vorbereitung Abschlussabend	Abschlussabend mit Disco
Fr	Kofferpacken	Heimfahrt	-

Organisatorische Dinge

<p>Vor der Freizeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haus aussuchen und Termin festlegen (Tipp: Jugendhof Finkenbergr in Blankenheim oder Jugendbildungsstätte „Haus Brauweiler“ in Guidel / Frankreich) • Kosten ermitteln (Haus, Fahrt, Programm, Honorare, Taschengeld, Zuschüsse beantragen, Spenden sammeln etc.) • Ausschreibung und Anmeldung fertigen • Betreuersteam zusammenstellen • Teilnehmerzahl festlegen • Vortreffen im Betreuersteam • Infoabend mit Eltern und Kindern • Infobrief verfassen • Regelwerk erarbeiten • Materialien kaufen • Erste-Hilfe-Koffer prüfen • Programm erstellen • Zimmer und Gruppen aufteilen • Pädagogische Linie im Team abstimmen 	<p>Während der Freizeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln festlegen • Abgabe von Wertsachen organisieren • Das Wetter im Blick behalten • Nach dem Frühstück Tagesablauf mit Teilnehmern besprechen • Abends Tagesauswertung im Team • Nachtruhezeiten altersgerecht festlegen • Erlaubnisse einholen z. B. für Lagerfeuer, Schnitzeljagd, Waldaktionen etc. • Taschengeldausgabe durch „Lagerbank“ mit „Sparbuch“
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Zeltlager 9 Tage mit Selbstverpflegung – 20 TN

Beispiel für ein Programmraaster

Tag	vormittags	nachmittags	abends
Sa	Anreise Aufbau	Zelte aufteilen Programm erläutern	Grillen & Lagerfeuer
So	Kreatives mit Naturmaterialien	Kreatives mit Naturmaterialien	Liederabend
Mo	Freispiel	Bogenschießen	Nachtwanderung
Di	Freispiel	Kistenklettern	Kreativworkshop
Mi	Freispiel	Schnitzeljagd	Gesellschaftsspiele
Do	Tageswanderung mit Picknick		Geschichten erzählen am Lagerfeuer
Fr	Neigungsgruppen	Freispiel	Lagerfeuer mit Stockbrot
Sa	Sportspiele	Vorbereitung Abschlussparty	Abschlussparty
So	Abbau, Aufräumen, Sau- bermachen	Heimreise	

Organisatorische Dinge

Im Wesentlichen deckungsgleich mit denen einer Ferienfreizeit wie vor, zusätzlich jedoch zusätzlich Berechnung und Organisation der täglichen Verpflegung.

Weitere Programmpunkte bei Meeresnähe

Lagerfeuer am Strand, Strandwanderung, Beachvolleyballturnier, Museumsbesuche mit Regionalbezug, Besichtigung von technischen Anlagen (z. B. Gezeitenkraftwerk), Schiffsausflug (evtl. mit Krabbenfischen), Surfkurs, Führung durch Naturschutzgebiete etc.

Ferienspiele 10 Tage ohne Übernachtung – 50 TN

Beispiel für ein Programmrastrer

Tag	vormittags	nachmittags
Mo	Gruppeneinteilung Kennenlernspiele	Sportspiele
Di	Gruppenspiele	Workshops
Mi	Mottotag „Zirkus“ Vorbereitung & Training	Mottotag „Zirkus“ Aufführungen
Do	Tagesausflug in die Erftlagune	
Fr	Workshops	Waldspaziergang mit Picknick
Sa	Kein Betrieb	Kein Betrieb
So	Kein Betrieb	Kein Betrieb
Mo	Kochkurs: Pizza, Salat, Nachtisch	Workshops
Di	Workshops	Kinonachmittag im Capitol oder Euromax
Mi	Mottotag „Auf den Spuren von Robin Hood“: Stationen	Mottotag „Auf den Spuren von Robin Hood“: Lagerfeuer & Grillen
Do	Tagesausflug ins Phantasialand oder in den Movie-Park	
Fr	Abschlussfest Vorbereitungen	Abschlussfest Aufführungen (mit Eltern)

Organisatorische Dinge

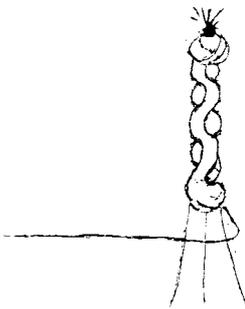
<p>Gruppeneinteilung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 Gruppen • Je 10 Kinder • Je 2 Betreuer • 6-9 Jahre und 10-13 Jahre separat 	<p>Teilnahmegebühren anhängig von:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausflügen • Materialkosten • Verpflegung • Zuschüssen
<p>Zeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 09.00 – 12.00 Uhr Vormittagsprogramm • 12.00 – 13.00 Uhr Mittagessen & Pause • 13.00 – 16.00 Uhr Nachmittagsprogramm 	<p>Mottotage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zirkus: Akrobatik, Clowns, Tierdompteure, Jonglage, Einrad • Robin Hood: Pfeil & Bogen, Schnitzen, Schnitzeljagd, Lagerfeuer, Grillen, Spiele für draußen
<p>Gruppenspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Twister, Schwungtuch, Räuber & Gendarm, Kreisspiele Brettspiele 	<p>Sportspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Völker-, Dreier-, Zombie-, Brenn-, Fuß- und Basketball, Tischtennis
<p>Abschlussfest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung: Kochen, Backen, Essensspenden, Deko, Schminken, generalprobe • Durchführung: Präsentation Theaterworkshop, Präsentation von Erlerntem, gemeinsames Essen 	<p>Workshops:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sport: Badminton, Fußball, Basketball, Gruppenspiele • Kreativ: Schmuck, Batik, Serviettenteknik, Traumfänger, Fimo • Theater: verschiedene Sketche • Werken: Schnitzen, Vogelhäuschenbau, Löten, Töpfern

11. BASTELANLEITUNGEN**Armband aus Stickgarn****Material:**

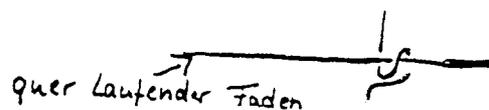
- Stickgarn

Herstellung:

Zunächst werden 6 – 10 Fäden in beliebiger Farbe in Armlänge geschnitten. Sie werden zusammengelegt und am Ende verknotet, ca. 2 cm geflochten und am Ende des Geflochtenen nochmals verknotet. Nun legt man die Fäden in der Reihenfolge der gewünschten Farben und beginnt mit dem Knüpfen: Der rechts außen liegende Faden wird quer über alle anderen gelegt und von jedem anderen Faden mit zwei Knoten verknüpft.



Ein umknüpfender Knoten:



doppelt geknüpft:



Nachdem eine ganze Reihe so geknüpft wurde, bleibt der ungeknüpfte Faden links liegen. Von rechts wird ein neuer über alle anderen gelegt und eine neue Reihe beginnt. Stets sollte der quer laufende Faden stramm und möglichst senkrecht zu den knüpfenden Fäden gehalten werden. Es wird geknüpft, bis das Armband lang genug ist. Zum Abschluss wird nochmals geknotet, 2 cm geflochten und verknotet.

Bau einer Hundemarionette**Material:**

- 1 Styroporkugel, Ø ca. 8 cm
- 1 Rundholz, ca. 15 – 20 cm lang, Ø 2 cm
- 1 ca. 15 – 20 cm langes, viereckiges Stück Holz für das Marionettenkreuz
- flüssiger Klebstoff
- Wollreste

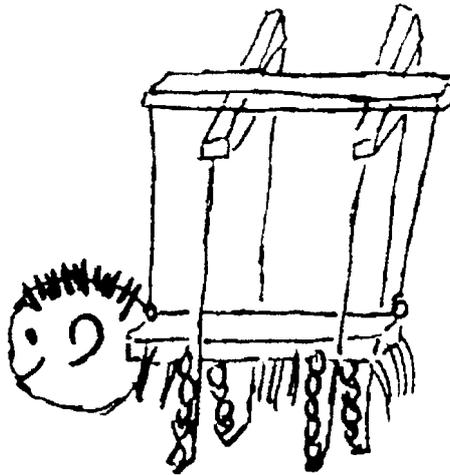
Herstellung:

Zunächst wird das Rundholz in die Styroporkugel gesteckt, evtl. festgeklebt. Danach werden Kopf und Körper des Hundes zunächst mit Klebstoff bestrichen und dann mit Wolle umwickelt, bis man Holz und Styropor nicht mehr sehen kann. Anschließend wird die Körperbehaarung hergestellt, indem man Wollfäden in beliebiger Länge schneidet und die Fäden um den Körper klebt oder darum knotet.

Erweiternde Anregungen:

- Beine kann man in Form von geflochtenen Zöpfen an den Körper kleben. Es empfiehlt sich die Überlegung, ob man nicht ein richtiges Marionettenkreuz bauen sollte mit Querhölzern für jedes Paar Beine.
- Augen aus Knöpfen und bemalter Pappe herstellen
- Erweiterte Kopfbehaarung

Zur Aufhängung am Kreuz:



Herstellung von Gewürzbildern

Material:

- Klebstoff
- weißes Papier oder Pappe
- verschiedene Gewürze (z. B. Salz, Pfeffer, Paprika etc.)
- verschiedene Hülsenfrüchte (Linsen, Erbsen etc.)

Herstellung:

Zuerst wird auf dem weißen Papier das gewünschte Bildmotiv mit Bleistift aufgezeichnet. Danach werden die gewünschten, mit Gewürzen auszufüllenden Flächen zuerst mit Klebstoff behandelt. Die Gewürze werden nun hintereinander auf das Bild gestreut bzw. geklebt. Zum Schluss kann man das Bild noch mit Klarlack besprühen oder bepinseln.

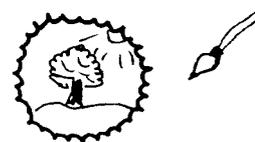
Sticker

Material:

- Kronkorken
- Anstecknadeln zum Aufkleben
- Pattex oder Zweikomponentenkleber
- Plakafarbe

Herstellung:

Die Anstecknadeln hinten auf die Kronkorken kleben; so kann man besser malen, da man an der Nadel das Ganze festhalten kann. Anschließend mit einer Farbe grundieren, dann weiter bemalen.



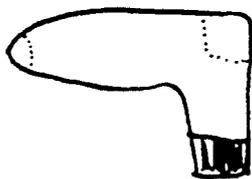
Strumpfpuppen

Material:

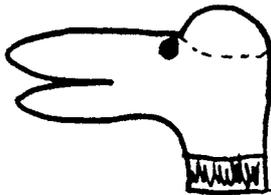
- Alte Strümpfe
- Pappe
- Tonpapier
- Stoff-, Leder- und Wollreste
- Klebstoff
- Perlen für die Augen

Herstellung:

- Mit Strumpf die richtige (grobe) Endform ausprobieren.



- Hacke: Augenwülste oder Stirn wird ausgestopft, ggf. ein klein wenig einnähen (aber für Kinder unnötig, da zu schwierig)



- Zehen und Spann werden eingeschlagen, sodass dies den Mund ergibt, ggf. einschneiden, sodass eine wirkliche Öffnung entsteht; diesen Mund auf jeden Fall mit Pappe verstärken.



- Augen aus Holzperlen
- Weitere Dinge, die das "Tier" braucht, ankleben (Haare, Zähne, Zunge u. ä.)

Batiken

- a) Schnur- oder Knotenbatik
- b) Tropfbatik
- c) Knüpfbatik

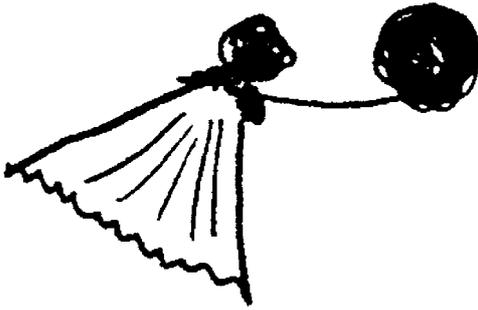
zu a)

Material:

- Baumwolltücher (alte Laken u. ä., ggf. auch T-Shirt, Unterhemd)
- Batikfarbe und Fixierer und Salz (nach Anleitung anrühren)
- Alte Eimer oder große Blechdosen
- Stöcke zum Umrühren
- Wolle oder Kordel

Herstellung:

Zipfel knoten bzw. mit Wolle abschnüren, dann



- in Batikfarbe tauchen
- unter Wasserhahn ausspülen, bis keine Farbe mehr ausgespült wird
- in Fixierer tauchen
- Knoten bzw. Schnüre lösen
- trocknen lassen

zu b)

Material:

- wie oben außer Wolle/Kordel, dafür Kerzen

Herstellung:

- mit Kerze Wachs auf Stoff tropfen lassen
- einfärben wie oben
- nach Trocknen Wachs ausbügeln mit Zeitungs- oder Löschpapier

zu c)

Material:

- Textilfarben (z. B. Deko) oder Naturfarben (z. B. Zwiebelschale, Kamille, Ahornblatt)
- Essig, Salz
- Rührstock
- Kordel
- Gummiringe oder Bastfarben
- evtl. Plastikhandschuhe
- je Farbe ein Gefäß

Stoff:

- Weiße oder hellfarbige Stoffe aus Naturfasern wie Baumwolle, Leinen, Nessel, Popeline o. ä. (dürfen nicht imprägniert sein!)

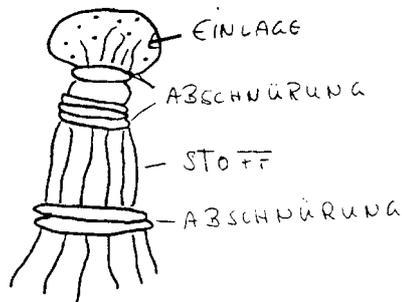
Herstellung:

Von jeher hat der Mensch den Drang, Farbe zu erleben und sich mit farbigen Gegenständen zu umgeben. Wir haben heute die Möglichkeit, unterschiedliche Materialien mit Naturfarben oder verschiedenen Farben zu färben. Zu den faszinierendsten Techniken gehören dabei die Musterrfärbetechniken. Dabei wird durch im Stoff angebrachte Reservierungen an den zu musternenden Stellen das Eindringen der Farbe verhindert, sodass das Gewebe nur an den freibleibenden Stellen gefärbt wird. Durch Wiederholen des Färbevorganges können vielfarbige Muster entstehen. Dabei ist es am günstigsten, vom Hellen ins Dunkle zu färben. Man bringt nach und nach zwischen den Färbevorgängen die Reservierungen an, bis der dunkelste Farbton erreicht ist. Nach Beendigung aller Färbevorgänge werden die Reservierungen entfernt.

Verfahren der Mustererzeugung:

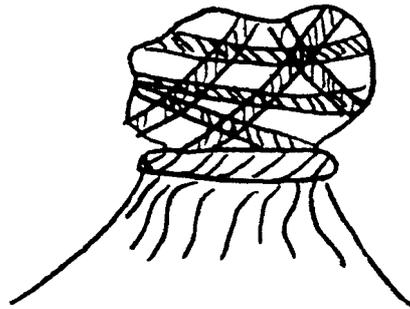
- Erbsentechnik

Dabei entstehen große und kleine Punkte oder konzentrische Kreise. Größere Kreise benötigen eine Einlage (Erbsen, Perlen...). Unterhalb der Einlage wird der Stoff abgeschnürt.



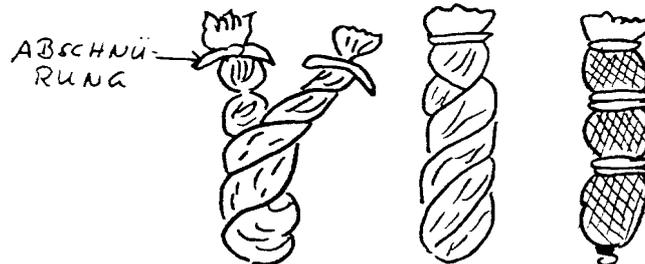
- Mamorieren

Tücher werden zu einem Knäuel gerafft und kreuz und quer überwickelt. Sie zeigen nach dem Färben unregelmäßige Änderungen.



- Schlauchtechnik

Das Gewebe wird zusammengefaltet, an den Enden gedreht und zwirnartig übereinandergelegt. Dadurch entstehen unregelmäßige Streifenmuster.



Puppen bzw. Figuren und Sonstiges aus Klorollen

Material:

- Klopapierrollen
- Pappschachteln
- Stoffreste, Woll- und Lederreste
- Pappe oder Tonpapier
- Farben und Klebstoff
- Styroporkugeln

Herstellung:

Hieraus kann alles Mögliche gebastelt werden, was den Kindern in den Sinn kommt, z. B.

- Mäuse



- Hasen



- Hühner



- Marionetten
- Puppen



Wichtig:

- Hierbei kann der Kreativität der Kinder wirklich freier Lauf gelassen werden.
- Ein paar Vorzeige-Tiere oder –Puppen als Anregung sind allerdings schon günstig.
- Da hier alles, was sonst weggeworfen würde, verwendet wird, bleibt diese Bastelei äußerst preiswert.

Klanghölzer

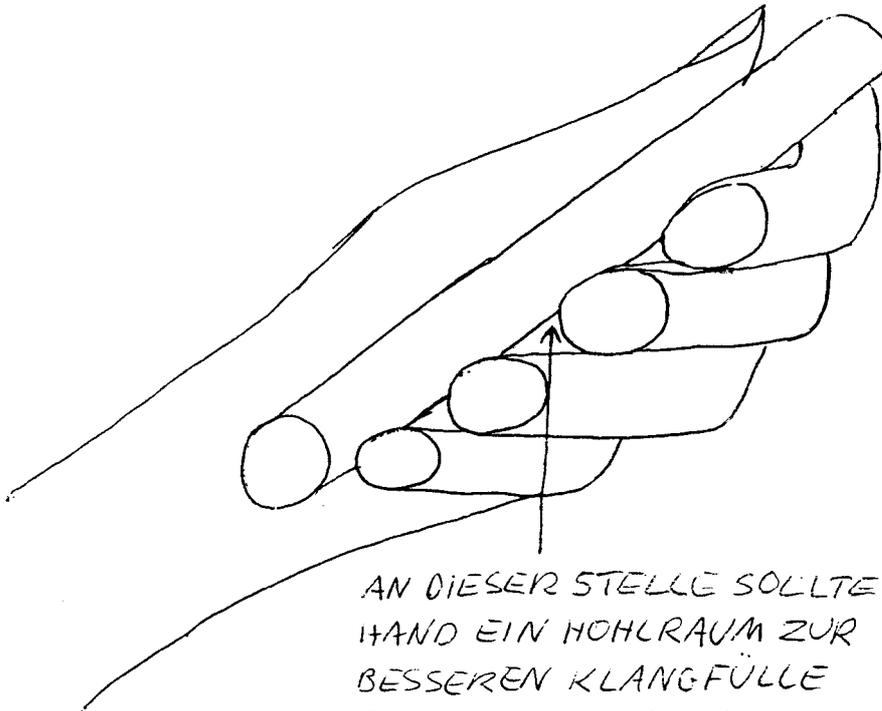
Material:

- Rundhölzer mit ca. 2 bis 3 cm Durchmesser
- Lack
- ggf. Farben

Herstellung:

Zwei Hölzer auf ca. 20 cm Länge zurechtsägen. Durch Aneinanderschlagen prüfen, ob der Klang gut genug ist. Je kürzer die Hölzer werden, desto höher und lauter wird der Klang! Nachdem die Hölzer auf die gewünschte Länge gebracht worden sind, werden sie sorgfältig abgeschmirgelt, dann lackiert oder bemalt (Farbe nicht zu dick aufbringen).

Haltung der Klanghölzer beachten (vgl. Zeichnung).



AN DIESER STELLE SOLLTE IN DER
HAND EIN HOHLRAUM ZUR
BESSEREN KLANGFÜLLE
GEFORMT WERDEN.

MIT DEM ZWEITEN HOLZ
DIESE STELLE ANSCHLAGEN

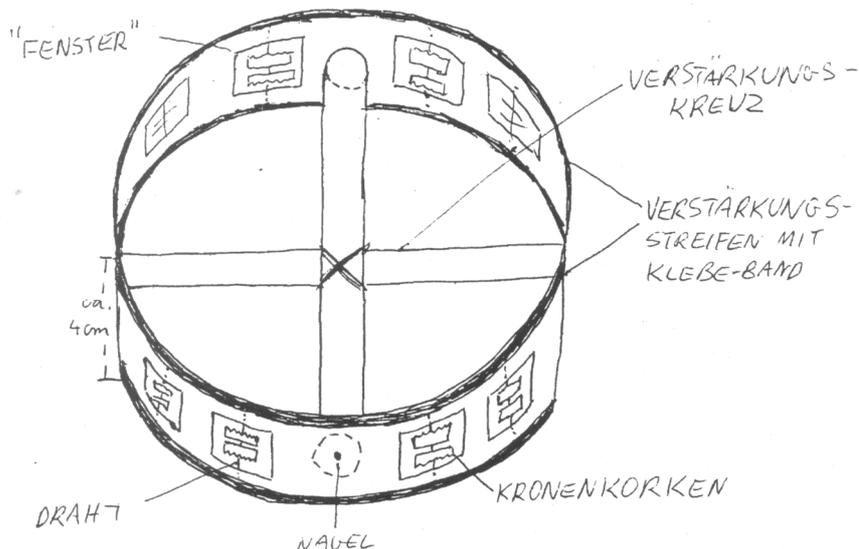
Schellenring

Material:

- runde Papp-Waschmitteltonne
- Draht
- 16 Kronenkorken
- Kleber
- Kant- oder Rundhölzer (auch Baumäste) mit ca. 2 cm Durchmesser
- Blauköpfe
- Farben

Herstellung:

Aus der Waschmitteltonne einen ca. 4 cm breiten Pappiring herausschneiden und diesen mit einem Holzkreuz, wie unter dem Punkt "Trommel" beschrieben, verstärken. In die vier entstandenen Viertel jeweils zwei "Fenster" herausschneiden, sodass in der Breite und in der Höhe zwei Kronenkorken hineinpassen. Bei der Höhe bedenken, dass die Kronenkorken Platz zum Hin- und Herrutschen brauchen. Sämtliche Kronenkorken in der Mitte mit einem Loch versehen. Nun acht Drahtstücke auf eine Länge von ca. 3,5 cm bringen. Man wird feststellen, dass die Pappe des Ringes aus mehreren Schichten besteht. Jetzt mit dem Drahtstück den Pappiring in der Mitte über jedem "Fenster" zwischen zwei gleich dicken Pappschichten durchstoßen. Sobald der Draht im "Fenster" erscheint, zwei Kronenkorken mit den Oberseiten zugewandt "aufspießen" und dann den Pappiring unterhalb des "Fensters" durchstoßen. Anschließend die Durchstichstellen mit Kleber versiegeln, damit der Draht nicht wieder herausrutscht. Dabei beachten, dass der Draht weder oben noch unten heraussteht. Wenn alle Kronenkorken eingebaut sind, kann der Schellenring bemalt werden. Vor Gebrauch die Klebestellen trocknen lassen. Zur Verstärkung sollte der obere und der untere Rand des Schellenringes mit einem (farbigen) Klebebandstreifen versehen werden.

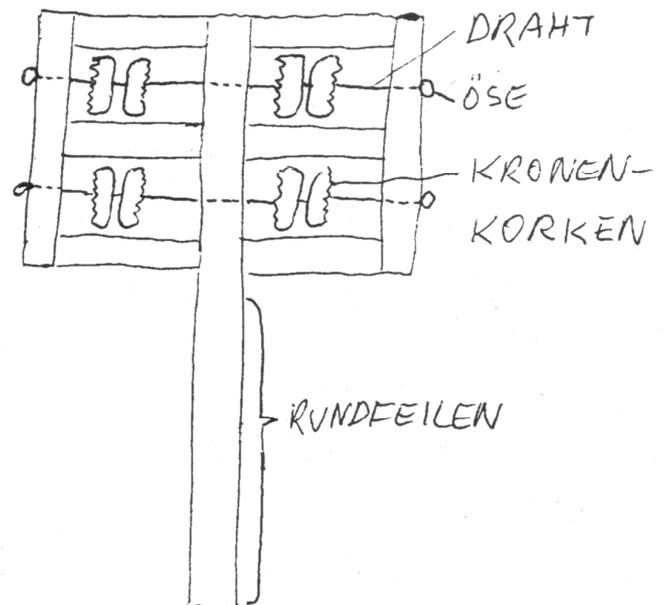
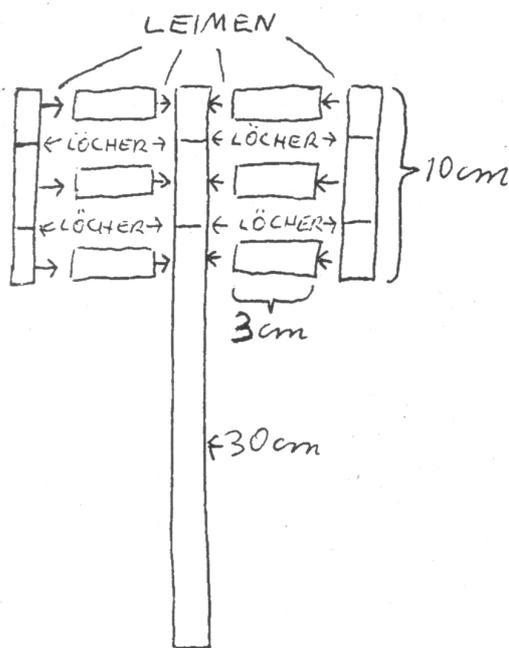


Schellenstab**Material:**

- Kantholz, Gesamtlänge ca. 70 cm, Dicke ca. 1,5 x 1,5 cm
- Draht
- 8 Kronenkorken
- guten Holzleim
- ggf. Farbe oder Lack

Herstellung:

Das Kantholz in ein 30 cm-Stück, zwei 10 cm-Stücke und sechs 3 cm-Stücke zersägen. Die Zeichnung vergleichen und die Stellen der Hölzer, wo der Draht durch muss, jeweils mit einem Loch versehen. Anschließend die beiden 10 cm langen Holzstücke durch die sechs 3 cm-Stücke mit dem langen Mittelstück (vgl. Zeichnung) verleimen. Nachdem der Leim trocken ist, werden die zwei Drähte jeweils durch die Löcher geführt und gleichzeitig in jedem "Fenster" zwei durchlöchernte Kronenkorken (mit der Oberseite zugewandt) mit aufgenommen. Die Drähte werden an den Enden zu einer Öse geformt, damit sie nicht wieder herausrutschen. Zur besseren und bequemeren Haltung kann die Grifffläche des langen Kantholzes rund gefeilt werden. Anschließend kann der Schellenstab lackiert oder bemalt werden.



Flaschenklavier

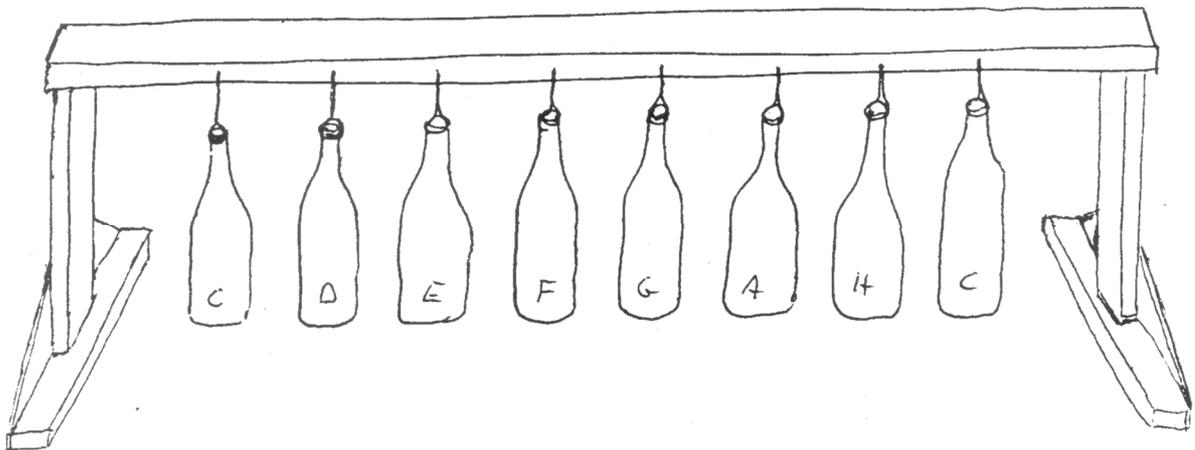
Material:

- 8 möglichst gleich große Glasflaschen
- Bindendraht
- Glasfarben

Herstellung:

Durch unterschiedlich hohe Wasserfüllung der Flaschen ergeben sich beim Anschlagen mit einem Stab verschiedene Töne; d. h., mit Hilfe eines Musikinstrumentes (Klavier, Gitarre) lassen sich die 8 Töne einer Tonleiter in C-Dur zusammenstellen. Dazu müssen die Flaschen mit Bindendraht um den Flaschenhals frei schwebend aufgehängt werden (z. B. Holzlatte, Garderobenhaken, etc.). Am besten ist es, einen entsprechenden Ständer (siehe Zeichnung) gleich mit zu konstruieren.

Damit die Flaschen dekorativer erscheinen, können sie mit Glasmalfarben verschönert werden. Fortgeschrittene Musiker können natürlich auch ein Instrument mit 25 Flaschen konstruieren, was über zwei Oktaven mit allen Halbtönen reicht, um jede Tonart spielen zu können.



Stift- oder Panflöte

Material:

- aufgebrauchte Filzstifte
- Klebeband
- ggf. Plastikkleber

Herstellung:

Zunächst werden die Spitzen der Filzstifte mit einem scharfen Messer oder einer Eisensäge abgeschnitten. Die Filzfüllungen werden herausgenommen, die unteren Verschlusskappen bleiben jedoch stecken. Bläst man nun in die leere Hülse hinein, entsteht ein Ton, der höher wird, je kürzer die Hülse ist. Nach demselben Prinzip wie beim Flaschenklavier lässt sich auch hierbei eine Tonleiter zusammenstellen. Die einzelnen Hülsen werden mit Klebeband zusammengebunden oder ggf. mit Plastikkleber zusammengeklebt. Evtl. scharfe Kanten an den Schnitt- oder Sägestellen werden mit Schmirgelpapier entschärft.

Rassel

Material:

- leere Cola-, Limo oder Bierdose
- kleine Kieselsteine oder Splitt
- Klebeband
- Farbe

Herstellung:

Die leere Dose ca. zu einem Viertel mit den Steinchen füllen. Die Öffnung mit Klebeband verschließen. Anschließend die Dose nach eigenen Vorstellungen bemalen. Am besten sind Farben für glatte Oberflächen geeignet (z. B. Glasmalfarben). Die Dose zum Bemalen vorher nicht mit Papier bekleben, da sonst zuviel Klang verloren geht.

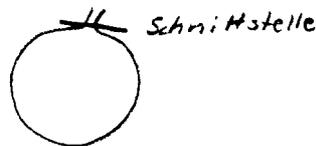
Jonglierbälle

Material:

- Luftballons
- Trichter
- feiner Vogelsand (oder Reis)

Herstellung:

Pro Ball braucht man drei Luftballons. Der erste Ball wird mehrmals aufgeblasen, damit er sich etwas weitet. An allen drei Ballons den Zipfel abschneiden.



Der erste, etwas geweitete Ballon wird randvoll mit Sand (Reis) gefüllt. Nun die beiden anderen Ballons mit versetzter Öffnung nacheinander über den gefüllten Ballon stülpen.

Knetgummi herstellen

Material:

- | | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| • 500 g Mehl | • Kochtopf |
| • 200 g Salz | • Lebensmittel- bzw. Ostereierfarbe |
| • 50 g Alaun | • Mixer |
| • 3 Esslöffel Öl | • Schüssel zum Mixen |
| • 0,5 l kochendes Wasser | • Schüssel zum Aufbewahren |

Herstellung:

Alaun und Ostereierfarbe im Wasser aufkochen. Mehl, Salz und Öl mischen, kochendes Wasser dazu geben und alles mit dem Mixer verkneten. Den fertigen Knetgummi in einer luftdichten Schüssel aufbewahren.

Gipsmasken

Material:

- Niveacreme
- Handtücher zum Abdecken
- Gipsbinden
- Wasser

Herstellung:

Gipsbinden in kleine Stücke zerschneiden. Das Gesicht dick (!) mit Niveacreme einschmieren, insbesondere die Wimpern und Augenbrauen. Gipsstreifen nass machen und auf das Gesicht legen. **Wichtig:** Mit den Fingern glatt streichen, damit die Konturen klar herauskommen.

Kerzen gießen

Material:

- Kochplatte
- Konservendose
- Gießformen
- Topf mit Wasser (halb voll)
- Wachsreste
- Kerzendocht

Herstellung:

Wachsreste in Konservendose füllen, ins Wasserbad stellen und schmelzen lassen (mittlere Hitze). Kerzendocht in passende Stücke schneiden und kurz in den flüssigen Wachs tauchen und gerade umlegen, bis der Wachs getrocknet und der Docht steif ist. Das flüssige Wachs in die Form gießen und antrocknen lassen. Wenn sich oben eine dünne Haut gebildet hat, wird der Docht hineingesteckt. Bei verschiedenfarbigen Wachsresten muss die eine Schicht ange-trocknet sein, ehe man die nächste Farbe eingießt, damit sich diese beiden nicht vermischen.

Puste-Bilder

Material:

- große Blätter (möglichst dickes Papier)
- Strohhalme
- Farben (stark mit Wasser verdünnt)
- Pinsel
- Zeitung zum Unterlegen

Herstellung:

Mit dem Pinsel tropft man die Farbe auf die Blätter und pustet die Tropfen durch den Strohhalm auseinander.

Schattenportrait

Material:

- weißes Papier
- Lampe
- Bleistift
- Pinsel
- schwarze Farbe

Herstellung:

Weißes Papier an die Wand heften und mit der Lampe dagegen leuchten. Nun werden die Konturen des Kopfes auf das Papier gezeichnet. Anschließend wird der gezeichnete Kopf mit schwarzer Farbe ausgemalt und evtl. ausgeschnitten.

Kasperle-Theater

Material:

- Schuhkarton
- Kleber
- Stifte (Filz- oder Buntstifte)
- Holzstöcke
- Wollreste
- Scheren
- Farbe
- Pappe

Herstellung:

Die Spielfiguren und die Theaterkulisse können mit den vorhandenen Materialien frei gestaltet werden. Fertige Spielfiguren werden an die Stöcke geklebt und können durch ein Loch, seitlich im Schuhkarton, auf die Bühne geschoben werden. Eine kleine Geschichte wird zum Schluss selbst ausgedacht.

Kleisterbilder

Material:

- Kleister
- Fingerfarbe
- große Blätter (möglichst dick)
- Zeitung zum Unterlegen

Herstellung:

Den Kleister mit der Fingerfarbe vermischen und mit den Händen auf die Blätter verteilen. Dabei kann man mit den Farben seine Gefühle ausdrücken oder einfach ein Bild gestalten.

Masken gestalten

Material:

- Pappteller
- Scheren
- Kleber
- Farbe
- Stoff- und Wollreste
- Pfeifenreiniger
- Transparentpapier
- Krepppapier
- Gummiband
- dicke Nähnadel

Herstellung:

Masken können mit den aufgeführten Materialien frei gestaltet werden. Anschließend wird ein Gummiband durch die fertigen Masken gezogen und hinten verknotet.

Luftballonzwerge

Material:

- Luftballons
- Doppelseitiges Klebeband
- Krepppapier
- Pfeifenreiniger
- Fingerfarbe
- wasserfeste Stifte
- Pappe
- Wollreste
- Schere
- Bleistift
- Pinsel

Herstellung:

Zuerst werden die Füße auf die Pappe übertragen, ausgeschnitten und angemalt. Nun wird der Luftballon aufgeblasen, zugeknötet und anschließend malen wir ein Gesicht darauf und kleben z. B. Haare und Ohren daran. Zum Schluss werden die Füße unten am Knoten des Luftballons festgesteckt und somit ist der Luftballonzwerg fertig und hüpfbereit.

Abschluss-Bild

Material:

- Papierrolle
- Fingerfarbe
- Pinsel

Herstellung:

Die Handinnenfläche wird mit der Fingerfarbe angemalt und anschließend auf die ausgerollte Papierrolle gedruckt.

Pinsel aus Alltags- und Naturmaterialien herstellen

Material:

- Stöcke bzw. Äste aus dem Wald
- Holzstöcke aus dem Baumarkt
- verschiedene Stoff- und Lederreste
- Tannenzapfen
- Laub
- Tüll
- Watte
- Schwämme
- Spülbürsten
- Federn

Herstellung:

Um die Pinsel mit den Kindern herstellen zu können, benötigt man außerdem folgende Dinge: Scheren, Heißklebepistole und Heißkleberstangen, Blumendraht, Kordel und Zangen, mit denen die Kinder die Alltags- und Naturmaterialien an den Ästen und Stöcken befestigen können. Am besten legt man die Materialien, die man mit den Kinder gesammelt oder die sie von zu Hause mitgebracht haben, in die Mitte eines Tisches und sagt den Kindern, was sie nun mit den Materialien herstellen sollen. Sollten die Kinder Startschwierigkeiten haben, ist es sinnvoll, im Vorhinein ein Probeexemplar vorzubereiten, das die Phantasie und Kreativität der Kinder anregen kann.

Bewegtes Malen

Material:

- Tapetenrollen
- Schere
- Klebeband
- Fingerfarbe (rot, gelb, blau, grün)
- pro Kind ein Gefäß gefüllt mit Fingerfarbe
- Wasser zum verdünnen der Fingerfarbe
- Pinsel/Stock zum Verrühren der Farbe
- selbst hergestellter Pinsel
- Tisch
- CD-Player
- CD's mit rhythmischen Liedern

Herstellung:

Auf einem großen Tisch werden eine bzw. mehrere Bahnen Tapete ausgerollt und in der Länge des Tisches abgeschnitten. Nun wird die Tapete mit dem Klebeband am Tisch fixiert, damit diese beim Malen nicht verrutscht. Jetzt wird für jedes Kind ein Gefäß mit Fingerfarbe gefüllt. Da die Farbe von ihrer Konsistenz sehr dick ist, wird diese mit Wasser verdünnt. Dann stellen sich alle Kinder mit ihren zuvor selbst gebastelten Pinseln um den Tisch, bewegen sich zu der Musik um den Tisch herum und malen auf die Tapete.

Gewürzfarben

Material:

- Eiweiß
- Gewürze wie z. B. Paprika, Zitronenpulver, Zimt, Curry, Curcuma, etc.
- Wasser
- Papier
- Gefäße wie z. B. Einmachgläser, Schüssel, etc.
- Löffel zum Verrühren

Herstellung:

Zuerst nimmt man ein Eiweiß und verrührt es mit einem Gewürzpulver nach Wahl zu einer weichen Paste im Gefäß. Anschließend wird die Gewürzfarbe mit Wasser verdünnt, sodass diese streichfähig wird. Hat man verschiedene Gewürze angerührt, kann mit diesen auf Papier gemalt werden.

Erdfarben

Verschiedenartige Erde z. B. Blumenerde, Lehm, Ton, Sand, etc. werden in Wasser eingesetzt, mit einem Stein zerkleinert und anschließend mit angerührtem Kleister vermischt. Anschließend kann mit den Erdfarben auf Papier gemalt werden.

Sandbilder

Material:

- Papier
- Flüssigkleber
- Sand
- Wasserfarben (rot, gelb, grün, blau)
- 4 Schüsseln bzw. Eimer
- Sand
- Wasser
- alte Zeitungen

Herstellung:

Zuerst füllt man die gewünschte Menge Sand in eine Schüssel und füllt diese mit der doppelten Menge Sand mit Wasser auf. Nun gibt man eine bzw. mehrere Wasserfarbentabs von derselben Farbe hinzu und lässt dies ca. drei Tage stehen. Nach den drei Tagen holt man den gefärbten Sand aus dem Wasser heraus und breitet ihn zum Trocknen auf einer Zeitung aus. Wenn dann der Sand nach einigen Tagen getrocknet ist, malt man mit dem Flüssigkleber ein Motiv, Schriftzug etc. auf das Papier und streut den gefärbten Sand in der gewünschten Farbe darüber, lässt es kurz antrocknen und schüttet den übrigen Sand zurück in das Gefäß.

Murmelbilder

Material:

- Papier
- Schuhkartons
- Fingerfarbe (blau, gelb, rot, grün)
- Murmeln

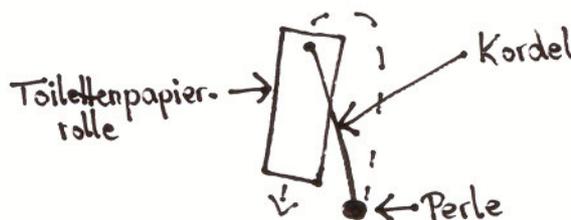
Herstellung:

Zuerst wird ein Blatt Papier in den Schuhkarton hineingelegt. Dann gibt man von der gewünschten Farbe einen Klecks auf das Blatt und gibt ca. vier Murmeln hinzu. Indem man nun den Karton bewegt, laufen die Murmeln durch die Farben und lassen somit verschiedene Muster entstehen. Jedes Bild wird durch die Farbwahl, Murmelgröße und Murmelanzahl zu einem Unikat.

Fangrohre

Material:

- Toilettenpapierrollen
- Küchenpapierrollen
- Kordel bzw. Wolle
- Holzperlen
- Geschenkpapier
- Schere bzw. Locher
- Klebstoff



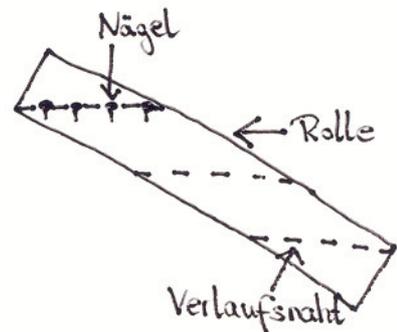
Herstellung:

Zuerst sollen die Kinder die Toilettenpapierrollen mit dem Geschenkpapier verzieren. Anschließend wird an einer Seite der Rolle ziemlich weit oben am Rand mit einer Schere oder dem Locher ein Loch gemacht. Hierdurch wird nun ein beliebig langes Stück Wolle hindurch gezogen und am Rand verknötet, sodass der Faden nicht mehr heraus gezogen werden kann. Am anderen Ende der Wolle wird eine Holzkugel befestigt. Nun soll die Kugel mit dem Fangrohr aufgefangen werden. Zu beachten ist, dass das Fangen der Kugel umso schwieriger wird, je länger die Kordel oder je schmaler die Rolle ist.

Regenmacher

Material:

- Küchenpapierrollen (besser Geschenkpapierrollen)
- Dachpappnägel (Nägel mit einem breiten flachen Kopf)
- Geschenkpapier
- Fotokarton
- Flüssigklebstoff
- Scheren
- Heißklebepistole
- Heißklebestifte
- Reis
- Muschelnudeln (auch andere kleine Nudelsorten)
- Linsen/Erbsen



Herstellung:

Die Nägel werden nun mit den Fingern von außen nach innen in die Küchenpapierrolle gedrückt. Die meisten Rollen haben so etwas wie eine Verlaufsnah. Falls eure Rollen auch so eine Naht aufweisen, ist es sinnvoll den Kindern zu erklären, dass sie nur dort die Nägel anbringen, damit sie eine Orientierung haben (natürlich können die Nägel auch kreuz und quer angebracht werden). Jetzt wird eine Seite der Rolle mit einem Stück Fotokarton und mit Hilfe der Heißklebepistole verschlossen. Anschließend wird das Rohr mit Reis, Nudeln und Linsen gefüllt. Wenn man die offene Seite mit der flachen Hand nun zuhält und herumdreht bzw. kippt, hört man, ob zu viel bzw. zu wenig eingefüllt wurde. Ist dann genug hineingefüllt wurden, wird auch die andere Seite mit Fotokarton versiegelt. Danach können die Kinder das Rohr mit Geschenkpapier gestalten und schon ist der Regenmacher fertig.

Schlagzeug

Material:

- Konservendosen in verschiedenen Größen
- Geschenkpapier
- Krepppapier
- Fingerfarbe
- Federn
- Heißklebepistole
- Heißklebepatronen

Herstellung:

Jedes Kind erhält eine bzw. mehrere Konservendosen, die nur zu einer Seite verschlossen ist, d. h. die andere Seite der Dose ist offen. Nun können die Kinder die Konservendose mit Geschenkpapier, Fingerfarbe, Krepppapier und/oder Federn kreativ gestalten. Wenn die Materialien getrocknet sind, wird die Dose entweder mit der offenen Seite auf einen Tisch gestellt oder im Sitzen zwischen die Oberschenkel geklemmt. Nun kann man mit den Händen/Fingerkuppen auf die Konservendose schlagen/trommeln, sodass Töne entstehen. **Achtung:** Die Öffnung der Dose (Dosenrand) kann sehr scharf sein und zu Verletzungen führen! Am besten den Rand schon vor Gebrauch glatt schmirgeln oder mit speziellen Dosenöffner öffnen.

Wutbälle

Material:

- Luftballons
- Trichter
- Vogelsand
- Edding

Herstellung:

Als erstes wird der Luftballon aufgepustet und die Luft wieder herausgelassen. Dieser Vorgang wird ca. 2-3 Mal wiederholt, damit sich der Ballon weitet. Nun wird mit Hilfe des Trichters der Vogelsand in den Luftballon eingefüllt. Wenn dann genug Sand im Ballon ist, wird er am oberen Ende (Lasche) verknotet. Hierbei ist zu beachten, dass keine Luft im Ballon ist. Im Anschluss daran, kann auf den Luftballon mit dem Edding ein Comic-Gesicht aufgemalt werden und schon kann an dem Luftballon seine Wut ausgelassen werden.

Schlüsselanhänger

Material:

- Schlüsselanhängerringe
- Bast in verschiedenen Farben
- Scheren
- Heißklebepistole
- Heißklebepatronen

Herstellung:

Zuerst schneidet man vier Streifen Bast von der gleichen Farbe in ca. 50 cm lange Bänder und knotet diese an beiden Enden zusammen.



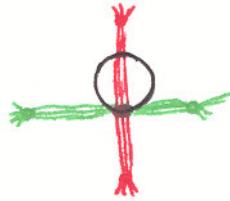
Dasselbe wiederholt man mit einer anderen Farbe.



Nun nimmt man einen Schlüsselanhängerring und knotet beide Bänder an ihm fest, sodass beide Enden gleich lang sind.



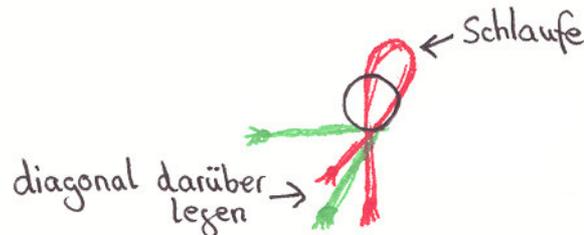
Jetzt klemmt man den Ring zwischen Zeige- und Mittelfinger der linken Hand und legt die Bänder wie ein Kreuz, d. h. eine Farbe waagrecht und die andere senkrecht.



Dann legt man mit dem oberen senkrechten Faden eine Schlaufe und hält diese mit dem rechten Daumen fest.



Danach legt man das rechte waagrechte Band diagonal über die anderen Bänder.



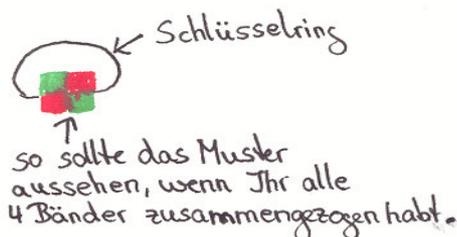
Anschließend wird das untere senkrechte Band links neben der Schlaufe vorbeigeführt und zwischen dem linken Ringfinger und dem kleinen Finger festgesteckt.



Jetzt wird das linke waagrechte Band durch die Schlaufe geführt.



Zum Schluss werden alle vier Bänder zusammengezogen, sodass ein Schachbrettmuster entsteht.



Das Ganze wird so lange, wie in den oben aufgeführten Schritten durchgeführt, bis die Bänder zu kurz sind. Dann werden sie mit Hilfe der Heißklebepistole zusammen geklebt, sodass sich die Bänder nicht mehr auflösen können.

Mehlfarben

Material:

- 1 Tasse Mehl
- ½ bis ¾ Tasse Wasser
- 1 TL Zitronensaft
- 1 EL Öl
- Lebensmittelfarbe
- Gefäße z. B. Schüssel, Einmachglas etc. zum Anrühren
- Löffel zum Verrühren

Herstellung:

Alle Zutaten werden nacheinander in eine Schüssel gegeben und mit einander vermengt. Nun kann z. B. ein Hand-, Fuß- oder Kinntheater einstudiert werden. Die Kinder werden hierzu in Kleingruppen aufgeteilt. Sie denken sich nun eine kurze Geschichte aus, malen die dafür benötigten Personen, Tiere etc. auf die ausgewählte Körperstelle und präsentieren dann den anderen Gruppen ihr Theaterstück. Natürlich können zuerst die Körperteile bemalt werden und dann spontan eine Geschichte ausgedacht werden. **Information:** Die Mehlfarben enthalten keine giftigen Inhaltsstoffe und sind somit für die Körpermalerei (Bodypainting) bestens geeignet. Die Farben können in einem verschlossenen Behälter ca. eine Woche im Kühlschrank aufbewahrt werden.

Schalen aus Zeitungspapier

Material:

- Schere
- Farben oder Servietten
- Tapetenkleister
- Glasschale
- Speiseöl
- alte Zeitungen

Herstellung:

Es wird Tapetenkleister schön dick angerührt. Während der Kleister eindickt, wird eine alte Zeitung in kleine Stücke gerissen. Die Stückchen sollten etwa 3 x 3 Zentimeter groß sein. Dann ölt man die Glasschale mit etwas Speiseöl ein. Ist der Kleister eingedickt, legt man eine Schicht Zeitungspapierstückchen auf die Schale und streicht sie schön glatt. Dann streicht man Kleister auf diese Schicht Papier und gibt wieder Papierstückchen darauf. Diesen Vorgang setzt man fort, bis etwa 10 Lagen Papierstückchen auf der Schale kleben. Die Arbeit wird nun an einem warmen Ort zum Trocknen gestellt.

Am nächsten Tag löst man ganz vorsichtig die Glasschüssel aus dem Zeitungspapier! Der Rand der Schale wird nun noch mit ein wenig Kleister geglättet. Wurde zu viel Kleister benutzt, kann das sehr schwierig sein und es ist ratsam, die Schale einen weiteren Tag trocknen zu lassen.

Die noch weiche und nasse Zeitungspapierschale sollte nun zwei weitere Tage trocknen. Soll der Vorgang beschleunigt werden, kann die Schale auch im Backofen bei geringer Hitze getrocknet werden. Ist die Schale getrocknet, wird der Rand, wenn nötig, beschnitten. Dann kann die Schale bemalt werden. Um sie noch haltbarer zu machen, kann man sie noch mit Klarlack lackieren.

Statt die Schale zu bemalen, kann man sie auch mit Servietten bekleben. Das erfordert allerdings viel Fingerspitzengefühl und ist erst für Kinder ab 10 Jahren umsetzbar.

Salzteig selbst herstellen

Zutaten:

- 2 Tassen Mehl
- 1 Tasse Salz, immer 2 Teile Mehl und ein Teil Salz

Herstellung:

Mehl und Salz werden unter Zugabe von wenig Wasser zu einer festen, formbaren Masse geknetet. Aus diesem Material kann man viele Dinge herstellen. Wer farbigen Salzteig braucht, gibt Lebensmittelfarbe hinzu. Der Salzteig lässt sich aber auch nach dem Trocknen mit anderen, z.B. Wasserfarben bemalen.

Ein sehr einfaches Beispiel für die Kleinsten: Den Salzteig zu einer Kugel formen, diese platt drücken, auf ein Stück Backpapier legen, nun einen Hand- oder auch Fußabdruck in die Form drücken. Mit einem Bleistift ein Loch zum späteren Aufhängen des Abdrucks in die Form stechen. Vielleicht noch den Namen und das Datum mit einem Zahnstocher einsticheln, das erhöht den Erinnerungswert erheblich. Den Abdruck bei etwa 150°C in den Backofen geben. Nach etwa 45 Minuten ist der Abdruck fest. Nach dem Abkühlen kann das Kunstwerk mit Wasserfarben bemalt werden. Um den Farben etwas mehr Ausdruck zu geben, kann das Werk noch mit transparentem Lack lackiert werden.

Ein Wandkörbchen wird wie folgt gearbeitet: Es wird aus einer Kugel eine Platte geformt. Auf diese Platte wird mit einem Holzstäbchen ein Gittermuster gedrückt. Denn legt man auf den unteren Teil der Platte ein Alufolienbällchen. Auf dieses Alufolienbällchen wird mit Salzteigschlangen ein Gitter gelegt. Mit den Salzteigschlangen kann man Zöpfe flechten und mit diesen das Körbchen schmücken. Man kann noch ein Herzchen aus Salzteig auflegen und oben ein Loch mit einem Bleistift drücken. Nachdem der Salzteig im Backofen hart geworden ist, wird die Alufolie vorsichtig entfernt. Dann kann das Körbchen noch lackiert und mit Trockenblumen geschmückt werden.

Ebenso einfach kann man einen Wandbehälter für Kaffeefiltertüten herstellen. Dazu braucht man dann als Schablone nur eine Kaffeefiltertüte.

Für die Eule wird eine Eulenform auf das Backpapier gelegt. Die Zacken der Eule werden mit Hilfe einer Schere geschnitten. Nach dem Trocknen wird die Eule noch bemalt. Fertig.

Indianer-Stirnband basteln

Material:

- Schere
- Stifte
- Messer
- Locher
- Kleber
- braune Pappe
- Klebefilm
- Hutgummi oder Gummilitze
- bunte Federn

Diese Bastelarbeit können bereits 4- bis 5-jährige unter Anleitung selbständig ausführen, 3-jährige brauchen noch etwas Hilfe.

Herstellung:

Mit der Schere wird ein Streifen Pappe mit den Maßen 56 cm x 4,5 cm geschnitten. Auf diesen Streifen werden abwechselnd bunte Quadrate und Dreiecke gemalt. Die Quadrate und Dreiecke sollten etwa 2 cm lange Seiten haben. In den unteren Bereich des Streifens kann man noch eine Zickzack-Linie malen und zwischen die Zacken bunte Punkte setzen. Dann werden am Ende des Streifens je zwei Löcher gelocht. Danach werden mit dem Messer immer zwischen die Quadrate und die Dreiecke zwei 8 mm lange waagerechte Schlitz geritzt (das sollte ein Betreuer übernehmen). In diese Schlitz werden dann die Federn von innen eingesteckt. Um das Verrutschen der Federn zu verhindern, wird das Stirnband von innen noch mit Klebefilm abgeklebt. Werden Feder aus Papier benutzt, müssen diese bemalt werden und dann einfach nur von innen mit Klebeband befestigt werden. Nun werden an das Stirnband in die vier Löcher Gummilitze-Bändchen geknotet. Fertig.

Flaschenpost

Material:

- Spielfiguren
- Äste
- Gartenschere
- Stift
- Schnur
- Butterbrotpapier

Herstellung:

Von Schiffbrüchigen und Piraten, die auf einsamen Inseln festsaßen, wurde oft ein Floß gebaut. Die Äste werden in die gleiche Länge geschnitten und entsprechend der nebenstehenden Abbildung mit der Schnur zusammengebunden. Die Queräste werden einzeln an die Längsverstrebungen gebunden. Die Äste sollten etwa die gleiche Dicke haben. Dann wird der Mast von oben eingesteckt und von unten mit zwei Zweigen und Schnur gesichert. Auf den Mast wird nun die Flagge gesteckt. Nun kann man das Floß probeweise zu Wasser lassen. Geht es unter, werden unter dem Floß weitere Äste mit Schnur befestigt. Den Figuren kann man noch einige Zweige als Waffen in die Hände stecken. Gemüsenetze dienen den wilden Gesellen als Kleidung und zum Schutz vor der Sonne kann ein Pirat noch einen Turban aus einem Putzlapen auf den Kopf bekommen. Mit einer ganzen Floßflotte kann man dann eine Wettfahrt veranstalten. Man kann eine lange Schnur an das Floß binden und die Schnur auf ein Stück Holz wickeln. Wessen Floß als erstes den Hafen erreicht hat, der hat gewonnen.

Frosch aus Papprolle basteln

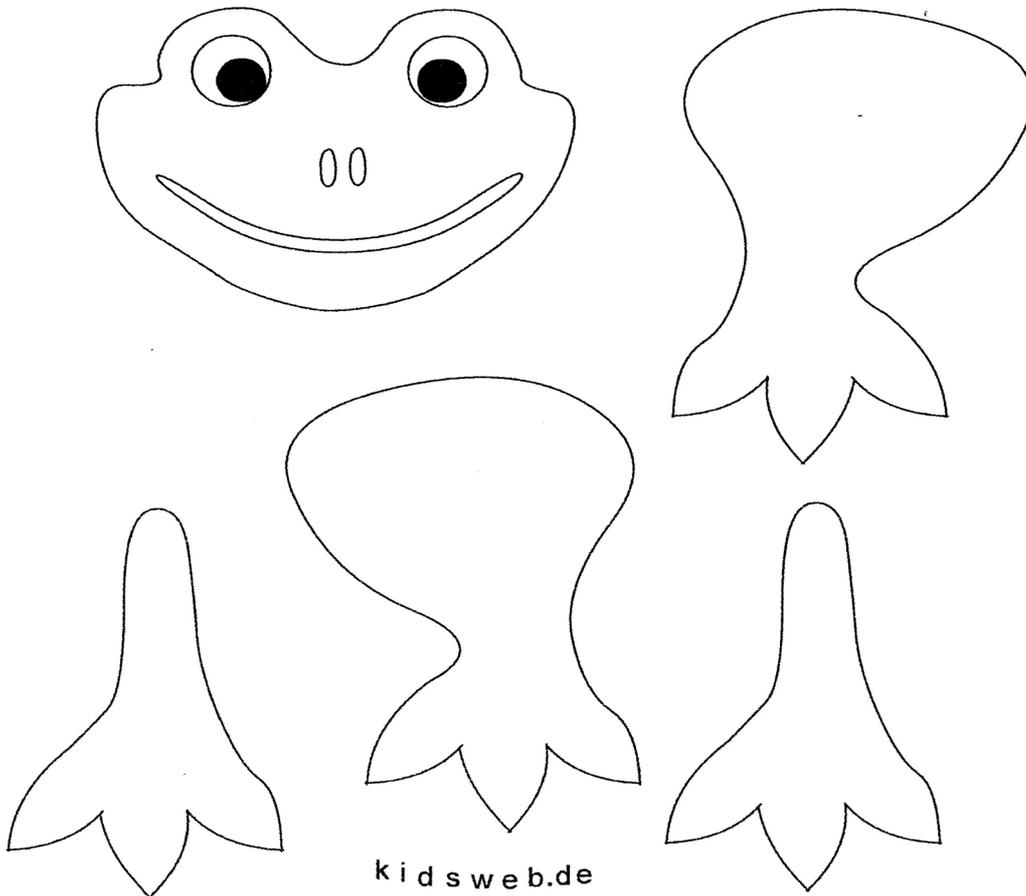
Material:

- Kleber
- grünes Papier
- Papprolle
- Tuschkasten
- unsere [Froschbastelvorlage](#)

Herstellung:

Eine Toilettenpapierrolle wird halbiert und mit grüner Farbe bzw. mit grünen Wachsmalstiften bemalt oder mit grünem Papier beklebt. Dann wird die Froschbastelvorlage (s. u.) ausgeschnitten. Die kleineren Vorderbeine werden entsprechend der Abbildung an die Rolle geklebt, die Füße nach vorn geknickt. Die dickeren Hinterbeine werden leicht schräg hinten an die Rolle geklebt. An den oberen vorderen Rand klebt man dann den Kopf. Dann bekommt der Frosch noch eine blaue Unterlage, die jeder nach Lust und Laune zuschneiden kann. Wer mag, kann in die Papprolle eine kleine Plastiktüte legen, diese mit Blumenerde füllen und etwas Grassamen auf die Erde geben und festdrücken. Nach etwa einer Woche zeigen sich dann die ersten

Gräser. Der Frosch macht sich auch gut als Platzkarte, einfach vorn einen Namen drauf schreiben oder kleben.



Hier noch einige interessante Internetseiten für kreative Leute:

www.jako-o.de

www.wdrmaus.de

www.heike-boden.de

www.milkmoon.de

www.kidsweb.de

www.kleinkind-online.de

www.praxis-jugendarbeit.de

www.starke-kindersachen.de

www.kidsaction.de

www.pelikan-hobbywelt.de

www.blinde-kuh.de

www.bastelideen.de

12. SPIELANLEITUNGEN

Spielplanung

Der geeignete Einsatz von Spielen in der Gruppe differenziert sich in aller Regel nach dem Alter, den Interessen und Fähigkeiten der Teilnehmer.

Als weitere Überlegung dient eine mögliche thematische Eingrenzung, die sich an äußeren Bedingungen wie der Jahreszeit oder dem Spielort orientieren lässt oder nach den Spielerfahrungen der Teilnehmer richtet.

Ferner lassen sich bei der Spielplanung Unterscheidungen bei der Strukturierung einer Spielrunde vornehmen, die sich aus der Spielart ergeben. So sind Spiele zur Auflockerung, zum Kennen lernen, zur inneren Besinnung, zur körperlichen Aktivierung, zur Szenencollage oder auch zur Entwicklung eines eigenen Theaterstückes zusammenzustellen.

Fragen zur Spielplanung

Zu welcher Tageszeit erfolgt der Spieleinsatz?

- Vormittag
- Nachmittag
- Abend
- zu unterschiedlichen Tageszeiten

Wie alt sind die Teilnehmer – welche Spiele für welche Altersgruppe/Altersverteilung?

- Kinder unter sechs Jahren
- Kinder ab sechs Jahren
- Kinder und Jugendliche
- Jugendliche
- Erwachsene
- altersgemischter Teilnehmerkreis
- Senioren

Um was für einen Teilnehmerkreis handelt es sich?

- feste Gruppe: Teilnehmer kennen sich untereinander
- offenes Spielangebot: Teilnehmer kennen sich nicht oder kaum untereinander

Wie viel Spielzeit steht insgesamt für den Spieleinsatz zur Verfügung?

- wenige Unterrichtsstunden
- Zeitrahmen ist offen
- Spielzeit beträgt als Pausenunterhaltung etwa 15 Minuten
- Halbtagesangebot am Vormittag
- Halbtagesangebot am Nachmittag
- Halbtagesangebot mit Übergang vom Nachmittag zum Abend
- Tagesangebot
- Wochenendangebot (Samstag/Sonntag)
- Verlängertes Wochenendangebot (Freitagnachmittag bis Sonntag)

Wie viel Vorbereitungszeit erfordern die ausgesuchten Spiele innerhalb der Spielrunde?

- es gibt keine Vorbereitungszeit
- es bedarf keiner Vorbereitungszeit
- Vorbereitungszeit nicht bekannt
- Vorbereitungszeit geringer als die Spielzeit
- Vorbereitungszeit entspricht der Spielzeit
- Vorbereitungszeit höher als die Spielzeit

Wird Material benötigt?

- kein Materialbedarf
- Materialbedarf lässt sich der Raumausstattung entnehmen: Stühle für einen Stuhlkreis, Schreibmaterial etc.
- Materialbedarf muss vorher besorgt werden

Entsprechen die Spiele dem Spielort?

- Spielplanung erfolgt ohne Spielortberücksichtigung
- die eingeplanten Spiele sind spielortunabhängig
- alle Spiele entsprechen den räumlichen Bedingungen
- bei bestimmten Spielen besteht Unfallgefahr: Fußboden zu glatt, Stoßgefahr an Tischkanten etc.

Ist es allen Teilnehmern möglich, alle vorgesehenen Spiele mitzumachen?

- nicht bekannt
- es muss nicht immer jeder alles gleichzeitig (mit-)machen
- liegt im Ermessen des einzelnen Teilnehmers
- es werden für Darstellungsspiele auch Zuschauer gebraucht
- es bestehen keine Bedenken zum Mitmachen aller Teilnehmer
- einzelne Teilnehmer können nur eingeschränkt mitmachen

Was für äußere Vorbereitungen erfordert der Spielraum?

- Grundreinigung
- Teppich oder Bodenmatten vorher bereitstellen oder auslegen
- Abdunkelung des Spielraums
- Tische und Stühle beiseite räumen
- Elektroanschlüsse sichern

Spielauswahl

Jeder Spieleinsatz erfordert eine Spielvorbereitung. Selten lässt sich ein "bewährtes" Spielrepertoire ohne jede Variation oder thematische Vertiefung für alle unterschiedlichen Zielgruppen einsetzen.

Hieraus ergibt sich die Notwendigkeit zur Entwicklung eines eigenen Planungsrasters. Die nachfolgenden Hinweise können hierbei die eigene Spielvorbereitung unterstützen.

Nicht alles ist dabei vorher "fest" planbar. Es gilt jedoch: Spiele sind dann zu beenden, wenn es noch Spaß macht. Der "tote Punkt" ist dabei nicht abzuwarten.

Es ist darauf zu achten, dass jeder mitmachen kann und dann ist zügig durchzuspielen. Lieber bei noch wenig bekannten Spielformen beim Spieleinsatz improvisieren, als steif nach vorgegebenen Spielregeln etwas hinter sich bringen.

Zusammenstellung einsetzbarer Spiele

Der erste Schritt gilt der Planung zur Feindifferenzierung der Spiele mit der vorgegebenen Spielabfolge:

1. Spiele zum Einstieg
2. Bewegungsspiele
3. Geschicklichkeits- und Wahrnehmungsspiele
4. Konzentrationsspiele
5. Darstellungs- und Gruppenspiele
6. Spiele zum Ausklang

Als zweiter Schritt schließt sich die Festlegung der Spielabfolge für den Spieleinsatz mit der vorherigen Berücksichtigung einer Alternativplanung an. Danach erfolgen die Zusammenstellung des erforderlichen Materials und die Vorbereitung des Raumes für den Spieleinsatz.

Kriterien zur Spielauswahl

- Um was für ein Spiel handelt es sich? Beispiel: Kennenlernspiel
- Wer beteiligt sich am Spiel? Beispiel: Spielpaare oder alle Teilnehmer gleichzeitig
- Wie viel Spielzeit wird mindestens bzw. höchstens einschließlich der Spielvorbereitung und der Spielnachbereitung benötigt? Beispiel: 10 Minuten und 5 Minuten Spielzeitreserve
- Was für Material ist für die Spieldurchführung vorher zu besorgen oder liegt am Spielort bereit? Beispiel: Farbstifte, leere Papierbögen
- Um was für eine Spielform handelt es sich bei dem eingeplanten Spiel? Beispiel: Sitzkreis

Vorbereitung von Stadtspiel, Geländespiel, Postenlauf

Solche Spiele sind sowohl zum gemeinsamen Kennen lernen als auch zum Kennen lernen der Umgebung geeignet. Am einfachsten vorzubereiten und durchzuführen ist ein Postenlauf. Die Betreuer verteilen sich in regelmäßigen Abständen an der Strecke und fungieren sowohl als Wegweiser als auch als Aufgabensteller. An den Posten kann man z. B. durchführen: Pantomimenspiel, Kirschkerne weitspucken, einen Gegenstand suchen etc.

Grundsätzlich sind die von der Umgebung festgelegten Bedingungen stets zu berücksichtigen. Es besteht auch die Möglichkeit, die Gruppen zwischen den Posten Aufgaben lösen zu lassen, z. B. Blumen pflücken, ein Gedicht, ein Lied lernen usw.

Vorher sollte ein Vorbereitungsteam die Strecke abgehen, um böse Überraschungen die z. B. durch Erdbeben, Matschlöcher, umgestürzte Bäume etc. auf einem bekannten Weg zwischenzeitlich entstanden sein könnten, zu vermeiden. Hierbei auch die Zeit nehmen!

Evtl. kann auch der „Nachmittagskaffee“ an einer bestimmten Station gereicht werden. Wer dann die Verpackung des Schokoriegels o. ä. an der nächsten Station abgibt, erhält noch einen Sonderpunkt (Umwelterziehung).

1. KREISSPIELE

Pantomimische Kette

- Mehrere Spieler warten vor der Tür.
- Der Spielleiter spielt dem ersten eine Pantomime vor (z. B. Taucher steigt in Taucheranzug, schnallt sich die Sauerstoff-Flasche um und springt ins Wasser).
- Der erste spielt das Gesehene dann weiter vor, der dem Dritten usw.
- Der letzte spielt es allen vor und sagt dann, was er gespielt hat.
- Meist hat das Ergebnis nichts mehr mit dem Ausgangspunkt zu tun.

Warming up

- Auf Musik durch den Raum gehen,
- wenn Musik ausgeht, werden vom Spielleiter Anweisungen gegeben, was, während die Musik läuft, erfüllt werden muss, z. B.
 - einen Arm hochheben,
 - auf Zehenspitzen gehen,
 - keinen berühren,

- möglichst viele Hände schütteln,
- am Ohrläppchen zupfen,
- auf die Nasenspitze tippen,
- möglichst vielen tief in die Augen gucken,
- an die Waden des anderen tippen u. ä.

Atomspiel

- Alle "schwirren" als Atome durch den Raum.
- Auf ein Kommando des Spielleiters hin schließen sich die Spieler zu Molekülen entsprechend der Anweisung des Spielleiters zusammen (z. B. Atom 5, 7, 8 usw.).
- Ausscheiden der übriggebliebenen.

Pantomimisch zusammengesetzte Hauptwörter darstellen

- Zwei gehen raus, überlegen ein spielbares zusammengesetztes Wort (z. B. Heizkörper).
- Jeder spielt einen Teil des Hauptwortes, die anderen müssen das ganze Wort erraten.

Ich sitze im Grünen

- Alle sitzen im Kreis.
- Ein Stuhl ist frei.
- Derjenige links davon, rutscht einen Stuhl weiter auf den leeren und sagt: "Ich sitze"...
- Der nächste rutscht auf den rechts von ihm stehenden leeren Stuhl und sagt: "im Grünen"...
- Der nächste rutscht ebenfalls und sagt: "und liebe"...
- Der nächste: "ganz heimlich"...
- Der nächste nennt einen Namen, von denen, die mit im Kreis sitzen.
- Der Aufgerufene muss nun schnellstmöglich auf den freien Platz.
- Die beiden, die rechts und links von dem Gerufenen sitzen, versuchen, ihn zurückzuhalten.
- Weiter geht es von vorne mit dem, der wieder links von dem jetzt freien Stuhl sitzt.

Reise nach Jerusalem

- Es wird ein Stuhl weniger als anwesende Mitspieler da sind, aufgestellt.
- Auf Musik gehen die Mitspieler darum herum.
- Hört die Musik auf, versucht jeder, einen Sitzplatz zu ergattern.
- Derjenige, der keinen kriegt, scheidet aus.
- Ein weiterer Stuhl wird entfernt.
- Es wird solange gespielt, bis der oder die Sieger ermittelt sind, d. h. übrig bleiben.

Jakob und Jakobinchen

- Alle sitzen im Kreis.
- Zwei Spieler (ein weiblicher, ein männlicher) bekommen die Augen verbunden.
- Der Spieler ist Jakob; die Spielerin Jakobinchen.
- Sie gehen innerhalb des Kreises umher und die Aufgabe Jakobs ist es, Jakobinchen zu fangen. Jakobinchen muss versuchen, Jakob zu entfliehen.
- Jakob darf, um Jakobinchen zu finden, rufen: "Jakobinchen, wo bist du?"
- Jakobinchen muss mit "Hier!" antworten.
- Die im Kreis müssen ganz leise sein.
- Wenn der Jakob sein Jakobinchen gefangen hat, kommt das nächste Paar dran.

Dirigenten- oder Chefspiel

- Alle sitzen im Kreis.
- Einer geht raus.
- Einer aus dem Kreis wird bestimmt, soll Dirigent bzw. Chef spielen.
- Immer wenn dieser etwas macht (z. B. ein Instrument pantomimisch spielen), müssen die anderen dies nachmachen; wenn der Chef etwas anderes macht, müssen auch die anderen ihr Verhalten ändern.
- Derjenige, der draußen war, muss nun raten, wer der Chef ist. Das heißt für den Chef, dass er möglichst vom Rater unbemerkt sein Instrument bzw. die Sitzhaltung ändert.

Zublinzeln

- Die Hälfte der Spieler sitzt im Kreis auf Stühlen.
- Hinter jedem Stuhl steht ein weiterer Mitspieler, ein Stuhl ist frei.
- Der Spieler hinter dem freien Stuhl blinzelt einem anderen Spieler auf einem Stuhl zu.
- Dieser muss versuchen, seinem Hintermann zu entweichen und sich auf den freien Stuhl zu setzen.

Stühle klatschen

- Alle sitzen im Kreis, ein Platz ist frei.
- Einer steht in der Mitte und muss versuchen, den freien Platz zu erhaschen, indem er sich darauf setzt.
- Derjenige, der links vom freien Platz sitzt, kann diesen besetzen, indem er mit der Hand darauf schlägt und den Namen eines der im Kreis Sitzenden ruft. Sobald der Name gerufen wurde, ist dieser Platz besetzt.
- Der Gerufene muss schnellstmöglich zu dem freien Stuhl laufen und sich darauf setzen. Hierdurch ist ein neuer Platz frei, der auf gleiche Art wie oben besetzt werden kann.
- Fällt dem Rufer nicht schnell genug ein Name ein, kann sich der Mitspieler aus der Mitte auf den freien Platz setzen und der Rufer muss in die Mitte.
- Dieses Spiel dient dazu, Namen zu lernen.
- Besonders interessant wird es, wenn alles Rufen, Besetzen und Laufen möglichst schnell geht. Selbst, wenn man alle Namen kennt, kann einem bei der Hektik passieren, dass einem kein Name einfällt.

Familie-Meier-Spiel

- Zuerst entwirft man Zettel mit Nachnamen Meyer, Mayer etc. Jede Familie besteht aus vier Mitgliedern.
- Auf Startzeichen darf jeder den Zettel öffnen und seine Familie durch Zurufen suchen.
- Nach der Reihenfolge Vater, Mutter, Sohn, Tochter sollen sich die Mitglieder auf einen Stuhl setzen.

Obstsalatspiel

- Die Mitspieler werden in Obstsorten eingeteilt. Sie sitzen im Kreis.
- Ein Platz ist zu wenig und der Spielleiter ruft zwei oder mehrere Obstsorten auf.
- Diese wechseln ihren Platz und der Spielleiter versucht, sich zu setzen.
- Derjenige, der wieder übrig bleibt, ruft erneut Obstsorten auf.
- Bei dem Wort "Obstsalat" müssen alle die Plätze wechseln.

Namen und Gestik

- Zu Beginn jeder Ferienfreizeit ist es wichtig, einige Kennenlernspiele durchzuführen, damit Kinder wie Betreuer sich schnell mit Namen ansprechen können und somit ein vertrautes und persönliches Verhältnis geschaffen wird.
- Die Gruppe stellt sich in einen Kreis. Der Spielleiter sagt seinen Namen und führt eine Gestik aus (z. B. Handheben, Kopfnicken usw.).
- Der folgende rechte Nachbar wiederholt den Namen und die Gestik des Spielleiters, nennt seinen eigenen Namen und führt eine andere Gestik aus.
- Dies wird dann von Nachbar zu Nachbar fortgeführt, so dass alle Namen häufig wiederholt werden.

Schlachtrufe

- Ein weiterer wichtiger Bestandteil der Spielplanung ist die Gruppeneinteilung.
- Im Laufe der Ferienfreizeit sollte immer darauf geachtet werden, dass die Gruppen unterschiedliche Konstellationen an Personen haben. Dies erhöht die Dynamik der Gesamtgruppe und verhindert Konflikte.
- Vorbereitung für drei Gruppen à acht Personen.
- Es werden drei Begriffe jeweils auf ein DIN A4-Papier geschrieben. Das Papier wird in acht Teile zerschnitten (Puzzle).
- Die einzelnen Teile werden in einer Kiste gemischt. Jede Person zieht aus dieser Kiste ein Stück Papier.
- Es muss versucht werden, die Worte wieder zusammenzulegen. Aus der Wortzusammensetzung entstehen die jeweiligen Gruppen.

Tischklopfen

- Jeder Betreuer sollte ein gewisses Repertoire an Schlechtwetterspielen bzw. Spiele für drinnen kennen. Darüber gibt es eine große Anzahl an ausleihbarer Literatur.
- Alle Mitspieler setzen sich um einen Tisch herum und legen ihre Hände auf die Tischplatte.
- Jeder legt nun die rechte Hand zwischen die Hände des Nachbarn, so dass sich alle Arme überkreuzen.
- Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er/sie mit der rechten Hand einmal auf den Tisch klopft.
- Die Nachbarhand erwidert das Klopfzeichen und so wird reihum weiter geklopft. Schlägt eine Hand zweimal auf den Tisch, wird die Richtung gewechselt.
- Ziel des Spiels ist es, keinen Fehler zu machen. Klopft jemand zur falschen Zeit, muss die Hand vom Tisch genommen werden.
- Derjenige mit der letzten Hand auf dem Tisch hat gewonnen.

Stadt mit A

Spielerzahl: ab 2 Spieler
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 20 Minuten
Material: ---

Die Spieler sitzen im Kreis. Vor Spielbeginn werden Sachgebiete festgelegt, aus denen Fragen zulässig sind, z. B. Politik, Städte, Fernsehen. Der erste Spieler fragt seinen linken Nachbarn z. B. nach einer Stadt mit A. Kann dieser die Frage innerhalb von 5 Sekunden nicht beantworten, bekommt der erste Spieler einen Punkt. Dann fragt der zweite Spieler seinen linken Nachbarn nach einem Fluss mit B usw. bis zum Ende des Alphabetes. Der Frager bekommt nur einen Punkt, wenn er auch selbst die Antwort auf seine Frage weiß.

Treppenhaus

Spielerzahl: ab 2 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: ---

Die Spieler übernehmen die Rolle von zwei Nachbarn, die sich nicht verstehen. Die beiden treffen sich im Treppenhaus und schimpfen miteinander. Wer dabei lacht oder stockt, scheidet aus.

Rolle & Gefühl

Spielerzahl: ab 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 30 Minuten
Material: vorbereitete Zettel

Auf den Zetteln stehen einmal verschiedene Rollen-Paare, z. B. Polizist – Autofahrer, Chef – Arbeiter, Arzt – Patient, und auf anderen Zetteln Gefühle wie traurig, lustig, zornig usw. Die Spieler bilden Paare und ziehen von jeder der beiden Zettelsorten einen Zettel. Dann müssen sich die Paare in zehn Minuten zu den gezogenen Rollen und Gefühlen eine Szene überlegen, die sie anschließend vorführen.

Buchstaben-Rätsel

Spielerzahl: ab 2 Spieler
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 15 Minuten
Material: Tafel, Kreide

Der Spielleiter schreibt den Anfangsbuchstaben eines Wortes an die Tafel. Die anderen Buchstaben werden durch Striche angedeutet. Der erste Spieler nennt nun einen Buchstaben. Ist der Buchstabe richtig, trägt der Spielleiter ihn an der entsprechenden Stelle ein. Ist der Buchstabe falsch, erhält der Spieler einen Kreidepunkt auf die Wange. Dann nennt der nächste Spieler einen Buchstaben usw., bis das Wort erraten wird. Dann schreibt der Spielleiter ein neues Wort an die Tafel usw.

Paare

Spielerzahl: ab 10 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 15 Minuten
Material: vorbereitete Namenskarten, Theaterschminke

Jeder Spieler bekommt eine Karte, auf der der Name eines Teiles eines berühmten Paares steht. Die Spieler müssen ihre Partner suchen. Wenn sie ihren Partner gefunden haben, bemalen sie sich gegenseitig das Gesicht in einer lustigen Form. Dabei soll der Name des Spielers

auf eine Wange geschrieben und in die "künstlerische" Gestaltung einbezogen werden.
Beispiele: Dick & Doof, Romeo & Julia, Asterix & Obelix, Old Shatterhand & Winnetou, Hänsel & Gretel, Schneeweißchen & Rosenrot, Simon & Garfunkel, Romulus & Remus.

Mein Name & ich

Spielerzahl: ab 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 15 Minuten
Material: ---

Jeder Spieler erzählt, was ihm alles zu seinem Namen einfällt, z. B. Spitznamen und wie sie entstanden sind, warum seine Eltern ihn so genannt haben, wie er den Namen findet, welche Schwierigkeiten er mit dem Namen hat.

Autogramme

Spielerzahl: ab 15 Spieler
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: Zettel, Bleistifte, Namensliste

Der Spielleiter liest langsam alle Vor- und Nachnamen der Spieler vor. Jeder Spieler notiert sich fünf beliebige Namen auf seinem Zettel. Auf ein Zeichen des Spielleiters versuchen alle Spieler, von den Personen, deren Namen sie notiert haben, eine Unterschrift zu bekommen.

Sympathie-Lauf

Spielerzahl: ab 8 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 15 Minuten
Material: ---

Die Spieler bilden einen großen Kreis. Der Spielleiter geht um den Kreis und schlägt einen Spieler an. Dieser Spieler muss nun den Spielleiter fangen, bevor er den Kreis umrundet und den freien Platz erreicht hat. Der abgeschlagene bzw. gefangene Spieler muss dann einen Spieler, der ihm sympathisch ist, umarmen. Der Spieler ohne Platz geht wieder um den Kreis, schlägt einen Spieler ab usw.

Regen & Sonne

Spielerzahl: ab 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 15 Minuten
Material: ---

Der Spielleiter erzählt eine Geschichte mit vielen Bewegungsabläufen. Immer wenn er das Wort Regen erwähnt, müssen sich die Spieler möglichst schnell auf den Boden setzen, kommt das Wort Sonne vor, auf einen Stuhl oder Tisch steigen. Der letzte Spieler, der sich setzt oder aufsteigt, erzählt die Geschichte weiter.

Engpass

Spielerzahl: ab 10 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: ---

Die Spieler bilden zwei Gruppen. Beide Gruppen stehen sich in Reihen gegenüber. Auf ein Zeichen des Spielleiters wechseln sie möglichst schnell, ohne andere Spieler zu berühren, die Seiten. Dann wird die Fläche verkleinert und die Seiten erneut gewechselt usw.

Malen ohne Papier

Spielerzahl: ab 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: ---

Die Spieler bilden Paare. Der eine Spieler stellt sich mit gebeugtem Rücken zum Partner. Der andere Spieler malt dann Figuren, Symbole o. ä. mit dem Finger auf den Rücken. Die Zeichnungen müssen vom ersten Spieler erraten werden. Nach drei Minuten werden die Rollen getauscht.

Persönlichkeiten

Spielerzahl: ab 6 Spieler
Alter: ab 14 Jahre
Spieldauer: 20 Minuten
Material: ---

Jeder Spieler überlegt sich eine bekannte Persönlichkeit, die er darstellen will. Anschließend reden die Spieler in wechselnden Gruppierungen miteinander und versuchen, auf diskrete Art herauszubekommen, welche Persönlichkeiten sich die anderen ausgedacht haben.

Namenskette

Spielerzahl: ab 8 Spieler
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: ---

Die Spieler sitzen im Kreis. Der erste Spieler nennt seinen Namen. Der linke Nachbar wiederholt den Namen und nennt seinen eigenen Namen. Der nächste Spieler wiederholt beide Namen und sagt seinen Namen usw.

Name + ?

Spielerzahl: ab 6 Personen
Alter: ab 7 Jahre
Material: ---

Die Spieler bilden einen Kreis, der Spielleiter beginnt, er nennt seinen Namen und wählt eine Bewegung (z. B. klatschen, drehen, bücken usw.) der rechte Spieler wiederholt diesen Namen und die Bewegung, nennt seinen Namen und macht ebenfalls eine Bewegung. Der nächste

Spieler muss nun alles bisher Genannte in der richtigen Reihenfolge wiederholen. Der Spielleiter beendet das Spiel, indem er als letzter noch mal alle Namen und Bewegungen wiederholt. Anstatt der Bewegung können auch Adjektive (z. B. toller Thomas, kluge Claudia) mit gleich lautendem Anfangsbuchstaben, Lieblingstier, Lieblingsfarbe usw. genannt werden.

Partnertausch

Spielerzahl: ab 11 Personen
Alter: ab 10 Jahre
Material: 5 Stühle

5 Personen setzen sich auf die Stühle, die in einem Kreis angeordnet sind. Die anderen 5 Personen stellen sich jeweils hinter einen Stuhl und verschränken die Arme hinter ihrem Rücken. Eine Person stellt sich in die Mitte. Diese Person muss versuchen, einen Platz auf einem Stuhl zu bekommen, indem sie einen Namen derer nennt, die sich auf einem Stuhl befinden. Der jeweils stehende Spieler muss versuchen, dies zu verhindern, indem der Sitzende bei Aufrufen des Namens festgehalten wird. Schafft ein stehender Spieler den vor sich sitzenden nicht festzuhalten, darf sich der Spieler aus der Mitte setzen. Nach einer Zeit von ca. 5 Minuten, tauschen die stehenden Spieler mit den Sitzenden den Platz, sodass neue Namen ins Spiel kommen.

Sprichwörter

Spielerzahl: ab 8 Personen
Alter: ab 12 Jahre
Material: Karten mit Sprichwörterhälften, Schere

Bekannte Sprichwörter werden auf Karten geschrieben. Die Karten werden in zwei, drei oder auch vier Hälften zerschnitten (je nach Gruppengröße). Die Spieler erhalten jeweils einen Teil. Die Spieler müssen nun die Person(en) finden mit dem zu ihrem passenden Sprichwortteil und dieses wieder zusammensetzen.

Sortieren

Spielerzahl: ab 6 Personen
Alter: ab 8 Jahre
Material: ---

Die Spieler werden nach verschiedenen Kriterien in einer Reihe von einem der Mitspieler sortiert. Die Kriterien können z. B. geschätztes Alter, genaues Geburtsdatum, Größe, von A-Z bzgl. der Vornamen usw. sein.

Ohne Krimi...

Spielerzahl: ab 6 Personen
Alter: ab 14 Jahre
Material: Kartenspiel

Die Spieler ziehen Karten. Wer das Herz-As zieht, ist Inspektor, wer das Kreuz-As zieht, der Mörder. Die Karten bleiben bis zum Ende des Spiels verdeckt. Der Inspektor erzählt nun eine beliebige Mordgeschichte, in der er ermittelt und befragt alle Anwesenden. Alle Spieler dürfen lügen, nur der Mörder muss die Wahrheit sagen, dass er der Mörder ist und möglichst geschickt in seiner Geschichte verpacken. Durch geschicktes Befragen muss der Inspektor den wahren Mörder finden.

Platzwechsel ohne Worte

Spielerzahl: ab 8 Personen
Alter: ab 10 Jahre
Material: Karten mit Zahlen entsprechend der Spieleranzahl

Die Spieler sitzen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte. Die Spieler erhalten verdeckt einen Zettel mit einer Zahl. Die Zahlen beginnen bei 1 und sind fortlaufend entsprechend der Spieleranzahl. Die Spieler dürfen nur ihre eigene Zahl kennen. Die Person in der Mitte ruft zwei Zahlen auf, und die entsprechenden Spieler müssen sich innerhalb einer Minute ohne Worte verständigen und die Plätze wechseln. Die Person in der Mitte versucht, die Kontaktaufnahme zu beobachten und einen Platz zu bekommen. Gelingt es ihr, muss die neue Person ohne Platz in die Mitte usw.

Wer ist wer?

Spielerzahl: ab 6 Personen
Alter: ab 12 Jahre
Material: Zettel mit berühmten Persönlichkeiten, Wäscheklammern

Jede Person erhält einen Zettel mit dem Namen einer berühmten Persönlichkeit auf den Rücken an der Kleidung befestigt. Dann muss jede Person durch das Befragen der anderen Personen herausfinden, welcher Name auf ihrem Zettel steht. Jede Person darf an die Runde 10 Fragen stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden dürfen. Je nach Spieleranzahl kann die Fragerunde wiederholt werden, bis jeder seine Person erraten hat.

Der Sketch in der Tüte

Spielerzahl: ab 8 Personen
Alter: ab 12 Jahre
Material: Tüten mit beliebigen Gegenständen

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen. Jede Gruppe erhält eine Tüte mit verschiedenen Gegenständen. Unter Einbeziehung dieser Gegenstände soll jede Gruppe innerhalb von 15 Minuten einen Sketch einstudieren und vorführen. Eine Jury bestimmt den lustigsten oder originellsten Sketch.

2. BLINDENSPIELE**Blindenführer**

- Es werden Gruppen zu je zwei Personen gebildet, einer ist der Blindenführer, der andere ist der Blinde.
- Der Blindenführer führt den Blinden durch den Raum.
- Die Gefahren des Spiels (Zusammenstöße, Unfallmöglichkeiten) sollten der Gruppe immer vor Augen geführt werden.
- Bei diesem Spiel ist vieles möglich, wenn die Gruppe sorgsam mit der Aufgabe umgeht.

Arche Noah

- Alle Mitspieler erhalten einen Zettel mit Tiernamen. Es existieren immer zwei Zettel mit dem gleichen Tiernamen.
- Die Tiere sollten sich durch möglichst typische Stimmlaute auszeichnen, wie z. B. Schwein, Affe usw.
- Nun gehen alle Mitspieler durcheinander, schließen auf Ansagen die Augen und versuchen, ihren Tierpartner zu finden, indem sie die entsprechenden Laute nachahmen.

Blindenflug

- Eine Gruppe von fünf Mitspielern bildet ein Flugzeug: Vorne stehen zwei Mitspieler mit zur Seite ausgestreckten Armen als "Flügel", in der Mitte der "Pilot", der die Hände auf den Schultern seiner Vorderleute legt, hinten zwei Mitspieler als "Leitwerke", die ihre Hände auf die Schultern des Piloten legen.
- Das "Flugzeug" fliegt im Nebel, d. h. die Besatzung hat die Augen geschlossen. Ein "Lotse" versucht von außen über Funk, das Flugzeug in eine Einflugschneise und auf eine vorgegebene Landebahn zu lotsen.
- Beginnen sollte man mit einer Pilotenführung mit "blindem Leitwerk". Der Spielraum sollte angemessen groß sein.

Orgelpfeifen

- Alle Mitspieler werden durch einen "Blinden" der Körpergröße nach sortiert.

Scotland Yard

- Die "Detektive" versuchen, "Mr. X" zu fangen. Die "Detektive" halten ihre Augen geschlossen, können also "Mr. X" nicht sehen und stehen verteilt im Raum.
- Nun macht "Mr. X" zwei Schritte. Danach dürfen die "Detektive" zwei Schritte in die Richtung machen, in der sie "Mr. X" vermuten.
- "Mr. X" hat drei Joker zur Verfügung, d. h. er darf insgesamt dreimal vier Schritte machen.
- Berührt einer der "Detektive" "Mr. X", so ist er gefangen, und der "Detektiv" wird selbst "Mr. X".

Roboterspiel 1

- Zwei Mitspieler bilden ein Paar, Roboter und Roboterführer. Der, der Roboter ist, wird mit einfachen Kommandos durch den Raum geführt.
- Variationen: Führen durch taktile, akustische oder visuelle Reize.

Roboterspiel 2

- Zwei Roboter stehen Rücken an Rücken. Der Computerfachmann hat die Aufgabe, die Roboter so zu führen, dass sie sich frontal begegnen.
- Die Schwierigkeit besteht darin, dass der Computerfachmann immer nur einen Roboter nach dem anderen um 90 Grad bewegen kann.
- Die Roboter laufen bzw. gehen immer in der gleichen Geschwindigkeit und bleiben vor einem Hindernis stehen.

Knoten

Spielerzahl: ab 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: ---

Die Spieler bilden einen Kreis, gehen mit geschlossenen Augen aufeinander zu und fassen sich an den Händen. Wenn jeder Spieler zwei Hände ergriffen hat, öffnen alle die Augen und versuchen, den entstandenen Knoten zu entwirren. Dabei dürfen die Hände nicht gelöst werden.

Tasten & Raten

Spielerzahl: ab 6 Personen
Alter: ab 8 Jahre
Material: Augenbinde

Die Spieler sitzen in einem Kreis. Eine Person bekommt die Augen verbunden und stellt sich in die Kreismitte. Die anderen Spieler wechseln schnell ihre Plätze. Die „blinde“ Person stellt sich hinter eine andere Person und versucht; durch Betasten des Kopfes herauszufinden, welche Person es ist. Nennt sie einen falschen Namen, muss sie zur nächsten Person. Rät sie richtig, übernimmt die geratene Person ihre Rolle.

3. VERTRAUENSSPIELE

Sicherheitsregeln:

1. *Vertrauensspiele nur mit einer "geeigneten" Gruppe durchführen!*
2. *Unbedingt eine Matte als Unterlage oder Sicherung benutzen.*
3. *Die Risiken und Verletzungsmöglichkeiten müssen in der Gruppe bekannt gegeben werden.*
4. *Es sollte kein Mitspieler zum Mitmachen gezwungen werden.*

Statue aufstellen

- Es werden Gruppen zu mindestens fünf Personen gebildet.
- Eine Person legt sich auf den Boden und ist damit die Statue. Diese kontrahiert alle Muskeln so, so dass sie ganz "steif" ist.
- Die Mitspieler richten die Statue auf und legen sie wieder hin.

Statue wackeln

- Gleiche Gruppenbeschreibung wie oben.
- Die Statue wird nun im Stand in alle Himmelsrichtungen bewegt.

Statue hochheben und hinlegen

- Die Statue liegt wieder am Boden und wird von mindestens sechs Mitspielern hochgehoben und danach wieder hingelegt.

Statue fällt vom Sockel

- Die Statue fällt rückwärts oder vorwärts vom Sockel (dies kann ein Stuhl oder Tisch sein).
- Die Statue wird von mindestens acht (je mehr, desto besser) Mitspielern aufgefangen.

Statue auf dem Fließband

- Alle Mitspieler legen sich reißverschlussmäßig auf den Boden, wobei sie Schulter an Schulter liegen.
- Die Arme werden in die Höhe gestreckt. Nun wird eine Statue von einem Ende an das andere Ende des Fließbandes transportiert.

4. WAHRNEHMUNGSSPIELE**Wo ist die Hand?**

- Einer der Mitspieler liegt in Rückenlage auf einer Matte. Sein Partner legt eine Hand oder Bierdeckel vorsichtig auf irgendeine Körperstelle.
- Der Liegende versucht zu sagen, wo sich der Gegenstand befindet.

Partnerspiel

- Die zwei Mitspieler stehen sich frontal gegenüber.
- Der eine macht langsam verschiedene Bewegungen vor, die der andere zeitgleich wie ein Spiegelbild nachahmt.

Körpermagnet

- Ein Mitspieler steht oder liegt und schließt die Augen, der andere hat "magnetische Hände" und kann einzelne Körperteile durch Kontakt magnetisch hin und her bewegen.
- Unterbricht er den Kontakt, so bleibt der entsprechende Körperteil des anderen in dieser Position stehen.

Bank

Spielerzahl: ab 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: verschiedene Geldstücke

Die Spieler sitzen mit hinter dem Rücken verschränkten Armen nebeneinander. Der Spielleiter gibt dem ersten Spieler ein Geldstück in die Hand. Der Spieler befühlt das Geldstück und gibt es an den nächsten Spieler weiter usw. Dann wird das nächste Geldstück durchgegeben. Die Spieler sollen durch das Fühlen den Wert der Geldstücke herausbekommen und abschließend sagen, wie hoch die Summe der Geldstücke ist. Die Spieler dürfen die Geldstücke nicht sehen.

Platzwechsel (nonverbal)

Spielerzahl: ab 8 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 15 Minuten
Material: ---

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Die Spieler erhalten verdeckt einen Zettel mit einer Zahl. Die Zahlen beginnen bei 1 und sind fortlaufend entsprechend der Spielerzahl. Kein Spieler sollte die Zahl des anderen kennen. Der Spieler in der Mitte ruft zwei Zahlen auf, und die entsprechenden Spieler müssen sich innerhalb einer Minute ohne Worte verständigen und die Plätze wechseln. Der Spieler in der Mitte versucht, die Kontaktaufnahme zu beobachten und einen Platz zu bekommen. Gelingt es ihm, muss der entsprechende Spieler in die Mitte usw.

Taube & Stumme

Spielerzahl: ab 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 10 Minuten
Material: ---

Die Spieler bilden zwei Gruppen. Die eine Gruppe darf nicht reden, die andere Gruppe kann nicht hören. Die Spieler der Gruppe, die nicht hören kann, stellen der anderen Gruppe Fragen, die pantomimisch beantwortet werden müssen. Nach fünf Minuten werden die Rollen getauscht.

Fragenbeispiele: Welche Freizeitbeschäftigungen? Liebstes Urlaubsland, Hobbies, Beruf, Lieblingsessen, Musikrichtung.

5. FALLSCHIRMSPIELE

Das Krokodil

- Alle sitzen auf dem Boden und haben ihre Füße und Beine unter dem Fallschirm.
- Der Fallschirm wird wellenförmig bewegt. Unter dem Fallschirm ist ein "Krokodil" versteckt.
- Dieses zieht nach und nach die Mitspieler unter den Fallschirm. Jeder eingezogene (gefressene) Mitspieler wird gleichfalls zum "Krokodil".
- Der letzte "Überlebende" wird zum neuen "Krokodil".

Katz und Maus

- Alle hocken sich mit dem Fallschirm hin. Es werden zwei Mitspieler ausgewählt, wobei die "Maus" unter, die "Katze" auf das Tuch kommen.
- Die anderen Spieler bewegen den Fallschirm. Nun muss die "Katze" die "Maus" fangen.

6. SINGSPIELE**Oh Benido**

- Die Melodie bzw. Tonlage basiert auf Überlieferungen, man muss sie zuvor gehört haben. Man kann es mit rhythmischem Klatschen unterfüttern, abwechselnd einmal auf die Oberschenkel, einmal in die Hände, gemeinsam im Takt, Ein Vorsänger, alle singen nach:

Oh Benido
Oh yeah yeah oh Benido
Oh yeah Benido yeah
Selibambalahwe
Bahluee
Selibambaluee
Bunda bunda bunda bunda wahnana
Aturio
Aturimontajo
Mirahmirahmiramssamssah aturjobrasio

Inge Dinge Dinge

- Ein Klassiker zum Singen in jeder Lebenslage:

Der Papagei ein Vogel ist, rot, gelb und grün getupft,
er wohnt gern auf dem Gummibaum,
und wenn er dort so hupft, dann singt er
2 x: Inge dinge dinge, use wuse wuse, saba daba daba dei

In Afrika am großen Fluss, da wohnt ein Krokodil,
das braucht zum Zähneputzen
'nen Schrubber mit 'nem Stiel, und dann singt es...

Die Affen im Bananenhain, die lieben Obstsalat,
sie werfen mit der Kokosnuss,
denn die ist rund und hart und dann singen sie...

Das Nilferd grüne Seife liebt, die es zum Baden nutzt,
es schläft so gern am Uferrand,
aber wenn es sich dort putzt, dann singt es...

Der Löwe sehr gefährlich ist, die Zähne sind so scharf,
doch wenn er diese Töne hört,
dann wird er sanft und brav und singt dann...

Der Kuckuck in der Kuckucksuhr kommt jede Stunde raus,
doch wenn er keine Lust mehr hat,
bleibt er in seinem Haus und singt dann...

Ein alter Elefant im Zoo, der kannte dies Lied nicht,
und weil er so alleine war,
machte er sich ein Gedicht und das ging wie...

Fli – Flei

- „Schrei“-Spiel mit rhythmischem Klatschen, abwechselnd einmal auf die Oberschenkel, einmal in die Hände, gemeinsam im Takt, Vorsänger singt vor, Gesamtgruppe wiederholt. Bewegungen und Tempo können je nach Lust und Laune variieren („mini“ und „maxi“). Die Melodie bzw. Tonlage basiert auf Überlieferungen, man muss sie zuvor gehört haben.

Fli
Fli – Flei
Fli – Flei – Flo
Huessa
Na Na Na Na Na Huessa
Ene Mene Examene O – O – A
Examene Salomono O – O – A
Häppenri Hotelpotem Papa Pepito Tata Psch

Cowboy Jim

- Die Melodie bzw. Tonlage basiert auf Überlieferungen, man muss sie zuvor gehört haben. Man kann es mit rhythmischem Klatschen unterfüttern, abwechselnd einmal auf die Oberschenkel, einmal in die Hände, gemeinsam im Takt, Ein Vorsänger, alle singen nach:

Schwarz wie Kohle
Vom Scheitel bis zur Sohle
Das ist der Cowboy Jim
ABAPPENDEDELA-AU
ABAPPENDEDELA-AU
ABAPPENDEDELEDELEDELA-A-AU

Wie ein Tiger
Schleicht der Cowboy
In die Whiskybar
ABAPPENDEDELA-AU
ABAPPENDEDELA-AU
ABAPPENDEDELEDELEDELA-A-AU

Noch 'nen Whisky
Bestellt der Cowboy
Und dann fliegt er vom Stuhl
ABAPPENDEDELA-AU
ABAPPENDEDELA-AU
ABAPPENDEDELEDELEDELA-A-AU

aus: Student f. Europa (Hg.): Liederkarten, Bad Sobern 1980

3

JACK SASS IN DER KÜCHE MIT TINA

Text: Horst Beck
Musik: trad., bearb. Horst Beck

Schnell F[E]

Jack saß in der Küche mit Ti — na, Jack saß in der Küche mit
Ti — na, Jack saß in der Küche mit Ti — na, und sie
spielten auf dem alten Ban — jo. Sie spiel — ten: "tä — tä" [Trompete]
di — deli dumm, "tä — tä", di — deli dumm, "tä — tä",
di — deli dumm, und sie spielten auf dem alten Ban — jo.

Jack saß in der Küche mit Tina (3x)
und sie spielten auf dem alten Banjo.

Sie spielten "schrumm-schrumm" [Geige], dideli dumm (3x)
und sie spielten auf dem alten Banjo.

Jack saß in der Küche.....

(erfindet selbst weitere Verse!)

(c) bei dem Autor
Mit freundlicher Genehmigung

Spielvorschlag: Beim Singen der Verse spielen alle auf unsichtbaren Instrumenten mit, beispielsweise auf Trompete und Geige, und natürlich auch auf dem alten Banjo. Erfindet weitere Verse!

Zusätzlich kann die Gruppe, die in einem dichten Kreis sitzt, noch ein Spiel zum Refrain machen: Mit beiden Händen wird gleichzeitig auf die Oberschenkel geschlagen, zunächst auf die eigenen, dann auf die des rechten Nachbarn, wieder auf die eigenen und dann auf die des linken Nachbarn. Dann geht es weiter mit den eigenen, denen des rechten Nachbarn usw.

Das sieht dann so aus:

JACK SASS IN DER KÜ - CHE MIT TI - I - NA, JACK SASS IN u.s.w.
(eig) (re) (eig) (li) (eig) (re) (eig) (li) (eig) (re)

13. GETRÄNKE-REZEPT-TIPPS

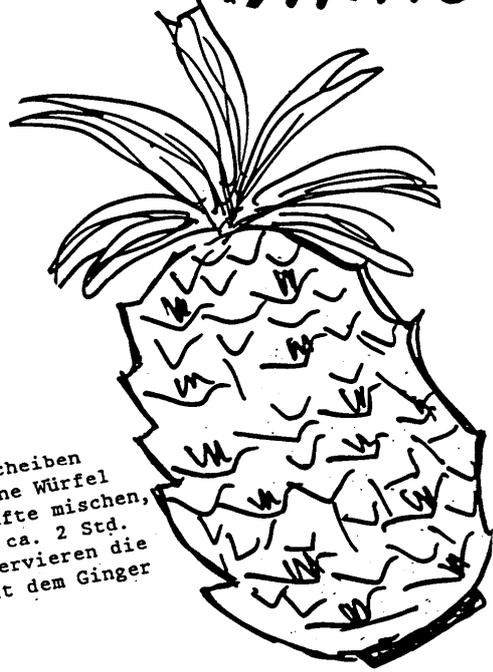
ALKOHOLFREIE MIXGETRÄNKE



KIWI-ANANAS-BOWLE:
12 Portionen

- 1/4 ltr. Orangensaft
- 1/8 ltr. Ananassaft
- 6 Kiwifrüchte
- 3 Scheiben Ananas
- 1/4 ltr. Zitronensaft
- 1 Fl. Ginger Ale
- Eiswürfel

Kiwis schälen, in dünne Scheiben schneiden, Ananas in kleine Würfel schneiden. Früchte und Säfte mischen, nach Geschmack süßen und ca. 2 Std. ziehen lassen. Vor dem Servieren die Eiswürfel zugeben und mit dem Ginger Ale auffüllen.



P F I R S I C H B O W L E:

12 PERS.

10 Pfirsiche oder Aprikosen, Saft von 6 Zitronen, 5 Flaschen klarer, säuerlicher Apfelsaft, 3 Flaschen Mineralwasser.

Früchte in Achtel schneiden, mit dem Zitronensaft begießen, zuge deckt im Kühlschrank 3 Stunden ziehen lassen. Mit Apfelsaft und Mineralwasser übergießen und sofort servieren.

Hagebutten-Milchshake:

Hagebutten-Frucht-Dessert-Sauce (Reformhaus) in frische Milch einrühren.
- Fertig.

KALTER GUSS:

1/2 Glas Buttermilch mit 3 Teelöffeln Zucker und dem Saft einer Zitrone mischen, mit Coca-Cola auffüllen und mit einer Zitronenscheibe garniert und gut gekühlt servieren.

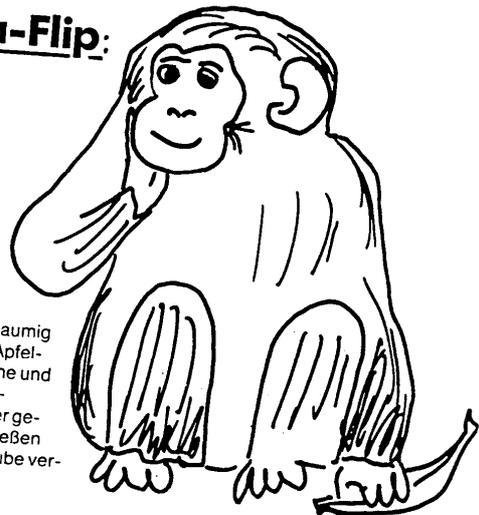


Banana-Flip:

(4 Gläser)

- 1/4 l kalte Milch
- 1/6 l Schlagsahne
- 1 Banane
- 1/2 Tasse Apfelmus
- 4 Eigelb
- 2 TL Zucker
- 1 Prise Zimt
- zerkleinertes Eis

Eigelb und Zucker schaumig schlagen, dann Zimt, Apfelmus, zerdrückte Banane und Milch unterrühren. Zerstoßenes Eis in 4 Gläser geben, den Flip darübergießen und mit einer Sahnehaube verzieren.



14. SELBER KOCHEN

Kochen bedeutet nicht nur Kochen!

Neben selbstständigem Lernen ermöglicht das Kochen den Erwerb von Sach-, Sozial-, Selbst- und Methodenkompetenzen auch eine Vielzahl an fächerübergreifenden Kompetenzen, die insbesondere in Selbstverpflegerfreizeiten sehr gut erlernt bzw. vertieft werden können.

Methodenkompetenzen – Basis für lebenslanges Lernen

- Wahrnehmung und Sinne schärfen
- Wichtige Informationen besorgen (z. B. aus Rezepten, Saisonkalender)
- Essen planen (z. B. anhand der Ernährungspyramide)
- Arbeitsschritte zielgerichtet planen und organisieren
- Arbeitsaufträge strukturieren und erledigen
- Standpunkte abfragen (zur Hygiene, Warum-Fragen)
- Arbeitsergebnisse verständlich und anschaulich präsentieren

Selbst- und Sozialkompetenzen – Kooperatives Lernen

- Zusammenarbeit in der Gruppe
- Kommunikation
- Sich und die eigene Leistung vor einer Gruppe präsentieren
- Verantwortung für die Gruppe übernehmen
- Zielstrebig und sorgfältig in einem vorgegebenen Zeitrahmen arbeiten
- Arbeits- und Verhaltensziele (Arbeitssicherheit, Hygieneregeln, Esskultur)
- Feedback geben, bekommen und annehmen
- Hilfe geben und annehmen, angemessen kommunizieren
- Selbst Hergestelltes wertschätzen

Arbeitssicherheit

- Umgang mit Küchenwerkzeugen erlernen
- Richtige Gerätebedienung (Herd, Spülmaschine, Mixer, Mikrowelle etc.)

Kochen und fächerübergreifende Impulse:

Biologie

- Lebensmittelhygiene
- Artenvielfalt
- Die Ernährungspyramide
- Auswirkungen in Bezug auf den menschlichen Körper
- Die Lebensmittel als Nährstofflieferanten
- Lebensmittel kennen lernen (z. B. Getreidesorten, Konservierungsstoffe, Farbstoffe)
- Synergieeffekt verschiedener Lebensmittel (Möhren/Fett)
- Experimente: Verträglichkeit der Lebensmittel untereinander (Sauerstoff/Äpfel, Säure/Milchprodukte usw.)
- Sinnexperimente (sehen, tasten, riechen, hören, schmecken)

Mathematik

- wiegen und messen
- Mengenangaben von Rezepten umrechnen
- Zuckermengen von Getränken, Ketchup u. a. in Würfelzucker umrechnen
- Preisvergleiche: saisonal, importiert, vom Wochenmarkt
- Preisvergleich von Fastfood zur eigenen Herstellung

Deutsch

- Rezepte lesen, formulieren, schreiben und verstehen

Kunst

- Speisen schön anrichten, Tische dekorieren, Servietten falten
- Kochbuch und Collagen erstellen
- Einladung für Gäste gestalten

Religion

- Tischsitten und Tischgemeinschaften in anderen Kulturkreisen recherchieren
- Esskultur kennenlernen und beachten

Erdkunde

- Aus welchen Ländern werden unsere Nahrungsmittel importiert
- Wie lang sind die Transportwege?
- Was hat dies zur Folge?

Besser als jede Tiefkühlpizza: Italienischer Pizzateig, reicht für 2 Backbleche!

Zutaten:

- 500 g Mehl
- 2 Würfel Hefe
- 1 Teelöffel Salz
- 4 Esslöffel Olivenöl
- 250 ml lauwarmes Wasser
- 1 Prise Zucker

Zubereitung:

- Im lauwarmen Wasser die Hefe und das Olivenöl mit dem Salz und Zucker auflösen. Dann das Mehl hinzufügen und einen glatten Teig kneten. Eine halbe Stunde an einem warmen Ort gehen lassen, zusammenkneten und abgedeckt ruhen lassen bis der Teig aufgegangen ist (ca. 1 Stunde).
- Nun kann man vom Teig eine herrlich frische Pizza herstellen.
- Belegen kann man diese nach Belieben, natürlich sollten die Tomatensoße und der Käse nicht fehlen.
- Wenn man die Menge entsprechend reduzieren möchte, ist das auch kein Problem. Die Menge der Hefe kann man jedoch immer bei 40 g belassen.
- Am besten gelingt die Pizza, wenn man den Ofen sehr gut auf der höchstmöglichen Temperatur vorheizt!

Hygieneregeln beim Kochen

Im Krankheitsfall: Hände weg von Lebensmitteln

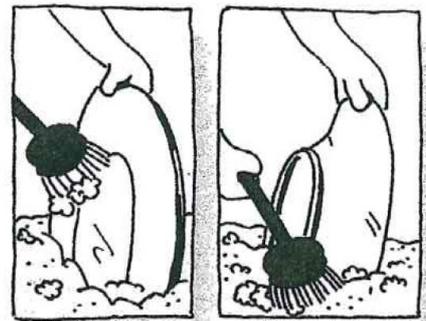
Schüler, Lehrkräfte und Helfer/-innen, die an ansteckenden Magen-Darm-Erkrankungen leiden oder Anzeichen solcher Krankheiten aufweisen wie Bauchschmerzen und Übelkeit, dürfen nicht mit Lebensmitteln umgehen. Das gilt auch für Personen mit infizierten Wunden oder anderen Hautkrankheiten, wenn die Möglichkeit besteht, dass die Krankheitserreger auf Lebensmittel übergehen.

Persönliche Hygiene

- Lange, schmutzige Fingernägel, Nagellack, Ringe und Armbänder sind tabu! Denn: Darunter sammeln sich Schmutz und Keime. Nagellack kann abblättern.
- Lange Haare so zusammenbinden, dass sie nicht ins Essen gelangen.
- Lange Ärmel hochkrempeln, damit sie nicht im Essen hängen.
- Hände waschen vor dem Start, nach jedem Toilettenbesuch und nach dem Naseputzen. Dafür nicht das Waschbecken in der Klasse benutzen, in dem auch Lebensmittel gewaschen werden, sondern ein separates Waschbecken, zum Beispiel im Waschraum vor den Toiletten. Dort müssen Seife und Einweghandtücher zur Verfügung stehen.
- Alle tragen eine saubere Schürze.
- Wunden wasserdicht abdecken, damit keine Eitererreger ans Essen gelangen.

Hygiene beim Umgang mit Lebensmitteln

- Geschirr und Küchengeräte müssen sauber sein.
- Obst und Gemüse vor der Verarbeitung oder dem Verzehr gründlich waschen.
- Rohe und gekochte Lebensmittel immer getrennt voneinander verarbeiten. Das gilt auch für ungewaschene und gewaschene Lebensmittel.
Also: gekochte Nudeln nicht direkt neben ungewaschenem Gemüse zubereiten.
- Nicht auf Lebensmittel husten oder niesen. Immer vom Lebensmittel abwenden.
Nach dem Husten in die Hand oder nach dem Naseputzen immer Hände waschen.
- Hygienisch abschmecken. Der Probierlöffel darf nach dem Abschmecken nicht mehr in die Schüssel gelangen.
- Leicht verderbliche Speisen (Salate, Quarkspeisen) rasch verbrauchen. Sie müssen abgedeckt werden und dürfen ungekühlt nicht länger als 30 Minuten bei Zimmertemperatur aufbewahrt werden.
- Reste im Kühlschrank bei höchstens +7 °C gekühlt kurzfristig aufbewahren oder wegwerfen.



Küchenhygiene

- Arbeitsflächen vor Arbeitsbeginn und zwischendurch gründlich reinigen.
- Stark zerkratzte Schneideunterlagen gegen neue austauschen. Tiefe Rillen sind Brutstätten für Keime.
- Nach dem Arbeitsende Arbeitsplatz aufräumen und Arbeitsflächen gründlich reinigen.
Benutzte Arbeitsgeräte und Geschirr spülen oder zum Spülen mit nach Hause nehmen.
- Lappen und Tücher nach Gebrauch zum Trocknen aufhängen.
- In jeder Praxisstunde saubere Lappen und Tücher verwenden.
- Müll entsorgen.

15. SAUSE MIT BRAUSE - Anleitung und Tipps für eine Kinderparty

Eine gemeinsame Planung und Durchführung von Veranstaltungen mit den Kindern (Partizipationsarbeit) fördert Verbindlichkeit, Zusammengehörigkeit, Verantwortung und Kreativität, hat einen großen Lerneffekt und macht zusätzlich noch Spaß. Die nachstehende Anleitung ist für eine Party im Jugendzentrum oder im Jugendgruppenraum konzipiert, kann aber auch ohne Weiteres für die Organisation einer (Abschluss-) Kinderparty innerhalb einer Ferienaktion verwendet werden.

1. Planung und Orga

- Welche Party plane ich (Motto-Party, Disco-Party usw.)?
- Welches Budget steht mir zur Verfügung?
- Welches Equipment steht mir zur Verfügung?
- Was benötige ich an Zubehör?
- Wann (Datum und Uhrzeit), für wen und wo soll die Party stattfinden?
- Welche Aufgaben der Durchführung fallen an?
- Welches Zeitfenster brauche ich für die konkreten Aufgaben?

Dabei sind Wünsche der Kinder mit zu berücksichtigen: Die Kinder zusammenschließen, gemeinsam im Kreis hinsetzen und für Ruhe sorgen, Party und eine gemeinsame Planung ankündigen, Kinder über die einzelnen Vorbereitungsschritte informieren, Wünsche der Kinder erfragen, dabei Regeln für die Kinder aufstellen: Es wird nicht durcheinander geredet, alle melden sich einzeln zu Wort, alle anderen sind leise und hören zu. Im Anschluss werden die Aufgaben unter 2 bis 7 den Wünschen entsprechend und bedarfsorientiert an Betreuer und Kinder verteilt.

2. Einladung

Nach der Planung geht es an die Einladungskarten zur Kinderparty. Die Einladungen können entweder selber mit den Kindern entworfen werden oder man kann selbst angefertigte und gedruckte Vorlagen von den Kindern ausschmücken lassen (z. B. Konfetti draufkleben, Luftballons draufmalen usw.). Diese sollten rechtzeitig (mind. 2 Wochen vorher) an die Kinder verteilt werden. Vom Juze erhalten die Eltern zusätzlich einen offiziellen Elternbrief, der über diese Veranstaltung informiert

Angaben auf der Einladung (Muster Jugendzentrum):

Was: Kinderparty

Alter: von 6-12 Jahren

Wo: im Kinder- und Jugendzentrum Sindorf

Wann: Mittwoch, den 12. April 2017 von 15.00 – 16.00 Uhr

Kontakt Daten: Kinder- und Jugendzentrum Sindorf, Hüttenstraße 86-88, 50170 Kerpen
juze-sindorf@t-online.de Tel. 02273/5927010

Zusätzlich sollte ein ansprechendes **Plakat** entworfen werden auf dem alle wichtigen Angaben der Party zu lesen sind (s. Einladung). Um möglichst viele Interessenten zu erreichen, sollte das Plakat in benötigter Anzahl ausgedruckt und frühzeitig zum Aushang im Juze, an Schulen, in Vereinsräumen, in Geschäften am Ort etc. verteilt bzw. verschickt werden.

3. Dekoration

Dekoration gehört zu jeder Party dazu. Hierbei können die Kinder natürlich bei den Vorbereitungen mithelfen, eigene Ideen einbringen und auch Gegenstände basteln. Beliebte Dekoartikel sind Luftballons, Girlanden, Tücher, Servietten, Blumen, usw. Offenen Kerzen sind wegen Brandgefahr auszuschließen! Dekomaterial bereit legen: Luftballons mit Pumpen, fester Bindfaden, Girlanden, Luftschlangen, Pinnnadeln, Servietten. Wie können wir schmücken? Wer übernimmt was? Für die Durchführung bietet es sich an, Dreier-Teams zu bilden: Einer pustet den Luftballon auf, der zweite knotet zu, zwei halten die Girlande fest, der dritte pinnt sie an.

4. Essen- und Getränkeplanung

Bei einer Kinder-Party bietet sich ein kleines Büffet mit unterschiedlichen Snacks an. Die Zusammenstellung kann individuell kombiniert werden. Hier einige Vorschläge mit wenig Aufwand:

Selbstgebackene Muffins, verschiedene Obstsorten, Rosinen, Gurken, Paprika, Salatgurken, Möhren, Käsewürfel, usw. Beliebte Getränke sind Eistee, verdünnte Säfte und Wasser. Eine entsprechende Einkaufsliste sollte erstellt werden. Die Lebensmittel können bereits 1-2 Tage vorher eingekauft werden.

Zubereitung von Snacks gemeinsam mit Kindern: Alle Zutaten liegen (in der Küche) bereit. Obst und Salat müssen vorher gut gewaschen bzw. geschält und in mundgerechte Portionen aufgeschnitten werden und jeweils einzeln auf Teller und in Schüsseln angerichtet werden. Es bietet sich an, das Büffet auf einer (vorher abgewaschenen Theke) anzurichten. Dann Getränke zubereiten und in Kannen füllen. Zusätzlich sollten Trinkbecher, Getränke, Servietten, Servierwagen für schmutzige Becher und eine Küchenrolle bereitgestellt werden. Bei Bedarf für Getränkenachschub sorgen. Um große Reste zu vermeiden jedoch dabei die Endzeit der Party berücksichtigen.

Es ist ganz wichtig, dass die Hygieneregeln im Zusammenhang mit der Zubereitung des Büffets beachtet werden, siehe auch Punkt 14 SELBER KOCHEN. Vor Beginn Hände mit Seife waschen, nicht mit offenen Wunden arbeiten, Haare zusammen binden, nicht auf die Lebensmittel husten und niesen, Schürze anziehen, beim Abschmecken jeweils einen neuen Löffel verwenden, niemals mit dem Finger abschmecken, auf einen sauberen Arbeitsplatz und saubere Arbeitsgeräte achten.

5. Musik

Musik ist eine der wichtigsten Punkte einer gelungenen Party. Daher sollte sie entsprechend der Zielgruppe ausgesucht und zusammengestellt werden. Mit Stimmungsliedern und aktuellen Hits liegt man in der Regel immer richtig. Wenn das Publikum bereits bekannt ist (z. B. vom Juze-Betrieb her), kennt man bereits den Musikgeschmack und kann sich an diesem orientieren. Mit der Handhabung der Musikanlage vertraut machen, gemeinsam mit den Kindern die Fenster abdunkeln, Verantwortliche für die Musik während der Party wählen/bestimmen, für eine gute Partystimmung sorgen.

6. Beleuchtung

Ein Highlight ist natürlich eine Discoatmosphäre. Die besten Voraussetzungen sind natürlich eine Lichtenanlage mit Discokugel usw. Sollte keine Lichtenanlage vorhanden sein, kann man mit Lichterketten und bunten Tüchern eine gute Wirkung erzielen. Dabei sollte der Raum abgedunkelt werden, z. B. Fenster abdunkeln und nur wenige andere Lichtquellen benutzen (keine offenen Kerzen!)

7. Spiele

Damit die Party richtig in Schwung kommt, bieten sich einige Tanzspiele an. Bitte Vorschläge von Kindern mit berücksichtigen, Zeitfenster der Party beachten, Spiele ggf. vorbereiten, vorherige Absprache mit dem Musikverantwortlichen treffen. Hier eine kleine Auswahl:

- **STOP-Tanz:** Die Kids können nach Lust und Laune zur Musik tanzen. Zwischenzeitlich wird die Musik gestoppt. Jetzt müssen die Kinder sofort so stehen bleiben, wie und wo sie gerade sind.
- **Luftballons-Tanz:** Die Kinder müssen sich zu Zweier-Pärchen zusammenfinden. Jedes Paar steht sich gegenüber und erhält einen Luftballon. Dieser wird zwischen die Bäuche geklemmt und dann wird getanzt. Dabei darf der Luftballon nicht mit den Händen berührt werden und nicht auf den Boden fallen. Das Paar, bei dem der Luftballon zuletzt hinunter fällt, ist Gewinner.
- **Spaß-Polonaise:** Ihr solltet für dieses Spiel irgendein Polonaisespiel laufen lassen. Dann geht's los. Am besten ist, wenn ein Erwachsener die Polonaise anführt. Jetzt geht's im Schlingellauf durch die Halle, auf einem Bein, rückwärts, ganz egal, Hauptsache es macht Spaß.
- **Disco-Pogotanz:** Wir brauchen mal wieder Musik. Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Dann wird der erste Pogotänzer ausgesucht und geht in die Mitte. Hier macht er/sie Bewegungen vor, die der Rest nachmachen muss. Nach einer gewissen Zeit wird gewechselt.

Nach Partyende um findet ein gemeinsames Aufräumen, Spülen usw. statt. Auch da sollten alle Kinder mit einbezogen werden. Im Anschluss findet eine kleine Reflexion mit den Kindern statt, bei denen die Kinder ein Feedback abgeben können. Als Impuls für spätere Veranstaltungen sollten die Punkte auf dieser Anleitung notiert werden.