

KjG Katholische junge Gemeinde Perlach

KjG‘scheid leiten

Das Heft für Jugendleiter:innen mit Inhalten für ein gelungenes Gruppenleiten und darüber hinaus.

1 Inhaltsverzeichnis

S.2 **1** Inhaltsverzeichnis

S.3 **2** Einleitung

S.4 **3** Du als Gruppenleiter:in

S.7 **4** Leitungsstile

S.9 **5** Leiten im Team

S.12 **6** Die Gruppe

S.16 **7** Konflikte

S.21 **8** Lernprozesse: Reflexion -Feedback - Transfer

S.26 **9** Kooperationsübungen

S.29 **10** Spielepädagogik

S.31 **11** Spiritualität

S.34 **12** Medienpädagogik/ digitale Medien

S.39 **13** Digitale Jugendarbeit

S.41 **14** Kinder- & Jugendfreizeiten

S.43 **15** Schutzauftrag sexualisierte Gewalt

S.47 **16** Aufsichtspflicht und Haftung

S.49 **17** Jugendschutz

S.50 **18** Persönlichkeitsrechte und Datenschutz

S.52 **19** Finanzierung kirchlicher Jugendarbeit

S.55 **20** Weiterführende Kurse

S.56 **21** Die Jugendstelle Perlach in der Base Südost

S.58 **22** Spielesammlung

2 Einleitung

Hey du!

schön, dass du reinschaust! Das hier ist nur eine kurze Einleitung. Die spannenden Kapitel kommen erst danach. Jedes Kapitel deckt ein anderes Thema ab und beinhaltet neben Zusammenfassungen und Erklärungen auch passende Methoden, die du direkt in deiner Arbeit als Kinder-/Jugendleiter:in anwenden kannst. Außerdem findest du auch Anregungen um dich selbst zu reflektieren.

Alles in allem kann dir das KjG'scheid leiten bei allem helfen, was so ansteht in deinem Ehrenamt. Du findest sicher etwas, wenn du dir irgendwo unsicher bist, wenn du Inspiration für Gruppenstunden suchst oder du Anregung möchtest wie du dich in deiner Leitungsrolle weiter verbessern kannst.

Ins KjG'scheid leiten ist von uns viel Zeit und Arbeit geflossen. Damit die nicht umsonst war, gib uns gerne Rückmeldung, wenn du Verbesserungsvorschläge hast. Melde dich auch gerne bei uns, wenn du ein weiterführendes Anliegen hast. Da helfen wir dir natürlich auch gerne weiter.

Wir wünschen dir viel Spaß bei deiner Jugendarbeit!
Dein Kursleiter:innenkreis der KjG Perlach



Bene, Christof, Kathi, Lukas, Maschi, Nico, Thomi, Magda, Sarah, Kili, Vali, Vanessa und Renate



Du findest uns ins der Katholischen Jugendstelle Perlach
Adresse: Therese-Giehse-Allee 73, 81739 München
Telefon: 089 / 6 37 40 57

E-Mail: klk_perlach@kjg-muenchen.de /
kursleiter.perlach@gmx.de oder
info@jugendstelle-perlach.de
Anmeldung zum Kurs auf der Webseite:
https://kjg-perlach.info/anmeldung/

Ausgabe vom April 2023
Mit Freude für euch erstellt und gestaltet vom Kursleiter:innenkreis Perlach

3 Du als Gruppenleiter:in

In den meisten Pfarreien ist der Gruppenleiter:innen-Grundkurs Voraussetzung um eine „eigene" Kinder-/Jugendgruppe zu leiten. Nach dem Grundkurs sind neue Gruppenleiter:innen Teil des Leiter:innenteams und nehmen ab diesem Zeitpunkt besondere Aufgaben und mehr Verantwortung an. Es gibt auch Pfarreien in denen das etwas anders gehandhabt wird, weil es z.B. zu wenige Jugendleiter:innen gibt. Grundsätzlich ist der Grundkurs dafür da, um dich fit für die Arbeit mit Kindern/Jugendlichen zu machen!
Als Gruppenleiter:in übernimmst du verschiedene Aufgaben, die sich je nach Aktion und Gruppe unterscheiden können. Je nachdem, ob du mit deinen Gruppenkindern, deren Eltern, deinem Leitungsteam, den Hauptamtlichen der Pfarrei, der Pfarrgemeinde etc. zu tun hast, schlüpfst du als Gruppenleiter:in in unterschiedliche Rollen.
Wir möchten dir ein paar Ideen mitgeben, sodass du dich in deiner Rolle als Gruppenleiter:in gut fühlst und in diese hineinwachsen kannst. Die Fragen kannst du für dich immer wieder neu beantworten.
Die angeführten Erwartungen sind jeweils nur mögliche Beispiele, die nicht im Allgemeinen gelten.

? Woher kommt mein Bild von einer:einem Gruppenleiter:in?

Als Gruppenleiter:in bist du Teil eines Teams. In diesem Team gibt es vielleicht schon alte Hasen, die bereits seit einer Ewigkeit leiten und schon das hundertste Mal eine Aktion planen oder mit auf Ferienfreizeit fahren. Einige deiner Gruppenleiter:innen, die du erlebt hast, haben dich vielleicht schon mal zum Staunen gebracht, weil sie dich beeindruckt haben.

- Wer sind deine Leitungsvorbilder?
- Was genau bewunderst du an ihnen?
- Ist vielleicht schon mal etwas passiert, was du nicht so gut fandest?
- Was würdest du als Gruppenleiter:in anders machen und warum?

Alles in Allem kannst du von deinen Vorbildern lernen und deren Handlungen reflektieren. Bestimmte Situationen kehren wieder und begegnen dir später als Leiter:in selbst. Diese hast du vielleicht schon als Teilnehmer:in oder in einer anderen Funktion erlebt. Deine Beobachtungen kannst du für dich festhalten und bewerten. Durch deine Erfahrungen bist du im Vorteil und kannst bei einer Entscheidung auf diese zurückgreifen.

Was erwarten die Anderen im Leitungsteam von mir?

Jede:r hat seinen:ihren persönlichen Stil im Umgang mit Menschen. In gleicher Weise ist das Verhalten der:des Jugendgruppenleiter:in gegenüber den Teilnehmer:innen durch persönliche Eigenheiten und durch die Aufgaben, die sie zu erfüllen hat, geprägt. Dabei ist das Rezept des „richtigen" Leitungsstils bis heute noch nicht gefunden.

Mögliche Erwartungen des Leiterteams an dich könnten sein:

- Zuverlässigkeit bei den zu übernehmenden Aufgaben
- Bereitschaft im Team zu leiten
- Motivation, Zeit und Ideen einzubringen
- Fähigkeit zur Selbstreflexion
- Offenheit für Bekanntschaften und Freundschaften

Natürlich hast auch du Erwartungen an deine Mitleitungen.
Was ist dir wichtig in der Zusammenarbeit mit deinem Freund Team?

Wenn du mehr darüber wissen willst, kannst du im Kapitel „Leiten im Team" nachlesen!

Und du selbst als Gruppenleiter:in?

Jede Woche kommst Du freiwillig ins Pfarrheim und verbringst die Gruppenstunde mit deinen Gruppenkindern. Ihr habt Spaß, spielt, macht unterschiedliche Aktionen und das alles planst du! Dahinter stecken viel Motivation und Engagement.

- Warum leitest du die Gruppe?
- Wie bist du dazu gekommen Gruppenleiter:in zu werden?
- Was sind deiner Meinung nach besonders wichtigen Eigenschaften und Fähigkeiten die ein:e Gruppenleiter:in unbedingt haben sollte?

Alles in Allem kannst du von deinen Vorbildern lernen und deren Handlungen reflektieren. Bestimmte Situationen kehren wieder und begegnen dir später als Leiter:in selbst. Diese hast du vielleicht schon als Teilnehmer:in oder in einer anderen Funktion erlebt. Deine Beobachtungen kannst du für dich festhalten und bewerten. Durch deine Erfahrungen bist du im Vorteil und kannst bei einer Entscheidung auf diese zurückgreifen.

Du als Gruppenleiter:in gestaltest die Gruppe durch Angebote, Erfahrungen und Erlebnisse mit. Je nachdem was deine Gruppe gerade brauchen könnte, kannst du verschiedene Aktionen vorschlagen und organisieren. Bei vielen lustigen Aktionen, wie z.B. Chaos-Rallyes, Ausflüge und Partys kannst du deine Stärken und Erfahrungen mit einbringen.

- Welche Ideen hast du für die Gruppe?

Nach dem Grundkurs kannst du auch weiterführende Kurse machen. Aber nicht nur dort kannst du als Gruppenleiter:in etwas Neues lernen und dich reflektieren, sondern auch in Gesprächen mit deinen Mitleiter:innen. Du kannst dir Feedback von deinen Gruppenkindern holen oder auch an anderen Jugendfortbildungsmaßnahmen teilnehmen.

Mögliche Erwartungen an dich selbst könnten sein:

- Akzeptanz gegenüber anderen Ideen
- Bereitschaft Aktionen zu entwickeln
- Neue Herausforderungen annehmen
- Stärkung der eigenen Meinung
- Teilnahme an einer Fortbildung oder Kurs

Mit der Zeit wird sich einiges einspielen, verändern oder auch wegfallen. Wichtig ist, dass du dir als Gruppenleiter:in bewusst bist, dass du durch die Leitung einer Gruppe auf diese Wirkung hast. Im nächsten Kapitel erklären wir dir unterschiedliche Leitungsstile.

4 Leitungsstile

Wenn du die Gruppe zusammen mit jemanden leitest, könnt ihr euch im Leitungsstil ziemlich ähnlich sein oder total unterscheiden. Der Leitungsstil entwickelt sich mit den Jahren und deinen Erfahrungen weiter. Grundsätzlich ist damit die Art und Weise des Umganges mit Teilnehmer:innen gemeint.
Der Leitungsstil ist anhand konkreter Handlungen, Aussagen und auch durch die Reaktion der Teilnehmer:innen erkennbar. Wir können in drei unterschiedliche Leitungsstile unterscheiden, die ihre Vor- und Nachteile mit sich bringen. Der Trick dabei ist es situativ und verantwortlich zu handeln. Du hast also nicht einen fixen Leitungsstil, sondern nimmst je nach Situation einen bestimmten an.

Welchen Leitungsstil habe ich?

Stell dir beispielsweise vor: Das Gruppenziel ist es einen Ausflug zu planen.
So könnten sich die verschiedenen Leitungsstile äußern:

Partnerschaftlich-demokratisch
Die Leitung bereitet mit der Gruppe vor. Es wird gemeinsam entschieden was wie gemacht wird und die Leitung unterstützt die Teilnehmenden in ihren Tätigkeiten und Vorgehensweisen. Vorteile: • Eigenständigkeit und Motivation sich einzubringen wird gefördert • Vertrauen zur Leitung (Gleichberechtigung) • Möglichkeit zur kreativen Entfaltung Nachteile: • Zeitaufwändig und viele koordinative Aufgaben • Fähigkeit zu demokratischem Handeln ist in den verschiedenen Altersgruppen unterschiedlich • Viele langwierige Diskussionen, die moderiert werden müssen. Es braucht für jede:n ein akzetables Ergebnis.

[Tabelle setzt sich auf nächster Seite fort]

Autoritär

Leitung bestimmt die Gruppe: Legt Regeln und das Programm fest und bestimmt wer was macht. Sie sind für die Gruppe unersetzbar (Befehle, strikte Kontrolle und Konsequenzen).

Vorteile:

- starke Kontrolle (feste Regeln geben Sicherheit)
- stringentes Programm (keine langen Diskussionen)
- Teilnehmende haben Aufgaben und wissen was zu tun ist

Nachteile:

- Hierarchiefördernd
- geringe Entwicklung der eigenen Meinung
- Angst und Trotzreaktionen bei den Teilnehmenden

Laissez-Faire

Die Leitung hält sich aus dem Gruppengeschehen heraus und greift nicht ein. Ideen und Inhalte kommen von den Teilnehmenden selbst. Die Leitungsfunktion wird aufs Minimum reduziert.

Vorteile:

- Entscheidungsfreiheit der Gruppe (mehr Freiheiten)
- Entlastend für die Leitung
- Fördert Selbstständigkeit der Gruppe

Nachteile:

- Grenzen werden ausgetestet und überschritten
- Unzufriedene Minderheit (Außenseiter*innen)
- Keine Verantwortung (hohe Gefahr der Verletzung der Aufsichtspflicht)



Du kannst hier Situationen aufschreiben in denen es sinnvoll ist einen bestimmten Leitungsstil anzunehmen. Natürlich gibt es auch viele Mischformen und Nuancen der Stile.

autoritär:

partnerschaftlich-demokratisch:

laissez-faire:

5 Leiten im Team

Es gibt viele Gründe, weshalb du eine Gruppe nicht allein leiten solltest. Was bei der Arbeit im Leitungsteam zu beachten ist, findest du in diesem Kapitel.

Vorteile einesmehrköpfigen Leitungsteams

Im Vorhinein:

- Mehr Spaß bei der Vorbereitung. Das bedeutet meistens auch kreativere Ideen.
- Ihr könnt euch die Arbeit aufteilen und habt somit mehr Zeit und Möglichkeiten.

Während einer Gruppenstunde/Veranstaltung:

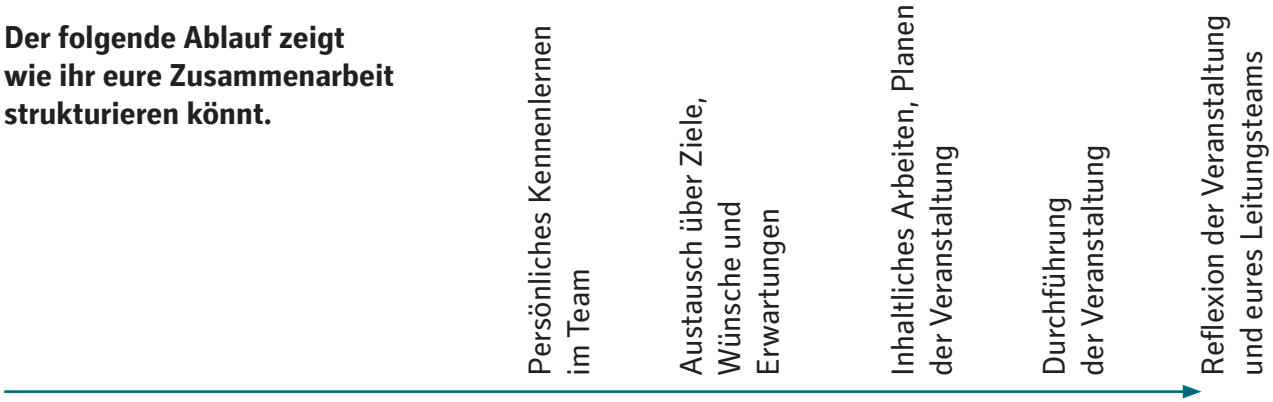
- Bei einem Not-/Krisenfall kann sich ein Teil der Leitung um das bestehende Problem kümmern, während jemand anderes aus eurem Team weiterhin die Gruppe betreuen kann. So ist es kein Problem für euch die Aufsichtspflicht zu erfüllen.
- Einem größeren Leitungsteam entgeht weniger. Euch fällt z.B. schneller auf, wenn jemand fehlt oder es einen Konflikt gibt.
- Als Team könnt ihr euch aufteilen und mit den Teilnehmer:innen in Kleingruppen arbeiten.
- Mit mehr Leiter:innen fällt es leichter zu jede:r Teilnehmer:in eine persönliche Beziehung aufzubauen. Dies passiert zum Beispiel in Kleingruppen oder bereits in kleinen Nebengesprächen, während jemand anderes aus dem Team die aktive Leitung übernimmt.

Im Nachhinein:

- Die Reflexion und der Transfer sind ausführlicher, da euch insgesamt weniger entgeht. Außerdem fließen auch direkt mehrere Meinungen und Wahrnehmungen mit ein.

Tipps für das Leiten im Team
Damit die gemeinsame Arbeit in eurem Team auch harmonisch und produktiv abläuft, gibt es ein paar hilfreiche Dinge zu beachten.

Der folgende Ablauf zeigt wie ihr eure Zusammenarbeit strukturieren könnt.



Persönliches Kennenlernen im Team

Ein wichtiger Punkt ist das gegenseitige Kennenlernen zu Beginn. Nehmt euch genug Zeit dafür. Auch private, schulische oder berufliche Themen sollten hier Platz finden.

Austausch über Ziele, Wünsche und Erwartungen

Nach dem Kennenlernen solltet ihr darüber sprechen, was eure Erwartungen und Wünsche für die bevorstehende Veranstaltung sind. Formuliert klar, was ihr von eurem Team und von euch selbst erwartet. Sprecht über eure jeweiligen zeitlichen Ressourcen. Es fällt euch anschließend leichter realistische Ziele zu setzen und euch geht der Spaß an eurer ehrenamtlichen Arbeit nicht verloren.

Inhaltliches Arbeiten, Planen der Veranstaltung

Nun geht es an die Planung. Was wollt ihr genau machen, was wollt ihr mit der Veranstaltung erreichen, welche Zielgruppe wollt ihr mit der Veranstaltung ansprechen. Bei der Planung und Durchführung eurer Veranstaltung helfen euch klare Absprachen. Aber auch Entscheidungen über den Zeitplan oder wer welche Methoden anleitet, müssen rechtzeitig getroffen werden.

Durchführung der Veranstaltung

Dann ist es soweit. Die Veranstaltung kann losgehen. Jede:r sollte seine Aufgaben zuverlässig übernehmen und dann sollte nichts mehr schief laufen. Falls doch, nehmt euch kurz Zeit in eurem Team und haltet Rücksprache wie ihr weiter macht.

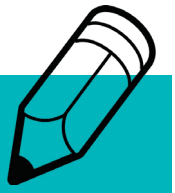
Reflexion der Veranstaltung und eures Leitungsteams

Nach eurer gemeinsamen Veranstaltung empfiehlt es sich wieder, dass ihr euch Zeit als Team nehmt. Gebt euch gegenseitig Feedback, wie ihr einander als Leitung wahrgenommen habt. Sprecht darüber, ob eure Absprachen wie geplant funktioniert haben und auch ob die Methoden passend ausgewählt waren. Die Reflexion ist der Moment, in dem du als Leitung am meisten lernen kannst und Schlüsse ziehen kannst, wie du dich als Leiter:in weiterentwickeln möchtest.

Als Fazit lässt sich zusammenfassen:

Ein gutes Team braucht Zeit für sich! Manchmal muss die inhaltliche Arbeit warten oder pausieren, bevor ihr wieder gemeinsam durchstarten könnt.

Für langfristig bestehende Leitungsteams sollten die oben genannten Schritte natürlich regelmäßig erfolgen. Wenn ihr beispielsweise eine wöchentliche Gruppenstunde leitet, ist es empfehlenswert, dass ihr euch immer direkt nach der Gruppenstunde einen Moment Zeit nehmt um eure Arbeit im Team zu reflektieren. Damit das Miteinander auf Dauer nicht an Spaß verliert, ist es außerdem auch mal schön als Leitungsteam etwas zu unternehmen, fernab von der Verantwortung.



Methoden:

- **Eine fest eingeplante Gefühlsrunde immer am Anfang eurer Jugendleiter:innensitzung, damit jede:r die Möglichkeit hat mit den anderen zu teilen, was sie:ihn gerade beschäftigt.**

- **Manchmal kann auch ein WUp helfen, um den Stress des Alltags abzuschütteln und den Kopf frei zu bekommen.**

- **Eine Kooperationsübung für das eigene Leitungsteam. Allgemeines zu Kooperationsübungen und wie du eine passende Übung auswählst findest du in Kapitel 9. Am besten leitet diese Übung jemand externes an, damit alle aus dem Team selbst teilnehmen können.**

6 Die Gruppe

Im Rahmen der Jugendarbeit wirst du immer mit Gruppen zu tun haben. Gruppen sind eine Zusammenkunft von drei oder mehr Menschen. Als Gruppenleiter:in übernimmst du manchmal eine Gruppe, die du nur für eine kurze Zeit betreust, andere Gruppen begleitest du über mehrere Jahre.

Dabei ist es wichtig, dir bewusst zu machen, dass eine Gruppe immer aus Individuen besteht. Jede Person bringt vielfältige Hintergründe, unterschiedliche Voraussetzungen und Fähigkeiten sowie individuelle Bedürfnisse mit. Diese sollen von dir als Gruppenleitung geachtet und berücksichtigt werden.

Das stellt durchaus eine Herausforderung für dich als Leitungsperson dar, macht deine Arbeit aber auch zu der spannenden Aufgabe, die sie ist.

Die Bedeutung der Gruppe in der Jugendarbeit

Für junge Menschen spielt die Gruppe eine besonders wichtige Rolle. Jugendliche befinden sich in einer Phase, in der sie immer eigenständiger werden, sehr viel Zeit mit Gleichaltrigen verbringen wollen und sie viele prägende Erfahrungen machen. So bietet die Gruppe eine Möglichkeit sich auszuprobieren und weitere Erfahrungen zu sammeln.

Gruppendynamik

Eine Gruppe wird von verschiedenen Rollen der Mitglieder und von Prozessen geprägt, die innerhalb der Gruppe ablaufen.

Für Rollen in einer Gruppe gibt es viele Namen und Beschreibungen, die du im Rahmen deines Grundkurses bereits kennengelernt hast. Für dich ist dabei wichtig, dir jederzeit bewusst zu sein, dass es diese unterschiedlichen Rollen gibt und diese das Geschehen in der Gruppe beeinflussen.

Prozesse in einer Gruppe können in Gruppenphasen beschrieben werden. Diese sind auch nur ein Modell, das die Realität nie exakt abbilden kann. Es hilft uns in der Jugendarbeit jedoch dabei Geschehnisse besser einordnen und Erfahrungen miteinander vergleichen zu können.

Welche Gruppenphasen gibt es?

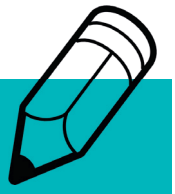
Einen Überblick über das Modell der Gruppenphasen findest du in der folgenden Tabelle:

Phase	Gefühle	Aufgabe der Leitung
Kennenlern- & Orientierungs-phase	Wer sind die anderen? Wie komme ich wohl an? Wer mag mich?	Gemeinsame Regeln aufstellen, Kennlernspiele, um Berührungsängste abzubauen und das Kennenlernen zu erleichtern
Positionierungsphase	Wo ist mein Platz? Wieso nimmt der mir meinen Platz weg? Das ist doch meine Rolle!	Wettkampfspiele, um die Rivalitäten im geschützten Rahmen auszutragen
Vertrautheitsphase	Wir gehören zusammen! Hier fühle ich mich wohl!	Kooperative und erlebnispädagogische Übungen, um das Wir zu stärken
Differenzierungs-phase	Wir gehören zusammen, aber ich bin trotzdem ich! Ich darf eine andere Meinung haben und bleibe trotzdem Teil der Gruppe!	Kooperative und erlebnispädagogische Übungen, um das Wir zu stärken
Abschiedsphase	Schade, wir müssen Abschied nehmen. Was kommt wohl als nächstes? Wenn ich nach Hause komme…	Abschiedsspiele, Vorfreude auf zu Hause, wieder in deinem Alltag ankommen

Diese Übersicht kann dir als Hilfestellung dienen, um das Geschehen in deiner Gruppe besser einzuschätzen. Anhand der Fragen kannst du versuchen, dich in die Rolle deiner Teilnehmenden zu versetzen. Zusätzlich liefert die Tabelle Ideen, wie du die verschiedenen Phasen als Leitung der Gruppe begleiten kannst. Wichtig ist dabei noch, dass das Modell keine Einbahnstraße ist. Eine Gruppe kann auch in eine bereits durchlaufene Phase zurückspringen oder zwischen verschiedenen Phasen wechseln.

Partizipation und Mitbestimmung

Wie zu Beginn dieses Kapitels beschrieben, wird eine Gruppe durch jedes ihrer Mitglieder gestaltet. Deshalb ist es wichtig, dass du als Leitung den Teilnehmenden Möglichkeiten eröffnest an der Gestaltung der Gruppe und an Entscheidungen teilzuhaben.
Für eine konstruktive Mitbestimmung spielen die eigenen Wünsche, Bedürfnisse und Erwartungen jeder Person eine wichtige Rolle.



Methode:

Überlege dir Fragestellungen wie du folgende Ziele erreichen kannst. Notiere dir die Fragen, dann hast du sie für das nächste Treffen zur Verfügung.
Wenn du deinen Teilnehmer:innen und Mitleiter:innen diese Fragen gestellt hast, hole dir Rückmeldungen ein und verändere deine Fragen entsprechend.

Hier ein kurzes Schaubild wie du die Wünsche, Bedürfnisse und Erwartungen in der Leitung einer Gruppe berücksichtigen kannst:

- ***Die Teilnehmenden dazu anregen, ihren eigenen Wünschen, Interessen, Erwartungen und Bedürfnissen zu ergründen.***

- ***Die Teilnehmenden dabei unterstützen, ihre Wünsche, Interessen, Erwartungen und Bedürfnisse auszusprechen und diese gegenüber der Gruppe zu vertreten.***

- ***Die Teilnehmenden im Umgang mit anderen, verschiedenen Meinungen zu unterstützen und gemeinsam Lösungen für entstehende Konflikte finden. Lernen, Konflikte als konstruktive Chance zur Weiterentwicklung zu nutzen.***

- ***Möglichkeiten gestalten, selbst Entscheidungen zu treffen, die alle in der Gruppe mittragen können.***

- ***Die Auswertung von Mitbestimmungsprozessen durch Reflexion fördern.***

Rahmenbedingungen von Partizipation und Mitbestimmung

Für euch im Leitungsteam ist es besonders wichtig, im Vorhinein abzusprechen, wie ihr die Mitbestimmung in eurer Gruppe gestalten wollt. Tauscht euch über eure Vorstellungen und Möglichkeiten aus. Wenn die Teilnehmenden sich euch gegenüber beispielsweise mit ihren Wünschen und Interessen öffnen, sollen sie bei euch auf ehrliches Interesse stoßen. Bietet nur die Möglichkeit zur Teilhabe an, wenn ihr auch darauf eingehen könnt und möchtet. Das gilt es bei der Gestaltung eurer gemeinsamen Zeit zu berücksichtigen.

Hierbei könnten euch verschiedene Methoden helfen, die verschiedenen Rollen der einzelnen Teilnehmer:innen darzustellen. Beispielsweise können sie ein Gruppenbild eines Schiffs gestalten, bei dem jede:r durch ein Bauteil dieses Schiffes repräsentiert wird. Wichtig hierbei ist, die Rollen auch vor der Gruppe zu begründen. Zum Beispiel, eine Person ist das Ruder, da sie die Gruppe steuert und lenkt.

7 Konflikte

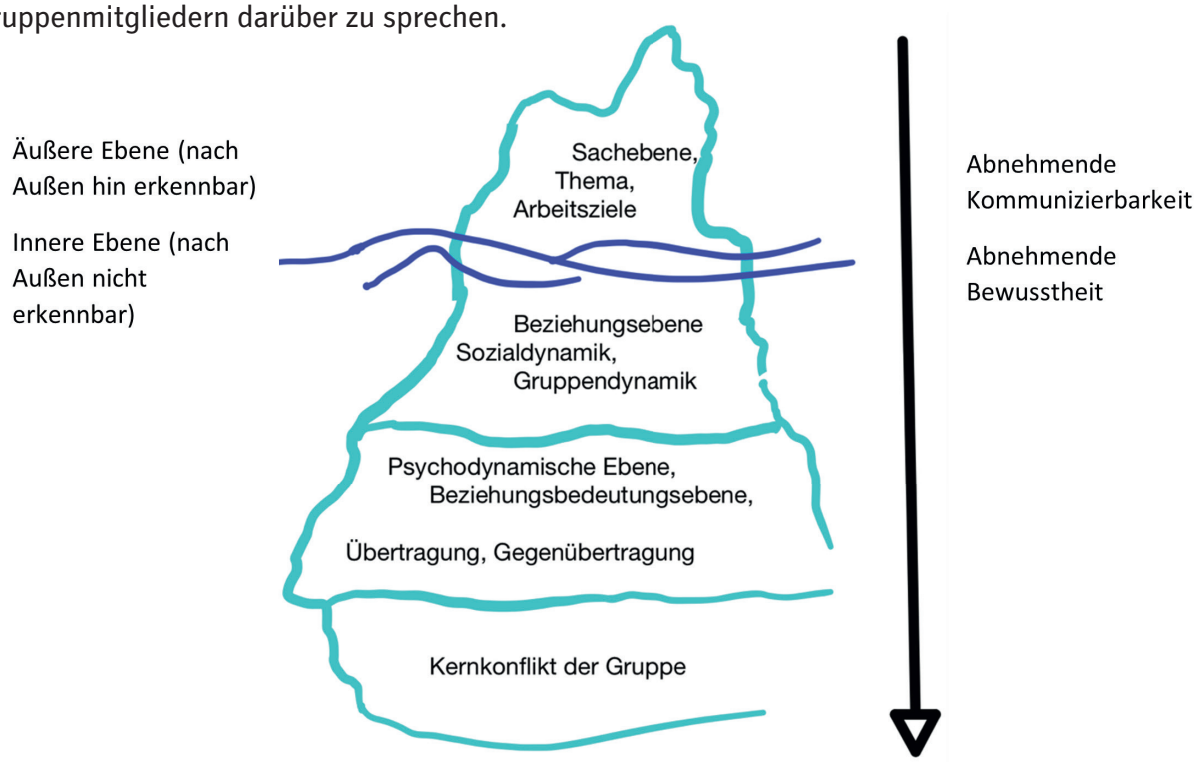
Egal ob in der eigenen Gruppenstunde, im Leitungsteam oder in der Zusammenarbeit mit dem Pfarrer: Konflikte sind normal und passieren auch in der Jugendarbeit. Denn trotz Gemeinsamkeiten mit anderen Personen können sich Werte, Normvorstellungen, Interessen, Erwartungen oder Ansprüche unterscheiden und zu Unstimmigkeiten führen.
Aber: Konflikte müssen nicht negativ sein. Im Gegenteil: wenn man sie wahrnimmt und konstruktiv löst, stellen sie eine echte Chance zur Weiterentwicklung und Veränderung dar.

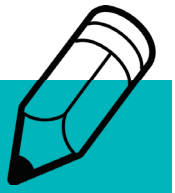
? Was tun, wenn ein Konflikt da ist?

Dein Job als Gruppenleiter:in ist es also nicht dich und deine Teilnehmer:innen vor einem Streit zu „schützen", sondern einen sinnvollen Umgang mit dem Konflikt innerhalb der Gruppe zu finden.
Dazu ist es erforderlich, dass du den Konflikt zunächst erkennst und diagnostizieren kannst. Das heißt, dass du verstehst, woher die Unstimmigkeit stammt und auf welcher Ebene sie sich abspielt.

Das Eisbergmodell und die Ebenen eines Konflikts

Hierbei hilft das Eisbergmodell. Es veranschaulicht dir auf welchen Ebenen sich ein Konflikt in einer Gruppe befinden kann. Grundsätzlich gilt: je tiefer die Ebene liegt auf der er sich abspielt, desto schwerer fällt es Gruppenmitgliedern darüber zu sprechen.





Methode:

Eine Übung für dich: Wohin würdest du die folgenden Konflikte nach deinem Bauchgefühl einordnen? (Auflösung weiter unten)

1. Kind M beleidigt ein anderes Kind, weil es über ihn gelacht hat. Das passiert nicht zum ersten Mal. Auch wenn die anderen Kinder das Lachen gar nicht böse meinen „rastet" M regelmäßig unverhältnismäßig aus. Die anderen werden zunehmend wütend und es entsteht Streit. Was nur du weißt: M hat eine schwierige Vergangenheit mit Mobbingerfahrungen.

2. Du trägst der Gruppe auf sich für ein Ausflugsziel zu entscheiden. A und B wollen Schlittschuhlaufen gehen, C und D lieber Schlittenfahren. Nach mehreren Abstimmungen können sie sich nicht einigen und sind sauer aufeinander.

3. Kind F das bisher unangefochtene „Alphatier" deiner Gruppenstunde, möchte am liebsten Schlittenfahren und entscheidet mit Unterstützung der Gruppe über das Ausflugsziel. Die bisher recht ruhige L möchte aber viel lieber Schlittschuhfahren. Nachdem sie das vor der Gruppe äußert, entscheidet die Mehrheit sich um, sodass sie Schlittschuhfahren gehen. F stürmt wütend aus dem Raum.

4. Die Gruppe funktioniert nach außen hin gut, alle verstehen sich blendend miteinander und haben sich noch nie gestritten. Sobald bei Spielen Konflikte auftreten könnten bricht die Gruppe lieber das Spiel ab, anstatt es zu Ende zu führen.

Sachebene

Auf der Sachebene spielen sich v.a. Sachverhaltskonflikte und Strukturkonflikte ab, welche keine lange Nachwirkung haben. Diesen kann man als leitende Person mit der unten genannten Erwartungsabfrage gut entgegenwirken.

Beziehungsebene

Auf der Beziehungsebene kommt es neben Beziehungskonflikten, auch zu Interessenkonflikten und Kommunikationskonflikten („Ich will das, die andere Person will das"). Die Gruppenphasen spielen eine sehr große Rolle!

Hier hast du als leitende Person noch viel Handlungsspielraum, indem du zum Bsp. Spiele heraussuchen kannst die spezielle Gruppenprozesse fördern; darauf schaust, dass alle Interessen gleichwertig wahrgenommen werden; Streitparteien gezielt bei der Klärung des Konflikts unterstützt.

Psychodynamische Ebene

Auf dieser Ebene spielt sich das ab, was von den einzelnen Gruppenmitgliedern der Beziehungsebene „aufgezwungen" wird, also die eigenen Vorstellungen und Erfahrungen, die jede Person mit sich trägt und auf andere Beziehungen übertragen werden.

Hier liegt die Herausforderung für dich dir selbst zunächst ein Bewusstsein zu schaffen, dass diese Ebene existiert und daher nicht jeder Konflikt „persönlich" d.h. direkt an dem tatsächlichen Geschehen angelehnt ist.

Wenn dir Verhaltensmuster an Gruppenkindern auffallen, die dich annehmen lassen, dass der Konflikt mitunter von persönlichen Erfahrungen ausgelöst wird: hab ein offenes Ohr und Auge für die Gruppenteilnehmer:in aber „zwing" kein Gespräch auf. Probiere die Gruppe für diese Situationen zu sensibilisieren.

Übrigens: auch du stülpst natürlich deine eigenen Erfahrungen auf die Gruppe und einzelne Teilnehmende über, von daher hab auch gegenüber dir selbst ein offenes Auge

Der Kernkonflikt

Auch genannt, die „Das um was es wirklich geht" Ebene. Der Kernkonflikt einer Gruppe lässt sich mal mehr, mal weniger leicht aus Leitungssicht ergründen und kann unterschiedlichster Natur sein. Noch viel schwerer fällt es den Gruppenteilnehmenden selbst zu erkennen, wo der Schuh tatsächlich drückt.

Auf dieser Ebene ist Fingerspitzengefühl gefragt, denn am wertvollsten für die Gruppe ist es den Konflikt selbst zu erkennen und zu lösen, d.h. dass du im Idealfall die Gruppe nur unterstützend zum Konflikt lenkst. (zum Bsp. durch gezielte Erlebnispädagogik und Kooperationsübungen. Übungen, siehe Methodenpool). Jedoch muss dir bewusst sein, dass es besonders dann gute Aufarbeitung und Reflexion des Konflikts geben muss. Dieser kann auch mal viel Zeit in Anspruch nehmen. Wähle also in solchen Fällen den Zeitpunkt bewusst und überleg dir vorher schon Methoden mögliche Streitigkeiten auffangen zu können.

Wie kann ich verhindern, dass Konflikte entstehen?

Durch offene Kommunikation können vielen Streitigkeiten bereits im Vorhinein beigelegt werden. Bereits im Beginn der Gruppe kannst du die Strukturen dafür schaffen, indem du beispielsweise

- gemeinsam mit deinen Gruppenteilnehmer:innen ein Wertesystem entwickeln (zum Bsp. Was ist uns wichtig: Uns ist ein respektvoller Umgang wichtig)
- daraus gemeinsame Regeln für den Umgang innerhalb der Gruppe ableitest und mit den Teilnehmer:innen festlegst (zum Bsp. für eine respektvollen Umgang brauche ich/wir: ausreden lassen, keine Beleidigungen etc.)
- Erwartungen mit deinen Gruppenteilnehmer:innen abklärst (zum Bsp. welches Ziel verfolgen wir in der Gruppenstunde? Wie viel Arbeitszeit muss in das Ziel investiert werden? Was will ich euch heute beisteuern)

Methode:

Hierfür ist ein Gruppenvertrag eine gute Methode.

Dabei setzt du mit der gesamten Gruppe einen „Vertrag" auf, auf dem alle Regeln, Werte oder Wünsche stehen die den Gruppenteilnehmer:innen im Umgang miteinander wichtig sind.

Dieser wird im Anschluss von allen unterzeichnet und dann für alle sichtbar im Gruppenzimmer aufgehängt.

Ziel der Methode: Durch das eigene Unterzeichnen der Vertrags erklärt sich jede:r Teilnehmer:in damit einverstanden, die Regeln zu akzeptieren und diese umzusetzen. Zudem macht es das für dich einfacher bei einem „Regelbruch" auch an ihre Selbstverantwortung zu appellieren und auf die gemeinsam erarbeiten Regeln hinzuweisen.

Was tun, wenn ich selbst im Konflikt involviert bin?

Ich im Konflikt mit einem/einer Gruppenteilnehmenden bzw. der Gruppe

1. Verschaffe dir Zeit
2. Bespreche dich ggf. mit deiner Mitleitung
3. Mach dir/euch bewusst auf welcher Ebene sich der Konflikt abspielt, s.o. Eisbergmodell (Steht meine Leitungsrolle im Visier? Geht es um etwas rein Sachliches zum Bsp. meine Organisation? Projiziere ich etwas auf der Psychodynamischen Ebene in die/den Gruppenteilnehmer:in hinein oder andersherum?)
4. Schaffe Raum, um Kritik an dir/euch zu üben (denk dabei an die Feedback Regeln! D.h. lasse die anderen ausreden und rechtfertige dich zunächst nicht)
5. Nun kannst du auf den Konflikt eingehen, schildere deine Sichtweise (Wieder: Feedback Regeln, d.h.:

Ich-Person „Ich fühle..., Ich nehme wahr…, …)

6. Wenn du/ihr für die Schritte 1.-5. keine Möglichkeit siehst, hole dir Hilfe von außen (andere Leitungen, Ansprechpatner:innen in der Gemeinde, …) und verlege die Konfliktbewältigung in einen angemessenen Rahmen wie zum Bsp. die nächste Gruppenstunde in der du die Außenstehende Person mit einbeziehen kannst.

Ich im Konflikt mit meiner Mitleitung

1. Verschafft euch Zeit außerhalb der Gruppensituation

2. Versuche vor dem Gespräch herauszufinden auf welcher Ebene sich der Konflikt für dich abspielt, s.o. Eisbergmodell

3. Denke im Gespräch mit der anderen Person an die Feedback Regeln

4. Überlegt euch, welchen Einfluss euer Konflikt auf die Gruppe hat und inwiefern es für die Gruppe Mehrwert hätte, diesen Konflikt transparent zu gestalten, d.h. auch die Gruppenteilnehmenden daran teilhaben zu lassen

(Wie Konflikte zwischen Einzelnen Teilnehmenden Auswirkungen auf die Gruppe haben, hat auch euer Konflikt Auswirkungen!)

5. Sucht je nach dem das Gespräch mit eurer Gruppe

6. Wenn du/ihr für die Schritte 1.-5. keine Möglichkeit seht, sucht euch Hilfe von außen (andere Leitungen, Ansprechpatner:innen in der Gemeinde, …)

Aufösung „Methode Eisbergmodell“
1. Psychodynamische Ebene, auf Grund von den Mobbingerfahrungen die F außerhalb der Gruppe erlebt hat kommt es zu einer Übertragung dieser Erfahrungen auf andere Gruppendynamiken.
2. Sachebene
3. Beziehungsebene, der F fühlt sich in seiner Gruppenrolle angegriffen sog. „Machtkampf“ (mehr dazu bei den Gruppenphasen)
4. Kernkonflikt der Gruppe, die Gruppe ist nicht dazu bereit Konflikte durchzuführen. Die Gruppenharmonie steht über den Bedürfnissen des einzelnen.

8 Lernprozesse

Reflexion - Feedback - Transfer

Gerade als Jugendgruppenleiter:in ist es wichtig, Erfahrungen zu sammeln und aus ihnen zu lernen. Vor allem von Dingen, die du selbst erlebst oder durchführst, kannst du viel lernen. Reflexion spielt dabei eine wichtige Rolle.
Reflexion stammt aus dem Lateinischen und bedeutet Zurückbeugung, Spiegelung oder Zurückstrahlung. Die Reflexion soll bei der Klärung helfen, Veränderung ermöglichen und zu weiterem Handeln befähigen.

Die Reflexion bietet der Gruppe die Möglichkeit...

... das Ergebnis zusammenzufassen und zu bewerten,
über den gefühlsmäßigen Zustand der Teilnehmer:innen zu reden und
über das weitere Vorgehen zu sprechen.

Eine Reflexion bietet sich am Ende eines Inhaltsteil, einer Diskussion oder eines Tages an – sie ist ein Rückblick auf das, was passiert ist.

Durch Reflexion wird versucht ein Thema greifbarer und transparenter für alle zu machen.

Reflektiert werden kann z.B. die Kommunikation, die Entscheidungsfindung, die Kooperation, das Teamwork der Gruppe/ der Einzelnen während der Einheit/ Diskussion, aber auch die Leitungsrolle.

Reflexion hilft dabei Ziele neu auszurichten, Enttäuschung sowie Emotionen zu klären und nicht an den Einzelnen oder an der Gruppe vorbei weiterzumachen.

Ziele der Reflexion:

- Erfahrungen bewusst verarbeiten
- Neue Perspektiven kennen lernen
- Das eigene Verhalten kritisch betrachten
- Andere besser kennen lernen

Reflexionsregeln:

Eine Reflexion ist kein gewöhnliches Gespräch. Deshalb sollten einige Regeln beachtet werden, damit alle ehrlich ihre Wahrnehmung mitteilen und Rückmeldung geben:

- Reflexion ist keine Diskussion
- Sprich für dich selbst. Benutze das Wort "ICH". „Man" oder „wir" sind zu vermeiden
- Jede:r akzeptiert die Gefühle und Eindrücke anderer. Keine Bewertungen.
- Versuche dich präzise auszudrücken

Einige Fragen, die zur Reflexion genutzt werden können:

- Wie habe ich die Methode erlebt?
- Wie hat die Gruppe zusammengearbeitet?
- Wie konnte ich mich einbringen?
- Was ist mir wichtig geworden?

Methoden:

Stimmungsbarometer

Material: Barometer auf dem Boden (z.B. Klebeband oder Kreide)

Durch gezielte Fragen der Leitung kann der Standpunkt/ Stimmung des:r Einzelnen schnell abgefragt werden. Dabei positionieren sich die Teilnehmer:innen entlang des Barometers. Jede:r kann anschließend erklären, warum er:sie auf dem jeweiligen Teil des Barometers steht. Die Aussagen werden von den anderen nicht kommentiert.

Streichholz-Auswertung

Material: große Streichhölzer + Schachtel

Alle Teilnehmer:innen bekommen ein Streichholz. Nacheinander zünden sie dieses an und dürfen so lange sprechen, wie ihr Streichholz brennt.

Tipp: Hält man das Streichholz leicht schräg nach unten, brennt es länger. Im Dunkeln wirkt diese Methode besonders eindrucksvoll.

Gruppenszene

Kein Material nötig.

Alle Teilnehmer:innen nehmen die Körperposition ein, die zeigt, wie sie sich in der Gruppe gerade fühlen. Anschließend kommentieren alle kurz ihre eingenommene Position.

5-Finger-Methode

Kein Material nötig oder für die Alternative: Papier und Stift

Die Teilnehmer:innen sollen mit ihrer Hand Rückmeldung geben. Jeder Finger steht dabei für einen anderen Aspekt.

- Daumen: Daumen hoch – das fand ich gut, hat mir gefallen
- Zeigefinger: das sollte man beim nächsten Mal beachten
- Mittelfinger: das hat mir gestunken
- Ringfinger: Finger des Gefühls – Mein Gefühl war… oder daran möchte ich festhalten…
- Kleiner Finger: das kam mir zur kurz

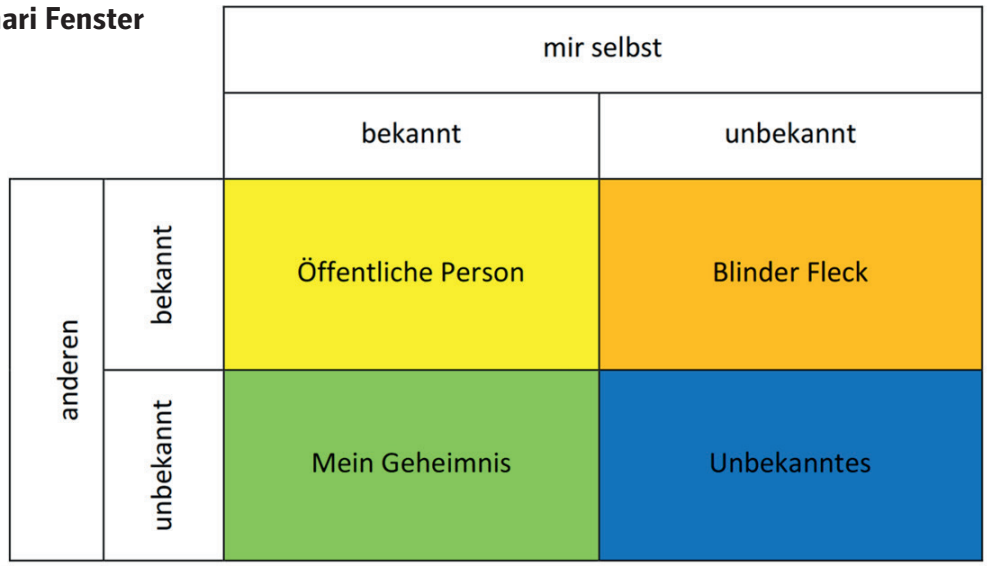
Wenn die Auswertung komplexer ist oder wenn die Rückmeldung schriftlich sein soll, können die Teilnehmer:innen ihre Hand auf Papier abzeichnen und ihre Reflexion dazu schreiben.

Diese Methoden kenne ich außerdem:

Wie gebe ich Feedback? Was ist ein gutes Feedback?

Eine Art der Reflexion kann das (persönliche) Feedback sein. Du kannst es geben, aber auch bekommen. Feedback ist eine Rückmeldung über die Wirkung deines Verhaltens auf andere. Du erfährst, wie du von anderen wahrgenommen, verstanden und erlebt wirst (Fremdwahrnehmung) und kannst dieses mit der Wahrnehmung über dich selbst (Eigenwahrnehmung) abgleichen. Das Feedback sollte bewusst, konkret, situationsbezogen und zeitnah gegeben werden.

Das Johari Fenster



Das Johari-Fenster ist ein einfaches Modell, um die Veränderung der Selbst- und Fremdwahrnehmung im Laufe eines Gruppenprozesses darzustellen.

A: Öffentliche Person: Alles was andere über dich wissen, aber auch du über dich selbst weißt (z.B. Name, Alter, Haarfarbe).

B: "Blinder Fleck": Manche Dinge nimmst du an dir selbst nicht wahr. Erst wenn andere dir dies mitteilen, kannst du deinen "blinden Fleck" kleiner werden lassen. Gerade hier ist Feedback wichtig.

C: Private Person: Es gibt Dinge über dich, die von außen nicht ersichtlich sind. Nur du kennst diese und kannst sie durch Selbstmitteilungen anderen preisgeben.

D: Unbekannte Aspekte: Weder du selbst, noch die anderen haben Zugang zu diesen Informationen. Durch Selbstreflexion und dem Ausprobieren von Neuem kannst du neue, ungeahnte Talente und Fähigkeiten entdecken.

Die Felder des Johari-Fensters sind variabel und können durch Feedback und Selbstmitteilung verändert werden. So wird beispielsweise die Öffentliche Person im Laufe eines Gruppenprozesses immer größer, wobei die Felder B und C immer kleiner werden.

Ziele von Feedback:
- Hilft, einander besser zu verstehen, da Hintergründe von Verhaltensweisen, Motivation und Gefühle deutlich werden
- Hilft, Beziehungen zwischen Personen und Personengruppen zu klären
- Die Anderen wissen lassen, was ich über sie denke und fühle
- Klarheit bekommen über die Wahrnehmung von außen
- Veränderungen ermöglichen, da die Wirkung von Verhalten benannt wird und eigene Verhaltensweisen korrigiert werden können

Um Missverständnisse und falsche Interpretationen entgegenzuwirken, muss Feedback offen gegeben werden und bestimmte Regeln müssen eingehalten werden.

Feedbackgeber:in

• wird um Feedback angefragt und gibt es freiwillig, zwingt dieses aber nicht auf

• ICH-Perspektive (kein MAN oder WIR)

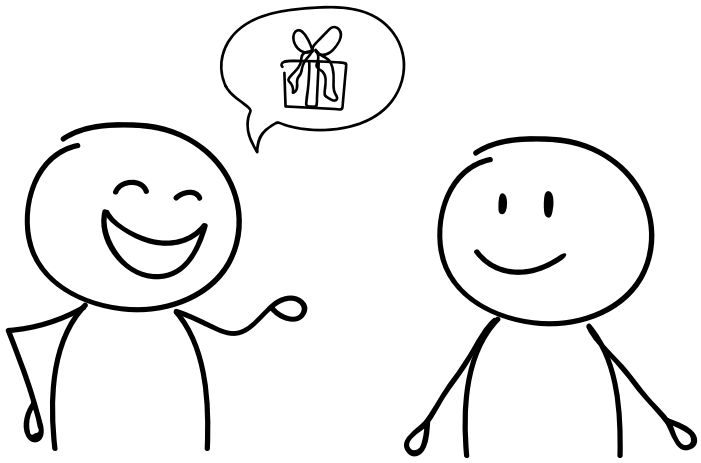
• Ohne Relativierungen (z.b. kein eigentlich, bisschen, …)

• vermeidet negative Formulierung (nicht „das war nicht gut/schlecht“, sondern „das kannst du besser machen“)

• Situationsbezogen und so konkret wie möglich

• Beschreiben der Situation, statt Interpretieren

• Konstruktive Kritik äußern (nicht “du bist sowieso blöd, deshalb...”)



Feedbacknehmer*in

• Grenzt das Thema ein und bestimmt, worüber Feedback gegeben werden soll

• Hört zu und nimmt auf

• Keine Rechtfertigung, keine Verteidigung

• Nachfragen bei Verständnisproblemen

• Feedback kann angenommen werden, muss aber nicht

Eine sinnvolle Abfolge für Feedback ist das WWW-Prinzip:

Die WAHRNEHMUNG beschreibt eine Situation so wie du sie wahrgenommen hast. (Was nimmst du wahr?)

Wie war die WIRKUNG auf dich selbst? (Nicht, was du denkst, wie es anderen erging, sondern welche Wirkung löst das Verhalten anderer bei dir aus?)

Mit WUNSCH ist ein konstruktiver Vorschlag für die Zukunft gemeint. (Welche Veränderung wünscht du dir für die Zukunft?)

Transfer

Der Transfer ist ein wichtiges Element für deine Jugendarbeit, da du das Gelernte auf deinen Alltag beim Leiten von Gruppen überträgst. Für den Transfer solltest du dir genug Zeit nehmen, damit auch keine Informationen verloren gehen.

Die zentrale Frage beim Transfer lautet also immer: Wie kannst du das, was du gerade gelernt hast in deiner ehrenamtlichen Arbeit verwenden? Du betrachtest also das, was du eben gelernt hast und überträgst es auf deine Jugendarbeit.

In den folgenden Kapiteln wird anhand der Themen der Transfer nochmals genauer ausgearbeitet.

9 Kooperationsübungen

Wie du dir sicherlich denken kannst, geht es hierbei um Übungen, bei denen die Gruppe zusammenarbeiten muss, um die Übung zu bewältigen. Doch dahinter steckt weit mehr, als man auf den ersten Blick erkennen kann.

Vorab: Bei Kooperationsübungen gibt es keine Gewinner oder Verlierer.

Auch wenn die gestellte Aufgabe von der Gruppe nicht gelöst werden konnte, gibt es eine Menge Dinge, die du und deine Grüpplinge daraus lernen können. Darauf liegt der Fokus einer solchen Übung. Denn genau das macht Kooperationsübungen aus.

Indem man die Gruppe vor einer Herausforderung stellt für die sie zusammenarbeiten werden muss, werden zwangsläufig Dynamiken in Gang gesetzt, die die Zusammenarbeit der Gruppe auch außerhalb der Übung widerspiegeln.

? Was ist deine Aufgabe als Gruppenleiter:in?

Deine Aufgabe als Leitung einer solchen Übung besteht darin die Gruppe anzuleiten, sie zu beobachten und den Teilnehmer:innen zu helfen Gruppendynamiken zu erkennen. Diese Dynamiken können beispielweise Rollenverteilungen, Streitigkeiten oder ein starker Zusammenhalt in der Gruppe sein. Die passende Kooperationsübung ist eine gute Methode, um etwas begründet anzusprechen oder aufzudecken, dabei machen unterschiedliche Übungen unterschiedliche Dynamiken sichtbar.

Vielleicht möchtest du deine Gruppe herausfordern und ein Highlight schaffen, auf das sie mit Stolz zurückblicken können?

Oder du möchtest den Zusammenhalt oder das Vertrauen in der Gruppe stärken?

- Oder die Gruppenrollen in der Gruppe thematisieren?
- Oder dir ist aufgefallen, dass die Kommunikation in der Gruppe nicht optimal ist?

Der letzte Schritt wäre zu überlegen, wie man diese neuen Erkenntnisse in die Gruppenstunden einbauen kann.

! Tipps für Koops

Aber Vorsicht. Nehme dir nicht zu viel vor. Manchmal kann es für Teilnehmer:innen emotional oder unangenehm werden. Wenn du dir zu viel vornimmst wird es dir schwerer fallen so eine Situation mit der nötigen Sensibilität aufzufangen. Es ist besser ihr fangt mit einer einfachen Übung an und steigert euch später.

Vier Phasen einer Kooperationsübung

Damit eine Kooperationsübung auch gelingen kann, beachte diese vier Phasen, aus denen sie besteht:

1. Planung:

Was ist mein Ziel bei dieser Übung? Was braucht die Gruppe? Habe ich die nötigen Materialien? Habe ich genug Platz dafür?

2. Durchführung:

Die Aufgabe wird verständlich erklärt. Danach gehst du in die Beobachterrolle und greifst nur noch ein, wenn etwas erheblich schiefläuft. Versuche dir zu merken, was du alles an der Gruppe beobachtest. Das wird dir bei der nächsten Phase helfen gute Reflexionsfragen zu finden.

3. Auswertung:

Ihr kommt zusammen und reflektiert, was gerade passiert ist. Dafür stellst du zielgerichtete Fragen. Dies ist der wichtigste Part der gesamten Übung. Am besten gelingt die Reflexion, wenn deine Teilnehmer:innen selbst die Antworten finden. Helfe ihnen dabei drauf zu kommen. Es ist besser deine Beobachtungen als Fragen umzuformulieren als diese einfach den Teilnehmer:innen zu präsentieren. Tipps für eine gute Reflexion findest du auch hier unter Kap.8 Reflexion.

4. Transfer:

Was bedeutet das Beobachtete für die Gruppe? Was ist in der Übung sichtbar geworden und welche Erkenntnisse sind relevant für danach? Welche Schlüsse können wir daraus ziehen?

Wie du siehst, steckt eine ganze Menge hinter Kooperationsübungen. Obwohl sie manchmal genauso viel Spaß machen wie Spiele, ist es wichtig, dass du der Gruppe klar machst es handle sich hier eben nicht um ein Spiel.

Es ist nicht einfach, dass alles gelingt. Mit der Zeit wirst du ein gutes Gespür für die richtige Übung entwickeln und auch dafür, was der Gruppe gerade guttut.

Falls du es dir gerade noch nicht zutraust oder du selber als Teil der Gruppe, bei so einer Übung mitmachen möchtest, scheue nicht davor andere Gruppenleiter:innen darum zu bitten diese für euch anzuleiten. Alternativ kannst du auch externe Angebote wahrnehmen.

Übungen

Empfehlung: Bevor du die Übungen anleitest, probiere die Übung vorher aus. So kannst du diese gut erklären und weißt worauf du achten musst.

Decke wenden

Die gesamte Gruppe steht auf einer Decke und muss versuchen, die Decke zu wenden. Niemand darf den Boden dabei berühren. Je kleiner die Decke und je größer die Gruppe, desto schwieriger wird die Übung.

Material: Eine Decke, die groß genug ist, dass alle Teilnehmer:innen darauf passen. Am besten, man nimmt eine Decke, die auf beiden Seiten unterschiedliche Farben hat.

Fokus: Kommunikation, Zusammenarbeit, Koordination in der Gruppe

Vertrauenslauf

Alle Teilnehmer:innen stellen sich in zwei Reihen versetzt gegenüber auf und strecken ihre Hände und Arme nach vorne, sodass ein „Reißverschluss" entsteht. Ein:e Teilnehmer:in muss zwischen den Teilnehmer:innen hindurch laufen, die wie eine Schranke erst kurz vor dem Passieren ihre Arme nach oben nehmen.

Material: Kein Material nötig. Suche dir einen Platz aus, der groß genug ist, dass man auch Anlauf nehmen kann.

Fokus: Vertrauen, Aufmerksamkeit, Achtsamkeit, Jede:r ist einzeln gefragt

Blinder Mathematiker

Die Teilnehmer:innen stellen sich im Kreis auf und bekommen die Augen verbunden. Dann halten sich alle an einem losen Seil fest. Die Leitung gibt nun vor, welche Form mit diesem Seil dargestellt werden soll (Kreis, Dreieck, Quadrat, usw.). Wenn sie denken, dass sie fertig sind: Seil auf dem Boden legen lassen und die Augenbinden abnehmen.

Material: Seil, Augenbinden

Fokus: Kommunikation, Absprachen in der Gruppe, Sinne einschränken, die Gruppe anders wahrnehmen, den Überblick behalten, Leitung übernehmen

Der löchrige Eimer

Die Teilnehmer:innen bekommen den Auftrag einen Eimer mit Wasser aus Bechern zu füllen. Dieser Eimer wurde zuvor mit Löchern versehen und ein Strich als Höhenmarkierung gesetzt. Ziel ist es den Eimer bis zu dieser Markierung zu füllen. Dabei müssen sie ohne Hilfsmittel versuchen, die Löcher mit Händen und Füßen zu verschließen. Der Eimer darf nicht angehoben oder getragen werden. Ein Teil der Gruppe holt mit Bechern Wasser. Nur bei warme, Wetter draußen durchführen, da mit ziemlicher Sicherheit alle nass werden.

Material: Wasserquelle, Eimer mit Löchern, Becher. Man kann die Übung auch ohne Becher durchführen. Das macht sie aber viel schwerer.

Fokus: Aufgabenteilung, Ausdauer, Durchhaltevermögen, Herausforderung annehmen, Zusammenhalt

10 Spielepädagogik

Spielen ist aus der Jugendarbeit nicht wegzudenken. Neben dem Spaß gibt es noch verschiedenste andere Gründe zum Spielen: Um spielerisch Inhalte zu vermitteln, um Gruppenphasen zu unterstützen, um (sich) auszupowern, um Ruhe in die Gruppe zu bringen, zum Kennenlernen oder zum Auflockern. Daher darf dieser Teil selbstverständlich auch beim KjG'scheid leiten nicht fehlen.

Welche Aufgaben gibt es bei einem Spiel?

Grundsätzlich lassen sich deine **Aufgaben bei einem Spiel in drei Phasen** aufteilen:

Vorbereitung/Planung:

Entscheidend ist für dich als Jugendleiter:in zu wissen, wann du welches Spiel spielen solltest. Mache dir daher über folgende Fragen Gedanken: Wie lange soll das Spiel dauern? Welchen Raum brauchen und haben wir? Was möchte ich mit dem Spiel erreichen? Mit welcher Gruppe spiele ich (Alter, Anzahl, Gruppenphase, Inklusion)?

Damit das Spiel ein Erfolg wird, solltest du gut vorbereitet sein. Stelle sicher, dass alle benötigten Materialien vorhanden sind, alle das Spiel verstehen und motiviert dabei sind. Kläre die Rahmenbedingungen und örtlichen Gegebenheiten.

Wichtig ist, dass alle mitspielen können (am besten auch du) und Spaß daran haben. Es sollte niemand zu lange ausgeschieden sein oder sich bei dem Spiel unwohl fühlen. Die Tabelle kann dir dabei helfen, das richtige Spiel für eure Gruppenphase (Kapitel 6) zu finden.

Durchführung

Für ein erfolgreiches Spiel müsst ihr bei der Durchführung noch auf ein paar Punkte achten.

Erkläre die Spielregeln und Aufgaben. Verwende dabei möglichst einfache Sprache und erkläre laut und deutlich. So haben alle Spieler:innen die Chance, die Regeln gut zu verstehen. Falls du Hilfsmittel für die Erklärung hast, verwende sie. Schaffe Raum für Rückfragen, um Unklarheiten schon vorab zu klären oder um mögliche Anregungen von Teilnehmer:innen gleich einzubeziehen.

Behalte als Spielleitung stets die Teilnehmer:innen im Blick. So kannst du das Spiel beenden, bevor Langeweile entsteht und eingreifen, bevor etwas passiert Informiere dich außerdem darüber, wo ein 1. Hilfekasten in deiner Nähe ist.

Nachbereitung/Reflexion

Damit du bei deiner nächsten Spielanleitung deine Erfahrungen und Erkenntnisse einbringen kannst, ist es sinnvoll, die Planung und Durchführung zu reflektieren. Gleichzeitig gibt dir die Reflexion die Möglichkeit dich weiterzuentwickeln und dir bewusst zu werden, wo du dich noch verbessern kannst. Feedback von deinen Teilnehmer:innen kann hier auch sinnvoll und wichtig sein. Hierfür gibt es verschiedenste Reflexionsmethoden (Kapitel 8).

Spiele in Gruppenphasen

Gruppenphase	geeignet	ungeeignet
Kennenlernphase	Namensspiel Spiele im Kreis Warm-Up-/Lockerungsspiele Bewegungsspiele ohne körperlichen Kontakt Ratespiele Gruppeneinteilungsspiele Erkundungsspiele	Kooperationsübungen Vertrauensübungen Spiele mit körperlichem Kontakt Geländespiele Nachtspiele
Rollenklärungsphase/ Machtkampfphase	Wettkampfspiele Warm-Up-/Lockerungsspiele Bewegungsspiele Ratespiele Gruppeneinteilungsspiele	Kooperationsübungen Vertrauensübungen Kennenlernspiele
Vertrautheitsphase/ Kuschelphase	Vertrauensübungen Kooperationsübungen Geländespiele Wahrnehmungsspiele Ratespiele Planspiele Rhythmusspiele	Kennenlernspiele
Differenzierungsphase	Rollenspiele Planspiele Kooperationsübungen Wahrnehmungsspiele Spielekette Geländespiele Rhythmusspiele	Kennenlernspiele
Abschiedsphase	Spiele im Kreis Reflexionsspiele Warm-Up-/Lockerungsspiele	Kennenlernspiele Kooperationsübungen Vertrauensübungen

11 Spiritualität

Das “K” in KjG steht für den katholischen Glauben, Religion und Spiritualität. In unserem Jugendverband gibt es viele unterschiedliche Formen, seinen Glauben auszuleben. Er wird traditionell in Gottesdiensten erfahren, in MOMS (Moment of Spirits) erlebt oder auch in einer Einheit auf Kurswoche thematisiert. Die KjG soll ein Ort sein, in der Kirche in der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen Platz finden kann.

Als junge:r Christ:in sollst du vorbehaltlos Fragen zum Glauben stellen können und aktiv Kirche mitgestalten. Nicht nur im Verband, sondern auch durch dieses Heft möchten wir dir Impulse geben, um deinen Weg gehen zu können.

Als Gruppenleiter:in kannst du einen offenen Raum mitgestalten, um diese Glaubensfragen mit anderen Leiter:innen und Gruppenkindern zu thematisieren.

Wie du dich in deinem Glauben finden kannst, ist vielleicht gar nicht so einfach. Dabei gibt es kein richtig und kein falsch! Du gehst deinen eigenen Weg und so tun das auch andere. Wichtig ist dabei, dass jede:r den Glauben und die Spiritualität der Anderen respektiert.

Wie kann ich als Jugendleiter:in Spiritualität erlebbar machen?

Spirtritualität lässt sich in der Jugendarbeit verschieden umsetzen. Nicht nur Gottesdienste sind spirituell, sondern auch andere Impulse können das sein. Am Gründonnerstag, beispielsweise gibt es in vielen Gemeinden die durchwachte Nacht, bei der die Jugend gemeinsam die Nacht in der Gemeinde verbringt, zusammen Lieder singt und in der Kirche Leib und Blut Christi bewacht.

Auch hast du die Möglichkeit auf eurem Zeltlager oder eurer Jugendfreizeit Wortgottesdienste selber zu gestalten. Hierfür brauchst du nämlich nicht immer einen Pfarrer oder einen Geistlichen, ihr könnt das auch eigenständig gestalten. Sucht euch Lieder heraus, die ihr gerne singt, sucht euch Texte heraus, die ihr mit eurer Jugend verbindet und die auf euch passen. Ihr könnt die Inhalte also selbst bestimmen und könnt sie besser auf eure Jugendgruppe abstimmen. Und wenn euch ein ganzer Gottesdienst zu viel ist, könnt ihr auch andere kurze Impulse gestalten. In diesen könntet ihr beispielsweise Bibelstellen, ein Gedicht oder eine Geschichte vorlesen, über die dann jeder eigenständig nachdenken kann. Schon ein kleines gemeinsames Tischgebet kann zum Denken anregen. Auch solche Ereignisse können spirituell sein.

Euch sind viele Möglichkeiten gegeben, ihr selbst müsst jedoch entscheiden, was für eure Gruppe und den Moment geeignet ist.

Wenn ihr Hilfe bei der Gestaltung eines Gottesdienstes oder eines Impulses benötigt, könnt ihr immer in eurer Pfarrei oder in der für euch zuständigen Jugendstelle/Base anfragen. Diese helfen euch gerne.



Methode:

"How to Impuls gestalten":

Rahmenbedingungen:

- Zeitliche Begrenzung
- Entspannte Atmosphäre schaffen
- Zur Inspiration reicht oft nur ein Gedanke
- Möglichkeit Bezug zur Gruppe zu nehmen – Was braucht diese? [beruhigender Impuls oder lieber Tanz und Bewegung]

Mögliche Gestaltungselemente:

- Texte
- Lieder
- Gebete
- etwas zum Anschauen, fühlen, Symbole, Tücher, Kerzen

Beispiel Feuer & Flamme:

Für 3-30 Personen

Zeit: - ca. 20 Min.

Ziel: Der Impuls soll dazu dienen sich bewusst zu werden, warum man sich als Gruppenleiter:in engagiert [Ziel kann je nach Bedarf angepasst werden]. Dabei glüht man symbolisch auf und wird zu Feuer. Ein Funke kann mit genug Wind und Brennstoff zu einem Feuer werden. Alternativ kann aus der Asche ein Phönix/ etwas Neues aufsteigen.

Material: Feuerschale oder Feuerstelle, Kohle und Anzünder, Zettel und Stifte/ dünne Holzscheite

Vor dem Impuls sollte das Feuer bereits entfacht werden. Die Gruppe versammelt sich um das Feuer und der Impuls startet mit einleitenden Worten:

Wir stehen hier an einem Feuer, dass in der Dunkelheit leuchtet. Legt man ein Stück Holz hinein, wird das Feuer größer und spendet mehr Wärme. Auch für die Rolle als Gruppenleiter:in gibt es viele "glühende Gründe", warum man für diese Aufgabe "brennt".

- Warum bist du gerne Gruppenleiter:in?
- Was hat das "Feuer"" bei dir entfacht? Wann ist "der Funke übergesprungen"?
- Was war ein "zündendes" Erlebnis?
- Wofür "brennst" du als Gruppenleiter:in?

Alle Teilnehmer:innen schreiben ihre Antworten auf Zettel oder nehmen nacheinander dünne Holzscheite, nennen ihre Gründe und Erfahrungen und werfen den Zettel/ das Holzstück ins Feuer. Ausklang mit Musik (Bsp. I see fire – Ed Sheeran).

Weitere mögliche spirituelle Methoden:

- Yoga
- Traumreisen
- Gemeinsam Taizé-Lieder singen
- Impulstexte mit Fragen, die zum Denken anregen
- Meditationen
- Entspannungsübungen

Anreize findest du ganz einfach, wenn du im Internet nach diesen Begriffen suchst.

12 Digitale Medien

Medien begleiten uns überall, egal ob zu Hause, in der U-Bahn oder im Internet. Dabei sind sie überall unterschiedlich: Es gibt Zeitungen, Fernsehsendungen oder das Radio. Immer mehr in den Fokus rücken aber Online-Medien. Dazu zählen Online-Artikel oder Videos und die sozialen Netzwerke. All das ist aus dem Leben eines:r Jugendlichen nicht mehr wegzudenken.
Während die "klassischen" Medien wie Zeitungen oft durch eine große Redaktion geführt werden, können im Internet alle ihre Meinung kundtun. Das bringt viele Vorteile, aber auch Probleme mit sich. Speziell für Kinder und Jugendliche birgt es Gefahren, weshalb es hier mehr Achtsamkeit bedarf. Darum fokussieren wir uns hier auf die Medien, die besonders im Internet auftreten.

Um in das Thema einzusteigen, starte doch mit einer Selbstreflexion:
- Welche Medien nutze ich eigentlich?
- In welchen sozialen Netzen bin ich registriert?
- Wie lange benutze ich am Tag mein Smartphone?
- Findet mein Alltag eher offline oder online statt?
- Wie kommuniziere ich mit meinen Freund:innen?

Da aber nicht alle gleich fit im Umgang mit online Medien sind, gibt es viele Einheiten, um den Umgang mit beispielsweise sozialen Netzwerken zu lernen.



Methode „Build your profile"
Zeit: 45-60 min

Ziel:
Den eigenen Auftritt in den Sozialen Medien kennenlernen. Es soll darüber nachgedacht werden, welche Teile des Lebens wie gepostet werden sollen, was öffentlich sein kann und was besser privat bleiben soll.

Vorbereitung:
Jede:r Teilnehmer:in bekommt einen leeren Profilbogen, einen Satz Zettel, eine Rolle Klebstreifen und ein Stift. Wenn möglich, können die Teilnehmer:innen auch ein Foto von sich selbst mitbringen.

Durchfühung:
Die Teilnehmer:innen können jetzt ihr eigenes Profil erstellen. Dafür sollen sie sich davor Gedanken machen, was sie mit ihrem Profil aussagen wollen und was auf gar keinen Fall. Dafür bekommen sie ein Leerprofil, welches sie mit ihren eigenen Angaben ausfüllen können, um ihr "Wunschprofil" zu erhalten. Diese Informationen müssen dabei nicht der Wahrheit entsprechen. Wenn keine Fotos vorhanden sind, können die Teilnehmer:innen einfach selbst ein Profilbild zeichnen. Wenn sie fertig sind, befestigen sie das Profil gut leserlich an ihrem Körper.

Jetzt beginnt die Vernetzungs-Phase. Dafür gehen die Teilnehmer:innen im Raum herum, lesen die Profile der anderen und unterhalten sich darüber. Mit den Zetteln können sie Gedanken "Posten" oder bei anderen die Beiträge kommentieren. Dafür kann der Zettel auch mit einem Klebstreifen am Körper befestig werden.

Reflexion:

Mit den ausgefüllten Profilen setzen sich die Teilnehmer:innen zusammen und tauschen sich über ihre Erfahrungen aus. Mögliche Fragen sind:

- Seid ihr zufrieden mit eurem Profil?
- Wie haben andere darauf reagiert?
- Hättet ihr eine Information doch lieber geheim gehalten?
- Was wurde mündlich (privat) besprochen und was wurde "gepostet"?
- Wie findet ihr die Kommentare zu eurem Profil?
- Haben sich Gruppen gebildet?
- Habt ihr wahre Informationen verwendet?
- Macht es einen Unterschied zu wissen, dass man weiß, welche Person hinter dem Profil steht?
- Was sind die Unterscheide zu einem Online-Profil?

Basisidee: https://medienundbildung.com/uploads/tx_ttproducts/datasheet/eBook_PDF_VERSION-FINAL.pdf (modifiziert)

Worauf sollte ich als Jugendleiter:in achten?

Gefahren

Digitale Medien begleiten uns also rund um die Uhr. Und wie du im Kapitel Öffentlichkeitsarbeit sehen wirst, gibt es auch viele coole Möglichkeiten, um Online-Medien in deine Jugendarbeit einzubauen. Jedoch darfst du die Gefahren nicht unterschätzen!

Selbstreflexion:

- Ist mir in den sozialen Netzen schon etwas komisch vorgekommen?
- Ist dir schonmal aufgefallen, dass sich jemand im Internet als jemand anders ausgegeben hat?
- Habe ich schonmal etwas im Internet gelesen, was falsch ist und wie habe ich es erkannt?
- Habe ich schonmal etwas in die sozialen Medien hochgeladen, was mir im Nachhinein peinlicwar?
- Habe ich schonmal Cybermobbing erlebt, oder bei anderen beobachtet?
- Habe ich mich schonmal schlecht gefühlt, weil andere im Internet "besser" aussehen?
- Hatte ich schonmal das Bedürfnis Geld in eine Spiele-App zu investieren?

Wie du vermutlich erkannt hast, gibt es viele potentielle Gefahren im Internet. Rede am besten mit deinen Teilnehmer:innen über eure Erfahrungen und helft euch gegenseitig mit den Herausforderungen der Online-Welt umzugehen. Auch hier gibt es viele Methoden, um sich der Probleme bewusst zu werden.



Methode

Red Flag

Ziel:

Auf die Problematik von Cybermobbing und Eingriffe in die Privatsphäre im Internet aufmerksam machen.

Vorbereitung:

Bereite eine Auswahl an Fallbeispielen vor, die die Themen Gewalt (im Internet) thematisieren. Dabei kannst du alle verfügbaren Mittel verwenden. Zeige zum Beispiel ein Video, in dem jemand eine Ohrfeige bekommt, oder in dem eine Person im Internet gemobbt wird. Du kannst auch einen Song mit aggressivem Text abspielen. Fallbeispiele, die du stellen kannst, sind zum Beispiel:

- Kilian schlägt Magdalena beim Herumtoben mit dem Turnbeutel auf den Kopf
- Valentin fotografiert Lucas in einer peinlichen Pose und schickt das Foto anschließend per WhatsApp an seine Klassenkamerad:innen
- Matthias kommentiert jedes Foto von Sarah immer mit "Klappergestell"
- Thomas lässt Kathi in der Pause beim Fußball nie mitspielen
- Nico schaut unauffällig auf das Smartphone von Christoph und liest die Nachrichten mit

• Vanessa benutzt in jedem Foto einen Filter, aber behauptet es wäre #nofilter

Die Teilnehmer:innen bekommen jeweils ein rotes und ein grünes Stück Paper.

Durchführung:

Stelle die Fallbeispiele nacheinander vor. Die Teilnehmer:innen müssen sich jedes Mal entscheiden, ob es sich um eine Red-Flag (Aussage/Handlung... ist Gewalt) handelt oder um eine Green-Flag (Keine Gewalt). Dafür halten sie die roten, bzw. grünen Karten hoch. Hier gibt es kein Richtig oder Falsch. Du kannst auch einzelne Teilnehmer:innen bitten, sich zu ihrem Standpunkt zu äußern.

Reflexion:

Während der Durchführung erkennen die Teilnehmer:innen, dass Gewalt für jeden etwas Unterschiedliches bedeutet und jeder für sich selbst entscheidet, wann Gewalt anfängt. Dies ist eine wichtige Erkenntnis, denn gerade beim Mobbing/Cybermobbing wird dieser Aspekt relevant, denn persönliche Grenzen können sich von Person zu Person stark unterscheiden. Beim „Opfer" hinterlässt dies in der Regel kein gutes Gefühl. Hierfür sollen die Teilnehmer:innen sensibilisiert werden. Außerdem kann auf die verschiedenen Formen von Gewalt wie „physische Gewalt" und „psychische Gewalt" eingegangen werden.

Basisidee: https://medienundbildung.com/uploads/tx_ttproducts/datasheet/eBook_PDF_VERSION-FINAL.

Doch der Einsatz von Sozialen Medien kann auch rechtliche Probleme mit sich bringen. Wenn du z.B. ein Foto aus dem Internet benutzt, kann es sein, dass du dafür keine Rechte hast. Benutze am besten immer Fotos, die du auch selber gemacht hast, außer du weißt ganz sicher, dass du das Bild verwenden darfst. Wenn du Fotos von deinen Teilnehmer:innen machst, brauchst du immer deren Einverständnis, bzw. das Einverständnis der Eltern. Mehr dazu findest du im Bereich Jugendschutz (Kapitel 17). Trotzdem ist es gut und wichtig, dass du Soziale Medien in deine Jugendarbeit mit einbeziehst, wie zum Beispiel durch die Öffentlichkeitsarbeit.

Wie kann ich die digitalen Medien nutzen, um andere zu erreichen?

Öffentlichkeitsarbeit

Wie bereits erwähnt finden große Teile unseres Soziallebens vermehrt im Internet statt, warum solltest du da bei deiner Arbeit in den Pfarreien aufhören? Es gibt viele Wege, in den Pfarreien Online-Medien zu nutzen. Deine Bemühungen in diesem Bereich werden sich darin äußern, wie die Öffentlichkeit euch als Pfarrjugend wahrnimmt und wie präsent ihr euch dadurch macht.

Die Gestaltung des Außenauftritts deiner Pfarrjugend kann dabei sehr individuell sein: Du kannst zum Beispiel eure Veranstaltungen über die Sozialen Medien bewerben, die Anmeldung für Freizeitfahrten online abwickeln oder euer Pfarreileben online präsentieren, um neue Mitglieder zu finden. Dazu möchten wir dir ein paar Hilfestellungen geben.

Die Basics

Less is more – klingt nach einer Plattitüde, kann im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit aber als Grundregel verstanden werden.

Ein wohlüberlegter Instagram-Post zieht mehr Interesse als drei langweilige. Ein schlicht und klar gestaltetes Plakat wird die Betrachtenden besser erreichen als ein überladenes Plakat, auf dem die wichtigen Informationen nicht mehr ins Auge stechen.

Dazu kommt Ausprobieren, Ausprobieren, Ausprobieren! Mehrere Versionen eines Flyers zu gestalten, hilft dir, den zu erkennen, der am besten wirkt. Anhand von Likes oder Kommentaren bei einem Instagram-Post kannst du erkennen, was eure Follower interessant an eurer Pfarrjugend finden.

Auch in der Öffentlichkeitsarbeit ist das Thema Datenschutz sehr wichtig. Hierbei gilt es beispielsweise, bei Fotos die veröffentlicht werden, darauf zu achten das dies unter Einverständnis der abgebildeten Personen erfolgt. Lass dich dafür am besten von einer hauptamtlichen Person in der Pfarrei beraten.

Aufgabenverteilung

Gerade in der Öffentlichkeitsarbeit ist Wiedererkennung wichtig. Durch ein wiederkehrendes Design werden Menschen eure Pfarrjugend daran erkennen können wie ihr Plakate oder Posts gestaltet.

Das kann zusätzlich gefördert werden, indem ihr ein Team bildet oder eine Person auswählt, die für die Öffentlichkeitsarbeit verantwortlich ist. So kann ein eigener Stil gefunden werden.

Zudem kann hier auch sortiert und kontrolliert werden, welche Inhalte beispielsweise auf Instagram veröffentlicht werden.

13 Digitale Jugendarbeit

Die Zeit der Corona-Pandemie hat die Jugendarbeit sehr geprägt. Es wurden neue Wege, Möglichkeiten und Perspektiven für die Jugendarbeit geschaffen unddigitale Angebote sind heute für Alle, die sich in der Jugendarbeit engagieren, zu einem wichtigen Bestandteil des Ehrenamts geworden. Doch wie kannst du solche Angebote gestalten? Und wie wichtig sind diese Angebote für die Jugendarbeit? Auf diese Fragen sollen hier Antworten gefunden werden.

Die Basics

Erst einmal braucht es eine Plattform, auf der ihr euch mit beispielsweise eurer Gruppe oder Leitungsrunde treffen könnt, miteinander sprechen und euch sehen könnt.

Teilweise sind Accounts, mit denen Meetings veranstaltet werden können, kostenpflichtig. Hier könnt ihr eure eigenen, bereits vorhandenen Accounts nutzen oder aber auch (ggf. gemeinsam mit den Hauptamtlichen) einen Pfarrei-Account erstellen und nutzen.

Im digitalen Raum kommt es noch mehr darauf an, gut vorbereitet zu sein, da kurzfristige Absprachen in einem Leitungsteam schwieriger sind. Um Struktur in euer Online-Treffen zu bekommen, kannst du weitere Online-Tools einsetzen.

Bei der Wahl deiner Methoden solltest du dich immer fragen, welches Ziel du damit erreichen willst.

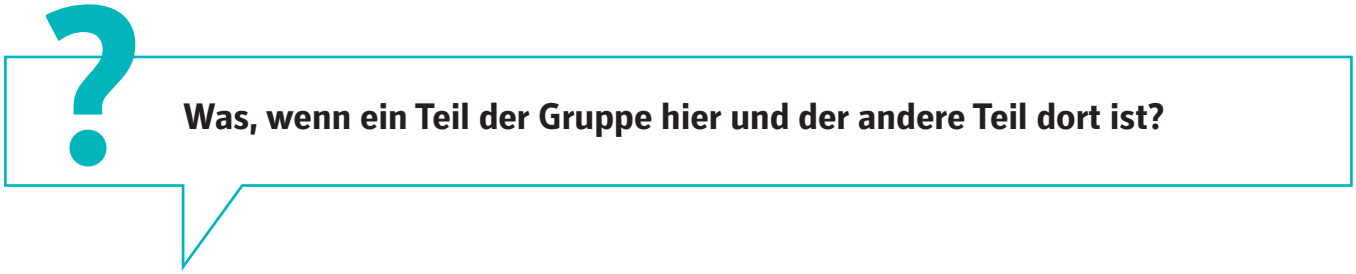
Auch gibt es im digitalen Format viele bekannte und neue Spielideen, die einen Spieleabend oder eine Gruppenstunde zu einem lustigen Event machen können. Außerdem könnt ihr gemeinsam eurer Kreativität freien Lauf lassen und versuchen, bekannte Spiele online umzusetzen!

Welche Chancen und Herausforderungen gibt es im Digitalen?

Der digitale Raum eröffnet auch der Jugendarbeit neue Möglichkeiten die einerseits Chancen aber auch neue Herausforderungen mit sich bringen:

Chancen	Herausforderungen
· Zugang zu Treffen von Überall · Kurze Planungsabsprachen · Weiterentwicklung bestehender Angebote (hybrid) · Erwerb von digitalen Kompetenzen · Neue Möglichkeiten zur kreativen Gestaltung	· Technische Voraussetzungen · Gesprächs-Etikette (z. B.: “Nicht ins Wort fallen”) · Teilnehmende begeistern · Die müde „Schon wieder ein Online-Meeting“-Mentalität überwinden · Ein gemeinsames Miteinander erzeugen

Zusätzlich ist es in digitalen Formaten wichtig, spezielle Themen stärker in den Mittelpunkt zu stellen. Für einen respektvollen Umgang miteinander ist hier das Thema Datenschutz (Kapitel 18) besonders wichtig. Aber auch mit Verhaltensregeln für das digitale Miteinander oder einem Gruppenvertrag solltest du dich im Vorhinein auseinandersetzen. Ganz besonders solltest du auf die Kommunikation im digitalen Raum achten. Hier kann es beispielsweise vorkommen, dass sich Gruppenmitglieder auf Grund der Verzögerung im Meeting unbeabsichtigt ins Wort fallen. Hier solltet ihr gemeinsam Regeln finden, die das Miteinander sinnvoll gestalten.



Digital und analog – Hybride Möglichkeiten

Eine weitere Überlegung zu deinem nächsten digitalen Angebot kann auch sein, inwieweit sich Digitales und Analoges miteinander verbinden lassen. Wie kannst du beispielsweise deine Gruppenstunde so gestalten, dass deine Grüpplinge sich online treffen, aber auch mit ihrer „analogen, realen" Umgebung interagieren?

Beispielsweise kannst du eine Gruppenstunde online starten und Aufgaben stellen, die jede:r für sich erledigen muss und dazu das eigene Zuhause oder die Umgebung mit einbeziehen muss. Anschließend können diese Ergebnisse wiederum online vorgestellt werden.

Eine Möglichkeit für ein solches Angebot ist ein Actionbound. Ein solches Angebot stellt eine spannende Möglichkeit dar, Neues in der Jugendarbeit auszuprobieren und digitale Medien in die Lebenswelt deiner Grüpplinge zu integrieren.

Online-Tool-Katalog

Hier findest du noch eine Auswahl an nützlichen Online-Tools mit einer kurzen Beschreibung und für was sie sich gut eignen:

Tools für die online Kommunikation:

- Meetings: Zoom, Skype, Microsoft-Teams, BigBlueButton, Slack, WebEx
- Messenger: Signal, WhatsApp
- Beides: Discord

Plattformen für online Methoden:

- Google Jamboard -> Ideen sammeln, Inhalte präsentieren,
- Oncoo -> Karten sammeln, Brainstormen
- Padlet -> Plattform zum Organisieren, (Ablauf-) Pläne erstellen, Überblick, Inhalte Sammeln
- Mentimeter -> Brainstorming (Word-Clouds), kleine Umfragen/ Stimmungsbilder

Kostenlose online Spiele:

- Brettspielwelt > viele Spieleklassiker in digitaler Form
- Skribbl > Ähnlich wie Zeichnen bei Activity
- Gartic-Phone > Zeichnen-Rate-Spiel mit eigener (sehr lustiger) Dynamik

14 Kinder- und Jugendfreizeiten

Du planst ein Wochenende mit deiner Gruppenstunde in einem Jugendhaus oder ihr fahrt mit der ganzen Pfarrei ins Zeltlager? Eine Freizeit benötigt einige Monate Vorlaufzeit in der Planung. Hier bekommst du ein paar Tipps und Infos, die du dabei beachten solltest:

Mehrere Monate vor der Freizeit

• Wenn ihr eine größere Gruppe an Leiter:innen seid, macht euch frühzeitig Gedanken, wer die Hauptorganisation übernimmt oder bestimmt ein Leitungsteam.

• Macht euch Gedanken zu den Rahmenbedingungen. Wenn ihr in ein Jugendhaus fahren möchtet, beachtet, dass Häuser teilweise über ein Jahr im Vorhinein (oder sogar noch länger) ausgebucht sind.

• Macht euch Gedanken zur Verpflegung. Wenn vom Haus bzw. Zeltplatz keine Verpflegung angeboten wird, empfiehlt es sich, ein eigenes Küchenteam festzulegen, welches sich um die Einkäufe und das Kochen kümmert. Dieses Küchenteam sollte vor der Freizeit an einer Hygieneschulung teilnehmen (z.B. bei der IHK, Kosten übernimmt in der Regel die Pfarrei).

• Kalkuliert, wie hoch der Teilnehmendenbeitrag ausfallen muss. Ggf. gibt es bereits Erfahrungen von vorherigen Veranstaltungen. Jugendfreizeiten sind darüber hinaus förderfähig, fragt hier am besten bei euren Hauptamtlichen nach (Kapitel Finanzierung).

• Schickt eine Anmeldung heraus und holt euch dabei Informationen über eure Teilnehmenden. Welche Punkte bei einer Ausschreibung zu beachten sind, findet ihr auf der nächsten Seite.

• Verschickt möglichst frühzeitig eine Anmeldebestätigung an die Teilnehmenden mit weiteren Infos zur Freizeit.

Weitere Vorbereitungen:

• Überlegt euch ein kreatives oder spielerisches Motto, unter dass ihr eure Freizeit stellen möchtet

• Macht euch Gedanken zu gemeinsamen Ritualen (z.B. tägliches Singen am Lagerfeuer, Gute Nachtgeschichten vorlesen, gemeinsames Tischgebet)

• Überlegt euch ein kreatives und abwechslungsreiches Programm (z.B. Wochenspiel (Mörderspiel), Postenlauf, Nachtwanderung, Turniere…)

• Macht euch Gedanken, wie verschiedene Dienste unter den Leiter:innen und den Kindern aufgeteilt werden können

• Wenn ihr eine große Gruppe seid, kann es hilfreich sein, kleinere Gruppen mit fest zugeteilten Gruppenleiter:innen zu bilden

• Beachtet bei allen Entscheidungen die individuellen Merkmale der Gruppenmitglieder (Krankheiten, persönliche Reife). Ihr habt während der gesamten Freizeit die Aufsichtspflicht für die Kinder und seid für den Schutz aller verantwortlich. Weitere Infos hierzu findest du auch unter Aufsichtspflicht und Haftung (Kapitel 16).

Nach der Veranstaltung:

• Sobald die Daten der Teilnehmenden nicht mehr benötigt werden, müssen sie gelöscht werden (Kap. 18)

Checkliste für Ausschreibungen

- Allgemeines:
  - o Informationen zum Veranstalter und zum Team (Veranstalter ist z.B. die Pfarrei)
  - o Evtl. Logo und Bilder (Bildrechte beachten)
  - o Namen der Hauptverantwortlichen für die Freizeit
  - o Adresse und Telefonnummer für Rückfragen

- Organisatorischer Rahmen:
  - o Veranstaltungsort (mit Adresse!)
  - o Genaues Datum
  - o Zielgruppe mit Mindestalter
  - o Kosten
  - o Treffpunkt mit Uhrzeit
  - o Ungefährer Zeitpunkt der Rückkehr

- Anmeldeinformationen:
  - o Anmeldeformular
  - o Essenswünsche und Unverträglichkeiten abfragen (vegetarisch)
  - o Einverständniserklärung zum Erstellen und zur Veröffentlichung von Bildmaterial
  - o Allergien und Medikamenteneinnahme klären
  - o Abfrage nach Zecken-/ Tetanus-/Corona- Impfung
  - o Krankenkasse, bei der der:die Jugendliche versichert ist (Name des:der Versicherten)
  - o Nachfragen, ob der:die Jugendliche schwimmen gehen darf
  - o Anmeldeschluss
  - o Mindest- und Maximalteilnehmeranzahl
  - o Warteliste
  - o Verfahrensweise bei Abmeldung (Ausfallgebühr)
  - o Und ganz wichtig: Das Feld für Datum und Unterschrift eines Erziehungsberechtigten nicht vergessen!!!!

15 Schutzauftrag *sexualisierte Gewalt*

In den Sozialwissenschaften, der Pädagogik oder Psychologie wird jede sexuelle Handlung, die an, mit oder vor Kindern und Jugendlichen gegen deren Willen vorgenommen wird oder der sie aufgrund körperlicher, seelischer, geistiger oder sprachlicher Unterlegenheit nicht wissentlich zustimmen können als sexueller Missbrauch oder sexuelle Gewalt definiert. Der Täter oder die Täterin nutzt dabei seine/ihre Macht- und Autoritätsposition aus, um eigene Bedürfnisse auf Kosten Minderjähriger zu befriedigen. Unter 14-Jährige sind Kinder und können grundsätzlich sexuellen Handlungen nicht zustimmen, jede sexuelle Handlung ist daher als sexuelle Gewalt zu werten. Das gilt auch, wenn ein Kind ausdrückt, dass es einverstanden ist.

Dabei können diese Handlungen sehr verschieden sein und müssen nicht zwangsläufig unter Strafe stehen.

Beispiele sind:

- Anzügliche Bemerkungen
- Mehrdeutigen Nachrichten
- Zungenküsse
- Entblößen
- Masturbieren vor Kindern oder Jugendlichen
- Zeigen von Pornografie oder Missbrauchsdarstellungen von Kindern
- Erzwingen von sexuellen Handlungen, auch vor der Webcam
- Betasten und Manipulieren der Geschlechtsteile
- Vergewaltigung

Nach nur eingeschränkt vorliegenden Erkenntnissen ist anzunehmen, dass sexuelle Gewalt am häufigsten innerhalb der engsten Familie stattfindet (ca. 25 %) sowie im sozialen Nahraum (ca. 50 %), zum Beispiel im erweiterten Familien- und Bekanntenkreis, durch Nachbar:innen oder Personen aus Einrichtungen oder Vereinen, die die Kinder und Jugendlichen gut kennen. Sexuelle Gewalt findet also auch im Rahmen der Jugendarbeit statt. Die Polizeiliche Kriminalstatistik (PKS) verzeichnet für das Jahr 2020 in Deutschland 14.594 den Ermittlungsbehörden bekannt gewordene Straftaten des sexuellen Kindesmissbrauchs. Die Anzeigen beziehen sich zu etwa 73,0 % auf betroffene Mädchen und zu 27,0 % auf betroffene Jungen. Das Dunkelfeld, die Zahl der nicht polizeilich bekannten Fälle, ist weitaus größer. Dunkelfeldforschungen aus den vergangenen Jahren haben ergeben, dass etwa jede:r siebte bis achte Erwachsene in Deutschland sexuelle Gewalt in Kindheit und Jugend erlitten hat.

Sexuelle Gewalt gegen Kinder und Jugendliche findet nicht aus Versehen oder aufgrund von Gelegenheiten statt. Mit mehr oder weniger bewusst reflektierten Strategien manipulieren Täter und Täterinnen häufig sowohl das Opfer als auch sein schützendes Umfeld.

Was ist meine Aufgabe als Jugendleiter:in?

Deine Aufgabe als Jugendleiter:in ist dabei zweigeteilt: Zum einen präventiv in der Jugendarbeit – hier ist es wichtig darauf zu achten, dass sexuelle Gewalt im Rahmen der Jugendarbeit und den damit aufgebauten Beziehungen nicht stattfinden kann. Zum anderen ist es deine Aufgabe, sensibel für die Thematik bei den Kindern zu sein. Dazu gehört auch, dass du weißt, wie du reagieren kannst, wenn du mit Fällen von sexueller Gewalt zu tun hast.

Unsere Infos haben wir von der Website beauftragte-missbrauch.de.

Wie kann Prävention aussehen?

Prävention sexualisierter Gewalt

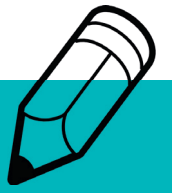
Du hast auch die Möglichkeit deine Gruppenkinder präventiv auf das Thema vorzubereiten.

Du kannst mit ihnen herausarbeiten, was ihre eigenen Grenzen sind und wie sie diese deutlich machen können. Aber auch die Grenzen der anderen sind hierbei wichtig zu beachten. Denn jede:r hat individuelle Grenzen, bei der einen Person können sie früher erreicht sein als bei jemand anderem.

Daher ist es wichtig, dass ihr zum Beispiel für Ferienfahrten oder eure Gruppenstunden Regeln festlegt, die dem Schutz vor sexuellen Übergriffen dienen. Solche Regeln können zum Beispiel sein, dass kein Kind alleine die Gruppe verlassen darf, sondern nur in Kleingruppen.

Ein andere hilfreiche Regel ist, dass ihr als Leitung immer nur zu zweit in Zelte oder Zimmer von Teilnehmer:innen geht. Bei diesen Maßnahmen ist es die Aufgabe von dir und deinen Mitgruppenleiter:innen, zu beurteilen, was nötig ist, um eure Kinder vor sexuellen Übergriffen zu schützen.

Darüber hinaus muss es in den Pfarreien ein Schutzkonzept geben. In diesem Schutzkonzept ist der Umgang mit dem Thema festgelegt. Zum Beispiel ist darin festgehalten, dass alle Gruppenleiter:innen ein gültiges erweitertes Führungszeugnis vorlegen müssen. Die Hauptamtlichen müssen dies prüfen.



Methoden

Wenn ihr mit Kindern methodisch in diese Richtung arbeitet, achtet darauf eine angemessene Atmosphäre zu schaffen (Tipp: Damit das gelingt, kann es helfen in Kleingruppen zu arbeiten). Überlegt euch auch wie weit ihr gehen wollt. Überstürzt nichts, probiert lieber mal eine kleine Übung aus als gleich zu viel zu wollen.

Gruppenvertrag

In einem Gruppenvertrag könnt ihr zusammen mit den Teilnehmenden Verhaltensregeln für den Umgang miteinander erarbeiten und schriftlich festhalten. Mit der eigenen Unterschrift verpflichtet sich jede:r, sich an die gemeinsam vereinbarten Regeln zu halten.

Diese Methode schafft einen Rahmen, in dem der Fokus nicht auf der Prävention sexualisierter Gewalt liegt. Du hast aber die Möglichkeit, die Kinder zu ermuntern ihre eigenen Grenzen zu formulieren.

STOP sagen!

In dieser Übung geht es darum, dass Kinder darin bestärkt werden ihre Grenzen zu kommunizieren. Die Übung kann z.B. am Anfang einer Freizeit genutzt werden, um respektvollen Umgang miteinander zu thematisieren.

Es stellen sich dafür alle in zwei Reihen paarweise gegenüber auf. Auf ein Kommando läuft dann die eine Reihe auf die andere zu. In jedem Zweierpaar kommuniziert die Person, die stehen geblieben ist, wann es ihr zu nah wird und sagt laut “STOP”.

Wunsch-/ Ideen-/ Kummerkasten

Gebt den Kindern die Möglichkeit, euch auch anonym Rückmeldung zu geben. Dazu bietet sich ein Briefkasten an, in den Wünsche, Ideen und Kummer eingeworfen werden können.

Was tun bei einem Fall sexualisierter Gewalt?

Das kannst du tun, wenn es zu einem Vorfall bei einem deiner Gruppenkinder gekommen ist:

1. Höre ihm:ihr zu, was er:sie zu erzählen hat.
2. Glaube ihm:ihr was er:sie sagt und zweifle nicht am Erzählten.
3. Ergreife für ihn:sie Partei und verteidige ihn:sie wenn jemand an der Geschichte zweifelt.
4. Versichere der betroffenen Person, dass du nicht hinter ihrem Rücken agierst, sondern alle Schritte mit ihr absprichst. Geh mit dem Erzählten vertraulich um. Du kannst aber nicht versprechen mit niemandem darüber zu sprechen!
5. Du kannst dir bei Außenstellen fachliche, anonyme Beratung holen, falls du Schwierigkeiten hast damit umzugehen.
6. Du kannst auch Ansprechpersonen innerhalb deines Trägers oder deiner Pfarrei ansprechen und zu Rate ziehen. Sprich dich dabei mit der:dem Betroffenen ab.
7. Wenn du kannst, schreite ein. Aber nur wenn du dich dazu bereit fühlst und auch der:die Betroffene damit einverstanden ist.
8. Du darfst aber auch nicht überstürzt handeln! Nimm dir für dich Zeit, um das, was du erfahren hast zu verdauen. Sonst ist dein Handeln vielleicht zu übereilt. Mach dir genau Gedanken darüber, was die nächsten richtigen Schritte sein könnten und handle bedacht.
9. Hole dir Hilfe von außenstehenden Hauptamtlichen und anderen Schutzbeauftragten. Neben externen Anlaufsstellen sollte es in jeder Pfarrei eine:n Präventionsbeauftragte:n geben, der:die sich besser auf diesem Themengebiet auskennt und dir weiterhelfen kann. Erkundige dich doch mal in deiner Pfarrei, ob es so jemanden gibt und reiche die erhaltenen Informationen an deine Mitgruppenleiter:innen weiter.
10. Je nach Schwere des Falls, übernimmt anschließend eine offizielle Stelle die weitere Begleitung und Aufarbeitung des Vorfalls. **Als Jugendleiter:in bist du kein:e dafür ausgebildete:r Therapeut:in**

Tipps im Falle von sexualisierter Gewalt

Wende dich bei sexueller Gewalt – auch bei Verdachtsfällen - in jedem Fall an eine Beratungsstelle. Dort wird dir geholfen und du kannst weitere Schritte absprechen.
Wenn der Fall im Rahmen der kirchlichen Jugendarbeit stattfindet, wende dich zusätzlich an die Präventionsstelle des Ordinariats.

Kinderschutzzentrum München
Tel.: 089/ 555356
E-Mail: kischuz@dksb-muc.de
www.kinderschutzbund-muenchen.de/fach-leute/

Nummer gegen Kummer
Tel.: 116 111
Sprechzeiten Mo – Sa 14-20 Uhr (anonym)
www.nummergegenkummer.de

Präventionsstelle Ordinariat / EJA

16 Aufsichtspflicht und Haftung

Als Gruppenleiter:in übernimmst du die Verantwortung für deine Gruppenkinder. Folgende Fragen und Antworten sollen dir einen groben Überblick darüber geben, worauf du beim Thema Aufsichtspflicht und Haftung achtgeben musst.

Was gibt es grundsätzlich beim Thema Aufsichtspflicht zu beachten?

- Kinder und Jugendliche sind bis zum 18ten Geburtstag aufsichtsbedürftig.
- Jugendleiter:innen unter 18 Jahren können die Aufsichtspflicht ebenfalls übertragen bekommen, soweit sie die nötige geistige Reife sowie die charakterliche und persönliche Eignung besitzen. Dabei ist keine schriftliche Bestätigung notwendig.
- Jugendleiter:innen handeln unter einem Träger (KjG/Pfarrei). Bei Veranstaltungen wird die Aufsichtspflicht von den Erziehungsberechtigten auf den Träger übertragen. Der Träger überträgt die ihm übertragene Aufsichtspflicht an die Jugendleiter:innen.
- Für besondere Aktivitäten (Schwimmbad, Klettern, Gruppenwochenende, ...) muss eine Einwilligungserklärung der Erziehungsberechtigten eingeholt werden.
- Zur Aufsichtspflicht gehört auch, dass du für deine Gruppe die individuellen Merkmale berücksichtigst (z.B. Krankheiten, persönliche Reife) sowie die örtlichen Gegebenheiten und Erfahrung der Leiter:innen einschätzen kannst. Frage dich immer: haben meine Kinder das drauf? (Zumutbarkeit/Verhältnismäßigkeit)
- Kinder unter sieben Jahren tragen keine Verantwortung für ihr Handeln. Das bedeutet, dass hier die aufsichtspflichtige Person in stärkerem Maße für das Handeln der Kinder verantwortlich ist.
- Ab dem Alter von Sieben wird ihnen mehr Selbstverantwortung für ihr Verhalten zugesprochen. Zudem ist die geistige Reife entscheidend. Wenn das Kind ab sieben Jahren oder der:die Jugendliche selbstverantwortlich handelt, also z.B. Gefahren meidet, kann die Aufsicht geringer sein. Die Situation ist nach deinem Ermessen einzuschätzen.

Wann beginnt und endet die Aufsichtspflicht?

- Die Aufsichtsplicht beginnt mit dem Eintreffen der Teilnehmer:innen am Veranstaltungsort (Zeit und Ort ist den Erziehungsberechtigen bekannt).
- Mit der Beendigung der Veranstaltung endet auch die Aufsichtsplicht.
- Wenn du nicht oder zu spät zur Gruppenstunde kommst und die Eltern nicht rechtzeitig darüber informierst, verletzt du deine Aussichtspflicht.
- Wird ein:e Teilnehmer:in nach Hause geschickt, müssen die Erziehungsberechtigen vorher informiert werden. Die Eltern entscheiden, ob sie ihr Kind abholen oder es allein nach Hause gehen darf. Wenn du die Entscheidung der Eltern kritisch siehst, hast du ein Veto-Recht und das Kind oder der Jugendliche muss abgeholt werden.

Was passiert, wenn die Aufsichtspflicht verletzt wird?

- Jugendleiter:innen haften in jedem Alter für Schäden, die ihre Gruppenmitglieder erleiden oder Dritten zufügen, wenn sie ihre Aufsichtsplicht zumindest fahrlässig verletzt haben.
- Schon bei alltäglichen Aktivitäten kann fahrlässig gehandelt werden, zum Beispiel ein Laufspiel auf einem dafür ungeeigneten Platz. Bei Fahrlässigkeit sind alle Haftungsfälle über die Haftpflichtversicherung der Eltern oder über die Versicherung des Trägers abgedeckt.
- ACHTUNG! Bei grober Fahrlässigkeit oder bei vorsätzlichem Handeln greift diese Regel nicht mehr. Dies kann z.B. auf Bahngleisen laufen bei einer Wanderung oder Fußballspielen an einem Abgrund sein.
- Für risikoreiche Aktionen (z.B. Kanufahren), gibt es die Möglichkeit, z.B. beim Jugendhaus Düsseldorf eine zusätzliche Versicherung abzuschließen. Die Kosten dafür übernimmt normalerweise der Träger der Aktion.

Lass dich davon nicht von Aktivitäten mit den Kindern abhalten. Als Leiter:in bist du nicht dazu verpflichtet alle Gefahren abzuwenden, sondern möchtest den Kindern schließlich Möglichkeiten bieten neue Erfahrungen zu sammeln und sich auszuprobieren. Schau dir für die Einschätzung der Situation deine Gruppe immer an und entscheide, ob die Aktion für deine Gruppe angemessen ist. Im Zweifel kannst du auch andere Gruppenleiter:innen nach ihren Erfahrungen oder die Eltern fragen, ob Sie ihr Kind zu einer solchen Aktion schicken würden. Und ganz wichtig: Schalte immer den gesunden Menschenverstand ein!

Weitere Infos unter zum Thema findest du unter
www.praxis-jugendarbeit.de/jugendleiter-schulung/aufsichtspflicht-jugendleiter.html
Und hier der Link zum Jugendhaus Düsseldorf für eine zusätzliche Versicherung:
https://jhdversicherungen.de/

17 Jugendschutz

Das Jugendschutzgesetz will Kinder und Jugendliche vor Gefahren im öffentlichen Raum schützen. Es richtet sich mit seinen verbindlichen Regelungen an Betreiber:innen, Veranstalter, Träger und Aufsichtspflichtige. Das heißt: Du bist als Verantwortliche:r in der Jugendarbeit an das Jugendschutzgesetz gebunden, Verstöße dagegen sind strafbar.

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG)

erlaubt ■ nicht erlaubt ■ (Dieses Gesetz gilt nicht für verheiratete Jugendliche)

Eltern müssen nicht alles erlauben, was das Gesetz gestattet. Sie tragen bis zur Volljährigkeit die Verantwortung.

		Kinder unter 14 Jahre	Jugendliche unter 16 Jahre	Jugendliche unter 18 Jahre
§4	**Aufenthalt in Gaststätten**	●	●	bis 24 Uhr
	Aufenthalt in Nachtbars, Nachtclubs oder vergleichbaren Vergnügungsbetrieben			
§5	Anwesenheit bei öffentlichen Tanzveranstaltungen, u. a. **Disco** (Ausnahmegenehmigung durch zuständige Behörde möglich)	●	●	bis 24 Uhr
	Anwesenheit bei Tanzveranstaltungen von anerkannten Trägern der Jugendhilfe. Bei künstl. Betätigung o. zur Brauchtumspflege	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr	bis 24 Uhr
§6	**Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen.** Teiln. an Spielen mit Gewinnmöglichkeiten			
§7	**Anwesenheit bei jugendgefährdenden Veranstaltungen und in Betrieben** (Die zuständige Behörde kann Alters- und Zeitbegrenzungen sowie andere Auflagen anordnen.)			
§8	**Aufenthalt an jugendgefährdenden Orten** (Die zuständige Behörde kann Maßnahmen zur Gefahrenabwehr treffen.)			
§9	**Abgabe / Verzehr von Bier, Wein, Schaumwein, Mischungen mit Bier, Wein o. ä.** (Ausnahme: Erlaubt bei 14- u. 15-Jährigen in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person [Eltern])			
	Abgabe / Verzehr von anderen alkoholischen Getränken oder Lebensmitteln z. B. Spirituosen			
§10	**Abgabe/Konsum von Tabakwaren, E-Zigaretten / E-Shishas** (auch nikotinfrei)			
§11	**Kinobesuche** Nur bei Freigabe des Films und Vorspanns: „ohne Altersbeschr. / ab 6 / 12 / 16 Jahren" (Kinder unter 6 Jahren nur mit einer erziehungsbeauftragten Person. Die Anwesenheit ist grundsätzlich an die Altersfreigabe gebunden! Ausnahme: „Filme ab 12 Jahren": Anwesenheit ab 6 Jahren in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person [Eltern] gestattet.)	bis 20 Uhr	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr
§12	**Abgabe von Filmen o. Spielen** (auf DVD, Video usw.) nur entsprechend der Freigabekennzeichen: „ohne Altersbeschr. / ab 6 / 12 / 16 Jahren"			
§13	**Spielen an elektron. Bildschirmspielgeräten** ohne Gewinnmögl. nur nach den Freigabekennzeichen: „ohne Altersbeschr. / ab 6 / 12 / 16 Jahren"			

● = Beschränkungen / Zeitliche Begrenzungen werden durch die Begleitung einer erziehungsbeauftragten Person aufgehoben.

© DREI-W-VERLAG, Essen

Stand 1. Januar 2018
Quelle: https://www.merzig-wadern.de/media/custom/2875_1331_1_g.JPG?1540978112

18 Persönlichkeitsrechte und Datenschutz

Hergeleitet aus den allgemeinen Persönlichkeitsrechten wie der Unverletzlichkeit der Menschenwürde oder dem Recht auf freie Entfaltung der Persönlichkeit und dem Recht auf körperliche und seelische Unversehrtheit hat jeder Mensch ein Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung.
Danach darf jede:r selbst über die Preisgabe und Verwendung seiner:ihrer persönlichen Daten (z.B. Name, Alter, Religionszugehörigkeit, Adresse, Hobbies…) entscheiden.

Personenbezogene Daten dürfen nicht erhoben, gespeichert, verarbeitet oder übermittelt werden außer:
• Es ist gesetzlich erfordert
• Es wird von dem:der Dateninhaber:in erlaubt

Für Minderjährige entscheiden die Erziehungsberechtigten.
Geregelt ist dies in der europäischen Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und den weitergehenden Regelungen des kirchlichen Datenschutzes (KDG). Auch Jugendarbeit ist diesen Grundordnungen zum Schutz der Persönlichkeit verpflichtet.
Es gilt immer der Grundsatz der Datensparsamkeit, d.h. nur die Daten abzufragen und zu speichern, die unbedingt notwendig sind und Daten nur mit Zustimmung und Information zu erfassen. Sorgsamkeit ist dabei nicht nur bei der Erfassung der Daten notwendig, sondern auch bei der Löschung. Daten sollen nie länger aufbewahrt/gespeichert werden als notwendig und anschließend datenschutzkonform (nicht wiederherstellbar) vernichtet werden.

Tipps für den sensiblen Umgang mit Persönlichkeitsrechten und Datenschutz

• Überlege dir immer genau, welche Daten du benötigst und frage auch nur die ab
• Speicher und verarbeite Daten nur mit Einverständnis
• Überlege dir, wie lange und wozu du diese Daten benötigst und lösche sie danach
• Sorge dafür, dass die Daten sicher abgelegt bzw. gespeichert werden und kein:e Unberechtigte:r Zugriff darauf hat

Nutzung von Online-Plattformen und Social Media Plattformen

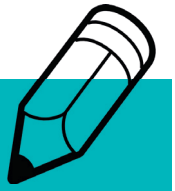
Die Grundsätze des Datenschutzes gelten auch für die Auswahl und Nutzung von Online-Plattformen und Social-Media-Kanälen in der Jugendarbeit. Ein Blick auf die jeweiligen AGB geben Hinweise und Aufschluss über Datenschutzniveau und Vertragsbedingungen. Wichtig ist auch hier auf europäisches Datenschutzniveau und Datensparsamkeit zu achten.

Das bedeutet:
• Nutze wo immer möglich deutsche oder europäische Server
• Hole dir für die Nutzung von Onlineplattformen und Social-Media-Kanälen das Einverständnis der Erziehungsberechtigten ein und informiere sie
• Stelle klare Regeln für die Nutzung auf z.B. keine Aufzeichnung bei digitalen Treffen, keine persönlichen Daten beim Chatten, keine Weitergabe von Bildern an Dritte

Das Recht am eigenen Bild

Die Abbildung einer Person (Foto, Film) darf nur veröffentlicht werden, wenn die dargestellten Personen damit einverstanden sind. Bei minderjährigen Personen müssen die Erziehungsberechtigten zustimmen. In der gängigen Rechtsprechung wird Jugendlichen ab 16 Jahren Eigenverantwortlichkeit und Einsichtsfähigkeit zugeschrieben, eigene Entscheidungen zu treffen. Zu beachten ist aber, dass gerade die Veröffentlichung im Internet oder Social-Media-Kanälen Folgen haben können, die nicht zu überblicken und zu beeinflussen sind bzw. auch nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Gerade wenn Bilder miteinander geteilt werden ist es wichtig gemeinsam klare Regeln aufzustellen. Damit kannst du sicherstellen, dass Bilder nicht unbefugt von anderen genutzt werden. Außerdem soll sich niemand mit den geteilten Bildern unwohl fühlen.

Als Jugendleiter:in musst du sorgfältig mit den persönlichen Daten von Gruppenmitgliedern und Teilnehmer:innen umgehen. Nutze auch die Chance Kinder und Jugendliche im Umgang mit den eigenen Daten und den Daten Anderer zu sensibilisieren.



Methode

Datensuche

Gib deinen eigenen Namen oder den von Familienmitgliedern oder Freunden in die Suchmaschine deiner Wahl ein. Was findest du alles im Netz?
Was davon wurde mit dem eigenen Einverständnis hochgeladen?
Falls du nichts findest, stell dir die Frage, welche Inhalte für dich in Ordnung wären und welche nicht.

19 Finanzierung kirchlicher Jugendarbeit

Wenn du eine Gruppe leitest, ein Zeltlager vorbereitest oder einen Jugendgottesdienst, eine Party für deine Pfarrei planst oder ihr vielleicht einen Kicker oder ein Sofa fürs Jugendheim anschaffen möchtet, dann ist schnell klar, es entstehen vielfach Kosten und Ausgaben.

Doch welche Möglichkeiten gibt es, die Jugendarbeit in deiner Pfarrei finanziell abzusichern?

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, um an Geld heranzukommen:
Der Jugendetat:
Kirchliche Jugendarbeit liegt im ureigensten Interesse der Kirche und jeder Pfarrei. Die Pfarreien in der Erzdiözese München und Freising sind angehalten, einen Jugendetat – Geld, welches ausschließlich für die Jugendarbeit in deiner Pfarrei zur Verfügung steht- auszuweisen. An der Erstellung des Jugendetats sind die Verantwortlichen wie die Pfarrjugendleiter:innen oder Gruppenleiter:innenrunde beteiligt. Gemeinsam verantwortet ihr mit, für welche Maßnahmen und Aktionen oder welche Anschaffungen der Jugendetat verwendet wird.
Der Jugendetat ist das Geld in der Pfarrei, dass euch zur Verfügung steht.

Zuschüsse:
Jugendarbeit wird gefördert. Der Staat, das Land Bayern, der Landkreis, die Kommune, sie alle fördern die Jugendarbeit mit öffentlichen Mitteln. Für Aktivitäten, Freizeiten, Projekte, Anschaffungen für das Jugendheim oder ähnliches können Zuschüsse beantragt werden. Dafür stellst du einen Antrag und legst dar, für was und warum ihr das Geld benötigt.
Öffentliche Gelder für Zuschüsse in der Jugendarbeit werden von den jeweils örtlich zuständigen Jugendringen verwaltet. Sie entscheiden über die konkreten Fördermöglichkeiten und Förderrichtlinien.

Für die Jugendarbeit in den Pfarreien im Dekanat Perlach sind das vor allem:
In der Stadt München ist dies der ‚Kreisjugendring München-Stadt'. Hier werden Förderanträge an den ‚BDKJ in der Region München e.V.' gestellt, der das Förder-Budget für Aktivitäten der katholischen Jugendarbeit in der Stadt München selbst verwaltet.

Der wohl wichtigste Fördertopf ist hier die „Freizeitförderung". Es lohnt sich aber auch ein Blick auf die weiteren Fördermöglichkeiten für Projekte oder das Jugendheim zu werfen.
Die jeweils aktuellen Fördermöglichkeiten und Förderrichtlinien, sowie die entsprechenden Anträge findet du auf der Homepage des BDKJ in der Region München: www.bdkj-muenchen.de/Service/

Pfarreien im Landkreis München stellen ihre Anträge direkt an den ‚Kreisjugendring München-Land'. Auch hier ist die Förderung von Freizeiten und Fahrten eine der wichtigsten Förderungen.
Jugendleiter:innen, die im Landkreis München aktiv sind, können zudem einen Antrag auf pauschalen Auslagenersatz stellen.
Weitere Zuschussmöglichkeiten und alle Antragsformulare und Richtlinien findest du auf:
www.kjr-ml.de/jugendverbaende/zuschuss/

Woher weiß ich, dass die Förderrichtlinien erfüllt sind?

Förderrichtlinien geben verbindlich an:

- was
- in welcher Höhe
- unter welchen Bedingungen
- mit welchen Antragfristen
- für wen gefördert wird.

Zuschüsse müssen in der Regel mit dem Zuschussgeber abgerechnet und die ordnungsgemäße Verwendung zum Beispiel durch einen Bericht nachgewiesen werden.

Die ordnungsgemäße Verwendung von Zuschüssen kann vom Zuschussgeber geprüft werden (Revision). Dann müssen alle Unterlagen wie Originalbelege (Rechnungen und Quittungen) für Einnahmen und Ausgaben und TN-Listen vorgelegt werden.

Teilnahmebeiträge

Zur Deckung von Ausgaben sind in vielen Fällen auch Beiträge der Teilnehmenden notwendig:

Der Eintritt für die Faschingsparty, der TN-Beitrag für die Ferienfahrt oder die Kinderfreizeit aber auch der Eigenanteil für den Gruppenausflug …

Achte bei diesen Beiträgen darauf, dass sie angemessen sind. Der Teilnahmebeitrag darf nicht höher sein, als zur Deckung der Maßnahme notwendig ist. Dazu rechnest du alle voraussichtlichen Ausgaben also z.B. Übernachtungen, Essen, Material etc. zusammen. Ebenso auch alle vermutlichen Einnahmen wie Zuschüsse usw. Die Differenz ist der zu deckende Beitrag, den du auf die Anzahl der Teilnehmenden umrechnest. Ein Teilnahmebeitrag sollte aber kein Grund sein, dass ein Kind, ein:e Jugendliche:r aus finanziellen Gründen nicht teilnehmen kann. Vielleicht gibt es die Möglichkeit in solchen Fällen Freiplätze anzubieten oder den TN-Beitrag zu reduzieren.

Erlöse

Es gibt in den Pfarreien viele kreative Ideen, deren Erlöse der Jugendarbeit zugutekommen:

Der Kuchenverkauf am Pfarrfest für ein neues Jugendprojekt, ein Adventsbazar, das Herrichten von alten Fahrrädern gegen Spende für eine neue Anschaffung im Jugendhaus, …

Gerade in diesem Bereich gibt es für Pfarreien besondere umsatzsteuerrechtliche Vorgaben. Daher ist es wichtig, solche Planungen im Vorfeld gut mit den Finanzverantwortlichen eurer Pfarrei abzusprechen.

Einige Hinweise zum Umgang mit Geld

Der Umgang mit Geld in der kirchlichen Jugendarbeit erfordert Verantwortung. Es handelt sich um kirchliche oder zum Beispiel bei Zuschüssen um öffentliche Mittel oder Mittel Dritter, die zweckgerichtet und sparsam verwendet, entsprechend belegt, gebucht und nachgewiesen werden müssen. Dafür gibt es Richtlinien und Vorgaben, die einzuhalten sind.

Der Jugendetat ist Teil des Gesamtetats der Pfarrei und wird von den Finanzverantwortlichen der Pfarrei verwaltet. Daher bedarf es eindeutiger, transparenter und verbindlicher Absprachen in der Pfarrei, die die Pfarrjugendleitung oder die Gruppenleiter:innenrunde mit dem oder der Jugendseelsorger:in und

den für die Finanzen in der Pfarrei Verantwortlichen (z.B. Kirchenpfleger:in, Verwaltungsleiter:in) treffen muss:

- Wer ist für welche finanziellen Abläufe zuständig z.B. Entwurf für den Jugendetat, Anträge für Zuschüsse, Kalkulation von Veranstaltungen …Wie erhaltet ihr Einblick in den Jugendetat z.B. Überblick über die Buchungen
- Was muss bei Ausgaben beachtet werden
- Welche Vorgaben gibt es für ordnungsgemäße Belege und Rechnungen
- Wo musst du Belege einreichen und wie bekommst du Auslagen erstattet

Hier wird dir weitergeholfen

Finanzen in der kirchlichen Jugendarbeit sind ein sehr komplexes Thema, hier können wir nur einen Überblick geben. Weitere Informationen im konkreten Fall, Unterstützung und Beratung in allen Fragen rund um die Finanzierung kirchlicher Jugendarbeit erhältst du an der Katholischen Jugendstelle.

Weiterführende Informationen zu Zuschüssen wie Förderrichtlinien und Antragsformulare sowie kompetente Beratung in Sachen Zuschüssen findest du beim BDKJ in der Region München www.bdkj-muenchen.de und auch beim Kreisjugendring München-Land www.kjr-ml.de

20 weiterführende Kurse

Du hattest im Grundkurs eine tolle Zeit, hast viel gelernt und möchtest nun noch mehr erleben? Wir haben einige Angebote für dich, die dich interessieren könnten und bei denen du weitere tolle Erfahrungen sammeln und auch mehr über dich erfahren kannst.

Aufbaukurs	Experimentierkurs
Im Aufbaukurs kannst du dein Wissen rund ums Gruppenleiten vertiefen, neue Methoden und eine Menge toller Spiele kennen lernen. Hier lernst du besonders, deine Grüpplinge zu motivieren, größere Veranstaltungen und Projekte vorzubereiten und durchzuführen, wie auch den Umgang mit Problemen, die in der Gruppe auftauchen können. Aber nicht nur für deine Gruppe, sondern auch für dich selbst ist einiges dabei. Durch das Anleiten eigener Einheiten wirst du sicherer beim Leiten von Diskussionen und in der Bewältigung von Konflikten. Außerdem wirst du alte Freunde aus dem Grundkurs wiedersehen und auch neue Leute kennenlernen. Und natürlich kommt der Spaß dabei nicht zu kurz! Teilnahmebedingung: • Abgeschlossener Grundkurs	Du hast schon einige Kurse hinter dir und hast nun Lust, auf eine besonders intensive Kurswoche? Du willst dich im Kontakt mit anderen neu ausprobieren und hast Lust auf neue Challenges? Du möchtest über dich selbst hinauswachsen und würdest gerne neue Dinge in deinen Alltag einbringen? Du hast Bock etwas zu erleben, wovon du noch deinen Enkeln erzählen kannst? Die anderen können nicht glauben, dass du eine Woche voller vermeintlich unüberwindbarer Herausforderungen und Hürden überstehst? Beweise ihnen das Gegenteil! Melde dich für den Experimentierkurs an! Teilnahmebedingungen: • Abgeschlossener Aufbaukurs • Mindestalter 18 Jahre

Auch außerhalb der Kurswoche bieten wir dir zahlreiche Möglichkeiten für Fortbildungen oder andere Aktionen. Bei Interesse oder Ideen wende dich einfach an deine Kursleiter:innen aus dem Grundkurs oder schreibe uns eine E-Mail.
Weitere Infos findest du auf der Webseite der Jugendstellen Region München Süd-Ost

Für deinen nächsten Kurs kannst du dich hier anmelden:
https://kjg-perlach.info/anmeldung/

Wir freuen uns schon jetzt, dich bei weiteren Angeboten wieder zu sehen!

21 Die Jugendstelle Perlach

Die Jugendstelle Perlach in der Region München Süd Ost
Eine Einrichtung des Erzbischöflichen Jugendamtes München und Freising

Die Fachstelle für Katholische Jugendarbeit im Dekanat Perlach und arbeitet eng mit den anderen Jugendstellen im Bereich München Südost, Giesing und Ottobrunn, zusammen.
Die Unterstützung und Begleitung der kirchlichen Jugendarbeit und der ehrenamtlichen und hauptamtlichen Mitarbeiter:innen in den Pfarreien und den kirchlichen Jugendverbänden im Dekanat Perlach zählt zu den Aufgaben. Zudem arbeiten sie mit verschiedenen Partnern der Jugendarbeit und Jugendhilfe im Sozialraum zusammen

Was macht die Jugendstelle jetzt eigentlich genau?

- organisieren Veranstaltungen der außerschulischen Jugendbildung und ehrenamtlicher Mitarbeiter:innenqualifizierung.
- machen Jugendfreizeitangebote
- gestalten jugendgerechte spirituelle Angebote
- bieten Angebote zur Persönlichkeitsbildung und -entwicklung
- beraten, begleiten und fördern Ehrenamtliche, Gremien und Gruppen in der Jugendarbeit
- vernetzen Jugendarbeit im Dekanat und Sozialraum
- bieten Arbeitsmaterialien und Tipps
- arbeiten eng mit dem BDKJ im Dekanat Perlach und der KjG Perlach zusammen.
- haben immer ein offenes Ohr für dich.

Aktuelle Veranstaltungsinfos, einen Überblick über den Materialien im Verleih, (spirituelle) Impulse und Anregungen zur Jugendarbeit oder auch weiterführende Informationen zur Prävention sexualisierter Gewalt findest du der unserer Homepage.

Anschrift:
Katholische Jugendstelle Perlach
Therese-Giehse-Allee 73
München

info@jugendstelle-perlach.de
www.jugendstelle-perlach.de

Hilfreiche Links:

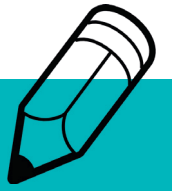
Beantragung JULEICA: www.juleica.de

Versicherungen für Ferienfreizeiten und mehr: www.jugendhaus-duesseldorf.de

Methoden, Spiele und Ideen: www.fundus-jugendarbeit.de; www.praxis-jugendarbeit.de

Medienausleihe, Medienberatung: www.fachstelle-md.online; www.medienfachberatung.de

Ministrant:innen: www.ministrieren.de



Methode

Ich wünsche mir eine Jugendstelle, die ...

Die Jugendstelle hat sich vorgestellt, aber wie stellst du dir die perfekte Jugendstelle vor. Welche Wünsche hast du an die Jugendstelle? Welche Erwartungen hast du?

22 Spielesammlung

Damit du für eure Gruppenstunden ein paar Spiele zur Hand habt, haben wir für dich/euch eine kleine Spielesammlung erstellt.

A

Alberner Augustin\ Ulkige Ulrike

- Kurzbeschreibung: Vorstellung des eigenen Namens
- Erklärung: Alle Teilnehmer:innen positionieren sich im Kreis. Für den eigenen Namen überlegt man sich ein Adjektiv, das den gleichen Anfangsbuchstaben hat (bsp.: Alberner August; Ulkige Ulrike). Anschließend fängt ein:e Teilnehmer:in (z.B Sarah) an und sagt das entsprechende Adjektiv und ihren Namen ("saubere Sarah"). Der:die folgende Spieler:in wiederholt saubere Sarah, danach sagt er:sie selbst ein Adjektiv und seinen:ihren eigenen Namen ("saubere Sarah, verrückter Valentin"). Der:die Dritte wiederholt zuerst die beiden Vorgänger:innen, und so weiter. Nach der:dem letzten Teilnehmer:in muss der:die aller Erste nochmal alle Adjektive und Namen wiederholen.

  Erweiterungen: Es können auch eine Bewegung, eine Pflanze oder sonstige Dinge gewählt werden.

Apfel fangen

- Kurzbeschreibung: Reaktionsspiel, Geschwindigkeitsspiel
- Material: handlicher Gegenstand (vorzugsweise ein Apfel)
- Erklärung: Die Gruppe stellt sich Schulter an Schulter im Kreis auf. Die Hände sind dabei auf dem Rücken. Bene ist in der Mitte. Nun gibt die Gruppe einen Apfel oder Gegenstand hinter dem Rücken mit ihren Händen weiter. Dabei kann die Richtung heimlich geändert werden. Benes Aufgabe ist es, diesen Gegenstand zu finden. Dazu darf er auf eine Person zeigen, diese muss ihm nun die Hände zeigen. Hat sie den Apfel oder Gegenstand, so ist nun diese Person in der Mitte und Bene darf ihren Platz einnehmen. Dieses Spiel kann jederzeit beendet werden.

B

Barny Barny

- Kurzbeschreibung: WUP
- Erklärung: Alle stehen im Kreis, klatschen auf die Oberschenkel im Rhythmus und sagt auf den vierten Klatscher „Humba". Der gesamte Kreis geht für jeden Klatscher einen Schritt im Kreis, es schauen alle in die Mitte und gehen dabei seitwärts. Beispielsweise hat Christof Barny und übergibt Barny dann an Maschi, dazu zeigt er zuerst auf Maschi und sagt „Barny Barny" und dann auf den:die Nächste:n und Maschi sagt dann „Barny Barny". Dies geschieht zwei Mal hintereinander. Die beiden rechts und links neben Barny (Masch) machen eine Bewegung wie ein Pharao und sagt dabei im Takt „Tuzi Tuzi", solange bis Barny weitergegeben ist. Die nächsten neben den links und rechts von Barny (Maschi) Stehenden, machen eine Bewegung in dem sie ihre Hände vor dem Bauch umeinander Rollen und sagen „rolly molly rolly molly" und zwar auch solange bis Barny weitergegeben ist. Das Spiel kann jederzeit beendet werden.

Blinzeln

Kurzbeschreibung: Reaktionsspiel

Erklärung: Es werden zwei Personenkreise gebildet - ein Innen- und ein Außenkreis - wobei immer eine Person aus dem äußeren Kreis (Lukas) hinter einer aus dem inneren Kreis (Kathi) steht. Eine alleinstehende Person z.B. Magda blinzelt ihrem Gegenüber Kathi zu. Die Angeblinzelte muss jetzt Lukas entkommen, wobei es ausreicht, von Lukas berührt zu werden, um gefangen zu werden. Schafft Kathi zu entkommen, dann steht sie hinter der Blinzlerin Magda. Der neue Alleinstehende Lukas beginnt wieder mit anblinzeln.

Erweiterungen: Je nachdem, wie gut die Reaktionszeit der Hinterperson ist, können die Arme hinter dem Rücken gehalten werden oder nur gerade nach unten.

Blue Balls

Kurzbeschreibung: Aktionsspiel

Erklärung: Die Gruppe positioniert sich an einer Linie nebeneinander. Ein:e Spieler:in, z.B. Vanessa, steht der Gruppe in einiger Entfernung gegenüber. Dabei steht sie breitbeinig da (ungefähr 1,5-fache Schulterbreite), und blickt zur Gruppe. Nun schreit sie „BLUE BALLS“. Die Spieler:innen müssen nun so schnell wie möglich zwischen ihren Beinen durch. Dabei ist alles erlaubt (außer absichtliches Verletzen).

Der:die Letzte, der:die durch die Beine durch ist, muss sich nun vor Vanessa stellen. Alle anderen stellen sich wieder an der Linie gegenüber auf. Der neue Spieler Kili ruft nun wieder „BLUE BALLS“. Das Spiel geht so lange bis nur noch ein:e Spieler:i übrig ist. Diese:r gewinnt.

British Bulldog

Kurzbeschreibung: Aktionsspiel

Erklärung: Es werden zwei Linien in einiger Entfernung voneinander festgelegt. Hinter einer Linie steht anfangs eine einzige Person (Sarah). Alle anderen stehen hinter der anderen Linie. Sarah ruft nun „BRITISH“. Nach dem die anderen „BULLDOG“ geantwortet haben, dürfen alle losrennen und versuchen, hinter die andere Linie zu kommen. Haben sie die anfangs ausgemachte Linie überschritten, sind sie vor Sarah sicher. Sarah muss Spieler:innen fangen, indem sie sie mit dem Satz „BRITISH BULLDOG EINS, ZWEI, DREI“ hochhebt. Damit der Fang gültig ist, darf kein Körperteil den Boden berühren. Achtung: Der:die Spieler:in darf sich wehren. Versucht euch bitte nicht zu verletzen! Jede:r gefangene Spieler:in ist nun in Sarahs Team. Sind Alle gefangen worden, geht das Fangteam hinter die freigewordene Linie. Entscheidet euch, ob das Spiel aufhört, wenn alle Spieler:innen gefangen sind oder eine Person zur Gewinner:in gekürt wird.

C

Chinesischer Fußball

- Kurzbeschreibung: Reaktionsspiel
- Material: Ball
- Erklärung: Alle Teilnehmer:innen stellen sich in einen Kreis mit dem Rücken zur Kreismitte. Dieser Kreis muss so groß sein, dass alle mit mindestens doppelter Schulterbreite stehen können. Wichtig ist, dass die Füße immer die Füße der beiden Nachbar:innen berühren. Nun ist das Ziel, den Ball nicht durch die eigenen Beine zu lassen, sondern sie mit den Händen durch die Beine der anderen zu rollen/schießen. Dazu müsst ihr euch so weit vorbeugen, dass ihr durch eure eigenen Beine in die Kreismitte seht. Der Ball darf nur von der Seite durch die Beine gespielt werden, die der Kreismitte zugewandt ist. Bekommt man einen Ball durch seine eigenen Beine und kann diesen nicht aufhalten, scheidet man aus. Der Kreis wird nun verengt, sodass alle wieder die Füße der Nachbar:innen berühren. Das Spiel geht solange, bis nur noch 2 Spieler übrig sind. Diese haben gewonnen.

Countdown

- Kurzbeschreibung: Aktionsspiel
- Erklärung: Eine Person (Thomi) zählt mit geschlossenen Augen von z.B. 15 herunter, alle anderen müssen die Person berühren und sich dann so schnell wie möglich verstecken. Je mehr Spieler:innen ihr seid, desto höher sollte die Startzahl sein. Ist Thomi bei Null angekommen, darf er die anderen suchen. Er darf allerdings nur einen einzigen Schritt weit gehen und sich dann noch in Richtungen beugen. Die Personen, die Thomas findet ruft er namentlich auf und nennt dabei den Ort des Verstecks: “Nico hinter dem Baum!”. Findet er niemanden mehr, schließt er die Augen wieder und zählt dieses Mal von 14 bzw. einfach eins weniger runter. Alle anderen müssen ihre Verstecke verlassen, Thomas wieder berühren und sich erneut verstecken. Das geht solange weiter bis alle gefunden sind.

F

Feen-Spiel

- Kurzbeschreibung: WUP, Bewegungsspiel
- Erklärung: Die Spieler:innen werden aufgeteilt in Feen und Monster, wobei ein Monster für ca. 7 Personen ausreicht. Das Monster rennt nun herum und muss die Feen mit einem lauten Monstergeräusch (bspw. RAAAW) anbrüllen. Die erschreckte Fee, die zuvor mit flatternden Armen und „Hui Hui“-rufend, fröhlich herumgehüpft ist, ist nun traurig und bleibt weinend stehen. Diese Fee darf erst wieder herum hüpfen, wenn sie von zwei anderen Feen getröstet wurde, diese müssen gleichzeitig ihre Schultern streicheln. Das Monster gewinnt das Spiel, wenn nur noch eine oder keine Fee mehr glücklich herum hüpft.

Fingerspiel

- Kurzbeschreibung: WUP
- Erklärung: Alle stehen im Kreis. Die Spielenden halten die linke Hand zur Seite und mit der Handfläche nach oben (in Richtung des linken Partners). Die Person auf der linken Seite setzt ihren Zeigefinger auf die offene Hand, bzw. du setzt deinen Zeigefinger auf die Hand deiner rechten Nebenperson. Ein Spieler:in zählt von drei runter. Bei 1 muss man die offene Hand schließen und ver- suchen dabei den Finger zu packen und gleichzeitig den Finger der anderen Hand in Sicherheit bringen, indem man ihn nach oben wegzieht. Wer fängt erhält einen Punkt, wer gefangen wird erhält einen Minuspunkt. Dann darf der:die nächste Spieler:in von 3 herunterzählen. Gewonnen hat der:diejenige mit den meisten Punkten.

G

Gehirnhälftenwackeln

Kurzbeschreibung: Spiel zum Vertiefen von gelernten Namen, Reaktionsspiel

Erklärung: Eine Gruppe von Leuten, idealerweise mit ungerader Personenzahl, positioniert sich paar- weise im Kreis. Der:die Übriggebliebene (Nico) steht alleine (bei gerader Personenzahl können auch zwei alleine stehen). Nico ruft einen anderen Namen. Nun ist es die Aufgabe des:der Gerufenen, ihre:n Partner:in zu fangen, diese:r versucht zu Nico zu gelangen, bevor er:sie gefangen wird. Schafft er:sie den Partnerwechsel ohne gefangen zu werden, bilden die beiden ein neues Paar und der:die Gerufene ist nun der:die neue Rufer:in.

Erweiterungen: Partner können Rücken an Rücken stehen, der:die Gerufene mit dem Blick nach außen, der:die Partner:in mit Blick zur Kreismitte. Der:die Rufer:in darf in die Mitte schauen.

Grummeln

Kurzbeschreibung: WUP, Tischspiel

Material: Münze, Tisch

Erklärung: Ihr benennt eine:n Startspieler:in (Lukas), dieser steht. Alle anderen sitzen am Tisch und haben dabei die Hände darunter. Jetzt geben die Sitzenden unter dem Tisch die Münze weiter, dabei darf auch jederzeit ein Richtungswechsel stattfinden. Währenddessen „grummeln" sie vor sich hin und zwar indem sie in Dauerschleife „Grummel, Grummel, Grummel…" sagen. Das ist vor allem dafür da, dass man nicht hören kann wo sich die Münze gerade befindet. Lukas sagt dann irgendwann eine Figur an (siehe unten). Dann müssen alle die Hände auf den Tisch heben und die angesagte Figur ausführen, selbstverständlich mit beiden Händen. Auch der:diejenige, der:die gerade die Münze hat führt mit Münze die Figur aus und zwar möglichst so, dass es nicht auffällt, dass er:sie sie in der Hand hat. Jetzt darf Lukas einen Tipp abgeben, bei wem sich die Münze gerade befindet. Stimmt das, tauschen die beiden Rollen, wenn nicht, bleibt Lukas stehen. Wichtig ist, dass dieser eine Tipp zählt und selbst wenn direkt nachdem ein Name gesagt wurde, einer:m anderer:m Spieler:in die Münze aus der Hand fällt und dann alle wissen wer tatsächlich die Münze hat, muss diese:r Spieler:in seine Rolle nicht tauschen, sondern es geht einfach weiter. Jetzt kommen die Hände nämlich wieder unter den Tisch, es wird wieder gegrummelt und die Münze wird weitergegeben bis die nächste Figur angesagt wird. Das könnt ihr dann so lange wiederholen wie ihr Lust auf dieses Spiel habt.

Figurenvorschläge: Flach, Beten, Faust, Bock, Doppelbock

Flach: Beide Hände flach auf den Tisch legen

Beten: Beide Hände in Gebetshaltung (Handflächen flach aneinander vor dem Körper auf dem Tisch)

Faust: Beide Hände bilden Fäuste die auf dem Tisch liegen

Bock: Beide Hände werden mit allen Fingerspitzen auf den Tisch gestellt

Doppelbock: Wie Bock nur sind die Hände übereinander/aufeinander

Erweiterung: Natürlich dürft ihr euch jederzeit weitere oder andere Figuren ausdenken

H

Ha-He-Hu

Kurzbeschreibung: WUP, Bewegungsspiel

Erklärung: Alle stehen im Kreis. Eine:r (Vanessa) beginnt, nimmt die Hände gespitzt über den Kopf und sagt „Ha“, die beiden links und rechts davon „schlagen“ mit geschlossenen Handflächen vor Vanessa mit „He“. Vanessa lässt ihre Hände bis auf Brusthöhe herunter, zeigt dabei auf eine andere Person im Kreis und sagt „Hu“. Dann fängt diese Person wieder mit „Ha“ an und so weiter. Wer einen Fehler macht ist ausgeschieden.

Erweiterungen: Statt gleich wieder mit „Ha“ weiterzumachen, kann man auch einführen, dass zuerst nochmal alle vier Beteiligten, also die drei Personen nebeneinander aus der ersten Runde und die neu ausgewählte Person, mit Händen auf den Oberschenkeln in die „Sumoringer-Position“ springen und rufen „Jawohl“.

Bei sehr vielen Spieler:innen bietet es sich auch an, dass jede:r zweite Spieler:in am Boden sitzt. Es gibt also zwei Kreise (den sitzenden und den stehenden) und in beiden Kreisen läuft quasi ein separates Ha-He-Hu.

Wer nun einen Fehler macht, scheidet nicht aus, sondern wechselt einfach den Kreis.

I

Ich sitze im Grünen

Kurzbeschreibung: Reaktionsspiel, Namen vertiefen

Material: Stuhlkreis mit einem zusätzlichen Stuhl

Erklärung: Es wird ein Stuhlkreis gebildet mit einem Stuhl mehr als Spieler:innen.

Der Stuhl zwischen Bene und Sarah ist frei. Sie müssen jetzt versuchen auf den freien Stuhl zu rutschen. Dabei sagen Sie den Satz „Ich sitze…“. Dabei wird ein neuer Stuhl frei, entweder der von Bene oder Sarah, wer es als erstes auf den Stuhl geschafft hat. Nun folgt sein Nachbar Valli auf den freigewordenen Stuhl mit dem Satz „… im Grünen …“. Kili rutscht auch weiter und wünscht sich mit dem Satz „… und wünsche mir den X herbei!“ einen beliebigen Mitspielenden als neue:n Nachbar:in.. Dabei sagt er:sie an Stelle von X den Namen des Mitspielenden, der:die daraufhin den Platz wechselt. Nun beginnt das Spiel wieder mit dem neuen freigewordenen Platz.

K

Komm mit – Lauf weg

Kurzbeschreibung: Laufspiel

Erklärung: Alle sitzen/stehen im Kreis, Lukas ist außerhalb und geht am Kreis vorbei. Er tippt Magda auf die Schulter und sagt entweder „Komm mit“ oder „Lauf weg“ und läuft los, Magda läuft in die entsprechende Richtung. Wer als letztes wieder bei dem leeren Platz ankommt, ist der:die neue außerhalb des Kreises.

Kongachi

Kurzbeschreibung: WUP, Kreisspiel

Erklärung: Alle stehen im Kreis. Es geht im Uhrzeigersinn das „chi“ herum. Es gibt folgende Aktionen, die auch während des Spiels angekündigt werden. Dazu macht der:die aktive Spieler:in eine Bewegung und sagt dazu die zugehörige Bezeichnung.

Chi: Das Signal geht eine Person weiter, offene Hand wie Tablett zum Nachbar

Kongachi: Das Signal macht einen Richtungswechsel; offene Hand wie in “chi” zuerst in ursprüngliche Richtung, dann offene Hand in entgegengesetzte Richtung; 1 Silbe pro Bewegung

Ratatata: Signal geht zu irgendeiner Person im Kreis; dabei gehen die Hände von ausgestreckt über dem Kopf in Richtung der Person in Kreisbewegung nach unten bis ca. zur Hälfte. Die Person kann mit „Rata- tata“ und umgekehrter Bewegung annehmen oder mit „Boing“ und gekreuzten Armen vor dem Gesicht abblocken. Der:die Geber:in muss es mit „Ratatata“ umgekehrt wieder annehmen!

Slide: Wie Bewegung von “chi” länger und in Richtung Mittelpunkt des Kreises

Slide is mine: Jemand aus dem Kreis nimmt es mit Greifbewegung heraus

L

Länderball

Kurzbeschreibung: Aktionsspiel

Material: Ball

Erklärung: Jeder darf sich ein Land aussuchen, das er:sie ist (gerne auch ein erfundenes Land). Jetzt wirft Thomas einen Ball (möglichst weit) und ruft ein Land. Das gerufene Land rennt zum Ball, alle anderen laufen davon, bis der:die gerufene Spieler:in den Ball hat und „Stopp“ ruft. Jetzt darf er:sie maximal 3 Schritte gehen und versuchen eine Person abzuwerfen. Ist sie getroffen, darf sie als nächstes den Ball hochwerfen und ein Land rufen ansonsten übernimmt das der:die Werfer:in. Das Spiel kann jederzeit abgebrochen werden.

Länderkampf

Kurzbeschreibung: Aktionsspiel

Material: Klebeband vorzugsweise eines, das rückstandslos entfernt werden kann.

Erklärung: Als Vorbereitung muss ein Spielfeld auf den Boden geklebt werden. Das Spielfeld ist ein Quadrat, in dem die Gruppe leicht Platz findet. Dieses Quadrat wird mit einem zusätzlichen Streifen Klebeband geviertelt. Nun werden vier gleich große Teams gebildet. Und in die vier Bereiche verteilt. Jedes Team muss nun die Spieler:innen aus den angrenzenden Feldern in das eigene Feld ziehen. Berührt ein:e Spieler:in mit beiden Füßen ein anderes Feld, wechselt er:sie in das Team des Feldes in das er:sie gezogen wurde. Hat ein Team den letzten Spielenden aus einem angrenzenden Feld in das eigene Feld gezogen, wir der eigene Bereich um den Bereich des Spielenden erweitert. Das Spiel endet, wenn alle Spieler:innen im selben Team sind.

M

Meisterwerk

- Kurzbeschreibung: Malspiel
- Material: 2 Stühle Rücken an Rücken, Stifte, Papier und 2 Unterlagen zum Zeichnen
- Erklärung: Thomas und Magda sitzen Rücken an Rücken und bekommen von Kathi ein Bild beschrieben. Dieses müssen Sie auf das Papier malen. Die Gruppe entscheidet welches Bild besser ist. Diese:r Spieler:in gewinnt die Runde. Das Spiel kann beliebig lange gespielt werden.

Montezumas Rache

- Kurzbeschreibung: WUP
- Material: Ball
- Erklärung: Montezuma will Blut sehen und lässt uns gegeneinander antreten. Alle stehen breitbeinig im Kreis und ein Ball wird hin und her geschossen. Wird jemand untertunnelt ist er raus und wird für die Opfergabe weggesperrt. Das Spiel geht so lange weiter bis noch eine:r übrig ist, diese:r Sieger:in darf entscheiden ob der Rest geopfert oder verschont wird.

N

Ninja Game

- Kurzbeschreibung: Reaktionsspiel, Bewegungsspiel
- Erklärung: Zu Beginn des Spiels trifft man sich im kleinen Kreis in der Mitte und verbeugt sich voreinander. Dann springt jede:r mit Kampfpose zurück. Nun geht es reihum, aber immer in der gleichen Reihenfolge. Maschi darf mit einer klaren Bewegung Sarah oder Valli oder Vanne angreifen, in dem er versucht mit seiner Hand eine:n zwischen Ellbogen und Fingerspitze zu berühren. Schafft er dies muss die getroffene Person den Arm auf den Rücken nehmen und hat damit einen von zwei (2 Arme) Leben verloren. Hat er kein Arm/Leben mehr scheidet die getroffene Person aus dem Spiel aus und hat verloren. Allerdings darf die angegriffene Person während sie angegriffen wird ebenfalls mit einer klaren Bewegung ausweichen. Während eines Angriffs dürfen sich Maschi und verteidigende Person mit einem einzigen Sprung oder Schritt fortbewegen. Dieser Schritt kann statt eines Angriffs auch zum Umpositionieren genutzt werden. Die letzte Person die noch mindestens einen Arm im Spiel hat gewinnt.

O

Obstsalat

- Kurzbeschreibung: WUP, Bewegungsspiel
- Material: Stuhlkreis mit einem Stuhl zu wenig

Erklärung: Jede:r Teilnehmer:in zieht eine von mindestens drei verschiedenen Obstsorten bzw. wird zugeteilt. Je nach Gruppengröße können auch noch mehr Obstsorten gewählt werden, allerdings sollte es von jeder Sorte mindestens drei Personen geben. Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Es muss dabei ein Stuhl weniger sein als die Gruppe groß ist. Bene steht in der Mitte. Dieser ruft nun eine der Obstsorten. Alle Teilnehmer:innen dieser Obstsorte wechseln nun die Plätze. Bene in der Mitte versucht sich nun einen dieser kurzzeitig freien Plätze zu schnappen. Kathi hat nun keinen Platz mehr, steht in der Mitte und ruft eine andere oder die gleiche Obstsorte und versucht wieder einen Platz zu bekommen. Alternativ zu einer Obstsorte kann Kathi in der Mitte auch „OBSTSALAT“ rufen. Alle wechseln nun ihre Plätze. Das Spiel kann jederzeit beendet werden.

P

Personenmemory

- Kurzbeschreibung: Frage-Antwortspiel, Kennenlernen der Teilnehmer
- Material: Stifte, gleichgroße Papierzettel in zwei verschiedenen Farben oder kunterbunt
- Erklärung: Jede:r Teilnehmer:in überlegt sich drei Fragen (auch mehr Fragen sind möglich, allerdings sollten alle Spielenden gleich viele Fragen stellen), welche er:sie von seinen:ihren Mitteilnehmenden beantwortet haben möchte (bspw. Letztes Reiseziel, Lieblingsserie, Bestes Buch, Lieblingsinterpret, usw.). Jede Frage schreibt er:sie auf einen Zettel und faltet diesen. Auf einen Zettel einer bestimmten Farbe wird der eigene Name geschrieben. Alle Namenszettel sollten die gleiche Farbe haben. Die gefalteten Fragezettel werden in der Mitte gesammelt. Die Namenszettel kommen auf einen separaten Haufen.

  Anschließend zieht ein:e Spieler:in eine zufällige Frage und einen Namen. Die gezogene Person beantwortet diese Frage. Auf ihrem Namenszettel wird markiert, dass sie bereits eine Frage beantwortet hat. Die Frage wird aus dem Spiel genommen. Nach drei beantworteten Fragen wird auch der Namenszettel aus dem Spiel genommen. Die gezogene Person darf nach seiner Antwort eine neue Frage und Namen ziehen. Das Spiel geht solange, bis jede:r Spieler:in drei Fragen beantwortet hat und keine Fragezettel mehr übrig sind.

Pinguin und Eisbär

- Kurzbeschreibung: Fangspiel, Aktionsspiel
- Erklärung: Alle Spieler:innen sind Höhlen und stehen breitbeinig da, mit Ausnahme von 2 Spieler:innen.. Diese sind Eisbär und Pinguin. Der Eisbär jagt den Pinguin. Fängt er ihn wechseln Eisbär und Pinguin die Rolle. Rettet sich der Pinguin in eine der Höhlen, indem er zwischen die Beine einer Höhlenperson kriecht, so wird die Höhle zum Eisbären, der Eisbär zum Pinguin und der Pinguin zur Höhle.

  Erweiterungen: Je nach Anzahl der Spieler:innen kann es weitere Pinguine und Eisbären geben.

Pit und Tönnes

- Kurzbeschreibung: Reaktionsspiel
- Material: So viele Stühle wie Mitspieler:innen
- Erklärung: Zwei Stühle werden nebeneinander aufgestellt und der Rest im Halbkreis gegenüber. Die beiden einzelnen Stühle erhalten die Bezeichnung Pit und Tönnes. Die Stühle im Halbkreis werden durchnummeriert. Auf der Seite von Tönnes ist Stuhl Nummer eins und an Pit grenzt der Stuhl mit der höchsten Nummer. Nun setzen sich die Spieler:innen in beliebiger Reihenfolge auf die Stühle und das Spiel kann losgehen: Pit startet mit dem Satz: „Pit ruft Nummer X, Nummer X schläft!". Aufgabe der gerufenen Nummer ist es schnell zu reagieren und zu antworten, bevor Pit zu Ende gesprochen hat. Die Antwort ist dann wie der Satz von Pit: „Nummer X (die eigene Nummer) ruft Nummer Y (andere Nummer), Nummer Y schläft!". Nummer Y wäre hier wieder gefragt schnell zu reagieren und wieder mit dem Satz zu starten. Jede Nummer darf außerdem statt einer anderen Nummer auch Pit rufen (Also: Nummer … ruft Pit, Pit schläft!). Pit hingegen ist der:die einzige, der:die statt einer Nummer auch Tönnes rufen darf. Tönnes darf alle rufen! Jedes Mal, wenn jemand nicht schnell genug reagiert, sich verspricht, falsch reagiert oder eine:n nicht erlaubte:n Spieler:in ruft, muss er:sie auf den Platz von Nummer eins und alle drunter rutschen eine Nummer weiter hoch. Wenn Pit auf den Platz von Nummer eins muss, wird aus der höchsten Nummer Pit und so weiter. Genauso, wenn Tönnes auf den Platz von Nummer eins muss, wechselt Pit auf den Platz von Tönnes, die höchste Nummer wird zu Pit und so weiter. Beachtet, dass ihr bei jedem neuen Platz mit einer anderen Nummer rufen müsst. Jede:r Spieler:in hat das Ziel auf den Platz von Tönnes zu gelangen und möglichst lange dort zu bleiben.

Popcorn

- Kurzbeschreibung: WUP
- Erklärung: Alle laufen gelangweilt und sehr langsam kreuz und quer durch den Raum und sagen „Mais, Mais, Mais,". Eine:r ist das erste Popcorn und darf durch den Raum hüpfen und „pop, pop, pop, …" rufen. Sobald ein Mais von einem Popcorn berührt wird, wird auch er:sie zu Popcorn, solange bis alle Popcorn sind.

R

Rush Hour

- Kurzbeschreibung: WUP
- Erklärung: Die Gruppe steht im Kreis. Alle schauen auf Kommando zu Boden, auf ein weiteres Kommando schauen alle wieder nach oben und sehen dabei einer zufälligen Person in die Augen. Treffen sich zwei, also schauen 2 Personen sich gegenseitig in die Augen, müssen diese so schnell wie möglich den Platz wechseln.

Dieses Spiel kann jederzeit abgebrochen werden.

Reise nach Jerusalem 2.0

- Kurzbeschreibung: Bewegungsspiel
- Material: Zettel
- Erklärung: Variante 1: Jede:r bekommt einen Zettel auf dem entweder „Stuhl“ oder „Mensch“ steht. Während die Musik läuft, werden die gefalteten Zettel wild getauscht. Sobald die Musik aufhört werden die Zettel angesehen und jeder Stuhl kniet sich hin, die anderen setzten sich darauf. Pro Stuhl nur ein Mensch. Wer keinen Stuhl findet scheidet aus. Nachdem „Menschen“ ausgeschieden sind wird ein „Stuhl“ Zettel durch einen „Menschen“ Zettel ausgetauscht.

  Variante 2: Zwei Kreise (innen und außen), jede:r hat eine:n feste:n Partner:in aus dem anderen Kreis. Der innere Kreis sind die „Stühle“, der äußere die „Menschen“. Die Kreise laufen in entgegengesetzter Richtung im Kreis. Wenn die Musik aus ist müssen sich die Paare schnell finden und setzen. Das letzte Paar scheidet aus.

S

Schreikreis

- Kurzbeschreibung: WUP
- Erklärung: Alle stehen im Kreis und schauen auf den Boden. Auf drei dürfen alle hochschauen und eine bestimmte Person ansehen. Treffen sich zwei Blicke, geben die jeweiligen Personen einen Todesschrei von sich und sind ausgeschieden. Gewonnen hat wer als letztes noch im Kreis steht.

Schreispiel

- Kurzbeschreibung: Aktionsspiel
- Erklärung: Die Gruppe teilt sich in zwei Hälften und positioniert sich in ein wenig Entfernung voneinander jeweils auf einer Linie mit dem Gesicht zur Mitte. Je eine:r aus jedem Team stellt sich hinter die gegnerische Linie. Ziel der Teams ist es nun der:m eigenen Spieler:in hinter der Linie ein Wort zuzurufen. Beide Teams spielen gleichzeitig. Versteht diese:r Spieler:in das Wort und kann es korrekt wiedergeben gewinnt das Team die Runde. Die Wörter sollten nicht zu einfach sein, daher empfiehlt es sich mindestens dreisilbige Wörter zur verwenden.

Stierkampf

- Kurzbeschreibung: WUP Material: Zwei Stifte pro Person
- Erklärung: Jeder bekommt einen oder zwei Stift/e. Die Hand wird zur Faust gemacht und anschließend werden die kleinen Finger und Zeigefinger wieder ausgestreckt. Diese sind dann, wie die Hörner eines Stiers. Auf diese werden die beiden Stifte quer daraufgelegt (pro Hand ein Stift), die Finger zeigen dabei nach vorne, dass der Stift nicht runterfällt und beide Finger berührt. Ziel des Spiels ist es nun die Stifte der anderen runter zu schmeißen ohne die eigenen fallen zu lassen. Wer als letzte:r noch einen Stift auf den Fingern hat gewinnt. Kratzen, Beißen, Treten usw. ist natürlich nicht erlaubt. Alles andere schon.

V

Verkehrschaos

- Kurzbeschreibung: WUP
- Material: Augenbinde

Erklärung: Jeder bekommt eine Zahl, einer steht mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises und sagt immer 2 Zahlen. Diese beiden tauschen die Plätze. Wenn die Person in der Mitte jemanden während des Platztausches berührt bevor diese Person sich hinsetzen konnte, dann muss diese Person mit der in der Mitte Platz tauschen und bekommt die Augen verbunden.

W

Wäscheklammersppiel

- Kurzbeschreibung: Aktionsspiel, Fangspiel
- Material: Pro Spieler:in drei Wäscheklammern.

Erklärung: Jede:r Spieler:in bekommt drei Wäscheklammern und platziert diese irgendwo an seiner Kleidung. Ausnahme: Erogene Zonen. Nun ist es die Aufgabe mehr Wäscheklammern zu sammeln, das heißt sie den anderen zu klauen. Diese zusätzlichen Klammern werden ebenfalls am Körper platziert. Am Ende des Spiels gewinnt die Person mit den meisten Klammern.

Z

Zuordnen

- Kurzbeschreibung: Frage-Antwortspiel, Kennenlernspiel
- Material: Zettel und Stifte, Fragen die beantwortet werden sollen (von der Spielleitung erst mal geheim festgelegt)
- Erklärung: Die Gruppe setzt sich in einen Kreis zusammen. Die Spielleitung stellt der Gruppe eine Frage (bsp: Was ist deine größte irrationale Angst?). Nun schreibt jede:r Teilnehmer:in die Antwort auf einen Zettel und legt diesen gefaltet und geheim in die Mitte. Dies wird für alle 3 Fragen wiederholt.

Anschließend zieht, wer dran ist eine Antwort, und überlegt wer diese Antwort gegeben haben könnte. Er gibt den Antwortzettel der entsprechenden Person. Diese Person klärt jetzt auf ob das ihr Zettel ist oder nicht. Ist dies nicht ihr Zettel meldet sich die Person, die diese Antwort wirklich gegeben hat. Nun zieht die Person, die den Zettel final hat eine weitere Antwort. Dies wird solange wiederholt bis keine Antworten mehr in der Mitte liegen.