

## Vorwort

Hallo liebe Betreuerinnen und Betreuer,

herzlich Willkommen im Kreis der ehrenamtlichen Betreuer in der Jugendarbeit im Landkreis Straubing-Bogen. Die freiwillige und engagierte Tätigkeit Ehrenamtlicher ist die unverzichtbare Basis der Jugendarbeit des Kreisjugendrings Straubing-Bogen. Um das umfangreiche und vielfältige Programm des KJR anbieten und durchführen zu können, werden viele „helfende Hände“ benötigt.

Den Betreuern wird aber einiges abverlangt in Punkto Wissen und Können, Flexibilität und Spontaneität, aber auch Einfühlungsvermögen und Verantwortung, sowie Organisationstalent.

Dieses Handbuch soll als Hilfestellung dienen, euch auf diese Anforderungen vorzubereiten und zu unterstützen. Es stellt eine Sammlung von Ideen, Anweisungen, Richtlinien und Arbeitshilfen rund um das Thema Betreuen von Kindern und Jugendlichen dar. Es soll nicht als starres Regelwerk verstanden werden, sondern vielmehr als Leitfaden mit vielen Tipps und Tricks, der euch hilfreich zur Seite stehen soll. Ebenso lebt dieses Handbuch aber auch von euren Ideen und Erfahrungen, die in den Inhalt mit einfließen sollen.

Der modulare Aufbau ermöglicht es Ergänzungen problemlos einzusetzen (z.B. neue Spielideen oder euer bestes Rezept usw.) oder auch Themen zu entfernen bzw. auszutauschen (z.B. bei Änderung des Jugendschutzgesetzes).

Der Einfachheit halber wird auf weibliche Formen von Bezeichnungen verzichtet. Kinder sowie Jugendliche werden zum Großteil als „Kinder“ bezeichnet, auch wenn wir uns bewusst sind, dass Kinder über 14 Jahren als Jugendliche bezeichnet werden. Wir sprechen von Freizeiten, womit Tagesfahrten, mehrtägige Freizeiten und Zeltlager sowie Jugendfahrten und in bestimmten Fällen auch Musicalfahrten gemeint sind. Viele der Tipps lassen sich aber auch auf andere Bereiche der Kinder- und Jugendarbeit übertragen.

**Nun viel Spaß beim Stöbern und Arbeiten mit dem vorliegenden Handbuch und vor allem viel Spaß und Glück bei eurer Arbeit als Betreuer für den KJR Straubing-Bogen.**

<b>A Pädagogische Ziele eines Ferienlagers</b>	
I. Allgemeine Pädagogische Ziele	3
II. Besondere Pädagogische Zielsetzungen	4
<b>B Der Betreuer</b>	
I. Gruppen – Führungsstile	5
II. Gruppenleiter untereinander	6
<b>C Werkzeuge eines Betreuers</b>	
I. Allgemeine Belehrungen	8
II. Belehrung beim Geländespielen	9
III. Belehrung beim Baden	10
IV. Belehrung im Wald	10
V. Belehrung in der Stadt / Straßenverkehr	10
<b>D Rechte und Pflichten</b>	
I. Aufsichtspflicht	11
II. Haftung	12
III. Jugendschutzgesetz	13
<b>E Verpflegung von Kinder auf Freizeiten</b>	
I. Organisatorisches	15
II. Tipps für den Einkauf	15
III. Zubereitung	15
IV. Hygiene	15
V. Rezeptvorschläge	16
<b>F Häufige Ferienlagerkrankheiten</b>	
I. Grundsätzliches	29
II. Verletzungen	30
III. Allergien	33
<b>G Spiele</b>	
I. Tipps für den Spielleiter	35
II. Spiele	35
Kennlernspiele	35
Bewegungsspiele	39
Mannschaftsspiele	44
Aktivierungsspiele	45
Stuhlkreissspiele	47
Geländespiele	49
Nachtspiele	51
Entspannungsspiele	52
<b>H Programmgestaltung</b>	
I. Methode zur Programmvorbereitung	55
II. Basteln	56
III. Rallyes	58
<b>I Was tun, wenn...?</b>	
... ein Kind Heimweh hat?	61
... ein Kind ein Bettnässer ist?	62
... ein Mädchen seine erste Periode bekommt?	63
... man vergessen hat, einem Kind sein Medikament zu geben?	64
... Drogen und Alkohol zum Thema werden?	64
... Bestrafungen notwendig sind?	64
... sexuelle Kontakte unter Kindern entdeckt werden?	64
... sexuelle Kontakte unter Betreuern bekannt werden?	65
... ein Kind / Jugendlicher weg ist?	65
... Kinder unterwegs nicht mehr laufen können?	65
... die Motivation am Boden ist?	65

## A. Pädagogische Ziele eines Ferienlagers

### I. Allgemeine Pädagogische Ziele:

Ein Aufenthalt im Ferienlager hat neben dem **Urlaubscharakter** viele weitere verschiedene pädagogische Ziele.

In erster Linie soll das Ferienlager **Spaß** und **spannende Erlebnisse** mit sich bringen und der **Erholung vom Alltag** dienen.

Des Weiteren bilden sich die Lagerteilnehmer durch die verschiedenen Reisen auch **kulturell** weiter, was wiederum ihren **Wissensschatz** und das **Bewusstsein für die Natur** erweitert.

Die Kinder und Jugendlichen können im Lager sehr viele **Erfahrungen sammeln**, aus denen sie bestenfalls lernen und die sie hoffentlich „mit nach Hause nehmen“, um auch zukünftig selbst- bzw. eigenverantwortlich zu handeln, also **Verantwortung** zu übernehmen.

Durch den Umgang mit Gleichaltrigen wird die **Sozialkompetenz** enorm gesteigert, **soziale Kontakte** werden aufgebaut und das Kind lernt, sich in soziale Strukturen zu **integrieren**. In diesem Zusammenhang werden durch gemeinsame Aufgaben die **Teamfähigkeit** und der **Gruppendanke** gestärkt.

Die Kinder und Jugendlichen müssen lernen, sich **selbstbewusst** durchzusetzen, wenn beispielsweise Entscheidungen im Team getroffen werden sollen („Was machen wir heute zuerst?“, ...). Dies hilft der **Entwicklung der Selbstständigkeit, der Kooperations-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit**.

In diesem Zusammenhang wird auch auf eine gewisse **Werteerziehung** geachtet, die Teilnehmer müssen Werte und Normen beachten und einhalten, wenn sie miteinander kommunizieren, ob verbal oder nonverbal. Nehmen Kinder aus verschiedenen Kulturkreisen am Lager teil, kann dies den Teilnehmern vielleicht anfänglich schwerer fallen, dies ist jedoch ein großer Gewinn für die **Entwicklung von Sozialkompetenz und Toleranz**.

Aber auch die Hausregeln der Jugendherberge und die Regeln und Verbote der Betreuer müssen eingehalten werden. Der Teilnehmer hat sich hier zu **integrieren** und lernt seine eigenen Bedürfnisse hinter die der Gruppe zu stellen.

Da meist mehrere Teilnehmer in einem Zimmer schlafen und diese dann auch zusammen nur ein Bad haben, ist es unabdingbar, auf Sauberkeit und Hygiene zu achten. Dass bedeutet also, dass auch die **Erziehung zur Hygiene** ein pädagogisches Ziel im Ferienlager sein sollte.

## II. Besondere pädagogische Zielsetzungen in den einzelnen Altersgruppen:

### ❖ 6 - 10jährige:

- Förderung von Kreativität
- Soziales Gruppenverhalten lernen
- Erleben psychischer und physischer Lernprozesse
- Förderung der Selbständigkeit und des Selbstbewusstseins
- Vermittlung von neuen Erfahrungen, Erlebnissen und Abenteuern
- Wecken von Verantwortung und Pflichtgefühl

→ Das Betreuerverhalten soll gekennzeichnet sein durch Beobachten, Lenken und Eingreifen, **aktive Unterstützung** der Gruppe, aber auch dadurch, dass er dem einzelnen Teilnehmer **Geborgenheit** vermittelt. Er muss dabei die gegenseitige Sympathie und Antipathie erkennen und überwinden. Der Betreuer soll dem Kind das **Verlassen des vertrauten Bezugsfeldes erleichtern**, die **Gemeinschaft** in den Vordergrund stellen, **Interaktionen** unterstützen und seine **Autorität helfend einsetzen**.

### ❖ 10 - 14jährige:

- Förderung der Kritikfähigkeit
- Erziehung zur Initiative und Selbständigkeit
- Zur Geschlechtererziehung:
  - Abbau von Vorurteilen und Befangenheit
  - Anerkennung des anderen Geschlechts
  - Aufklärung in konkreten Einzelfällen, wenn notwendig
- Ferienaufenthalt als Beispiel sinnvoller Freizeitgestaltung

→ Das Betreuerverhalten sollte darauf ausgerichtet sein, dass er **sozialer Regulator** mit Vertrauensbasis ist. Er soll die **Gemeinschaft fördern** und Untergruppenbildungen mit methodischen Schritten wieder zur Gemeinschaft zurückführen. Der Betreuer soll den Kindern ein **Recht auf Mitbestimmung** geben und den **Aufbau einer Intimsphäre** unterstützen.

### ❖ über 14-jährige:

- Hinführung und Ermöglichung zur Gruppen- und Selbstreflexion
- Förderung der Mit- und Selbstbestimmung des Einzelnen und der Gruppe
- Fördern Gesellschaftlichen Bewusstseins

→ Der Betreuer soll zu einer **beratenden Rolle** gelangen und Hilfen zur Artikulierung von Bedürfnissen und Interessen geben. Er soll steuernd in das **Konsumverhalten** eingreifen und **Kritikfähigkeit** gegenüber Einflüssen fördern sowie **emanzipatorische Absichten** unterstützen. Des Weiteren soll der Betreuer **Kleingruppenbildungen in die Gesamtgruppe einordnen** und Diskussionen über den Gruppenprozess fördern.

## B. Der Betreuer

### I. Gruppen - Führungsstile

#### ❖ Der Autoritäre Führungsstil

„**Mein Wille ist Gesetz!**“ – dies beschreibt die Grundeinstellung des Gruppenleiters beim autoritären Führungsstil. Der Betreuer bestimmt den Großteil der Aktivitäten alleine, die Kinder und Jugendlichen werden dafür nur selten herangezogen. Er gibt die Befehle und Anordnungen.

Leider werden mit diesem Führungsstil die Spontaneität und Kreativität der zu betreuenden Personen sehr eingeschränkt, da wenig auf Anreize der Kinder eingegangen wird. Ein weiteres Manko ist die aufsteigende Aggressivität der Kinder und Jugendlichen, da man ihren Wünschen und Bedürfnissen keine Beachtung schenkt.

Merkmale:

- der Betreuer bestimmt die Aktivität der Kinder
- der Betreuer arbeitet mit Drohungen und Einschüchterungen
- der Betreuer gibt Befehle

#### ❖ Der Laissez – faire Stil

„**Macht was ihr wollt! Seid nur etwas vorsichtig dabei!**“ - damit könnte man den Laissez–fairen Führungsstil bezeichnen.

Der Betreuer verhält sich dem Kind gegenüber eher passiv, es ist größtenteils auf sich alleine gestellt. Im Extremfall kann das bis zur Vernachlässigung der zu betreuenden Personen führen.

Merkmale:

- der Betreuer beteiligt sich nicht an den Gruppenaktivitäten
- der Betreuer verhält sich neutral und passiv
- Hilfe wird nur angeboten, wenn sie regelrecht eingefordert wird

#### ❖ Der Demokratische Führungsstil

„**Wir sind die Gruppe!**“ - ein möglicher Leitspruch des Demokratischen Führungsstils. Die Kinder haben hier die Möglichkeit, viel selbst zu bestimmen und zu erproben. Dies führt zu einer gewissen Selbstständigkeit und Eigenaktivität. Es besteht ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Autorität und Freiheit. Der Betreuer, der sich diesem Führungsstil bedient, stellt für die Kinder einen „sicheren Hafen“ dar. So kann gegenseitig Vertrauen aufgebaut werden.

Merkmale:

- der Betreuer versteht sich als Gruppenmitglied
- der Betreuer führt persönliche Gespräche mit den Kindern

- anfallende Entscheidungen werden in der Gruppe diskutiert und entschieden
- der Betreuer unterstützt und ermutigt die Kinder/Jugendlichen
- bei Problemen werden Lösungsmöglichkeiten vorgegeben

→ Resümee: Sicherlich ist es falsch zu sagen, dass grundsätzlich nur der eine oder andere Erziehungs- bzw. Führungsstil angewandt werden soll. Den Demokratischen Führungsstil betrachtet, überwiegt dieser natürlich im Bereich der Stärken. Ob dieser durchgängig in die Praxis umgesetzt werden sollte, hängt aber auch von den Charaktereigenschaften der Gruppe ab. Es muss analysiert werden, ob die Teilnehmer mit diesem doch eher lockeren Führungsstil umgehen können, oder ob sie dem Betreuer deswegen weniger Respekt entgegen bringen. Es gilt, je nach Situation, alle **drei Führungsstile miteinander zu verflechten**.

## II. Die Gruppenleiter untereinander

Hin und Wieder kann es selbstverständlich auch zwischen zwei oder mehreren Betreuern zu **Konflikten** kommen. Mittels Gesprächen sollte man in so einem Fall seine eigenen Bedenken äußern und nach der Meinung des Konflikt-Partners fragen. So lösen sich meist kleine Probleme.

Bei größeren Problemen hingegen ist auch ein **Anruf in der Geschäftsstelle** denkbar, um dann gemeinsam mit einer neutralen Person, denkbar wäre hier der Geschäftsführer Herr Maier, zu einer **Lösung** zu kommen oder einen **Kompromiss** zu finden.

Grundsätzlich sollten aber auch in Konfliktsituationen die zu betreuenden Kinder und Jugendlichen im Vordergrund stehen.

## III. Die Sünden eines Betreuers

### ❖ Die unkontrollierte Wut

Unkontrollierte Wut äußert sich in Brüllen, Verlust der Geduld und Affekthandlungen.

Ein Betreuer, der o.g. oder ähnliche Ausbrüche erleidet, hat es zukünftig sehr schwer, bei den Kindern zu bestehen. Die zu Betreuenden wissen nun, wo die **Grenzen des Betreuers** liegen und werden diese mit ihrem Verhalten hin und wieder erreichen wollen.

### ❖ Das Weinen vor den Kindern

Diese Situation bzw. die Folgen, die aus dieser Situation entstehen, sind vergleichbar mit der unkontrollierten Wut. Die Kinder werden auch hier immer wieder die vermeintlichen **Grenzen des Betreuers** erreichen wollen.

Es gilt, ggf. die Gruppe an einen anderen Betreuer weiterzugeben, um sich für einen Moment irgendwo geschützt fernab der Gruppe zu beruhigen.

❖ „Ringkämpfe“ mit Kindern

Es kommt ab und an vor, dass Betreuer sich gezwungen sehen, ein Kind in einer schwierigen Situation **festzuhalten**, damit dem Betreuer zugehört wird und das Kind sich beruhigt. Doch das ist meist der Anfang einer misslichen Lage. Das Kind wird sich zuerst in eine Ecke gedrängt fühlen und versuchen, dem Betreuer auszuweichen, anstatt ruhig zuzuhören. So verkompliziert sich die Sache sehr schnell.

Hier ist es wichtig, sich erst einmal selbst zu beruhigen, um **fern von jeder Wut** zu sein. Das Kind festzuhalten ist nur dann denkbar, wenn mindestens ein unbeteiligter Zeuge vorhanden ist und wenn man davon ausgehen kann, dass das Festhalten des Kindes in diesem Moment der **einzige Weg** ist um das es zu beruhigen bzw. sich Gehör zu verschaffen.

Ist dies jedoch nicht möglich, so lässt man das Kind ein paar Minuten alleine, natürlich unter der Beachtung der Aufsichtspflicht, damit das Kind nicht auf die Idee kommt, das Gelände möglicherweise im Affekt zu verlassen. Durch solch eine **Isolation oder Auszeit** beruhigen sich Kinder oft von selbst.

❖ Mit anderen Betreuern „knutschen“

Hier müssen Prioritäten gesetzt werden! Die **Gruppe**, die betreut werden soll, steht ganz klar im **Vordergrund**! Denn sobald zwei Betreuer im Beisein der Gruppe zärtlich zueinander sind, fühlt sich diese schnell als **Störfaktor**. Zudem ist die zur Schau gestellte Zärtlichkeit zwischen den Betreuern **unangenehm** für die Kinder, die selbst noch keine Erfahrungen in dieser Hinsicht gemacht haben, wie auch für die anderen Betreuer. Des Weiteren besteht die Gefahr, dass sich das „Betreuerpärchen“ nur mit sich selbst beschäftigt, was zu Spannungen innerhalb des Betreuerteams und somit zu einer **Vernachlässigung** der Teilnehmer führen könnte.

Am Abend, wenn die Kinder im Bett sind, kann man sich dann bei Bedarf der Liebe und Zweisamkeit zuwenden.

❖ Verliebt in ein Kind

Es kann vorkommen, dass beispielsweise bei einem geringen Altersunterschied, Gefühle zwischen Betreuer und Jugendlichen aufkommen. Hier gilt: **Finger weg!!!** Denn sonst werden ernsthafte Konsequenzen auf den Betreuer zukommen!

Was **nach** dem Lager zwischen dem Jugendlichen und dem Betreuer passiert, ist die Sache der Personen selber. Aber im Lager **muss** eine solche Annäherung dringend **unterbunden** werden!!!

## C. Werkzeuge eines Betreuers

### I. Allgemeine Belehrungen

Hier gehört alles rein, was die **Unterkunft**, die **Hausordnung** und den **Ablauf** im Lager betrifft.

#### a) Grundsätzliches:

- ❖ bei den Betreuern ab- und anmelden
- ❖ Anweisungen von Gruppenleitern folgen (auch von anderen Gruppen), Küchenpersonal, Hausmeister
- ❖ Rauchen sowie Alkohol ist streng verboten - die Gruppenleiter rauchen und trinken nicht, also die Kinder auch nicht!
- ❖ Messer, Feuerwerk oder sonstige Waffen gleich beim Teamleiter abgeben, keine Diskussion
- ❖ Nachts wird am Teamleiter-Zimmer geklopft, damit Gruppenleiter schlafen können

#### b) Unterkunft:

- ❖ Anklopfen vor dem Eintreten in Zimmer, „herein“ abwarten → „herein“ muss auch gerufen werden
- ❖ nicht rennen, Türknallen, Tische und Stühle umwerfen, Lampen zerschmeißen
- ❖ Haustüren fallen schwer ins Schloss → vorsichtig mit den Fingern; Türklinken benutzen, nicht Glas
- ❖ enge Gänge, vorsichtig mit aufliegenden Türen
- ❖ Fensterbretter sind keine Bestuhlung!
- ❖ kein Feuer in Zimmern – Rauchmelder!
- ❖ Duschen in eigenen Zimmern oder Duschzeiten festlegen
- ❖ Zimmerruhe festlegen → auf eigenen Zimmern, kein „Halligalli“, sonst gibt es Nachtruhe!!!

#### c) Gelände:

- ❖ See (kein Kind darf ohne ausdrückliche Erlaubnis hinein)
- ❖ Gesperrte Bereiche (Küche, Wirtschaftsgelände...)

#### d) Mahlzeiten:

- ❖ Essenszeiten festlegen
- ❖ Tischdienst - jede Mahlzeit andere Gruppe, Teamleiter legt fest
- ❖ Gruppenweise zur Essensausgabe, Gruppe die zuerst komplett anwesend kommt zuerst dran



- ❖ mit Essen spielt man nicht → keine fliegende Leberwurst und keine Quarkufos!
- ❖ Abwischen tischweise, jeder Tisch selbst, wenn alle fertig sind, danach abmelden bei den Betreuern
- ❖ Lärmpegel niedrig halten, sonst sitzen Betreuer mit an Kindertischen

e) Organisatorisches:

- ❖ bei Unfällen sofort Gruppenleiter Bescheid sagen, auch wenn es einem nicht gut geht
- ❖ Taschengeld kann durch Gruppenleiter (nur unter Zeugen oder mit schriftlicher Bestätigung) eingesammelt werden
- ❖ Mülltrennung
- ❖ Lagerplan aushängen
- ❖ Zimmerplan, mit Bewertungen der Zimmerordnung
- ❖ Mittagsruhe festlegen

## II. Belehrung bei Geländespielen

Gerade bei Geländespielen kommt es auf eine **gute Belehrung** an. Sollen die **Gruppen alleine** (also ohne Gruppenleiter) die Aufgaben lösen und sich dazu vom Lager entfernen, sind einige Punkte zu beachten:

Zunächst müssen die **Eltern** dem auf dem Betreuerzettel zugestimmt haben, dass ihre Kinder das **Gelände alleine verlassen** dürfen. Ist nur ein Kind in der Gruppe, welches das Gelände des Lagers nicht ohne Gruppenleiter verlassen darf, muss der Gruppenleiter bei der ganzen Gruppe bleiben.

Außerdem muss der **Gruppenleiter selbst einschätzen**, ob seine Gruppe in der Lage ist, die Aufgaben und den Weg alleine zu bewältigen. Sind beide Kriterien erfüllt, spricht bei guter Vorbereitung und einer ordentlichen Belehrung (vgl. Aufsichtspflicht) nichts dagegen, die Kinder auch mal alleine loslaufen zu lassen.

Es ist oft zweckmäßig, immer mal zwischen den einzelnen Gruppen und am Ende **einen Betreuer zu den Gruppen laufen zu lassen**, nur so zur Sicherheit. Die Kinder sollten sich zumindest schon so gut in der Gegend auskennen, dass sie eine **ungefähre Orientierung** haben.

Folgende Belehrung sollte als Minimum gelten:

- ❖ Teamwork!
- ❖ als Gruppe zusammenbleiben
- ❖ der Langsamste bestimmt das Tempo
- ❖ gemeinsam Aufgaben durchdenken, gemeinsam lösen
- ❖ falls ihr euch verlaufen habt, zur letzten Aufgabe zurückgehen und neu überlegen (Rallye)
- ❖ falls jemand verletzt ist, entweder auf Gruppenleiter warten oder zu zweit zum Lager zurück laufen, Rest der Gruppe läuft weiter
- ❖ im Notfall Betreuer per Handy (falls vorhanden) kontaktieren

### III. Belehrung beim Baden

Nur **direkt vor** dem Baden wird auch fürs Baden belehrt. Gleiches gilt für alle nachfolgenden Belehrungen. Exemplarisch hier die Belehrung:

- ❖ Baden nur an Badestelle
- ❖ nur, wenn Betreuer/Rettungsschwimmer anwesend
- ❖ nicht „toter Mann“ spielen
- ❖ nur in geschlossener Gruppe baden, und wenn Betreuer zustimmt
- ❖ Ab- und Anmelden nicht vergessen
- ❖ Nichtschwimmer (und Seepferdchen) melden sich extra beim Rettungsschwimmer, bevor sie ins Wasser gehen und bleiben im flachen Wasser
- ❖ gekennzeichnete Badeflächen nicht verlassen, sonst Badeverbot
- ❖ Treffpunkte zu genauen Uhrzeiten! Erstes Treffen um \_\_\_\_\_ Uhr hier!

### IV. Belehrung im Wald

- ❖ kein offenes Feuer im Wald
- ❖ nur auf Wegen gehen
- ❖ keinen Müll hinterlassen
- ❖ keine Bäume fällen
- ❖ keine Beeren, Früchte oder Ähnliches essen – Fuchsbandwurm!
- ❖ keine Tiere anfassen – Tollwut!
- ❖ an Kreuzungen wird angehalten
- ❖ bei Schnee: keine Schneebälle, Schneeballschlacht gibt's extra!

### V. Belehrung in der Stadt / Straßenverkehr

- ❖ Gehwege benutzen
- ❖ keine Lücken lassen
- ❖ an Kreuzungen anhalten und auf Gruppenleiter warten
- ❖ auf Landstrassen: Gänsemarsch
- ❖ grundsätzlich gilt: „Augen auf im Straßenverkehr!“
- ❖ bei individuellen Einkäufen: mindestens 3 Kinder und eine Uhr pro Gruppe, Treffpunkt um \_\_\_\_\_ Uhr hier.

## D. Rechte und Pflichten

### I. Aufsichtspflicht

#### a) Was ist Aufsichtspflicht?

Unter Aufsichtspflicht ist die Verpflichtung des Aufsichtspflichtigen zu verstehen, dafür Sorge zu tragen, dass **Minderjährige** (Personen oder Kinder unter 18 Jahre) **nicht selbst** oder durch Dritte **Schaden** erleiden, bzw. dass sie **Dritten** keinen Schaden zufügen.

#### b) Wer ist aufsichtspflichtig?

Aufsichtspflichtig ist derjenige, dem die Pflicht zur Aufsicht und Erziehung Minderjähriger **übertragen** wurde - durch das **Gesetz** (Eltern/Jugendamt) oder durch einen **Vertrag** (Betreuer einer Jugendfreizeit).

#### c) Wer muss beaufsichtigt werden?

- ❖ **Minderjährige** (Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren)
- ❖ Geistig und körperlich **Behinderte**

#### d) Wann beginnt und endet die Aufsichtspflicht?

Je **nach Vereinbarung** zwischen dem Erziehungsberechtigten und dem Aufsichtsführenden.

Wird das Kind / der Jugendliche von den Eltern an den Betreuer übergeben, beginnt ab diesem Moment die Aufsichtspflicht des Betreuers, wenn die Eltern dem zustimmen. Die Zustimmung kann auch **stillschweigend** erfolgen.

#### e) Wie erfülle ich meine Aufsichtspflicht?

Genereller Maßstab für die Erfüllung der Aufsichtspflicht ist, „**dass, was verständigen Eltern nach vernünftigen Anforderungen im konkreten Fall zugemutet werden kann.**“

Die Aufsichtspflicht wird **nicht deshalb verletzt**, nur weil **etwas passiert** ist! Eine **Pflichtverletzung** liegt vielmehr dann vor, wenn

- ❖ ein Schaden **absichtlich oder billigend in Kauf** genommen wurde
- ❖ die in der Situation erforderliche **Sorgfalt außer Acht** gelassen wurde
- ❖ die Aufsicht dem Betreuer **zumutbar** war

f) Wie sehr muss ein Kind beaufsichtigt werden?

Dies ist abhängig von **kindes- und ortsbezogenen Umständen**. In den Bereich der kindesbezogenen Umstände fällt beispielsweise das Alter des Kindes hinein, sein geistiger und körperlicher Zustand und seine persönlichen Eigenschaften, wie Hyperaktivität, etc.

In den Komplex der ortsbezogenen Umstände fallen möglicherweise die Beschaffenheit des Gebäudes hinein, die Sicherheit der Umgebung und die bestehende Möglichkeit, Hilfe im Notfall herbeizurufen.

Ebenso ist natürlich ohne Frage, dass ein Betreuer das Kind **nicht 24 Stunden** permanent beaufsichtigen kann, wie beispielsweise während der Nachtruhe. Wenn die Kinder schlafen, ruht auch die Aufsichtspflicht des Betreuers, beginnt aber dann wieder, wenn ein Kind die **Aufmerksamkeit** des Betreuers braucht.

Es ist vom Aufsichtsführenden **selbst zu beurteilen**, wie intensiv das Kind beaufsichtigt werden muss.

Hier gilt der Grundsatz: Es muss immer **situationsbedingt** Aufsicht geführt werden!

g) Wie alt muss ein Betreuer mindestens sein?

Das JuSchG besagt im § 1 Absatz 1, Nr.4: Erziehungsbeauftragt ist „**jede Person über 18 Jahren, soweit sie auf Dauer oder zeitweise aufgrund einer Vereinbarung mit der personensorgeberechtigten Person Erziehungsaufgaben wahrnimmt oder soweit sie ein Kind oder eine jugendliche Person im Rahmen der Ausbildung oder der Jugendhilfe betreut.**“

Zwar sind Personen unter 18 Jahren noch nicht vollständig geschäftsfähig, können jedoch **ab dem 16. Lebensjahr** mit Einverständnis der Eltern eine Gruppe über einen bestimmten Zeitraum betreuen.

## II. Haftung

Hier geht es um die Schäden, die ein **Kind angerichtet** hat, oder dem Kind selbst **zugefügt** wurden.

Es gibt drei verschiedene Arten der Haftung:

- ❖ **zivilrechtliche** Haftung: z. B. Schadensersatz
- ❖ **strafrechtliche** Haftung: z.B. Freiheitsentzug, Geldstrafen
- ❖ **arbeitsrechtliche** Haftung: z. B. Abmahnungen

a) Haftung des Trägers:

Generell sind alle **Schadensersatzansprüche** zuerst an den Träger gerichtet. Der Träger ist allerdings **nicht** für Schadensersatz haftbar zu machen, wenn er den **Gruppenleiter** in die Lage versetzt hat, seine Aufgaben ordentlich durchzuführen, zum Beispiel durch Schulungen, Sichere Unterkünfte, nicht-überforderte Mitarbeiter usw.

Auch haftet der Träger **nicht**, wenn der **Schaden trotz größter Sorgfalt** ohnehin passiert wäre.

#### b) Haftung des Gruppenleiters

Der Gruppenleiter haftet für Schäden die ein Kind verursacht hat **nicht**:

- ❖ wenn der **Träger** haftet
- ❖ wenn er seiner **Aufsichtspflicht genügt** hat
- ❖ oder wenn der Schaden auch bei **größter Sorgfalt** passiert wäre

Natürlich ist es gerade in der Frage der verletzten Aufsichtspflicht dringend angeraten sich **Zeugen** zu sichern.

Allerdings muss sich der Gruppenleiter auch selbst in die Lage versetzen, seiner **Aufsichtspflicht genügen** zu können. Und zwar durch:

- ❖ Sammeln von Informationen über die Gruppe (Infos der Eltern, Erfahrungen mit der Gruppe, entsprechendes Reagieren)
- ❖ Belehrungen
- ❖ ständige Überwachung

### III. Das Jugendschutzgesetz

#### a) Die Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes

Das Jugendschutzgesetz hat sowohl die **Aufgabe, Rechte und Chancen** von Kindern und Jugendlichen zu sichern, als auch die **Erziehung** in Richtung einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu lenken und zu fördern. Ziel des JuSchG ist es daher, Kinder und Jugendliche vor **Gefährdungen** in der Öffentlichkeit jeglicher Art zu schützen.

Im Folgenden wird nun eine Tabelle dargestellt, die veranschaulichen soll, was man als Erziehungsbeauftragter und Personensorgeberechtigter bei Kindern und Jugendlichen in gewissen Altersstufen zu beachten hat.

#### ❖ Begrifflichkeiten

- **personensorgeberechtigte** Personen sind im Allgemeinen die **Eltern**
- **erziehungsbeauftragte** Personen nehmen mit **Einverständnis der Eltern** zeitweise oder andauernd die Erziehungsaufgaben wahr. Sie sind **mindestens 18** Jahre alt. Hier ist ein Nachweis erforderlich, der besagt, dass die erziehungsbeauftragte Person das Kind begleiten darf.

Fall	unter 14 J.	unter 16.J.	unter 18 J.
<b>Aufenthalt in Gaststätten und Kneipen</b> (Ausnahme: Begleitung einer erziehungsbeauftragten oder personensorgeberechtigten Person)	nicht erlaubt	nicht erlaubt	erlaubt bis 24 Uhr
<b>Aufenthalt in Nachtclubs</b> (oder vgl. Vergnügungsbetriebe)	nicht erlaubt	nicht erlaubt	nicht erlaubt
<b>Anwesenheit bei öffentlichen Tanzveranstaltungen</b> (Ausnahme: Begleitung einer erziehungsbeauftragten oder personensorgeberechtigten Person)	nicht erlaubt	nicht erlaubt	erlaubt bis 24 Uhr
<b>Anwesenheit bei Tanzveranstaltungen von anerkannten Trägern der Jugendhilfe</b>	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr	bis 24 Uhr
<b>Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen</b> Teilnahme an Spielen mit Gewinnmöglichkeiten	nicht erlaubt	nicht erlaubt	nicht erlaubt
<b>Anwesenheit bei jugendgefährdenden Veranstaltungen und in Betrieben</b>	nicht erlaubt	nicht erlaubt	nicht erlaubt
<b>Aufenthalt in jugendgefährdenden Orten</b>	nicht erlaubt	nicht erlaubt	nicht erlaubt
<b>Abgabe / Verzehr von Branntwein, branntweinhaltigen Getränken und Lebensmitteln</b>	nicht erlaubt	nicht erlaubt	nicht erlaubt
<b>Abgabe / Verzehr anderer alkoholischer Getränke:</b> z.B. Wein, Bier o.ä.	nicht erlaubt	nicht erlaubt	erlaubt
<b>Abgabe und Konsum v. Tabakwaren</b>	nicht erlaubt	nicht erlaubt	nicht erlaubt
<b>Kinobesuche,</b> nur bei Freigabe des Films und Vorspannes: „Ohne Altersbeschränkung“, „ab 6 Jahren“, „ab 12 Jahren“ → die Anwesenheit ist an die Altersfreigabe gebunden	bis 20 Uhr	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr
<b>Abgabe von Filmen oder Spielen,</b> nur entsprechend der Alterskennzeichnung	erlaubt	erlaubt	erlaubt
<b>Spielen an elektronischen Bildschirmgeräten,</b> ohne Gewinnmöglichkeit nur entsprechend der Alterskennzeichnung!	erlaubt	erlaubt	erlaubt

## E. Verpflegung von Kindern auf Freizeiten

### I. Organisatorisches – Vorüberlegungen

- ❖ Wie umfangreich ist das Kücheninventar (Besteck, Geschirr...)?
- ❖ kann evtl. ein großer Grill, elektrischer Kochtopf ausgeliehen werden?
- ❖ Geschirrtücher, Lappen..?
- ❖ Kühlschrankkapazität?
- ❖ Größe der Küche
- ❖ Vegetarier? Veganer?

### II. Tipps für den Einkauf

- ❖ Großeinkauf an nicht verderblichen Lebensmitteln (H-Milch, Konserven, Nudeln...)
- ❖ Einkaufsmöglichkeiten vor Ort – Vorbestellungen beim Bäcker/Metzger
- ❖ Brot/Wurst für den ersten Abend von Daheim mitbringen
- ❖ Fleisch und Wurst täglich frisch kaufen
- ❖ Mengen bei den Rezepten anpassen
- ❖ (Halb)-Fertigprodukte sind eine gute Hilfe, z.B. Soßen im Tetrapack, „Maggifix“ – Produkte

### III. Zubereitung:

- ❖ Küchenplan gemeinsam mit den Kindern aufstellen
- ❖ Einteilung der Betreuer für das tägliche Kochen
- ❖ Überlegung, wie die Kinder mithelfen können: Schneiden von Obst, Salat...
- ❖ nicht alleine: Braten, Nudeln abgießen
- ❖ Tipp: schon bevor die Kinder in die Küche kommen, Zutaten und wichtige Geräte bereitlegen → wenig Hektik und Stress
- ❖ auch für das Aufräumen einen Betreuer einteilen – klappt sonst meistens nicht

### IV. Hygiene:

- ❖ Hände waschen!
- ❖ Ordnung und Sauberkeit an Spüle und Arbeitsflächen!
- ❖ Lappen und Tücher oft wechseln bzw. aufhängen, damit sie trocknen
- ❖ Leicht verderbliche Lebensmittel wie Fleisch, Wurst, Eier, Milchprodukte immer in den Kühlschrank
- ❖ Fleisch, besonders Hackfleisch, gut durchbraten
- ❖ keine rohen Eier (besser auch keine Frühstückseier)
- ❖ Wunden sauber verbinden, kranke Kinder besser nicht mitkochen lassen

- ❖ Essensreste in saubere Schüsseln füllen. abdecken und kühl stellen, nicht zu lange aufheben!!!
- ❖ Abfalleimer oft leeren und sauber halten

## V. Rezeptvorschläge für ca. 40 Personen

### a) Hauptspeisen

#### ❖ **Spaghetti mit Hackfleischsoße**

##### Zutaten:

4-4,5 kg Spaghetti  
3 kg Hackfleisch  
5-8 Zwiebeln  
10 Dosen Pizzatomatenwürfel  
2-3 l Wasser  
1 Päckchen italienische Kräuter  
3-4 EL Paprikapulver  
6 EL gekörnte Brühe  
Öl  
Salz, Pfeffer

##### Zubereitung:

Die Spaghetti in reichlich Salzwasser (mehrere Töpfe!) sprudelnd kochen, abseihen, mit Butterstückchen (damit sie nicht kleben) in den Topf zurückgeben und sofort servieren.

Hackfleisch portionsweise in einer Pfanne anbraten, dann jeweils in einen großen Topf geben, Zwiebeln mit andünsten, Tomaten und Kräuter zugeben und dann Wasser aufgießen. Im Anschluss würzen (evtl. 2-3 Pack. „Maggi Fix Bolognese“ zugeben zum Abschmecken).

#### ❖ **Schinkennudeln**

##### Zutaten:

5 kg Spiralnudeln  
2,5 kg Schinken, gewürfelt  
2-3 Päckchen Butter  
ca. 10 Päckchen Tomatensoße  
Salz, Pfeffer

##### Zubereitung:

Nudeln laut Anleitung kochen.

Schinken in etwas Butter andünsten und zusammen mit der restlichen Butter in Stückchen unter die noch heißen, abgetropften Nudeln mischen, dabei mit Salz und etwas Pfeffer würzen (man braucht übrigens relativ viel Butter sonst kleben die Nudeln sehr zusammen!).

Tomatensoße nach Packungsanleitung zubereiten.



### ❖ Reisleisch

#### Zutaten:

3 kg Langkornreis  
2 kg sehr klein gewürfeltes Gulaschfleisch  
5-8 Zwiebeln  
5-6 gelbe Rüben  
2 Stangen Lauch  
1 Sellerie  
3 Tuben Tomatenmark  
5-6 EL Paprikapulver  
0,5 Glas gek. Brühe  
2 L Wasser  
Öl  
getrockneter Oregano, Salz, Pfeffer

#### Zubereitung:

Langkornreis in reichlich Salzwasser vorkochen (nicht zu weich!), abgießen und abschrecken.

Fleisch portionsweise gut anbraten, in einen Topf geben, Zwiebeln und klein gewürfeltes Gemüse ebenfalls mit andünsten und zugeben (das Gemüse gibt es auch tiefgekühlt – fertig geschnitten als Suppengemüse).

Würzen, aufgießen, gut durchschmoren lassen (ca. 15 Min), dann gekochten Reis untermischen.

### ❖ Semmelschmarrn (Veg) (gute Restverwertung, wenn viele Semmeln übrig sind)

#### Zutaten:

100-120 alte Semmeln  
5 l Milch  
30 Eier  
2 TL Salz  
200 g Zucker  
2 Becher Butterschmalz  
10 große Gläser Apfelmus  
Zimtzucker

#### Zubereitung:

Semmeln in dünne Scheiben schneiden.

Milch, Eier, Salz, Zucker, Butterschmalz verquirlen und über die Semmelscheiben gießen und 30 Minuten durchziehen lassen.

Portionsweise in einer Pfanne erhitzen und den Semmelschmarrn goldbraun backen und in einer großen Reine oder in einem Topf warm halten.

Apfelmus zum Semmelschmarrn servieren.

### ❖ Brotzeit

#### Zutaten:

- 2 kg kindgerechter Aufschnitt
- 500 g Salamiaufschnitt
- 1 kg Käse (Emmentaler, Gouda, Butterkäse)
- 2-3 kleine Streichwürste
- 4 Gläser Essiggurken
- 20 Tomaten
- 6 Paprikaschoten
- 2 Gurken (als Gemüsesticks zum Dazuessen)

### ❖ Tortellini mit Schinken-Sahne-Soße

#### Zutaten:

- 14-16 Packungen Tortellini
- 1,5 kg Schinken, gewürfelt
- 5 Zwiebel, gewürfelt
- 3-4 EL gek. Brühe
- 500 g TK-Erbesen und/oder
- 500 g Champignons
- 3 Becher Sahneschmelzkäse
- ½ Packung Soßenbinder
- Salz, Pfeffer

#### Zubereitung:

Tortellini nach Packungsanweisung kochen und abgießen.

Schinken und Zwiebel in einem Topf andünsten.

Brühe mit Salz und Pfeffer würzen und aufköcheln lassen, dann Erbsen und/oder Champignons dazugeben. Anschließend den Schmelzkäse und etwas Soßenbinder untermischen und abschmecken.

### ❖ Geschnetzeltes mit Nudeln

#### Zutaten:

- 20 Putenschnitzel
- 3,5 kg Nudeln
- 5-8 Zwiebeln
- 2-3 große Dosen Champignons
- 1 EL Salz
- ¼ EL Pfeffer
- 3-4 EL gek. Brühe
- 2,5 l Wasser
- 1 l Sahne
- 1 Päckchen Soßenbinder
- frische oder TK-Petersilie
- Öl

Zubereitung:

Putenschnitzel wie Zwiebeln portionsweise in Öl anbraten, Champignons hinzugeben und mit Salz, Pfeffer und Brühe nach Belieben Würzen.

Zugleich für die Sauce Wasser und Sahne aufkochen und ca. 15 Minuten köcheln lassen. Danach Soßenbinder untermischen und abschmecken.

Währenddessen auch Nudeln kochen, abgießen, abschrecken und servieren.

❖ **Bunter Wurstsalat**

Zutaten:

3kg	Fleischwurst in Ringen
2-3	Gläser Essiggurken
4	Paprikaschoten
4	große Zwiebeln (Gemüsezwiebel ist nicht so scharf)
400 g	Emmentaler (Scheiben)
knapp ½ l	Essig
½ - ¾ l	Wasser
3-4 EL	Salz
3-4 EL	Zucker
½ EL	Pfeffer
¼ l	Öl

Zubereitung:

Die Fleischwurst häuten und in Scheiben schneiden.

Essiggurken, Paprika, Zwiebel und Käse zerkleinern.

Aus Essig, Wasser, Salz, Zucker, Pfeffer und Öl eine Marinade verrühren und unter die Zutaten mischen. Im Anschluss ziehen lassen.

❖ **Pizzabrötchen**

Zutaten:

400 g	Schinken
400 g	Salami
2	Dosen Champignons
4	Paprikaschoten
	Cocktailtomaten
4	Becher Sauerrahm
800 g	Reibkäse
8 EL	Pizzagewürz
20	Semmeln

Zubereitung:

Schinken, Salami, Champignons, Paprika und Tomaten klein würfeln.

Sauerrahm, Reibkäse und Pizzagewürz unter die geschnittenen Zutaten mischen.

Die Semmeln quer halbieren, mit der Masse bestreichen und bei 180° ca. 12-15 min überbacken

Tipp: falls Belag übrig bleibt, einfach auf Brot oder Toastbrot streichen und überbacken.

### ❖ Indianerburger

#### Zutaten:

5	Zwiebeln
10-12	alte Semmeln
5 kg	Hackfleisch
1 TL	Pfeffer
3 EL	Paprikapulver
3 EL	gek. Brühe
2 EL	Salz
20	Eier
3 EL	Scharfer Senf
2-3	Eissalatköpfe
20	Tomaten
ca. 2	Flaschen Tomatenketchup
80-90	frische (Vollkorn) Semmeln

#### Zubereitung:

Zunächst die Zwiebeln sehr fein würfeln und die alten Semmeln in kaltem Wasser einweichen, dann zwischen 2 Brettchen gut ausdrücken und mit dem Messer fein zerkleinern. Hackfleisch, Pfeffer, Paprikapulver, Brühe, Salz, Eier und Senf mit den Zwiebeln, den Semmeln und dem Fleisch sehr gut vermengen (von Hand – Einmalhandschuhe!), Fleischteig grob einteilen, damit ca. 80 flache Fleischpflanzerl geformt werden können (auf angefeuchteten Brettern ablegen), dann in heißem Fett von beiden Seiten braten und in einer großen Bratereinheit im Backrohr oder auf schwach eingestellter Herdplatte warm halten, bis alle fertig sind.

Die frischen Semmeln halbieren, den Salat und die Tomaten zerkleinern.

Die „Zutaten“ für die Indianerburger am Besten der Reihe nach an einem langen Tisch aufbauen – die Kinder stellen sich dann an und bedienen sich selber oder werden von den Betreuern hinter der „Theke“ bedient und jeder baut sich so seinen Burger zusammen.

### ❖ Gulaschsuppe

#### Zutaten:

2,5 kg	sehr klein gewürfeltes Gulaschfleisch
1 kg	Zwiebeln, gewürfelt
1 kg	Suppengemüse, gewürfelt
2-3	Tuben Tomatenmark
3 EL	getrocknete italienische Kräuter, z.B. Thymian, Oregano, Basilikum
5 EL	Paprikapulver
5 l	Wasser
1 Glas	gek. Brühe
2 kg	Kartoffeln

Paprikawürfel, Mais, rote Bohnen aus der Dose  
Öl

Zubereitung:

Fleisch portionsweise in Öl anbraten und in einen großen Topf geben (schön ist ein großer Kessel, der über das Lagerfeuer gehängt werden kann und in dem dann die Suppe weiter zubereitet wird). Zwiebeln würfeln und im Anschluss mit dem Tomatenmark, den Kräutern und dem Paprikapulver mit dem Fleisch anbraten und würzen. Ein Glas Brühe aufgelöst in 5 Liter Wasser aufgießen und aufkochen lassen. Kartoffeln würfeln und dazu geben, ca. 45 Minuten köcheln lassen bis Fleisch und Kartoffeln weich sind (Vorsicht am Lagerfeuer, nicht zu stark erhitzen).  
Eventuell Paprikawürfel, Mais und Bohnen zugeben, erhitzen und abschmecken.

❖ **Reissuppe mit Rindfleisch**

Zutaten:

2 kg	klein geschnittenes Rindfleisch
800 g	Reis
400 g	Karotten
400 g	Sellerie
400 g	Lauch
4	Prisen Salz
4	Lorbeerblätter
4	Knoblauchzehe
4 l	Wasser
4	Bund Schnittlauch
	Pfeffer aus der Mühle

Zubereitung:

Rindfleisch mit kaltem Wasser, Salz, Lorbeerblättern und Knoblauch zum Kochen bringen und ca. 1 Stunde köcheln lassen, danach die Lorbeerblätter und Knoblauchzehen abfischen.

Im Anschluss den Reis und das klein gehackte Gemüse dazugeben und ziehen lassen bis der Reis noch leicht bissfest ist und nochmals mit Salz und Pfeffer abschmecken (bei Bedarf oder Wunsch noch gekörnte Brühezugeben). Zum Schluss den Schnittlauch hacken, zugeben und servieren.

❖ **Nudelsalat klassisch**

Zutaten:

6 kg	gekochte Nudeln
4	kl. Dosen Erbsen und Karotten
300 ml	Essig
1 l	Mayonnaise
1 kg	Fleischwurst gewürfelt
1 kg	Käse gewürfelt
	Salz und Pfeffer

Zubereitung:

Zutaten je nachdem zerkleinern, mischen und für mindestens zwei Stunden ziehen lassen.

❖ **Schnitzel mit Gemüsekruste**

Zutaten:

40	Schnitzel
12 EL	Öl
1 kg	Brokkoli
1 kg	gekochter Schinken
20	Tomaten
10	Zwiebeln
10 EL	Butter
1 kg	geriebener Emmentaler
	Salz, Pfeffer

Zubereitung:

Die Schnitzel klopfen und mit Salz und Pfeffer würzen. Das Öl in einer Pfanne erhitzen und die Schnitzel darin von beiden Seiten etwa 3 Minuten braten. Aus der Pfanne nehmen, abtupfen und auf ein mit Backpapier ausgelegtes Blech legen.

Den Brokkoli putzen, waschen, in Röschen zerteilen und in kochendem Salzwasser kurz blanchieren. Den Schinken in Streifen schneiden. Die Tomaten heiß überbrühen, von Häuten, Stielansätzen und Kernen befreien und würfeln. Zwiebel schälen und würfeln. Zwiebeln in Butter andünsten, Brokkoli, Tomaten und Schinkenstreifen zugeben und kurz mitdunsten. Anschließend fein hacken und mit Muskatnuss würzen.

Backofen auf 200 °C (Umluft 180 °C) vorheizen. Die Gemüsemasse auf die Schnitzel geben. Den geriebenen Käse darauf streuen und alles etwa 15 Minuten im Backofen überbacken.

❖ **Hackfleisch-Pizza**

Zutaten:

5 kg	Mehl
500 g	frische Hefe
1 l	Milch
10 TL	Salz
40 EL	Öl
20	Zwiebeln
20	grüne Paprikaschoten
5 kg	gemischtes Hackfleisch
10 EL	Tomatenmark
4 kg	geschälte Tomaten aus der Dose
10 EL	Pizzagewürz
3,5 kg	Mais aus der Dose

1,5 kg frisch geriebener Emmentaler  
Salz  
Basilikum zum Garnieren  
Fett für das Blech

Zubereitung:

Mehl mit der Hefe mischen. 6 l Wasser und die Milch erwärmen und die Hälfte davon mit Mehl und Hefe vermengen. Die Mischung abgedeckt etwa 15 Minuten gehen lassen.

Salz mit 20 EL Öl und restlichem Wasser sowie Milch verrühren und zum Hefevorteig geben. Daraus einen Teig kneten und eine Stunde an einem warmen Ort gehen lassen.

Zwiebeln schälen und hacken. Paprika putzen, entkernen und in Ringe schneiden.

Restliches Öl in einer Pfanne erhitzen und Zwiebeln mit Paprika darin andunsten.

Hackfleisch hinzufügen und krümelig braten. Tomatenmark und Tomaten aus der Dose zugeben und alles 15 Minuten schmoren, bis die Flüssigkeit verkocht ist. Backofen auf 200°C (Umluft 180 °C) vorheizen.

Teig nochmals gut durchkneten und in 4 Stücke teilen. Die Teigstücke zu Fladen von etwa 20 cm Durchmesser ausrollen, einen Rand formen und auf ein gefettetes Backblech legen, dort 10 Minuten ruhen lassen.

Hackfleischmischung mit abgetropftem Mais und Gewürzen mischen und auf dem Teig verteilen. Mit dem Käse bestreuen und im Ofen etwa 20 Minuten backen. Mit Basilikum garniert servieren.

❖ **Bratwurstspieße mit Schinken und Käse**

Zutaten:

20 rote Paprikaschoten  
20 grüne Paprikaschoten  
40 Zwiebeln  
60 Scheiben Frühstücksspeck  
60 Scheiben Emmentaler  
120 kleine Rostbratwürste

Zubereitung:

Die Paprikaschoten putzen, waschen, die Kerne und weißen Innenhäute entfernen und die Schoten in mundgerechte Stücke schneiden.

Die Zwiebeln schälen und vierteln. Die Frühstücksspeck- und Emmentalerscheiben halbieren.

Die Würste mit je einer Scheibe Käse und Schinken umwickeln und abwechselnd mit Paprikastücken und Zwiebelvierteln auf Spieße stecken.

Auf dem heißen Grill oder in der Pfanne goldbraun grillen und mit Brot und evtl. gemischtem Salat servieren.

### ❖ Karotten-Nudeln (Veg)

#### Zutaten:

5 kg	Bandnudeln so breit wie möglich
40	Karotten
1 l	Gemüsebrühe
1,5 l	Sahne
10	Schuss Wein, weiß
20 EL	Currypulver
10	Prisen Chilipulver
10	Zitronen, nach Bedarf etwas Abrieb und einige Spitzer Saft davon
10 Prisen	Zucker
	Salz und Pfeffer

#### Zubereitung:

Die Bandnudeln nach Packungsanweisung garen. Die Karotten mit dem Sparschäler erst schälen und dann mit dem Sparschäler weiter so viele dünne Streifen abschneiden, bis von der Karotte nur noch ein Stiel übrig ist - die Karottenstreifen sehen den Bandnudeln jetzt sehr ähnlich. Die Karottenstreifen kurz in etwas heißem Öl anbraten, dann mit Gemüsebrühe, Sahne und Weißwein ablöschen. Currypulver, Chilipulver, Salz und Zucker dazugeben. Etwas einreduzieren lassen, bis die Sauce schön cremig ist. Zum Schluss mit Salz und Pfeffer, Zitronenabrieb und Zitronensaft abschmecken. Die Bandnudeln abschütten, mit der Sauce mischen und sofort servieren.

### ❖ Milchreis klassisch (Veg)

#### Zutaten:

10 l	Milch (Vollmilch 3,5 % Fett)
25 kg	Milchreis
20	Prisen Salz
600 g	Butter
10 kg	Zucker
2,5 kg	Zimt

#### Zubereitung

Die Milch mit dem Reis und der Prise Salz unter ständigem Rühren aufkochen lassen und anschließend bei kleiner Flamme so lange garen, bis der Reis weich ist. Das Rühren ist wichtig, da dieses Gericht sehr leicht anbrennt. Butter in einer kleinen Pfanne zerlassen und braun werden lassen. Den fertigen Milchreis mit Zucker, Zimt und der braunen Butter anrichten. Wahlweise Apfelmus oder Früchte dazuservieren.

### ❖ Gemüserösti mit Quarkdip (Veg)

#### Zutaten:

7 kg	Gemüse, z. B. Kartoffeln und Kürbis, Zucchini, Möhren
------	---



10	Zwiebeln
60 EL	Öl
2,5 kg	Quark
20 EL	Mehl
50 EL	saure Sahne
30	Eier
10 Bund	Schnittlauch
	Salz, Pfeffer und Muskat

#### Zubereitung

Gemüse schälen und auf der Reibe grob raspeln, die Zwiebeln würfeln. Im Anschluss mit Mehl und Eiern vermischen und mit Salz, Pfeffer und Muskat würzen. Den Gemüseteig in der Pfanne von beiden Seiten knusprig braun braten - von beiden Seiten ca. 2-3 Minuten.

Für den Dipp: Quark mit saurerer Sahne, Schnittlauch, Pfeffer und Salz verrühren und zu den Röstis servieren.

#### b) Beilagen

##### ❖ **Gurkensalat (Veg)**

#### Zutaten:

10	Salatgurken
1/8 l	Essig
2 EL	Salz
2-3 EL	Zucker
1/8 l	Öl
	Pfeffer
	getrockneter Dill

#### Zubereitung:

Gurken schälen und in Scheiben schneiden.

Marinade rühren und mit den Gurkenscheiben vermengen, abschmecken.

##### ❖ **Kartoffelsalat (Veg)**

#### Zutaten:

6 kg	Kartoffeln
3/4 l	Wasser
2,5 EL	gekörnte Brühe
1 EL	Salz
1/4 EL	Pfeffer
	Schnittlauch (Röllchen)
	Zwiebeln

#### Zubereitung:

Kartoffeln mit der Schale weich kochen, abschrecken, schälen und in Scheiben schneiden (ca. 30-40 min).

Wasser erhitzen, Brühe, Salz, Pfeffer, und untermischen, über die möglichst noch heißen Kartoffelscheiben gießen und gut durchmischen, mindestens eine Stunde durchziehen lassen.

Öl untermischen, abschmecken, evtl. noch etwas heißes Wasser zugießen, mit Schnittlauch bestreuen (oder Zwiebelwürfel untermischen nach Belieben).

### ❖ Fladenbrot (Veg)

#### Zutaten

150 g frische oder 70 g getrocknete Hefe

2,5-3 l Wasser

5 kg kräftiges Mehl ( Roggenmehl o.ä.)

5 TL Salz

Öl

Zucker

#### Zubereitung:

Hefe in etwa 1 l warmem Wasser auflösen. Eine Prise Zucker zugeben und an einem warmen Ort ca. 10 Minuten stehen lassen, bis sich Blasen gebildet haben. Mehl in eine warme Schüssel sieben und die Hefemischung hineingießen. Gut mit den Händen durchkneten und dabei langsam das restliche Wasser zufügen, bis ein fester Teig entsteht.

Diesen noch ca. 15 Minuten kräftig in der Schüssel oder auf einem Brett durchkneten, bis er sehr elastisch ist und nicht mehr an den Fingern klebt.

Bevorzugt man weiches Brot, noch 15 EL Öl darunter mengen.

Öl in die Schüssel gießen und den Teigling darin wenden bis er rundherum eingeölt ist. Dadurch wird die Kruste nicht hart. Mit einem feuchten Tuch zudecken und an einem warmen zugfreien Platz mindestens 2 Stunden gehen lassen, bis der Teig fast das doppelte Volumen erreicht hat.

Noch einmal einige Minuten durchkneten.

Kartoffelgroße Häufchen oder kleinere, je nach der gewünschten Brotgröße, abnehmen und auf einem bemehlten Brett ca. 0,5 cm dick ausrollen bzw. mit den Handflächen flachdrücken. Mit Mehl bestauben und auf ein mit Mehl bestreutes Tuch legen. Mit einem ebenso bemehlten Tuch bedecken und an einem warmen Platz noch einmal gehen lassen. Den Ofen auf höchster Stufe mindestens 20 Minuten vorheizen und die eingefetteten Backbleche mindestens 10 Minuten darin erhitzen. Aufpassen, dass das Öl dabei nicht verbrennt.

Wenn das Brot aufgegangen ist, die Fladen auf die Backbleche gleiten lassen, mit Wasser befeuchten, damit sie nicht braun werden, so gehen sie auch besser auf und 6-10 Minuten backen. Während dieser Zeit den Ofen nicht öffnen! Sobald die Brote aus dem Ofen kommen, auf einem Gitterrost abkühlen lassen. Sie sollten weich und weiß sein und ein großes Luftloch in der Mitte haben.

c) Desserts

❖ **Früchtequark (Veg)**

Zutaten:

10	Päckchen Magerquark
20	Päckchen Vanillezucker
1 l	Milch
10	Bananen
2	große Dosen Pfirsiche
4	Becher Sahne

Zubereitung:

Magerquark, Vanillezucker und Milch in einer großen Schüssel cremig rühren.  
Früchte zerkleinern und untermischen.  
Sahne steif schlagen und am Schluss unterheben (falls kein Handrührgerät vorhanden: Sahnequark verwenden und gut mit dem Schneebesen cremig rühren).

❖ **Obstsalat (Veg)**

Zutaten:

2	Dosen Ananas
2	Dosen Pfirsiche
3	Dosen Mandarinen
2 kg	Äpfel
2 kg	Birnen
2 kg	Bananen
5	Kiwis
1 kg	Weintrauben

Zubereitung:

Obst entsprechend waschen und zerkleinern, mit den Säften aus der Dose mischen.

❖ **Gebackene Bananen (Veg)**

Zutaten:

60	Bananen
2,5 kg	Weizenmehl
10	Eier
2,5 l	Milch
30	Eiswürfel
30 EL	Wasser
10 EL	Zucker
8 l	Maiskeimöl

Zubereitung

Zunächst einen cremigen Teig aus Mehl, Eiern, Milch, Eiswürfel und Zucker rühren.

Die Bananen schräg in ca. 1 cm breite Scheiben schneiden und in den Teig geben, diesen dann vorsichtig umrühren, so das die Bananenstücke vom Teig umschlossen werden.

Das Öl in einem Wok erhitzen und die Bananenstücke portionsweise in das sehr heiße Öl geben und goldbraun backen, dann mit einem Schopflöffel die Bananen aus dem Öl nehmen und auf Küchenpapier abtropfen lassen.

Wenn alle Portionen gebacken sind, heiß servieren.

(Info: Die Eiswürfel in dem Rezept sind wichtig, da sich der Teig eiskalt besser frittieren lässt.)

## F. Häufige Ferienlager-Krankheiten

### I. Grundsätzliches zum Verhalten im Notfall:

- ❖ Retten aus dem Gefahrenbereich, dabei unbedingt **Eigenschutz** beachten!
- ❖ Wenn nötig Unfallstelle entsprechend **absichern** (wiederum Eigenschutz)!
- ❖ Falls notwendig **LSM** (Lebensrettende Sofortmaßnahmen) durchführen!
- ❖ **Rettungsdienst** umgehend verständigen!
- ❖ Offene **Wunden** möglichst **steril** abdecken und mit Pflaster oder Verband versorgen, Blutstillung!
- ❖ Verletzten nach Möglichkeit auf **Decke** oder ähnliches legen, Verletzungen wie Brüche evtl. polstern oder abstützen, aber immer in **Absprache** mit dem Verletzten und nach dessen Wunsch. In der Regel nimmt der Verletzte immer die sogenannte Schonhaltung ein, in der er am wenigsten Schmerzen hat.
- ❖ **Füße** können leicht **erhöht** gelagert werden, diese Schocklagerung **bekämpft die Schocksymptome**. Dies gilt **nicht bei Kopfverletzungen**, hier den Verletzten mit erhöhtem Oberkörper am besten leicht sitzend/anlehnend lagern!
- ❖ Verletzte **immer zudecken**, auch im Sommer, da Verletzte schneller auskühlen, was wiederum die Schockanzeichen verstärken kann.
- ❖ Verletzte **immer betreuen**, mit ihm sprechen, beruhigen, nach Möglichkeit nicht alleine lassen, außer es ist unbedingt notwendig zum Absetzen des Notrufes oder Einweisung des Rettungsdienstes.
- ❖ Wichtig beim **Notruf**: Gerade im Freien oder etwas unzugänglichem Gelände, die Unfallstelle so genau wie möglich **beschreiben**, nach Möglichkeit andere Betreuer oder Helfer als Einweiser an die **Zufahrtswege** abstellen, sich bemerkbar machen (z.B. wenn Rettungshubschrauber kommt oder Nachts). Darauf hinweisen wenn die **Unfallstelle schwer zugänglich** ist und evtl. Feuerwehr, Bergwacht oder ähnliches notwendig ist um den Verletzten zu retten oder zu ihm zu gelangen! Das spart im Ernstfall wertvolle Zeit!
- ❖ Alles was **über Schürfwunden hinausgeht** muss von einem **Arzt begutachtet** werden. Gerade bei Stürzen besteht die Gefahr einer Gehirnerschütterung oder Verletzungen die erst später zum Tragen kommen können. Aber auch anhaltende Übelkeit oder Kopf- oder Bauchschmerzen können **Folgen ernster Erkrankungen** sein. Deshalb immer zumindest den Arzt vor Ort aufsuchen oder besser noch **Rettungsdienst verständigen**. Die Rettungsleitstelle entscheidet aufgrund eurer Schilderung und durch Nachfragen ob ein Notarzteinsatz notwendig oder ein Krankentransport ins Krankenhaus ausreichend ist. Nur so könnt ihr eurer **Aufsichtspflicht** genüge tun und seid auf der sicheren Seite.
- ❖ Auf alle Fälle die **Eltern benachrichtigen** und über den Unfall/Vorfall und das Ergebnis des Arztbesuches informieren. Diese können dann entscheiden wie weiter vorgegangen wird und ob das Kind die weitere Teilnahme abbricht oder nicht!

## II. Verletzungen

### ❖ Offene Wunden

Wird ein Kind verletzt und blutet, ist das oft eine Ausnahmesituation für Kind und Gruppenleiter.

- zunächst sollte man sich selbst und das Kind beruhigen und sich einen Überblick verschaffen - klare Köpfe treffen richtige Entscheidungen
- je nach Schwere der Verletzung sollte man sich immer einen anderen, möglichst erfahrenen, Gruppenleiter zur Hilfe holen
- andere Kinder von der Unfallstelle entfernen, um die unruhigen Einflüsse zu minimieren
- kleine Schürfwunden behandelt man, indem man Schmutz entfernt und dann keimarm abdeckt (mit einfachen Pflaster oder mit Mullkompressen)
- größere Verletzungen: Arzt oder Rettungsdienst verständigen, Wunde steril abdecken und verbinden (Blutung stillen), bis der Arzt eintrifft und das Kind nicht unbeaufsichtigt lassen, **da es aufgrund des Schocks zu Bewusstlosigkeit kommen kann**

### ❖ Knochenbrüche

Knochenbrüche sind meist sehr unangenehm und schmerzhaft. Je nachdem, welche Knochen gebrochen sind, ist die Herangehensweise unterschiedlich.

- generell: Kind beruhigen und Schaulustige entfernen, **Rettungsdienst verständigen**
- wenn das Kind sich bewegen und laufen kann, sollte man die gebrochene Region ruhig stellen und das Kind aus dem Unfallbereich entfernen.
- Brüche sollte man nicht mehr schienen, allerdings liegt das in der Verantwortung des Gruppenleiters (falls das Kind mit einer Stütze weniger Schmerzen hat, ist dem nichts einzuwenden).
- wenn das Kind sich nicht bewegen oder transportiert werden kann ist das Kind zu beruhigen und der Bruch bei Bedarf und Möglichkeit ruhig zu stellen

### ❖ Kopfverletzungen

Ist das **Kind bewusstlos**, muss zuerst eine Atemkontrolle stattfinden, bei vorhandener Atmung sofort in die **stabile Seitenlage** verbringen. Anschließend sofort **Rettungsdienst** verständigen (im Idealfall zeitgleich durch anderen Betreuer/Helfer)! Danach Verletzten nicht unbeaufsichtigt lassen und regelmäßig Atmung kontrollieren. Tritt im weiteren Verlauf ein **Atemstillstand** ein, muss umgehend mit der **Herz-Lungen-Wiederbelebung** begonnen werden.

Ist das **Kind nicht bewusstlos**, das Kind, wenn möglich, halbsitzend mit **erhöhtem Oberkörper lagern**, falls das Kind dazu in der Lage ist. Im Zweifelsfall oder bei Schmerzen im Rücken- oder Beckenbereich Kind möglichst wenig bewegen, außer

es befindet sich in einem akuten Gefahrenbereich. Blutende **Wunden verbinden** und versuchen Blutung zu **stillen**.

- danach sofort Rettungsdienst verständigen
- das Kind darf nicht unbeaufsichtigt bleiben (wegen der Gefahr der Bewusstlosigkeit)
- Kind beruhigen, zudecken.

#### ❖ Sonnenbrand

Am besten gar nicht erst dazu kommen lassen! Also alle Kinder **eincremen** bzw. darauf hinweisen, nicht zu lange der prallen Sonne aussetzen und auch im Schwimmbad einen Platz im **Schatten** suchen.

Falls es jedoch doch dazu kommt:

- viel trinken
- Quarkwickel: Quark in Haushaltstuch und auf Haut legen, bis er die Körpertemperatur hat (ca. 20 Minuten)
- rohe Kartoffel- und Gurkenscheiben auflegen
- Sonnenbestrahlung erstmals vermeiden
- bei starken Verbrennungen zum Arzt
- Blasen nicht selbst öffnen, nur vom Arzt

#### ❖ Sonnenstich

Er entsteht durch unmittelbare Einwirkungen von Sonnenstrahlen auf Kopf und Nacken. Aufgrund dessen kommt es zu einer **Reizung der Hirnhaut**. Dies kann durch kontrollierten Aufenthalt in der Sonne vermieden werden!

Symptome:

- Kopfschmerzen, Übelkeit, Schwindel, Ohrensausen
- hohes Fieber, Erbrechen, Bewusstlosigkeit

Maßnahmen:

- Kind sofort aus der Sonne bringen!
- im Schatten die Kleidung öffnen
- kalte Getränke geben
- bei Bewusstlosigkeit Kind in stabile Seitenlage bringen! Ständige Atemkontrolle
- Kopf mit feuchten, kühlen Tüchern kühlen

→ Ärztliche Hilfe dazu holen, es besteht Lebensgefahr für das Kind!

❖ Wespenstiche:

Wespen stechen besonders gerne im **Mund**, weshalb durch entsprechende **Belehrungen** zum Essen im Freien und Warnungen vermieden werden sollte!

Sofortmaßnahmen:

- Kind beruhigen
- Stichstelle kühlen (das beruhigt zumeist das Kind)
- bei Anschwellen oder bekannter Allergischer Reaktion unverzüglich Rettungsdienst verständigen!

❖ Nasenbluten

Aufgrund der Verletzung der feinen Gefäße in der stark durchbluteten Nasenschleimhaut kann es zu Nasenbluten kommen. Dieses ist in den meisten Fällen eher **harmlos** und der Blutverlust minimal. Allgemein gesehen ist das Nasenbluten bei den meisten Kindern bereits nach 10 bis 15 Minuten vorbei.

Ursachen:

- Verletzung durch Sturz, Schlag auf die Nase, ...
- leichte Gefäßverletzung (Nasenbohren, Naseputzen...)
- trockene Nase, Heuschnupfen
- Austrocknung durch künstliche Raumklimatisierung
- Medikamente, z.B. Mittel zur Blutverdünnung

Sofortmaßnahmen:

- Kind hinsetzen und den Kopf nach vorne beugen! Stirn abstützen mit Hand
- kalte Umschläge auf den Nasenrücken & im Nacken
- ggf. Blutung mit einer Kompresse auffangen
- bei starker, nicht nachlassender Blutung Notruf tätigen

❖ Zeckenbiss

Zeckenbisse treten häufig bei Personen auf, die sich oft in der **Natur** aufhalten. Die blutsaugenden Insekten befinden sich an Wegrändern, Wiesen, im Wald, in Gärten, im Park, etc. Sie werden durch uns von diesen Orten abgestreift.

Durch den Saugakt, den die Zecke vornimmt, werden **Krankheitserreger** mit deren Speichel übertragen. Die beiden häufigsten übertragenen Krankheiten sind dabei Borreliose und FSME, eine spezielle Form der Hirnhautentzündung.

Sofortmaßnahmen

- die festsitzende Zecke sofort mittels einer Pinzette entfernen (möglichst nah an der Haut und unter deutlichem Zug und leichten



Drehbewegungen entfernen. Die Drehrichtung ist dabei völlig nebensächlich. Zerquetsche das Tier dabei möglichst nicht - entgegen früheren Ratschlägen wird heute nicht mehr empfohlen, die Zecke mit Öl oder ähnlichem zu betäuben, da durch den "Todeskampf" des Tieres nur mehr infektiöse Flüssigkeiten in die Stichwunde gelangen)

- die Stichstelle desinfizieren
- die Stichstelle mehrere Wochen lang beobachten, auf Entzündungszeichen und/ oder Rötungen achten!

#### ❖ Lebensmittelvergiftung

##### Symptome:

- Schwindel, Sehstörungen, Pupillenstörung
- Heftiges Erbrechen, Durchfall
- Kopf-, Bauchschmerzen, Wadenkrämpfe
- Schluckbeschwerden, Heiserkeit, Speichelfluss
- Bewusstseinsstörung, Bewusstlosigkeit
- Atemstörung, Atemstillstand

##### Ursachen:

- verdorbene Lebensmittel
- (giftige) Pilze, Beeren

##### Sofortmaßnahmen:

- Beruhigung
- Lagerung
- Freimachen der Atemwege
- evtl. Erbrechen auslösen
- Wärmeerhaltung
- Notarzt!

**→ Bei Unsicherheiten stets sofort einen Arzt aufsuchen!**

### III. Allergien

#### ❖ Heuschnupfen

##### Allgemeine Tipps:

- an sonnigen, windreichen Tagen Aufenthalt im Freien, besonders auf Wiesen und Feldern vermeiden
- täglich Haare waschen
- bei geschlossenem Fenster schlafen

→ Bei akuten Beschwerden einen Arzt aufsuchen!

❖ Tierhaarallergie

Allgemeine Tipps:

- möglichst weit Abstand vom Tier halten (Tier ist draußen)
- Materialien, die mit dem Tier in Verbindung gekommen sind, müssen entfernt werden

❖ Insektengiftallergie

Allgemeine Tipps:

- Meiden von Papierkörben und Abfallcontainern
- Fenster schließen beim Autofahren
- Notfallsets mitführen

❖ Sonnenallergie

Allgemeine Tipps:

- langärmlige, luftige Kleidung
- Hut und Sonnenbrille tragen

❖ Nahrungsmittelallergie

Allgemeine Tipps:

- Verzicht auf die jeweiligen Ernährungsstoffe ist am Besten

❖ Hausstaubmilbenallergie

Allgemeine Tipps:

- Verzicht auf Klimaanlage & Luftbefeuchter
- Pflanzen und Tiere aus dem Schlafzimmer entfernen
- Staubfänger beseitigen
- ggf. Bettdecken & Matratzen mit milbenundurchlässigen Hüllen beziehen

## G. Spiele

### I. Tipps für den Spielleiter

- Sei vom **Zweck** des Spiels **überzeugt!**
- **Plane** die Spiele durch gute **Vorarbeit!**
- **Bereite** das **Material** gründlich vor!
- **Erkläre** das Spiel so gut wie möglich, d.h. die **Regeln** müssen so **kurz** und so **unkompliziert** wie möglich sein.
- **Improvisiere!** d.h. die **Regeln** können ggf. **verändert** werden
- **Eigne** dir vorher Methoden & Variationen zur **Gruppenaufteilung** an! (z.B. Gummibärchen statt einfachem „Abzählen“)
- **Behalte** den **Überblick!**
- **Sei kreativ!** z.B. durch Abwechseln der Umgebung
- Stell dich darauf ein, ggf. **mitzuspielen!** Oder mache dich „überflüssig“  
→ das entscheidet die **Situation**
- Du **beendest** das Spiel!
- **Tausche** deine gemachten **Erfahrungen** mit anderen Spielleitern **aus!**
- **Pflege** die **Zusammenarbeit** mehr als den Einzelwettbewerb!

### II. Spiele

#### a) Kennlernspiele

##### ❖ Adjektivspiel

Material: keines

Teilnehmerzahl: empfehlenswert bis zu 20 Personen

Ziel: Namen lernen

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Die Teilnehmer und Betreuer stehen oder sitzen im Kreis und einer fängt an, sich mit einem Adjektiv, welches mit dem gleichen Buchstaben wie sein Vorname beginnt, vorzustellen (z.B. laute Laura, musikalischer Michael). Der Nächste in der Reihe stellt seinen Nachbarn vor und nennt dann seinen eigenen Namen mit dem dazugehörigen Adjektiv. So wird die Runde fortgesetzt. Je nach Teilnehmerzahl kann man variieren wie viele Namen wiederholt werden müssen, die Betreuer sollten aber am Schluss womöglich in der Lage sein, alle Namen zu kennen.

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Gruppe nicht zu groß ist, da das Spiel sonst schnell langweilig wird.

❖ Vernetzt

Material: etwas dickere und relativ reisfeste Wolle

Teilnehmerzahl: empfehlenswert bis zu 20 Personen

Ziel: Kennenlernen, Gemeinschaft bilden

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Die Gruppe sitzt im Kreis und der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er etwas von sich erzählt. Dann wirft er den Wollknäuel zu einem anderen Teilnehmer und hält dabei das Ende des Knäuels in der Hand. So verfahren alle Teilnehmer, bis alle miteinander vernetzt sind. Nun geht es rückwärts zurück: Der letzte Teilnehmer wirft das Knäuel an den vorletzten Teilnehmer zurück und erzählt, was er von ihm behalten hat. Dieser wickelt das Knäuel wieder auf und verfährt in gleicher Weise bis das Knäuel wieder ganz aufgerollt ist.

❖ Zeitungsschlagen

Material: Zeitung

Teilnehmerzahl: beliebig

Ziel: Namen lernen, Bewegung

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Einer steht in der Mitte des Kreises mit einer zusammengerollten Zeitung in der Hand. Eine Person aus dem Kreis ruft den Namen eines beliebigen Mitspielers, die Person in der Mitte versucht so schnell wie möglich, dieser Person mit der Zeitung auf die Beine zu schlagen. Die genannte Person muss schnell reagieren und einen anderen Namen rufen, so muss die Person in der Mitte schnell zu dem

neuen Namen laufen. Schafft sie es die genannte Person mit der Zeitung am Bein zu treffen, muss diese in die Mitte.

❖ Ballonwerbung

Material: Luftballons & Filzstifte

Teilnehmerzahl: bis zu 20 Personen

Ziel: Personen und deren Merkmale nennen

Raum: großer Raum oder draußen

Spielverlauf:

Jeder Teilnehmer nimmt sich einen Luftballon und bläst ihn auf. Nun hat er Gelegenheit, ihn mit charakteristischen Symbolen und Zeichen, die seine Persönlichkeit widerspiegeln, zu bemalen. Es können auch Aussagen zu Beruf, Hobby, Wohnort usw. auf dem Ballon zeichnerisch getroffen werden. Alle bemalten Luftballons werden nun in die Mitte des Raumes gelegt. Auf Startzeichen werden nun alle Bälle einander zugeworfen und weitergeleitet. Auf ein weiteres Zeichen hin greift jeder Teilnehmer den nächstmöglichen Ballon und versucht nun den ursprünglichen Besitzer zu finden und kennen zulernen.

❖ Heiratsanzeigen

Material: Papier & Stifte

Teilnehmerzahl: bis 20 Personen

Ziel: Die Teilnehmer konzentrieren sich auf Fremd- und Selbstwahrnehmung und lernen sich kennen.

Raum: großer Raum

Spielverlauf:

Jeder Teilnehmer fertigt auf einem Bogen Papier eine Heiratsanzeige mit genauer Personenbeschreibung an. Zur genaueren Beschreibung gehören Alter, Hobbys, Beruf, Charaktereigenschaften, Wünsche, Zukunftsabsichten usw. Zu dieser Personenbeschreibung wird nicht der Name mitgeteilt, sondern nur eine Chiffre-Nummer geschrieben, die auf einen Kontroll-Zettel geschrieben wird, den der Kontaktsuchende behält. Dann werden die Anzeigen aller Teilnehmer in die Mitte gelegt und gut gemischt. Jeder Teilnehmer nimmt eine Anzeige und macht sich auf die Suche nach dem Schreiber.

Bin 22 Jahre alt Gärtner Beatles – Fan Lebenslustig
--

❖ Lebendige Statistik

Material: keines

Ziel: Verlust von Berührungsangst

Teilnehmerzahl: max. 30

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Das Betreuersteam nennt die Kriterien, nach denen sich die Kinder im Raum ordnen sollen. Diese Kriterien können z. B. sein: Alter, Geburtsmonat, Name, Geschwister, Anzahl der Ferienlager...

Es ist besonders schön, wenn man dieses Spiel während eines kleinen Spaziergangs auf einem umgefallenen Baumstamm (alternativ auch Mauer, Stuhlkreis etc.) spielt. Die Kinder müssen sich dann den Kriterien entsprechend aufreihen ohne vom Baumstamm (Mauer, Stuhlkreis etc.) zu fallen. Dadurch müssen sie aneinander vorbei kommen, was zwangsläufig zu gewisser Tuchfühlung führt.

Eine weitere Variante ist die, dass die Kinder nicht miteinander sprechen dürfen, beispielsweise wenn sie sich der Größe nach aufstellen sollen.

❖ Paar-Malen

Material: Zettel, Stift

Teilnehmerzahl: beliebig, jeweils zu zweit

Ziel: Mildert Berührungsängste, man kommt schnell ins Gespräch

Raum: drinnen

Spielverlauf:

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen, jedes Paar erhält einen Zettel und einen Stift. Die Kinder setzen sich jeweils gegenüber und fassen beide den Stift gemeinsam an. Nun sollen sie irgendetwas malen und ihre Namen darunter schreiben.

Dieses kleine Spiel kann man auch mit mehr als 2 Kindern spielen, dann allerdings nicht mehr zum Kennenlernen.

❖ Stehaufmännchen

Material: keines

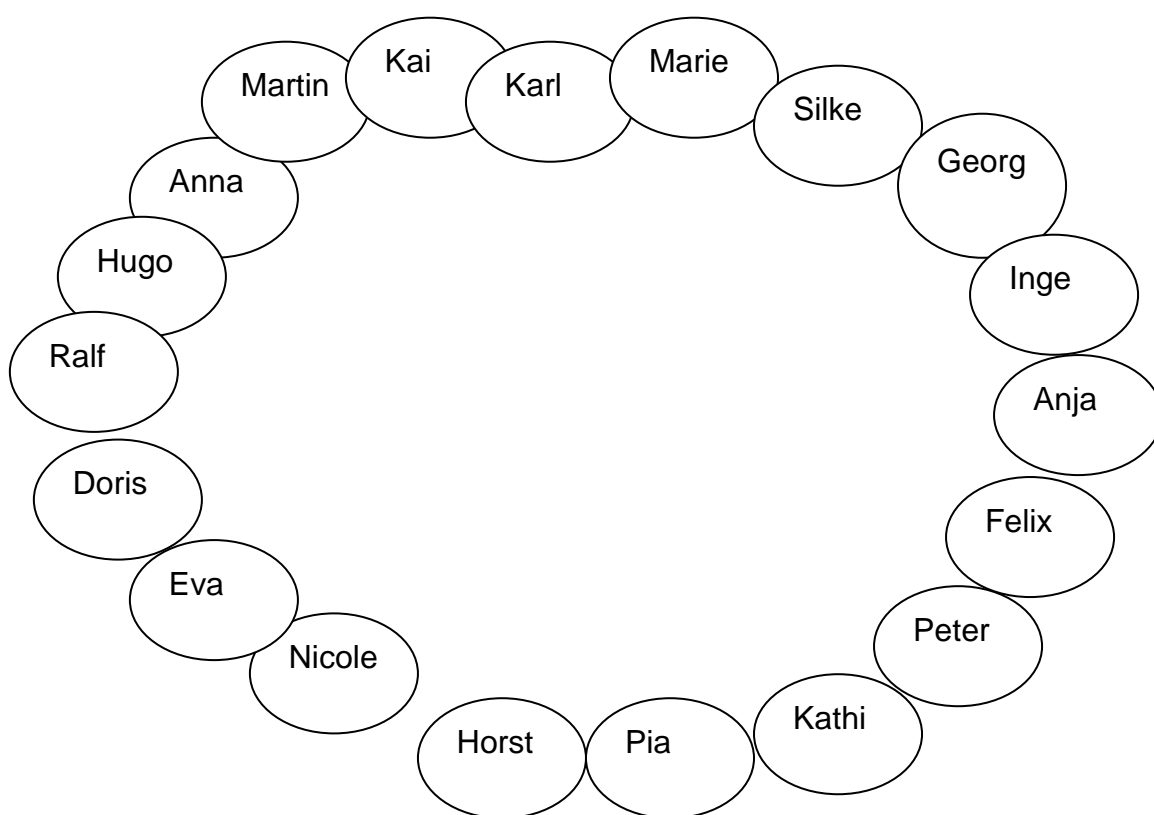
Teilnehmerzahl: bis zu 20 Personen

Ziel: die Teilnehmer überprüfen, wer ihnen noch weitgehend unbekannt ist

Raum: drinnen

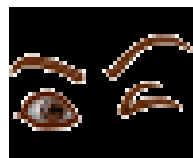
Spielverlauf:

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis und nennen der Reihe nach ihren Namen. Dann beginnt einer der Teilnehmer die Namen zu wiederholen. Derjenige, dessen Namen vergessen worden ist, steht auf. Nun beginnt der nächste Teilnehmer die einzelnen Namen der Sitzreihe folgend aufzuzählen. Dabei bleiben falschbenannte bzw. nichtbenannte Mitspieler weiterhin stehen oder stehen zum ersten Male auf. Ist dieses Spiel zu Ende, kann gemeinsam überlegt werden, wie die stehenden Teilnehmer besser kennen zulernen sind.



## b) Bewegungsspiele

### ❖ Blinzeln



Material: keines

Teilnehmerzahl: bis 30; ungerade

Ziel: sich bewegen, auflockern, Kontakt zueinander aufnehmen

Raum: am besten drinnen

Spielverlauf:

Es werden Paare gebildet. Diese Paare bilden einen großen übersichtlichen Kreis, indem vor jedem Spieler der jeweilige Partner steht. Da eine ungerade Anzahl der Teilnehmer vorliegt, ist ein Spieler für sich allein. Indem dieser im Kreis einem Spieler zublinzelt, fordert er den Angeblinzelten auf, zu ihm herüberzulaufen. Der jeweilige Hintermann versucht dieses zu verhindern, indem er seinen Vordermann versucht mit seinen Händen festzuhalten, die er vorher bis zum Blinzeln auf dem Rücken halten musste. Gelingt dem Vordermann der Positionswechsel zum freistehenden Mitspieler, so sucht der neue Einzelspieler durch Blinzeln einen Partner.

❖ Familienchaos

Material: Karteikarten mit Familiennamen

Teilnehmerzahl: bis 30 Personen

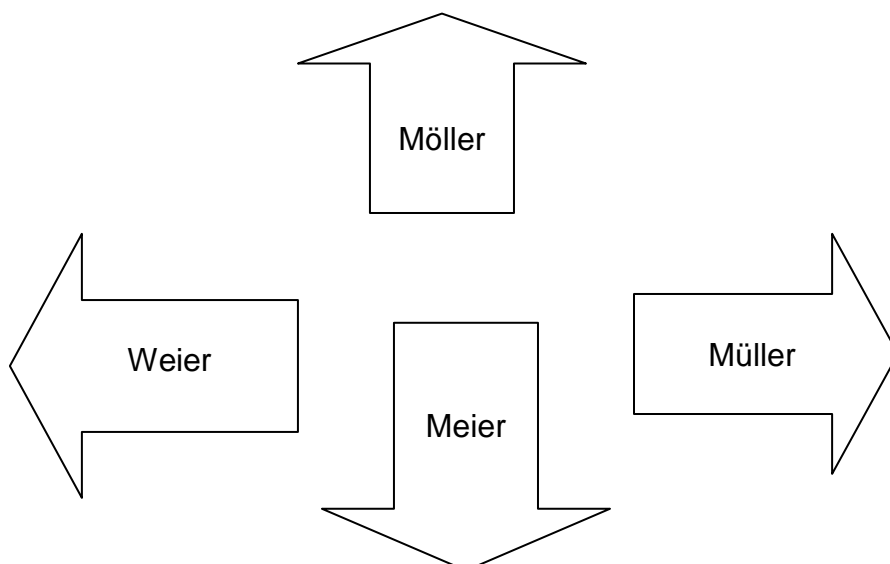
Raum: drinnen oder draußen

Ziel: lockere Atmosphäre schaffen, miteinander agieren

Spielverlauf:

Es werden Familiennamen gefunden, die sich in Schreibweise und Klang ähneln. Zu diesen Familiennamen werden Karteikarten erstellt, auf die einzelne Familienmitglieder aufgeschrieben sind. Je Karte ist wie auf einer Visitenkarte nur ein Name mit Familienrang genannt z. B. Vater Meier, Mutter Meier, Tochter Meier, Sohn Meier, Opa Meier, Oma Meier. Sind so für jede Familie und der Anzahl der Gesamtteilnehmer diese Karten erstellt, so werden die Teilnehmer aufgefordert, sich eine der Karten, die verdeckt in der Mitte des Raumes liegen zu nehmen, durch den Raum zu gehen und möglichst oft mit Mitspielern die Karten zu tauschen. Auf Kommando des Spielleiters schaut jeder Spieler auf seine Karte und erfährt somit Familienname und Familienstatus.

Innerhalb kürzester Zeit müssen sich nun die Familien zusammenfinden. Dieser Suchprozess wird im Rufen fast gleichklingender Namen recht schwer sein. Das Spiel kann somit recht chaotische Elemente des Suchens und Findens beinhalten.





❖ Fuchs und Hase

Material: keines

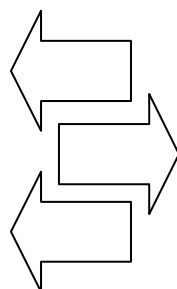
Teilnehmerzahl: 10 – 30 Personen

Ziel: sich bewegen, gemeinsam Spaß bekommen

Raum: draußen, großer Raum

Spielverlauf:

Ein Teilnehmer stellt sich als Fuchs und ein Teilnehmer als Hase zur Verfügung. Die übrigen Mitspieler bilden eine Mauer mit Blickrichtung zu zwei Seiten, indem der erste Spieler der Mauer zum Fuchs schaut, der zweite Spieler zum Hasen und so geht es abwechselnd durch bis zum Ende der Mauerreihe. Der Fuchs versucht nun den Hasen zu fangen, darf aber die Mauer nicht durchbrechen oder umlaufen. Der Hase darf die Mauer umlaufen. Möchte der Fuchs zur anderen Seite, so muss er einen Mauerspieler mit der Blickrichtung zur anderen Seite ablösen und sich stattdessen in der Mauer einreihen. Der ehemalige Mauerspieler ist nun der Fuchs. Wird der Hase gefangen, so muss dieser einen Mitspieler der Mauer ablösen und zum Fuchs machen. Der ehemalige Fuchs ist nun zur Belohnung neuer Hase.



❖ Hundehütte

Material: keine

Teilnehmerzahl: max. 30 ungerade

Ziel: mindert Berührungsängste, Bewegung

Raum: drinnen

Spielverlauf:

Die Kinder stellen sich zur Hälfte mit gespreizten Beinen in einem Kreis, Gesichter nach innen. Die andere Hälfte (plus einer) läuft im Uhrzeigersinn außen herum. Auf ein Zeichen versuchen alle „Läufer“ sich in einer Hundehütte zu verstecken, indem sie auf allen Vieren zwischen die Beine eines „Stehers“

kriechen. Derjenige, der keine Hundehütte abbekommt, bleibt weiterhin „Läufer“, die anderen „Läufer“ werden jetzt zu „Stehern“ und umgekehrt.

❖ Luftballonvolley

Material: je Spieler ein Stuhl, Luftballons

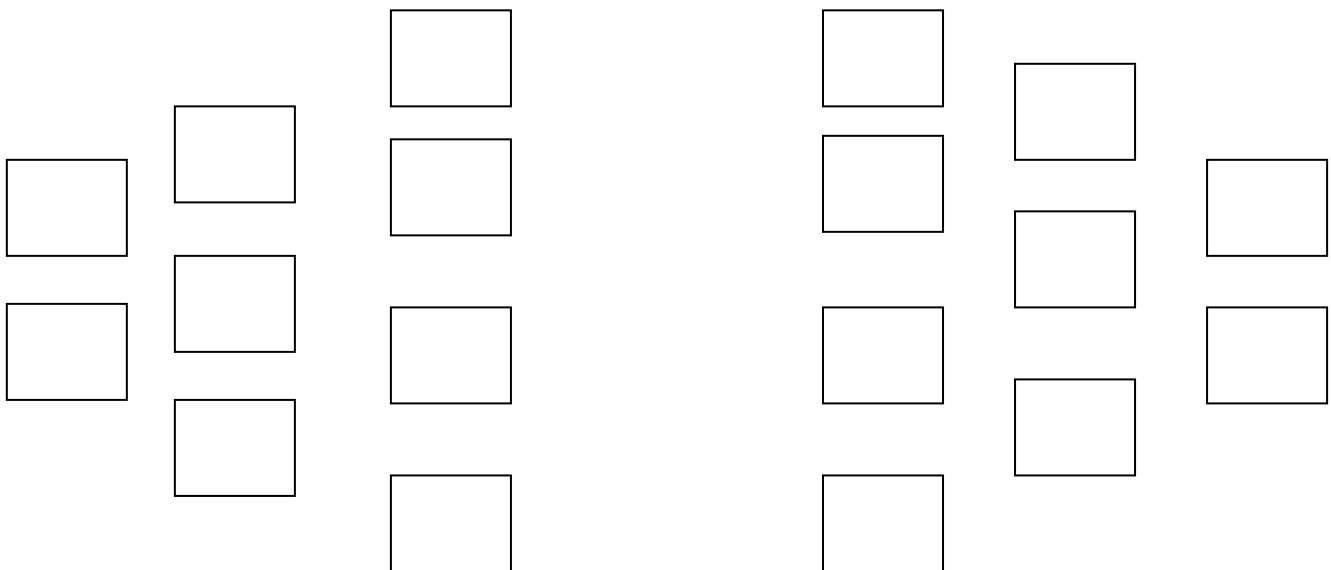
Teilnehmerzahl: bis zu 15

Ziel: sich auf engem Raum locker und sportlich betätigen

Raum: drinnen

Spielverlauf:

Die gegnerischen Spieler setzen sich auf Stühlen gegenüber. Als Ball dient ein Luftballon. Ziel ist es, diesen Luftballon über die gegnerische Partei zu schlagen, sodass er dort hinter den Stühlen und Spielern den Boden berührt. Beim Spiel müssen die Spieler fest auf ihren Stühlen sitzen bleiben.



❖ Mc Donalds

Material: keines

Teilnehmerzahl: beliebig

Ziel: mildert Berührungsängste, Bewegung

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Prinzip: Feuer, Wasser, Sand. Es gibt einen Spielleiter, der die „Figuren“ ansagt, die die Kinder bilden müssen während sie umherlaufen.

Figuren:

- Pommes (3 Kinder stellen sich nebeneinander und halten die Arme hoch)
- Hamburger (3 Kinder legen sich übereinander)
- McFlurry (2 Kinder, eins hält einen Arm nach vorn, das andere stellt sich darunter und dreht sich)
- Coca Cola (3 Kinder, 2 stellen sich gegenüber und bilden einen Armkreis, das 3. steht in der Mitte und hüpf als Eiswürfel)

Bei diesem Spiel können weitere Figuren erfunden werden.

❖ Paarhasche

Material: keines

Teilnehmerzahl: beliebig

Ziel: mindert Berührungsängste, Bewegung

Raum: draußen und drinnen (großer Raum)

Spielverlauf:

Es beginnt ein Paar als „Fänger“, die restlichen Kinder sind „Läufer“. Die Fänger müssen sich an den Händen halten, nur dann dürfen sie andere Kinder fangen. Ist ein Kind gefangen, sind es nun drei „Fänger“, die weiterfangen. Wird nun wieder ein Kind geschlagen, teilen sich die Fänger in zwei Paare.

Wichtig ist es, ein Spielfeld abzugrenzen, z. B. durch Gruppenleiter an den Ecken.

❖ Rechts – links

Material: Stühle

Teilnehmerzahl: bis 25 Personen

Ziel: eine lockere und entspannte Atmosphäre entsteht

Raum: drinnen

Spielverlauf:



Die Teilnehmer sitzen auf Stühlen im Kreis. Es gibt einen Stuhl weniger als die Anzahl der Teilnehmer. Ein Freiwilliger steht in der Mitte des Stuhlkreises und erzählt eine von ihm im Moment

erdachte Geschichte. Kommt in dieser Geschichte das Wort „rechts“ bzw. „links“ vor, so müssen alle Teilnehmer in der Stuhlreihe einen Platz weiter nach rechts oder links wechseln. Erlaubt sind auch Wörter wie z.B. „Rechtsanwalt“ und „Linkshänder“.

**Variante:**

Der Erzähler wählt ein Stichwort und gibt es den Teilnehmern vor Beginn des Spieles bekannt. Fällt dieses Stichwort in der Erzählung, so wechseln alle Spieler kreuz und quer die Stühle. Der Erzähler versucht ebenfalls einen Platz zu erreichen. Wer keinen Stuhl besitzt, erzählt weiter.

### c) Mannschaftsspiele

#### ❖ Foto-Rallye

Material: Digitalkamera, Beamer bzw. Laptop

Teilnehmerzahl: max. 30

Ziel: Stärkung der Teamfähigkeit

Raum: im Freien

Spielverlauf:

Der Betreuer läuft das Lagergelände ab und macht zunächst Detailfotos von etwa 10 bis 15 Objekten, z.B. einer Astgabel.

Zu Beginn des Spieles wird jeder Gruppe ein Bild gezeigt, welches sie sich gut einprägen muss. Jede Gruppen sieht zu Beginn ein anderes Bild, damit nicht alle in die selbe Richtung laufen.

Dann muss die Gruppe ein Objekt, welches auf einem Foto zu sehen war, finden und einen Beweis mitbringen, dass sie dort war. Entweder etwas vom Betreuer zuvor Angebrachtes (z.B. Wollfaden am Baum) oder ein Blatt, wahlweise kann auch die Umgebung um den Gegenstand detailliert beschrieben werden.

Mit der Beschreibung kommen sie zurück, erhalten eventuell noch eine Aufgabe - nicht unbedingt Wissen, eher Aktion (z.B. steh 10 Sekunden lang auf einem Bein) und sehen dann das nächste Bild vom nächsten Objekt und es geht wieder los.

Die Gruppe, die am schnellsten alle Objekte gefunden hat, gewinnt. Eventuell kann man auf die Aufgabe noch Punkte geben.

#### ❖ Völkerball

Material: ein Ball, evtl. Material zum Abgrenzen des Spielfelds

Teilnehmerzahl: gerade Anzahl für 2 gleich große Mannschaften

Ziel: Stärkung der Teamfähigkeit

Raum: im Freien, in einer Sporthalle

Spielverlauf:

Das Spielfeld wird in 2 Hälften geteilt. Jede Mannschaft stellt sich in ihr Spielfeld. Es werden 2 (oder 3) Grenzwächter bestimmt, die sich an den Außenseiten des gegnerischen Spielfeldes aufstellen. Durch Schiedsrichterball - Hochwerfen des Balles an der Mittellinie - wird bestimmt, welche Gruppe den Ball bekommt. Ziel ist es alle Spieler im gegnerischen Feldbereich abzutreffen. Getroffen ist, wer vom Ball berührt wurde ohne ihn gefangen zu haben. Wer getroffen wurde geht zu den Grenzwächtern und darf nun ebenfalls von außen versuchen die gegnerischen Spieler zu treffen. Sind alle Spieler bis auf einen eines Spielfeldes abgeworfen, dann kommen die zuvor bestimmten Grenzwächter ins Spielfeld. Das Aufnehmen des Balles außerhalb der Spielfeldbegrenzungen ist nicht erlaubt. Der Ball gehört dann derjenigen Mannschaft in dessen Gebiet er gerade liegt.

❖ Der Gruppenwurm

Material: Ballons, je nach Anzahl der Gruppenmitglieder (alternativ: Zeitung)

Teilnehmerzahl: keine Begrenzung

Ziel: Stärkung der Teamfähigkeit

Raum: im Freien oder drinnen

Spielverlauf:

Jeder aus der Mannschaft bekommt einen Ballon. Dieser Ballon wird nun zwischen Bauch und Rücken geklemmt und die Mannschaft versucht auf Kommando loszurennen ohne dass ein Ballon auf den Boden fällt. Hände zum Halten dürfen nicht genommen werden. Pro ins Ziel gebrachten Ballon gibt es einen Punkt.

d) Aktivierungsspiel

❖ Geh! - Wenn einer fällt – dann fallen alle anderen auch!

Material: keines

Teilnehmerzahl: beliebig viel

Raum: drinnen, draußen

Spielverlauf:



Alle Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf – so rund es nur geht – und müssen dabei so dicht einander stehen, dass höchstens noch ein Stück Papier dazwischen passt. Jeder legt nun seine Hände auf

die Schultern des Vordermannes. Der Spielleiter sorgt dafür, dass alles seine Ordnung hat und fordert dann alle auf, sich langsam zu setzen (Knie gerade nach vorne und nicht zur Seite, da sich ja auf die der Vordermann setzen soll). Wenn es irgendwann einmal klappt, dass alle sitzen, ohne umgefallen zu sein, wird es etwas schwieriger: Jetzt geht es darum, im Kreis zu gehen. Der Spielleiter gibt das Kommando: "Rechtes Bein langsam vorsetzen!" - dann das linke usw. - dabei aber immer schneller werden, bis der Kreis in sich zusammenfällt und alle kreuz und quer auf dem Boden liegen...

❖ "Hänschen, piep einmal"

Material: Augenbinde

Teilnehmerzahl: beliebig

Raum: draußen, drinnen

Spielverlauf:

Der Spielleiter bestimmt einen Mitspieler, der die Rolle der „Blindekuh“ übernehmen muss. Die anderen Mitspieler sitzen im Kreis. Blindekuh wird vom Spielleiter mehrmals im Kreise um sich selbst gedreht. Dann erst darf sich Blindekuh nach einer Seite wenden und sich auf irgendeinen Schoß setzen. Die Hände dürfen jedoch den Mitspieler, auf dessen Schoß sie sich gesetzt hat, nicht berühren. Um herauszubekommen, wer es ist, fordert Blindekuh: „Hänschen, piep einmal!“ Aufgabe des Angesprochenen ist es, mit verstellter Stimme einen Laut von sich zu geben. Kann Blindekuh erraten, auf wessen Schoß sie sitzt, darf sie die Binde abnehmen und die Rolle mit dem Erkannten tauschen. Hat sie aber falsch geraten, muss sie es weiter versuchen.

❖ "Und täglich kotzt das Känguru..."

Material: keines

Teilnehmerzahl: unbegrenzt

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Mitspieler stehen im Kreis, einer in der Mitte. Dieser muss versuchen, sich einen Platz im Kreis zu verschaffen, dies macht er durch einige Befehle, auf die die Mitspieler in entsprechender Weise reagieren müssen, die zuerst erklärt werden: Der, auf den gezeigt wird, muss die Anweisung (M) befolgen, sein rechter und linker Nachbar, die Anweisung (A). Wer zu langsam ist, oder einen falschen Befehl ausführt muss nun in die Mitte, der vorher in der Mitte war, füllt seinen Platz im Kreis aus.



Befehle:

- „Känguru“: (M) breitet die Arme wie ein Beutel aus, (A) tun so, als würden sie sich in diesen Beutel übergeben.
- „Toaster“: (A) reichen sich die Hände, so dass ein Rechteck entsteht, da ein Toaster heiß ist, muss (M) darin schnell hüpfen, um sich nicht zu verbrennen.
- „Waschmaschine“: (A) geben sich Hände, so dass Senkrechtansicht des Bullauges entsteht, (M) steht dahinter und schüttelt schnell den Kopf, er wird gewaschen.
- „Waschanlage“: (M) stellt mit seinen Armen, die er zur Seite ausbreitet, die Halterung für die Bürsten dar, (A) drehen sich, wie die großen Bürsten unter dieser Halterung.
- „Hawaii“: (M) stimmt das Lied "Aloha Oe" an, (A) tanzen dazu Hula.
- „Jodler“ (M) macht Hände übern Kopf, als sei er ein Berg, und jodelt dazu, (A) kraxeln den Berg hoch.
- ...

❖ Gordischer Knoten

Material: keines

Ziel: Stärkung der Teamfähigkeit

Teilnehmerzahl: ca. 20 (größere Gruppen evtl. aufteilen)

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und schließen die Augen. Jetzt heben sie beide Arme so an, dass sie waagrecht in der Luft liegen und beide Hände nach vorn zeigen. Auf Ansage des Spielleiters gehen alle Teilnehmer gleichzeitig in Richtung Mitte. Dort treffen sie mit den Händen aufeinander. Jeder Teilnehmer erfasst nun mit seiner rechten und linken Hand jeweils eine Hand eines anderen Teilnehmers. Auf Ansage des Spielleiters werden die Augen geöffnet. Nun müssen die Teilnehmer versuchen, den Knoten zu lösen.

e) Stuhlkreissspiele

❖ Knutschfee

Material: Skat oder Rommekarten

Ziel: Gruppengefühl

Teilnehmerzahl: max. 20

Raum: draußen oder drinnen

Spielverlauf:

Es gibt einen Mörder, einen Detektiv und eine gute Fee (Knutschfee). Zu Beginn werden Karten ausgeteilt, für jeden eine, die kein anderer sehen darf. Unter diesen Karten muss ein Bube (Detektiv), eine Dame (gute Fee) und ein Ass (Mörder) sein. Alle anderen Karten bedeuten, dass man ein Passant ist. Ziel ist, dass der Detektiv herausfindet wer der Mörder ist.

Der Mörder tötet, indem er jemanden anzwickert, dieser muss dann seine Karte umdrehen und hochhalten. Die gute Fee kann Tote zum Leben erwecken indem sie ihnen einen Kuss zuwirft (Kuss mit den Lippen formen), daraufhin darf der „Tote“ seine Karte wieder zurück drehen.

Der Detektiv muss den Mörder entlarven indem er sagt wer es ist. Ist er Tot, ist das Spiel zu Ende und der Mörder hat gesiegt. Ist die gute Fee tot, ist es nur noch eine Frage der zeit, denn es kann niemand mehr lebendig werden.

❖ Meine Bande

Material: viele Stühle

Teilnehmerzahl: max. 30

Raum: drinnen, draußen

Spielverlauf:

Es werden zwei gleich große Stuhlkreise aufgebaut, für jede Bande einen. Die Kinder nehmen nach Belieben darauf Platz. Jetzt werden die Kinder einzeln aus dem Raum geholt, um den Spielleiter den Namen einer berühmten Persönlichkeit (Tapferes Schneiderlein, Angela Merkel, Donald Duck,...) zu sagen, der für dieses Spiel ihr Synonym sein wird. Der Spielleiter schreibt das auf, die Kinder dürfen allerdings nicht verraten, welchen Namen sie haben.

Sind alle Kinder wieder im Raum, beginnt der Spielleiter die Synonyme vorzulesen, was er ab da öfters wiederholt. Hat er des zweimal gemacht, beginnt das Spiel. Die erste Bande ist dran und muss nun versuchen, einen der anderen Band zu sich zu holen. Dies geschieht durch wildes drauf los raten, nach dem Motto „Günther, bist du Donald Duck?“ Trifft das zu, gehört Günther zur anderen Bande und sitzt ab jetzt dort. Stimmt das nicht, darf die zweite Bande drauflos raten.

Hat jetzt die zweite Bande schon Günther verloren und findet nun raus, dass Gabi aus Bande 1 „Angela Merkel“ ist, wechseln ALLE, deren Synonym bereits bekannt ist, zur Bande 2 über. Damit können jetzt wichtige Insiderinformationen von den Überlegungen der Bande 1 in die Hände von Bande 2 gelangen. Daher ist es auch wichtig, seinen eigenen Namen nicht in der eigenen Bande preiszugeben.

Gewonnen hat das Kind, welches als letztes unerkant bleibt.



❖ Obstsalat

Material: keine

Teilnehmerzahl: unbegrenzt

Raum: drinnen

Spielverlauf:

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe ist eine andere Frucht, etwa Erdbeere, Apfel... Derjenige in der Mitte sagt nun z. B. „Erdbeeren stehen auf“. Alle Erdbeeren stehen auf und suchen sich einen neuen Platz. Bedingung ist, dass man sich nicht auf seinen Nachbarstuhl setzen darf. Am Ende bleibt einer übrig, der wieder eine Frucht aufrufen darf. Ruft derjenige „Obstsalat“ müssen ALLE aufspringen und sich einen neuen Platz suchen.

❖ Grüne Ohren

Material: Stühle

Teilnehmerzahl: 30-40

Raum: drinnen und draußen

Spielverlauf:

Wieder ein Stuhlkreis, wieder ein Stuhl zu wenig. Derjenige, der in der Mitte steht, muss jetzt eine Eigenschaft sagen, die auf möglichst viele Kinder zutrifft, z. B.: „Alle, mit hellen Schuhen“. Jetzt müssen alle Kinder mit hellen Schuhen aufspringen und sich einen neuen Platz suchen, der mindestens zwei Stühle vom Ursprung entfernt ist. Auch der in der Mitte sucht sich einen Platz. Derjenige, der keinen Platz bekommt, bleibt in der Mitte und muss sich nun eine neue Eigenschaft ausdenken.

f) Geländespiele

❖ Stationenlauf

Material: Fähnchen oder ähnliches

Teilnehmerzahl: nicht zu viele, abhängig von der Anzahl der Stationen

Spielverlauf:

Bei einem Stationenlauf werden, ähnlich wie beim Zirkeltraining, verschiedene Stationen aufgebaut. Diese einzelnen Punkte kann man zum Beispiel mit Fähnchen markieren. Die Stationen sollten in etwas Entfernung auseinander liegen. Der Stationslauf geht auf Zeit: Wer als schnellstes alle Stationen bewältigt hat, hat gewonnen.

Die Stationen können ganz unterschiedlich aufgebaut sein. So kann man zum Beispiel Sportliche Stationen machen:

- 2 Liegestütze
- 5 Kniebeugen
- 5 Hampelmänner
- 4 Sit-ups
- etc.

Hinweis: Die Aufgaben sollten aber nicht so schwer sein wie bei einem Zirkeltraining, da die Teilnehmer keine Pause zwischen den Übungen haben und ja auch noch von Station zu Station laufen müssen.

Man kann aber natürlich auch andere Stationen machen, z.B.:

- Singe "Alle meine Entchen"
- Stehe 10 Sekunden auf einem Bein
- Leg dich einmal auf den Bauch und stehe wieder auf
- Beende den Reim: „Kleine Kinder sind so nett...“
- Klatsche 10 Mal in die Hände
- Werfe den Ball weg, so weit du kannst
- Trinke ein Glas Wasser
- Esse einen trockenen Toast

#### ❖ Schnitzeljagd

Material: Markierungsmaterial (Kreide, Sägemehl, farbige Bänder, Schatz, Aufgabenzettel)

Teilnehmerzahl: abhängig von Stationen und Gruppen

Dauer: je nach dem, ca. 90 Minuten

#### Spielverlauf:

Manche Spiele sind gerade in ihrer Einfachheit genial. Die klassische Schnitzeljagd gehört dazu. 3-4 Personen legen eine Spur mit Sägemehl, Kreide oder Markierungen aus Stöcken. Dabei sind auch falsche Spuren, die allerdings nach 100-150 Metern enden erlaubt. Die 3-4 Personen bekommen einen Vorsprung von 20-30 Minuten (je nach Gelände und Dauer des Spiels). Anschließend folgt die ganze Gruppe den Spuren und versucht die 3-4 Personen zu fangen, die einen Schatz bei sich tragen, den sie im Ziel vergraben (wenn sie nicht vorher schon eingeholt werden). Die Person, die den Schatz gefunden hat, hat natürlich gewonnen.

## g) Nachtspiele

### ❖ Gespensterjagd

Material: Leinentuch, Absperrband

Raum: Wald um das Lager

Teilnehmerzahl: Aufteilung der Spieler in Gruppen á 2-3 Teilnehmer

Vorbereitung: Abgrenzung des Spielgebietes

#### Spielverlauf:

Ein Team verkleidet sich als Gespenst, bekommt eine Taschenlampe und erhält einige Minuten Vorsprung, um sich im Wald zu verstecken. Mit einem Schrei eröffnet "Es" dann das Spiel und muss von nun an jede Minute einen Schrei tätigen oder sich mit der Taschenlampe bemerkbar machen, darf sich aber frei im Gelände bewegen. Die Teilnehmer-Gruppen müssen versuchen das Gespenst zu schnappen. Das Spiel ist aus, wenn eine Gruppe das Gespenst gefunden bzw. fangen konnte.

#### Kommentare/Bemerkungen:

Was die Teilnehmer nicht wissen: Tatsächlich sind 2 Geister im Wald, um das Spiel noch schwieriger zu gestalten.

### ❖ Glühwürmchenspiel

Material: farbige, durchsichtige Folien (2 und mehrere Farben - blau, grün, gelb, rot); Klebeband (zum Abkleben); pro 2er Grüppchen eine Taschenlampe (am besten von den TN selbst)

Raum: Wiese bzw. Bereich am Lagerplatz für die Jüngeren; Waldstück für die Älteren

Teilnehmerzahl: komplettes Lager (bei uns 50-60 Personen) in zwei Gruppen unterteilt; mind. 20 Personen pro Gruppe  
(Altersangabe: 1.Gruppe: unter 12; 2.Gruppe: über 12)

Vorbereitung: Taschenlampen einsammeln und mit den verschiedenen Farben abkleben; bei älteren Teilnehmern: Gebiet aussuchen und abgrenzen

#### Spielerklärung oder- verlauf

Immer zwei Teilnehmer werden im abgegrenzten Gebiet von einem Betreuer ausgesetzt und erhalten eine schon "beklebte" Taschenlampe, die sie aber noch nicht anmachen. Der Betreuer achtet darauf, dass die unterschiedlichen Farben möglichst nicht zu nahe beieinander stehen. Auf ein vereinbartes Signal versuchen die Glühwürmchen nur mit Hilfe ihres Taschenlampenstrahls ihre eigene Gattung (Farbe) zu finden. (+ zum Lager zurück)

Wichtig: Teilnehmer müssen ruhig sein, denn Glühwürmchen können nicht reden/schreien.

Kommentare/Bemerkungen:

Die Anzahl der Glühwürmchen einer Farbe muss den Teilnehmern mitgeteilt werden, sonst irren sie umsonst umher.

Problematik: zu kleine Wiese -> schneller Spielablauf -> Langeweile, evtl. besser als Gruppenfindungsspiel, doch dafür ist der Aufwand wohl zu groß

❖ Vorlesen

Material: Mindestens 2 gleiche Bücher, Stoppuhr

Spielverlauf:

Das Spiel ist eine Variation des Fehlerlesens. Die Teilnehmer liegen alle bereits gewaschen und im Pyjama im Bett. Jeder Teilnehmer muss nun aus einem Buch fehlerfrei vorlesen. Dafür bekommt der jeweilige Teilnehmer ein Buch. Der Betreuer hat dasselbe Buch und liest leise mit. Gleichzeitig wird die Zeit gestoppt, wie lange der jeweilige Teilnehmer fehlerfrei liest.

Sollte der Leser einen Fehler machen, wird die Zeit gestoppt, aufgeschrieben und das Buch an den nächsten Teilnehmer weiter gegeben. Man sollte für richtig gute Leser ein Zeitlimit (z.B. 10 Minuten) festsetzen.

Der Leser, der am Ende das meiste Fehlerfrei gelesen hat, hat gewonnen. Sollte es mehrere Leser geben, die das Zeitlimit erreicht haben, bekommen diese alle einen Preis.

Damit sich das Spiel nicht so lange hinzieht, kann man mehrere Betreuer einsetzen, die gleichzeitig in verschiedenen Zimmern spielen.

Sollten in der Gruppe generell schlechte Leser sein, kann man auch mehrere Runden lesen lassen und die Zeiten später zusammen zählen.

h) Entspannungsspiele

❖ Warmer Rücken

Material: Stifte, Zettel

Raum: drinnen

Spielverlauf:

Jedes Kind bekommt einen Zettel auf den Rücken geklebt und einen Stift in die Hand. Die Zettel sind schon vorbereitet. Auf jeden Zettel steht: „An ... (Name des Kindes) mag ich: .....“ Nun wird langsame Musik angemacht und die Kinder gehen im Raum herum und schreiben bei den anderen Kindern eine Eigenschaft

auf, die sie gerne mögen. Am Ende darf jedes Kind seinen Zettel anschauen und mitnehmen

❖ Wünsche

Material: Decken oder Matten

Raum: drinnen

Spielverlauf:

Immer 2 Kinder bilden ein Paar, oder aber die Gruppe wird in 2 Hälften geteilt und es wird rotierend durchgewechselt. Zunächst legt sich die eine Hälfte auf den Boden, neben jedem Mitspieler kniet ein anderer. Der liegende darf sich eine Berührung wünschen (Rücken massieren, Nacken streicheln, ...), die der Partner jeweils ausführt. Anschließend wird durchgewechselt bis sich jedes Gruppenmitglied von jeweils den anderen Gruppenmitgliedern etwas Schönes gewünscht hat. Abschließend wird darüber gesprochen was jeder empfunden hat und wie einfühlsam der jeweils ausführende Partner den Wunsch umsetzte.

❖ Das Wetter wechselt...

Material: Decken oder Matten

Raum: drinnen

Spielverlauf:

Immer 2 Kinder bilden ein Spielpaar. Zunächst legt sich ein Kind auf den Bauch. Das andere Kind kniet daneben und macht mit den Händen auf dem Rücken des liegenden Kindes verschiedene Wettersituationen. Sonnenschein, Regen, leichter Nieselregen bis starker Schlagregen und Hagel, Schnee, Gewitter, Sturm und zwischendurch wieder Sonnenschein wechseln sich ab. Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht. In der anschließenden Auswertungsrunde (Feedbackrunde) wird darüber gesprochen, wie jeder das wechselhafte Wetter empfunden hat und wie „einfühlsam“ der Partner umgegangen ist.

❖ Einmal ein Baum sein....

Material: keines

Raum: drinnen oder draußen

Spielverlauf:

Alle Kinder stellen sich im Raum auf. Die Füße bleiben fest am Boden stehen und jedes Kind stellt sich vor er sei ein Baum, welcher sich langsam im Wind hin und her bewegt. Die Bewegungen werden stärker und wilder bei aufkommendem

Sturm. Jedes Kind versucht die Bewegungen so heftig wie möglich zu machen, sollte aber immer mit den Füßen fest und unbeweglich am Boden stehen bleiben. Langsam lässt der Wind wieder nach und der Baum kommt wieder zur Ruhe.

## H. Programmgestaltung

### I. Methode zur Programmvorbereitung

#### ❖ Brainstorming:

Brainstorming ist eine Methode zum Sammeln von Ideen, die auch **unübliche und neue Ideen** erzeugen kann. Dabei werden letztlich nur konsensfähige Ideen ausgewählt. So sind **keine langen Diskussionen** notwendig.

Verlauf: Die Gruppe sitzt im **Kreis**. Jeder ist mit ausreichend **Zetteln und Stift** ausgestattet.

1. **Ziel festlegen:** Das Thema, zu dem Ideen gesucht werden, wird genannt – für jeden verständlich. Zeit: **5 Minuten**
2. **Ideen sammeln:** Jeder, dem eine Idee einfällt, notiert diese auf einer **Karte**, **spricht die Idee laut** aus und wirft die Karte in die **Mitte**.  
Es ist wichtig, dass **ALLES**, was einem an **Gedanken** zum Thema einfällt, **notiert** wird, ob unsinnig oder nicht! **ALLES** wird notiert und **NICHTS** wird bewertet. (Nur **lachen** ist erlaubt, keine anderen Gespräche oder Abschweifen vom Thema!) Wichtig ist, dass die **Zeit angehalten** wird, da die wirklich unkonventionellen Ideen meist **nach einer gewissen Tiefphase**, am Ende der Zeit kommen. Zeit: **20 Minuten**
3. **Ideen bewerten:** die Sammlung wird sortiert nach:
  - A. **sinnvollen, machbaren** Vorschlägen, die für **JEDEN** in der Gruppe gut vorstellbar sind.
  - B. **sinnvollen, aber schwierigen** Vorschlägen, die **MINDESTENS EINEM** in der Gruppe problematisch erscheinen.
  - C. **unsinnigen Vorschlägen**, die **JEDER** in der Gruppe als unbrauchbar empfindet. Diese landen gleich im Papierkorb.  
Zeit: **10 Minuten**

## II. Basteln

### ❖ Batiken

Material: Stoff, alte helle Klamotten der Kinder, Stofffarbe, Bänder, Gummis, Klammern (oder anderes Material, mit dem man die Kleidungsstücke zusammenbinden oder langfristig zusammenpressen kann), Essigwasser

Raum: draußen im Freien

#### Beschreibung:

Je nach gewünschtem Muster bindet man die T-Shirts o.ä. dann an den verschiedensten Stellen ab oder zusammen.

Nimmt man nur einen kleinen Zipfel entstehen kleine Kreise, bindet man um das ganze Stück herum, entsteht entsprechend ein großer Kreis um den ganzen Körper. Klammern machen lustige kleine Punkte oder so was ähnliches. Es ist immer darauf zu achten, dass die Abbindungen wirklich fest sind, dass dann kein Farbwasser hindurch kommt.

Hat man seine Abbindungen abgeschlossen, mischt man die Farbe nach Vorschrift mit heißem Wasser und hängt oder legt die Kleidungsstücke für die vorgeschriebene Zeit in das farbige Wasser. Handschuhe verwenden! Man kann den Stoff auch verschiedenfarbig färben, einfach indem man Teile davon hintereinander in verschiedene Farben hängt.

Nach dem Färben, entfernt man die Abbindungen und taucht das ganze Stück am besten noch mal in Essigwasser. Das ist ein Großmuttertipp der dazuführt, dass die Farben ein bisschen konserviert werden, d.h. länger halten. Dann hängt man das ganze zum Trocknen auf.

### ❖ Freundschaftsbänder knüpfen

Material: 5 verschieden farbige Wollknäuel

#### Beschreibung:



Mindestens 4 bis 5 Bänder werden mit einem Knoten an einem Ende zusammengebunden. Ca. 5 cm überhängen lassen, daraus wird dann das Befestigungsende geflochten. In den Knoten steckt man am besten eine Sicherheitsnadel, die man sich z.B. am Hosenbein in Kniehöhe anbringt. Man kann aber das Ende auch etwas länger lassen und das ganze um etwas wickeln und verknoten, dass es zum Knüpfen festhält. Die Farben so sortieren, wie die Farbreihenfolge später sein soll.

Den ersten Faden (Führungsfaden) über den zweiten legen (eine 4 formen) und von unten durch die Schlaufe ziehen. Schräg nach oben ziehen und einen festen Knoten daraus machen (nicht so fest ziehen, dass die Wolle reißt). Dies geschieht zweimal.



Dann geht man zum nächsten Faden (hier dritten) und wiederholt das Knoten je Faden immer zweimal. Wenn man die Reihe durch hat, lässt man den „Führungsfaden“ am Ende fallen und beginnt mit dem neuen, ganz links hängenden Führungsfaden.

Am Ende sollte es wie im Bild rechts aussehen. Man knüpft so lange, bis die gewünschte Länge (z.B. einmal ums Handgelenk) erreicht ist und schließt das ganze ab, indem man das Ende flechtet. Ist dies getan, öffnet man den oberen Knoten und flechtet auch dieses Ende.

### ❖ Gipsfiguren

Material: ganz einfachen Gips, Wasser, ein Gefäß (z.B. Gipsbecher), Gipsfiguren, Farben, Ziermaterialien (z.B. Glitzersteine)

#### Beschreibung:



Das Anrühren und das Gießen der Figuren sollte von einem Betreuer übernommen werden, damit sich die Kinder die Kleidung nicht beschmutzen. Die dann getrockneten Figuren werden vorsichtig aus den Schablonen entfernt und können von den Kindern nach Belieben bemalt oder mit weiterem Zubehör (z. B. Federn, Glitzer, Wackelaugen u.ä.) verziert werden.

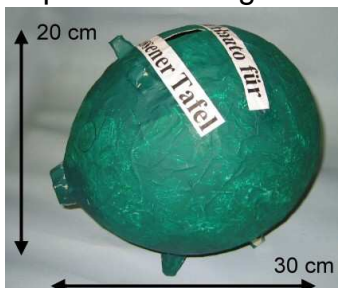
Eine große Auswahl an Figuren macht auch eine längere bzw. mehrmalige Beschäftigung im Lager möglich.

### ❖ Pappmaschee-Luftballons

Material: Tapetenleim (am besten billigen zum Anrühren mit kaltem Wasser in Eimern);  
viel Papier (alte gesammelte Zeitungen und zum Schluss Klopapier – muss aber nicht sein);  
Luftballons, Farben, Pinseln

Mit dieser durchaus auch viele Tage dauernden und von Material her auch für große Gruppen realisierbaren Methode, können Dinge verschiedenster Art hergestellt werden: Sparschweine, Masken, Lampenschirme oder einfach nur Figuren, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Der Ballon wird ganz am Anfang zu gewünschter Größe aufgeblasen und dann mit Tapetenleim eingeschmiert. Dies geschieht am besten stückweise, denn gleich auf den Leim werden die klein gerupften Zeitungsstücke gelegt (Durchmesser ca. 3 bis 5 cm).



Diese werden dann am besten noch einmal mit Leim bestrichen, so dass sie mit Leim durchnässt werden. Nicht zu viel, aber so dass man sieht, dass die Zeitung nicht mehr trocken ist. Man umhüllt dann den Ballon vollständig mit Leim und Papier. Davon sollte man mindestens drei Lagen machen. Es macht sich auch gut, wenn man den

Ballon zwischen den Lagen trocknen lässt – über Nacht zum Beispiel. Hat man die zweite Lage fertig gestellt, kann man mit weiteren Materialien die Form des Ballons erweitern. Man kann z. B. Eierkarton-„Türmchen“ zu Ohren oder Beinen machen, man kann einfach nur Karton nehmen und draus allerlei Extremitäten (z.B. Flossen) machen. Solche Sachen klebt man wohl am allerbesten mit Malercrepp an, d.h. Klebeband, das aus Papier besteht. Damit geht man sicher, dass sie nicht gleich wieder abfallen. Außerdem kann man über das Papierklebeband auch wieder Leim machen und das Zeitungspapier rutscht nicht weg, wie es bei Plastiklebebändern ist. Hat man sein Kunstwerk dann fertiggestellt, legt man als letzte Schicht am besten eine weiße Klopapierschicht auf.

Diese kann man dann, jetzt aber wirklich erst nachdem sie getrocknet ist, bemalen. Wenn das Geschöpf ganz zum Schluss dann fertig ist, kann man den Ballon kaputt machen. Man sollte aber wirklich aufpassen, dass es trocken ist (sonst zieht es sich ganz böse zusammen und das ganze wird ganz verbeult!). Will man eine Maske daraus machen, dann halbiert man den Ballon einfach, macht kleine Löcher in die Mitte hinten links und rechts und zieht einen Gummi durch, fertig!

### III. Rallyes

#### ❖ Schatzsuche

Material: „Schätze“, Material für Schatzkarte

Raum: am besten im Wald

#### Spielverlauf:

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. Die Betreuer verstecken so viele Schätze wie Gruppen da sind und zwar an verschiedenen Orten. Jede Gruppe bekommt somit seinen eigenen Schatz und seine eigenen Hinweise. Der Vorteil ist, dass die Gruppen sich nicht gegenseitig behindern. Die Suche verläuft nach Stationen. Die Gruppe bekommt einen Hinweis am Anfang. Dieser Hinweis führt die Gruppe zu einem neuen Hinweis. Entweder werden die einzelnen Hinweise als Text geschrieben oder es werden einzelne Schatzkarten gemalt. Jede Gruppe gewinnt für sich selbst, sobald sie den Schatz gefunden hat.

#### ❖ Wortrallye

Material: Papier, Stifte

Raum: draußen

#### Spielverlauf:

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt, die Betreuer bereiten einige Stationen vor. Diesmal werden an den einzelnen Stationen Buchstaben aufgehängt, die zum Schluss ein Lösungswort ergeben.

Die Stationen sollten in einen bestimmten Bereich gelegt werden oder an einen Rundwanderweg, da bei dieser Rallye mit einer Karte gearbeitet wird.

Alle Gruppen werden gleichzeitig losgeschickt.

Will man dabei allerdings ein großes Chaos verhindern, so kann man die Gruppen am Anfang jeweils zu einem anderen Buchstaben schicken, wo dann die Karte auf sie wartet und sie von da aus weitersuchen.

Bei dieser Rallye sind Schiedsrichter eventuell wichtig, um zu verhindern, dass die Gruppe sich trennt und jeder einzeln nach den Buchstaben sucht, damit man schneller fertig ist.

Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes das Lösungswort bei den Betreuern abgegeben hat.

Will man sicher sein, dass die Gruppe auch alle Buchstaben wirklich gefunden und nicht einen Teil erraten hat, kann man eine Liste anfertigen lassen, in der die Kinder eintragen müssen, wo der jeweilige Buchstabe war.

### ❖ Hausrallye

Material: Zettel, Stifte

Spielverlauf:

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten! Eine Variante wäre, dass man im ganzen Haus kleine Zettel mit 15stelligen Nummern oder schwierigen, ewig langen Wörtern (Chemie / Physik) versteckt. Nun haben die Gruppen (mind. 2) die Zettel entsprechend der Reihenfolge zu finden. Haben sie diese gefunden müssen sie den Inhalt auswendig lernen und den Zettel zurücklegen. Nun geht's zur Spielleitung, dort braucht man den Auswendig gelernten Inhalt als Code. Stimmt dieser muss die Gruppe irgendeine weitere Aufgabe erfüllen (z.B. eine Wissensaufgabe beantworten oder eine Aktion durchführen: „Wo steht der höchste Kirchturm der Welt?“, mit Korken im Mund Lied singen). Wurde die Aufgabe ausgeführt, geht die Gruppe wieder auf die Suche nach der Nummer 2 usw. Die Spielleitung protokolliert von jeder Gruppe die erfüllten Aufgaben! Wer am schnellsten durch ist hat gewonnen!

### ❖ Stempelrallye

Material: Schulhefte, je nach Anzahl der Gruppen

Spielverlauf:

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und jede Gruppe bekommt ein Schulheft (ohne Linien) in dem eingetragen wird, wann die Gruppe gestartet ist und wann sie wieder zurück sein muss, damit jede Gruppe gleich viel Zeit erhält. Außerdem werden die Namen der Kinder eingetragen. Nun werden die Gruppen losgeschickt in ihrem Heft Stempel zu sammeln. Solche bekommt man in Läden auf Ämtern bei Privatpersonen etc.. Man braucht den Kindern in der Regel nicht mal Tipps zu geben, wo sie die Stempel bekommen, da sie meistens mehr Ideen haben als die Erwachsenen. Das Gute bei dieser Rallye ist, dass die Kinder keinen Vorteil davon haben sich zu trennen, da es ja nur ein Heft gibt. Natürlich müssen die Kinder das Heft nachher zusammen auch wieder abgeben. Wer zu spät kommt, bekommt pro 5

Minuten einen Stempel abgezogen. Doppelte Stempel zählen als einer. Wer zum Schluss die meisten Stempel hat, hat gewonnen.

## I. Was tun, wenn ...??

### ❖ ... ein Kind Heimweh hat?

Dieses Phänomen tritt meist dann auf, wenn relativ kleine Kinder das **erste Mal** in einem Ferienlager sind. Gegen Heimweh sollte vorgegangen werden, da das Kind **zukünftig nicht immer vor unangenehmen Situationen davonlaufen** kann!

Es muss lernen, auch mal ein, zwei Tage mit einer negativen Stimmung zu überstehen.

Ein häufiger **Grund** für Heimweh ist, dass sich das Kind in der Gruppe oder im Lager **nicht sehr wohl fühlt** und nicht, wie oft angenommen, dass es seine Eltern und/oder Geschwister vermisst. Weitere Gründe sind beispielsweise, dass sich das Kind mit einem **neugewonnenen Freund gestritten** hat oder **körperliches Unwohlsein**.

Das Heimweh wird oft **ausgelöst** durch einen **Brief** oder einen **Anruf von Zuhause** und äußert sich ganz lapidar in der Aussage „**Ich will heim!**“.

Zuerst gilt es herauszufinden, woran genau das Heimweh liegt, welche **Gründe** vorliegen, wenn man es bekämpfen will. Liegt es daran, dass das Kind zum ersten Mal von daheim weg ist? Hat es noch keine Freunde im Ferienlager gefunden? Hat es Ängste vor der kommenden Nacht oder vor etwas anderem?

Beobachtet man ein Kind, das beispielsweise nachdenklich am Rande steht, so gilt es, dieses mit in das **Gruppenleben zu integrieren!**

Völlig **falsch** ist es, das Kind zu **bemuttern**, es also auf seinen Schoß zu setzen oder seine Tränen zu trocknen.

Die **beste Methode** ist, das Kind, das an Heimweh leidet, **abzulenken**, mit ihm etwas zu unternehmen und Zeit mit ihm zu verbringen. Natürlich muss man hier wieder abwägen, sodass der Rest der Gruppe nicht außen vor bleibt. Hier ist **Fingerspitzengefühl** gefragt!

Am besten ist es, mit dem Kind zu sprechen und mit ihm gemeinsam zu überlegen, wie man gegen das Heimweh vorgehen kann. Vorher sollte dem an Heimweh Leidenden erklärt werden, dass Heimweh schon das eine oder andere Mal vorkommen kann und dass man **lernen muss, damit umzugehen**.

Sehr viel gewonnen ist, wenn das Kind von sich aus einsieht, dass das nach Hause fahren nicht die richtige Lösung ist, da das nächste Ferienlager oder Schullandheim gewiss kommt.

Geht dies nicht so einfach vonstatten, hier mehrere Möglichkeiten:

- Einem Kind, das Heimweh hat, sollte man so gut wie möglich **beschäftigen**. Ein Beispiel wäre hier, dass man einem Jungen, der an Heimweh leidet, zeigt, wie man ein Floß baut. Dieser Junge zeigt dann den anderen Teilnehmern den Ablauf des Floßbaus. So ist das Heimweh ganz schnell vergessen.

- Dem Kind **verantwortungsvolle Aufgaben** zuweisen. Je nach Alter. Beispielsweise könnte man einer 9-jährigen Teilnehmerin auftragen, dass sie die Lagerglocke läutet oder die Leitung des Abwaschdiensts für 1 – 2 Tage übernimmt. Wichtig ist ihr/ihm zu sagen, dass das eine sehr verantwortungsvolle Tätigkeit ist, und sie diese leitet und überwacht. Dem Kind muss deutlich gemacht werden, dass nur ihm/ihr diese Aufgaben zugeteilt werden kann. Der Spaß an der Sache sollte natürlich auch nicht zu kurz kommen!
- Andere Beispiele : Ernennung zum stellvertretenden Lagerleiter, Chef der Nachtwache, etc. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

→ Sollte trotz dessen gar nicht zu machen sein, alle Versuche, das Kind abzulenken, missglückten, dann hilft es nichts...

Die **Eltern müssen angerufen** werden! Am besten vorerst ohne Wissen des Lagerteilnehmers. Hier gibt es noch **zwei Möglichkeiten**.

Zum einen kann man die Eltern fragen, wie sie zum Thema Heimweh stehen. Vielleicht schaffen sie es ja, ihr Kind zu „überreden“, freiwillig im Ferienlager zu bleiben. Zum anderen aber könnten sie ihr Kind **tatsächlich abholen**. Dies ist die letzte Möglichkeit, die auch schon vorkam, aber hoffentlich eine Seltenheit bleiben wird.

#### ❖ ... ein Kind ein Bettnässer ist?

Wenn man dies feststellt, ist es ganz wichtig, dass das Kind **nicht von den anderen bloßgestellt** wird! Ganz wichtig ist in dieser Situation, sich zuerst um das Kind zu kümmern. Also schicke es ins Bad, damit es sich duscht und neue Sachen anziehen kann. Dies **möglichst unauffällig!**

Daraufhin dann bitte das **Bett neu beziehen**, die möglicherweise nass gewordene **Matratze an einen unauffälligen Ort** stellen, damit sie trocknen kann. Die Matratze wird sofort durch eine unbenutzte ersetzt.

Die nassgewordenen Sachen des Kindes werden **ausgewaschen** und **getrocknet**. Möglicherweise kann dies das Kind allein, abhängig jedoch vom Alter!

Kommt es **öfter** vor, versucht, **herauszufinden, warum** das Kind einnässt.

Schickt es **vor dem Schlafengehen** noch mal aufs **WC**, lasst ihn vor der Nachtruhe **nicht mehr so viel trinken** und legt ggf. eine **Plastikunterlage** unter das Bettlaken.

Versucht herauszufinden, ob sich das Kind unwohl fühlt, ob es unglücklich ist oder gar Heimweh hat. Führt **Gespräche mit dem Kind!** Wenn möglich sollte sich immer der **gleiche Betreuer** um das Kind kümmern, da es ihm **peinlich** ist, ins Bett zu machen. Es braucht hier eine **Bezugsperson!**

→ **Achtung!** Wird das Kind dennoch **gehänselt**, weil vielleicht doch ein anderer Lagerteilnehmer etwas mitbekommen hat, dann muss hier **sofort interveniert** werden! Also führt **klärende Gespräche**, beteuert, dass dies doch eigentlich **jedem** Mal passieren kann! Bitte **begrenze** dies aber nur auf eine kleine Gruppe, das ganze Lager muss es nicht mitbekommen.

❖ ... ein Mädchen seine erste Periode bekommt?

Die erste Periode kann für manche Mädchen ein **schlimmes Ereignis** sein, je nachdem inwieweit sie von den Eltern **bereits aufgeklärt** worden sind oder wie alt sie sind.

Es kann einfach vonstatten gehen, in etwa, dass sich das Mädchen **Tampons oder Binden von anderen Mädchen** geben lässt und **selber gut zu recht** kommt.

Ist dies aber **nicht** der Fall, so wird sich das Mädchen (hoffentlich) an den Betreuer, meist die **Betreuerin**, wenden. Deren Aufgabe ist es nun, das Mädchen **aufzuklären** darüber, **was im Körper nun vor sich geht** und mit dem Mädchen **gemeinsam Binden** zu kaufen.

→ **Achtung!** Natürlich passiert dies **NICHT am Körper** des Mädchens, sondern in einem **sauberen Slip**, den man in der Hand hält.

Bitte **keine Tampons** kaufen, da man eine **richtige Handhabung nicht voraussetzen** kann und eine falsche Handhabung fatale Folgen haben kann!

Bitte dem Mädchen dann auch mitteilen, dass es die nächsten 4-5 Tage mal **nicht baden** gehen kann.

Wichtig ist auch, dass man das Mädchen in **gewissen Abständen fragt**, wie es zu Recht kommt und/oder ob es noch **Anwendungsprobleme** gibt.

Der Betreuer sollte **sehr einfühlsam** sein, da die Periode für die meisten Mädchen eine recht **peinliche Angelegenheit** ist!

❖ ... man vergessen hat, einem Kind sein Medikament zu geben?

In diesem Fall bitte als erstes die **Packungsbeilage berücksichtigen!** In dieser steht normalerweise genau drin, wie bei einer Überdosierung oder einer vergessenen Einnahme vorzugehen ist.

Hat man die Packungsbeilage nicht zur Hand, empfiehlt es sich bei einem starken und äußerst wichtigen Medikament dringend, die **Eltern anzurufen!** Frage sie um Rat, auch wenn es dir peinlich ist. Die Gesundheit des Kindes geht hier zwingend vor, egal wie du dich dabei fühlst.

Kennen sie sich nicht richtig mit den Medikamenten ihres Kindes aus, dann suche einen **Arzt** auf!

Es ist auch möglich, dass **Kind zu fragen**, ob es weiß, wie in einem solchen Fall vorzugehen ist. Doch das ist **nicht der sicherste Weg**, vor allem nicht, wenn das Kind noch recht jung ist!

→ Hier gilt: **Kontrolle ist besser als Vertrauen!**

Bitte achtet darauf, dass das **zukünftig nicht wieder vorkommt!** Stellenweise ist es auch notwendig, die Medikamenteneinnahme **streng zu überwachen**, besonders dann, wenn die Kinder noch recht jung sind oder sie sich gegen eine Medikamenteneinnahme sträuben!

❖ ... **Drogen und Alkohol zum Thema werden?**

Hier sollte euch klar sein, dass **Alkohol und Zigaretten** für Kinder und Jugendliche unter 16 bzw. unter 18 Jahren **tabu** sind (siehe Tabelle JuSchG). Haltet das **JuSchG** dringend ein, da Zuwiderhandlungen Konsequenzen mit sich bringen!

Überlegt euch vorher gemeinsam, wie ihr mit Regelverstößen umgehen „wollt“.

**Drogen** sind in den meisten Fällen ein sehr guter Grund, den Teilnehmer **nach Hause** zu schicken! Nur in **Ausnahmefällen**, zum Beispiel, wenn sich das Kind sehr reuig und einsichtig zeigt, kann **davon abgesehen** werden. Aber nur, wenn dann nichts mehr passiert!

❖ ... **Bestrafungen notwendig werden?**

Bestrafungen werden nur im **aller nötigsten Fall** eingesetzt! **Körperliche Bestrafungen sind tabu!** Also bitte kein Essverbot, keine kalte Dusche, etc.

Das alles zählt unter **Körperverletzung** und ist strafbar!

Die **oberste Strafe**, die ein Betreuer durchführen kann, ist, das Kind / den Jugendlichen **nach Hause** zu schicken!

Darunter liegen Dinge wie:

- nicht am Spiel teilnehmen
- sich vor der ganzen Gruppe entschuldigen
- früher ins Bett gehen müssen
- den Gang fegen
- etc.

Bitte **sprecht die jeweiligen Bestrafungen untereinander ab!** Alle Betreuer müssen damit einverstanden sein!

❖ ... **sexuelle Kontakte unter Kindern entdeckt werden?**

Hier müsst ihr die Kinder **trennen und vereinzeln!** Bei harmlosen Knutschereien kann man darüber weg sehen, wenn der Spielraum der Interpretationen für andere Kinder gering ist und das Gruppengeschehen nicht dadurch beeinflusst wird!

Aber redet mit den Kindern **ernsthaft** darüber!!

Gehen die sexuellen Erkundungen tiefer, so gilt es, die **Eltern anzurufen**. Die Kinder werden **sofort nach Hause** geschickt! Ist man hier nicht konsequent genug, schafft man die Gelegenheit für die Kinder, ihren sexuellen Kontakten nachzugehen.

❖ ... **sexuelle Kontakte unter Betreuern bekannt werden?**

Hier liegt von rechtlicher Seite kein Problem vor. Aber es sollte beachtet werden, dass die Arbeit im Lager dadurch nicht beeinflusst wird.

**Vor allem sind Knutschereien und Kuschelein vor den Kindern strengstens untersagt!** (siehe Punkt B II. – Sünden eines Betreuers).



❖ ... ein Kind / Jugendlicher weg ist?

So etwas darf selbstverständlich nicht passieren!

Ist es nun einmal doch passiert, bitte **keine Panik** machen!

Vielleicht ist das Kind nur mal kurz irgendwo ausgetreten und taucht von alleine wieder auf.

Taucht das Kind nach einiger Zeit doch nicht auf, obwohl man schon nach ihm gerufen hat, dann muss spätestens jetzt mindestens ein Betreuer loslaufen und das Kind **suchen**. Vorher wird die **Gruppe danach gefragt**, von wem das Kind wann das **letzte Mal gesehen** wurde. Die **Betreuer teilen sich auf** und suchen an unterschiedlichen Orten nach dem Kind. Bitte denkt daran, dass dennoch immer jemand bei dem **Rest der Gruppe bleiben** muss!

Verständigt euch untereinander, am Besten mittels **Handys**, wann ihr euch wo wieder trifft.

Die anderen Kinder müssen währenddessen so beaufsichtigt werden, dass kein weiteres Kind verschwindet oder sich gar auf die Suche nach dem Verschwundenen macht!

❖ ... Kinder unterwegs nicht mehr laufen können?

Hier stehen euch **zwei Möglichkeiten** offen. Die eine, und auch die optimale, ist, das Kind zu **motivieren**. Legt eine **Pause** ein, trinkt etwas und lasst die Kinder kurz ausruhen.

Die zweite Möglichkeit wäre, das **Kind zu tragen**. Entweder bis es selbst wieder genug Kraft hat oder schlimmstenfalls bis in die Herberge zurück.

Wenn es sehr vielen Kindern so geht, könnt ihr natürlich nicht alle mit einem Mal tragen. Holt dann einen **Bus**, mit dem ihr mitfahren könnt.

Diese Alternative aber bitte nur im **äußersten Notfall** (z.B. bei starkem Regen, dringende Zeitprobleme, ...) Seht davon bestenfalls ab, da die natürlich eine sehr **kostspielige** Variante ist!

❖ ... die Motivation am Boden ist?

Das kommt hin und wieder mal vor. **Entspannt** euch alle mal für eine Stunde, legt ein **Päuschen** ein oder legt euch nach dem Mittagessen hin, um etwas zu ruhen.

Danach ist fast jeder wieder **neuen Mutes**.

Erstellt durch:

Kreisjugendring Straubing-Bogen

Mitarbeiter:

Richard Maier, Kreisjugendpfleger

Berr Stefan, Betreuer

Maria Chatziioannou, Betreuerin und Praktikantin

Janine Seemann, Praktikantin

Christine Strobl, Verwaltungsfachangestellte