

**Familienzentrum Stotel
Fredeholzweg 10
27612 Loxstedt**

**Telefon: 04744 - 730770
oder: 04744 - 5522**



Notruf: 112 | Polizei: 110

**Ärztlicher Notdienst: 116 117
Giftnotdienst: 0551 192 40**

Tagesablauf im Kindercamp

8:00	Wecken & Begrüßen der Kinder (Blick ins Zelt)
8:30	Frühstück
danach	Programm*
12:30	Mittagessen
danach	Mittagspause + Mittagswache
14:45 Uhr	Team-Treff (1 Person pro Zeltteam)
15:00	Treffen an der Bühne
danach	Programm*
18:00	Abendbrot
danach	Programm*
ab 21:00	Zähneputzen und bettfertig machen für die Gute-Nacht-Runde im Zelt
Spätestens 21:30	Kinder sind im Zelt und im besten Fall ruhig
spätestens 22:30	Abendrunde (ca. 30 min) – danach Team Café

*Das **Programm** ist entweder ein gemeinsames Event, was vorher vom Event-Team angekündigt wird oder Aktivitäten mit der Zeltgruppe

Am **Tag nach der Nachtwanderung** wird eine Stunde länger geschlafen!
Das Frühstück ist dann um **9:30 Uhr**, das Mittagessen um **13:00 Uhr** und das Abendbrot (Hamburger) ist wie sonst auch um **18:00 Uhr**.

Checkliste – Zeltteam

- ☐ **Tauscht euch über eure KiCa-Erfahrungen aus:**
- 😊 Wie oft warst du schon dabei?
 - 😊 Dieser KiCa-Moment ist dir bis heute im Gedächtnis geblieben.
 - 😊 Worauf freust du dich am meisten?
 - 😊 Darüber mache ich mir Gedanken, wenn an die Zeit im KiCa denke?

- ☐
- Kennenlernspiele planen

1.

2.

3.

4.

Hier gehen auch WUPs

5.

Hier gehen auch WUPs

- ☐
- Kreativprogramm

1	2	3
----------	----------	----------

- ☐ Überlegt euch Spiele für zwischendurch (WUPs, Kooperation, Gruppenspiele, ...)
- ☐ Materialliste schreiben & von der Campleitung checken lassen
- ☐ Absprachen treffen
 - 😊 Wie wollt ihr die Abendrunden gestalten?
 - 😊 Wollt ihr für Absprachen eine WhatsApp-Gruppe gründen?

Materialliste

Programm: _____

Namen: _____

0 Camp 1 | 0 Camp 2

[illegible]

Wochenplan

	Montag Sonntag	Dienstag Montag	Mittwoch Dienstag	Donnerstag Mittwoch	Freitag Donnerstag
8:30		Frühstück	Frühstück	Frühstück (09:30)	Frühstück
Vormittag	ca. 10.30 h Ankunft der Kinder	<i>Zeltprogramm</i>	Zeltprogramm	Ausschlafen Workshops I	ca. 11 h Abreise der Kinder
12:30	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen (13:00)	
Pause	Zeltprogramm	<i>E-Team Aktion</i> (nach Absprache evtl. auch am Vormittag)	Zeltprogramm	Zeltprogramm	
Nachmittag					
18:00	Abendessen	Abendessen	Abendessen	Abendessen	
Abends	Zeltprogramm Lagerfeuer	Zeltprogramm Gute-Nacht-Kirche	Nachtwanderung	Disco	

Wochenplan

	Dienstag Montag	Mittwoch Dienstag	Donnerstag Mittwoch	Freitag Donnerstag	Samstag Freitag
8:30 Frühstück					
Vormittag					
12:30 Mittagessen					
Nachmittag					
18:00 Abendessen					
Abend					

How to Dienste

Alle Dienste werden vor dem Camp festgelegt und hängen im Team-Café aus!

Tischdienst

- Seid 15 Minuten vor dem Essen mit den Kindern bei der Küche und klärt, was ihr zum Tischdecken braucht.
- An jedem Tisch sitzen so viele Personen, wie auf den Sitzplatzkarten steht.
- Die Küchendienst-Teamer verteilen das Essen und werden später abgelöst, um selbst zu essen.
- Es gibt zunächst kleine Portionen, Nachschlag erst, wenn alle versorgt sind.
- Jeder Tisch bringt sein eigenes Geschirr (Teller, Besteck, Becher) in die Küche. Die Lebensmittel werden zu dem Tisch am Ausgang gebracht.

Der Tischdienst bringt die Lebensmittel dann in die Küche, wischt die Tische und trocknet das saubere Geschirr ab.

Team-Café

- Ihr unterstützt das Team, sodass das unser gemeinsames Team-Café ordentlich bleibt:
 - Tische und Boden sauber machen (abwischen, fegen)
 - Müll in den Mülleimer, überfüllte Mülleimer leeren & mit einer neuen Mülltüte versehen
 - Geschirr wegräumen
 - Spülmaschine ein- und ausräumen (bis 0 Uhr kann sie angestellt werden)
 - Herumliegendes Material sammeln
- Motiviert das Team euch zu unterstützen, in dem sie auch für Ordnung sorgen

Getränkediens

- Ihr sorgt für Getränke Nachschub im Kühlschrank im Team-Café:
 - Getränke aus dem Lager holen
 - Pfand zurückbringen
- Wasser für die Kinder an der Getränkestation nachfüllen:
 - Checken, ob genug Wasser zur Verfügung steht, wenn nicht:
 - Leere Kisten wegbringen
 - volle Kisten hinstellen

Kiosk

- Die Kinder können sich in ihrer Mittagspause am Platzeigenen Kiosk Süßigkeiten kaufen (manche Kinder dürfen nicht ins Dorf gehen)
- Eure Aufgabe:
 - Kioskkasse abholen
 - Händewaschen
 - Süßigkeiten ausgeben
 - Campleitung Bescheid geben, wenn Nachschub erforderlich ist

Mittagswache

- Beaufsichtigung der Kinder in der Mittagspause (Gewährleistung der Aufsichtspflicht)
- Zwei Schichten
-

Gut zu wissen

Was geht und was nicht?

Kurz & knapp:

- Um 8 Uhr Kinder nach den Kindern sehen und checken, ob alle wach & startklar sind.
- Mittagspause ist bis 15 Uhr -> 1 Person pro Zeltteam nimmt teil (danach Austausch untereinander)
- Nach dem Programm: Kinder bettfertig machen (Zähneputzen nicht vergessen!), Abschlussrunde im Zelt, Abendrunde und dann Team Café (Wer möchte 😊)
- Team Café = Freizeit, aber auf Ordnung achten.
- Genug Schlaf – ihr müsst fit bleiben!
- Handys werden auf dem Platz nicht genutzt.
- Alkohol nur für Volljährige, erst nach Nachtruhe, nur aus dem Team Café.
- Rauchen ist auf dem Gelände verboten (nur volljährig, außerhalb Sichtweite der Kinder).
- Nachts ist die Nachtwache zuständig (bis 1 Uhr), danach kommt ein externer Sicherheitsdienst.
- Keine Besucher ohne Absprache mit der Leitung.
- Der Platz wird nur nach Rücksprache verlassen.
- Unbefugte Personen ansprechen und zur Leitung schicken.
- Küche nur nach Absprache mit dem Küchenteam betreten.
- Alle wichtigen Infos findet ihr am Whiteboard!

Die Kinder kommen und nun?

Ankunft & Start:

- 8:00 Frühstück, 8:30 Team-Treff (Infos zu deinen Kindern) -> unvorigenommen auf Kinder zugehen.
- Zelt vorbereiten (sauber, Müllsack, Zeltlampe kontrollieren, Anzahl Isomatten checken)
- Kinder melden sich erst bei der Campleitung an und gehen dann zu ihrem Zelt
- Den Eltern & Kindern kurz vorstellen, wichtige Infos bei den Eltern erfragen (Allergien, Schwimmen, Dorf, Fotos)
- Du hast das Sagen – freundlich, aber bestimmt
- Rundgang über den Platz machen (wichtige Orte zeigen: Toiletten, Duschen, Essenszelt, Bastelzelt, Getränke Pavillon, Sanis, Familienzentrum, ...)
- Infos über die Kinder mit Sanis und Campleitung abgleichen

Wichtige Regeln für Kinder:

- Mind. zu dritt ins Dorf + immer an-/abmelden (bei den Sanis)
- Camp-Bank erklären
- Essenszeiten & Abläufe erklären

Während des Camps:

- **Heimweh:** Ablenken, nicht vertrösten, ggf. Leitung einbeziehen
- **Tischdienst:** Tische decken, Essen holen, danach aufräumen & abwischen
- **Essen:** Pünktlich (Kinder ins Zelt schicken, wenn der Tischdienst ruft, wir starten und enden gemeinsam, zusammensitzen)
- **Zelte:** Nichts beschädigen, bei Wetter sichern, Kinder nicht allein lassen, regelmäßig Nachspannen
- **Schlaf:** Auf genug Schlaf achten (Kinder & du selbst).
- **Material:** Immer aufräumen und zurück ins Lager/FaZe bringen! (Spiele, Bastelsachen, Bücher, ...)

- **Regeln:** Erklären & durchsetzen, keine Strafaktionen und leere Drohungen.
- **Team-Café:** Im Familienzentrum findet ihr Nervennahrung (Getränke, Schoki und vieles mehr), Steckdosen für Handys. Bitte haltet euch außerhalb der Pausen nur kurz zum „auftanken“ im Team Café auf
- **Aufsicht:** Immer wissen, wo deine Kinder sind, wenn du nicht da bist melde dich bei deinen Kindern ab und sage ihnen wen sie stattdessen ansprechen können.

Checkliste Rundgang:

- ☐ Toiletten & Duschen und erklärt ihnen die Waschrinnen
- ☐ Familienzentrum (Zutritt für Kinder verboten! -> Situationsabhängig natürlich möglich)
- ☐ Euer Zelt
- ☐ Getränkecke bei den Sanis (Umgang damit)
- ☐ Küchenbereich draußen
- ☐ Sanizelt
- ☐ Essenszelt (Ablauf beim Tischdienst erklären)
- ☐ Großen Rasenplatz zum Spielen
- ☐ Chillecke bei den Pavillons
- ☐ Bastelzelt (Dort ist auch Spielzeug zu finden, wie Bälle etc.) -> auf Ordnung hinweisen

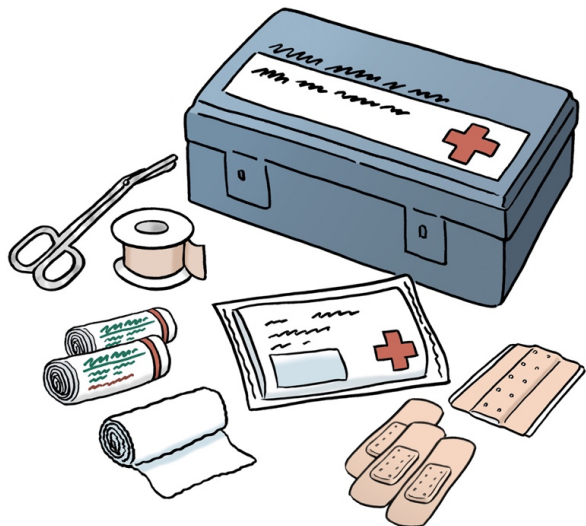
Und was es sonst noch zu sagen gibt:

- ☐ Mindestens zu dritt ins Dorf gehen
- ☐ An- und Abmelden immer bei Sanis mit dem Camp-Ausweis
- ☐ Erklärt den Kindern das Prinzip der Camp-Bank
- ☐ Essenszeiten, Tischdienst und alles, was dazugehört (jedes Zelt sitzt immer zusammen am Tisch, gemeinsamer Anfang, Essensausgabeverteilung, Geschirr am Ende zusammenstellen, ...)



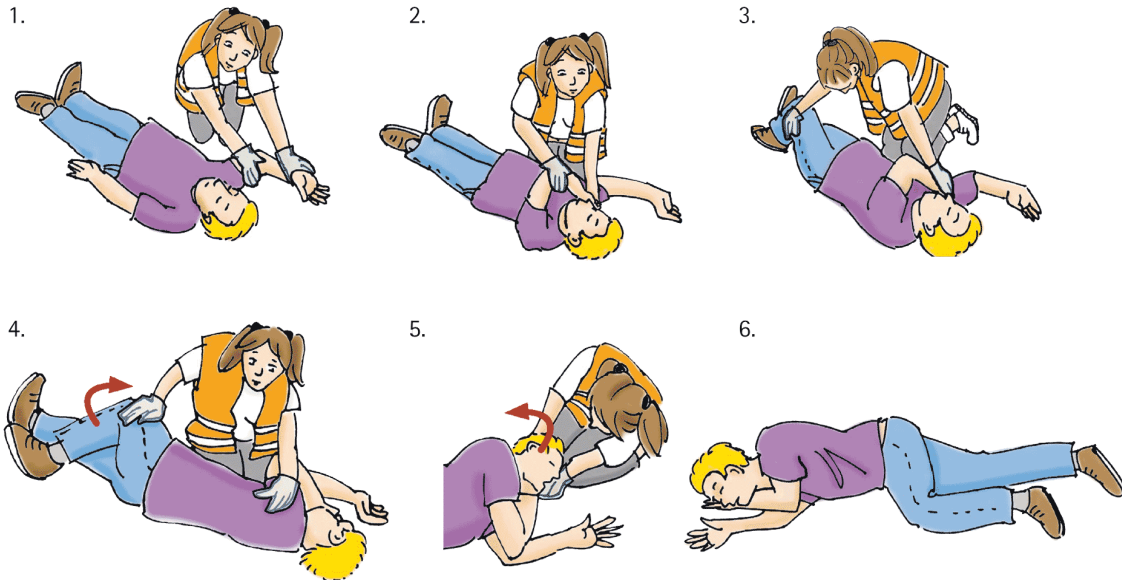
**Bei kleineren
„Wehwehchen“ versorgt
eure Kinder selbst! Kühlpack holen, Wärmflasche machen,
Pflaster kleben, ... -> Wärmflaschen und Pflaster findest du auch im
Team-Café**

**Alles, was eure eigenen Kompetenzen oder Kenntnisse
übersteigt ist ein Fall für die Sanis. Im Zweifel immer erst zu
den Sanis!**



Stabile Seitenlage

Die stabile Seitenlage ist anzuwenden, wenn der Betroffene **bewusstlos** ist, aber eine **Atmung** festzustellen ist. Sie soll verhindern, dass der Betroffene sich infolge fehlender Reflexe z.B. an Erbrochenem verschluckt und daran erstickt. Einem Bewusstlosen deshalb **NIE** Getränke oder Anderes einflößen.



WICHTIG!

Der Rettungsdienst wird auf dem **Campgelände** nur durch die Campleitung oder einem der **Sanis** alarmiert.

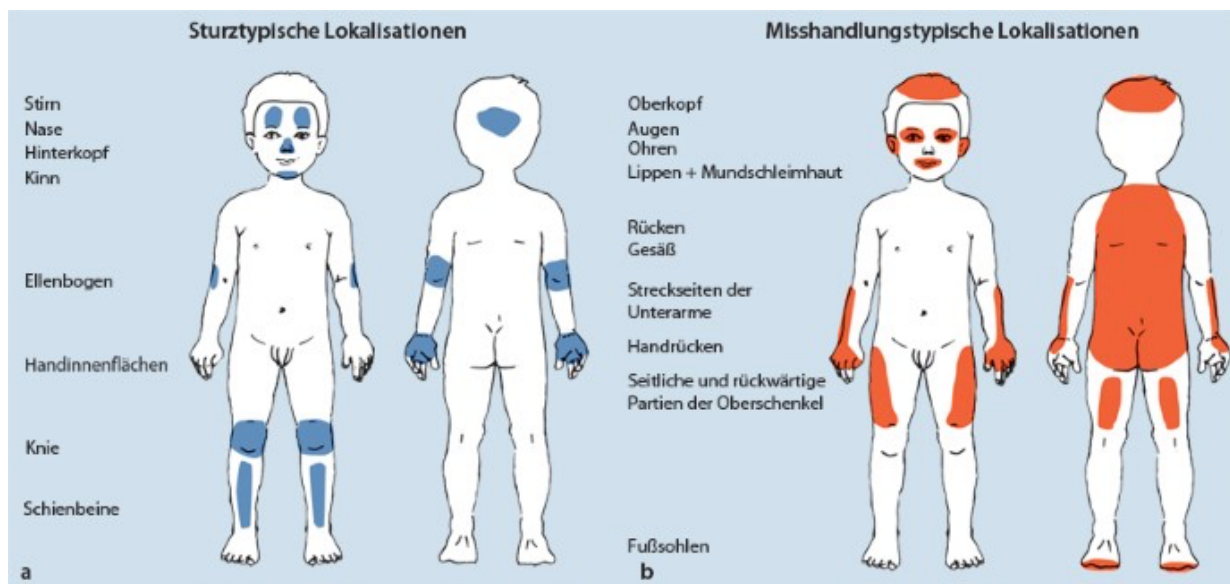


Prävention sexualisierte Gewalt

Zentrale Elemente der Prävention

- **Genaueres Hinschauen:** Achten auf Veränderungen bei Kindern oder Schutzbefohlenen.
- **Grenzen respektieren:** Das Recht auf das Setzen von Grenzen stärken und respektieren.
- **Schutzkonzepte:** Institutionelle Strukturen schaffen, die Übergriffe unmöglich machen oder verhindern.
- **Qualifizierung:** Regelmäßige Schulungen für Haupt- und Ehrenamtliche.
- **Intervention:** Sofortiges Eingreifen, Ansprechpersonen benennen und Hilfe holen.

Typische Verletzungen bei Kindern



GRENZVERLETZUNGEN – WAS TUN?

Tipps für schwierige Situationen oder Verdachtsfälle

Du beobachtest eine unklare Situation? Dir wird von einer Grenzverletzung berichtet? Oft sind Situationen nicht eindeutig oder man verpasst den Moment direkt etwas zu sagen und auf die Situation aufmerksam zu machen. Hier ein paar Tipps, was du in schwierigen Situationen oder Verdachtsfällen beachten solltest.

Ruhig bleiben!

Suche ein Gespräch mit der betroffenen Person, NICHT mit dem*der Beschuldigten.

Keine Versprechungen. Sage nur zu, was dir auch wirklich möglich ist.

Wenn du eine eindeutige Situation mitbekommst, wende dich an die betroffene Person und biete ihr Unterstützung an.

Informiere niemals sofort die Familie der betroffenen Person und erst recht nicht die verdächtige Person.

Halte Gespräche, Situationen und Aussagen schriftlich fest.

Ganz wichtig:
Hol dir Hilfe und kontaktiere eine der verbandsinternen Ansprechpersonen oder einer externen Beratungsstelle. Zusammen überlegt ihr die nächsten Schritte.



Du willst mehr wissen? Infos unter jdav.de/psg und hier:

Feedback

1. Ampel-Methode 🚦

🟢 = gut | 🟡 = mittel | 🔴 = schlecht

➡ Teilnehmende zeigen z. B. Karten oder kleben Punkte.

Bildidee: Eine Ampel mit drei Farben, wo Personen Punkte ankleben.

2. Zielscheiben-Methode 🎯

➡ In die Mitte = sehr gut, außen = schlecht

➡ Verschiedene Themen können bewertet werden.

Eine Zielscheibe, auf der Punkte verteilt sind.

3. Daumen-Feedback 👍

👍 = gut | 👎 = schlecht | 👉 = mittel

➡ Schnell und unkompliziert.

Gruppe zeigt gleichzeitig Daumen hoch/mittel/runter.

4. Wetter-Methode ☀️☁️🌧️

☀️ = super | ☁️ = okay | 🌧️ = schlecht

➡ Gefühle werden symbolisch dargestellt.

Wetter-Symbole auf einem Plakat, die angekreuzt werden.

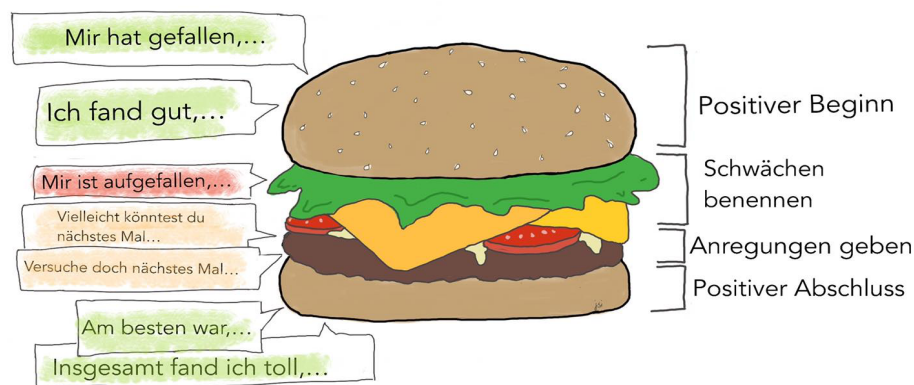
5. Koffer & Mülleimer 🧳🗑️

🧳 = Das nehme ich mit

🗑️ = Das war nicht gut

Feedback Burger

So gebe ich anderen freundlich Rückmeldung



10 goldene Regeln der Spielepädagogik

1. Spiele sollen allen Spaß machen.
2. Entweder spielen alle mit oder keiner. Wichtig: Nicht aufzwingen, wollen einige Kinder nicht mitspielen, musst du dir eine Alternative überlegen.
3. Nenne NIEMALS den Namen des Spieles. Statt den Namen zu nennen, erklärst du einfach was getan werden muss. So vermeidest du, dass die Kinder versuchen dir zu erklären, wie sie das Spiel kennen.
4. Keine Blamier- oder Bloßstellspiele!
5. Stelle klare Regeln auf und lasse dir nicht reinreden. Das Spiel wird so gespielt, wie du es erklärst.
6. Ich habe im Blick, ob das Spiel zu deiner Zielgruppe passt. Sind alle in der Lage mitzuspielen.
7. Wie viel Platz brauche ich für das Spiel? Versuche Gefahrenquellen zu vermeiden oder wegzuräumen und kontrolliere das Gelände, bevor du das Spiel startest. Sind alle richtig angezogen, tragen die Kinder Dinge am Körper die gefährlich werden könnten. Sorge für eine sichere Spielumgebung!
8. Besorge dir das Material für dein Spiel, bevor du startest.
9. Wenn es das Spiel zu lässt, spiele unbedingt mit.
10. Man darf auch Spiele spielen, bei denen es Gewinner gibt. Kinder dürfen lernen zu verlieren. Achte allerdings auf die Gruppendynamik. Manchmal tut es einer Gruppe nicht gut, wenn es nur einen Gewinner gibt. Du musst damit rechnen, dass es bei Gewinnspielen traurige Kinder gibt, das musst du vorher bedenken.

Kennlernspiele

ALLE, DIE...

Dauer: ca. 10 Minuten | Material: Stühle

Spielbeschreibung:

Alle Spieler*innen sitzen im Stuhlkreis. Eine freiwillige Person steht in die Mitte. Die Person in der Mitte sagt nun: „Alle, die ... (z. B. gerne Pizza essen).“ Anschließend müssen alle, die gerne Pizza essen, die Plätze tauschen. Die Person aus der Mitte versucht sich einen Platz zu sichern und sich auf den Stuhl zu setzen. Die Person, die übrig bleibt, ist als Nächstes an der Reihe.

Variation:

Die Spielleitung moderiert und gibt die Anweisungen.

Die Person in der Mitte hat die Aufgabe, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Das kann die Person, die rechts von dem freien Stuhl sitzt, dadurch verhindern, indem sie schnell einen beliebigen Namen aus der Gruppe ruft. Die genannte Person muss nun möglichst schnell auf dem freien Stuhl Platz nehmen. Dadurch wird ein neuer Stuhl frei. Wenn es der Person in der Mitte gelingt sich zu setzen, bevor ein neuer Name genannt wird, muss die Person, die nicht schnell genug reagiert hat, selbst in die Mitte.

BLICKKONTAKT

Dauer: ca. 5 Minuten | Material: kein Material notwendig

Spielbeschreibung:

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Auf Kommando der Spielleitung „Augen runter“ schauen alle auf den Boden und wählen jeweils eine Person aus, behalten diese Information aber für sich. Beim Kommando „Augen hoch“ schauen alle die entsprechende Person an. Treffen sich zwei Blicke, sterben beide theatralisch und scheiden aus. Wer keinen Blickkontakt erwidert bekommt, bleibt im Spiel.

KOFFERPACKEN MIT NAMEN

Dauer: ca. 15 bis 30 Minuten | Material: kein Material notwendig

Spielbeschreibung:

Die Gruppenmitglieder stehen oder sitzen im Kreis. Die erste Person sagt ihren Vornamen und zählt eine Sache auf, die sie gerne mag. Beispiel: „Ich heiße Ramy und mag gerne Luftballons.“ Die nächste Person in der Reihe wiederholt dies und stellt sich selber vor. „Ramy mag gerne Luftballons und ich heiße Lisa und ich mag gerne das Rote Meer“. Die nächste Person wiederholt das und stellt dann vor, was sie selbst mag. Die letzte Person muss die ganze Reihenfolge noch einmal durchgehen.

AMEISENBÄR

Dauer: ca. 10 Minuten | Material: Stühle

Spielbeschreibung:

Alle Gruppenmitglieder sitzen auf Stühlen im Kreis. Es gibt jedoch einen Stuhl weniger als es Spieler*innen gibt. Eine ausgewählte Person wird die „Ameise“, welche nicht sitzt und kurz herausgeschickt wird. Derweil bestimmt der Rest der Gruppe, wer der „Ameisenbär“ ist. Die Ameise wird wieder hereingerufen. Sie geht nun reihum zu jeder Person und fragt: „Ich bin die Ameise und wer bist du?“ Die angesprochene Person nennen ihren Namen: „Ich bin ... (z. B. Paul).“ Fragt die Ameise den Ameisenbären, so antwortet er: „Ich bin der Ameisenbär!“. Auf das Wort „Ameisenbär“ hin wechseln alle rasch ihre Plätze. Die Ameise versucht, schnell einen Platz zu ergattern. Die nun übrig gebliebene Person wird zur neuen Ameise und das Spiel beginnt von vorn.

SORTIERSPIEL

Dauer: ca. 10 Minuten | Material: kein Material notwendig

Spielbeschreibung:

Alle Teammitglieder bewegen sich durch den Raum. Es darf nicht gesprochen werden. Nonverbale Kommunikation ist allerdings erlaubt. Die Spielleitung gibt nun eine Anweisung, wie die Gruppe sich sortieren soll.

Beispiele für die Anweisungen:

Aufstellung nach ...

...Alter

...Schuhgröße

...Geburtstag

...Anfangsbuchstaben des Vornamens

...Körpergröße

Der Spielleitung kontrolliert anschließend, ob die Aufstellung korrekt ist. In der Phase darf natürlich wieder gesprochen werden.

SPEED-PARTNER-INTERVIEW

Dauer: ca. 15 bis 20 Minuten | Material: Stifte, Papier

Spielbeschreibung:

Jedem Teammitglied wird eine andere Person zugeteilt (alternativ: Auslosen oder selbst auswählen lassen). Die Tandems sollen nun ca. 10 Minuten lang spazieren gehen oder sich zusammensetzen. Während dieser Zeit interviewen sie sich. Nach Ablauf der Zeit kommen alle Paare wieder im Plenum zusammen und stellen sich einander der Gruppe vor. Je größer die Gruppe ist, desto wichtiger ist ein zeitliches Limit!

Beispielfragen für die Partnerinterviews: Name, Alter, Geschwister, schulischer und beruflicher Werdegang, Wohnort, Geburtsort, Freizeitgestaltung, Eigenschaften (positiv und negativ), Eltern, Erwartungen an die Gruppe, Wünsche an den Lehrgang etc., Wünsche an die Freizeit, Hobbys, Interessen, Lieblingssport, -tier, -essen, -farbe, ...

WAS WÄRE, WENN...

Dauer: ca. 15 bis 30 Minuten | Material: Stifte, Papier

Spielbeschreibung:

Die Teamleitung nennt den Satz mit dem Beispiel: "Was wäre, wenn ich bei 'Wer wird Millionär' eine Millionen Euro gewinnen würde?". Alle Gruppenmitglieder schreiben nun ihre Antworten auf. Anschließend werden alle Zettel eingesammelt, gemischt und verteilt. Nach der Reihe beginnt die erste Person und liest den gezogenen Zettel vor. Sie hat drei Versuche zu erraten, wer den Satz geschrieben hat. Danach können Fragen gestellt werden.

Beispielsätze:

Was wäre, wenn ich ein Tier wäre?

Was wäre, wenn ich ein Promi wäre?

Was wäre, wenn ich eine Landschaft wäre?

Variationen:

Die ausgefüllten Zettel werden von der Spielleitung eingesammelt, gemischt und vorgelesen. Die Gruppe muss nun erraten, wer die Antwort gegeben hat.

ICH BIN DIE EINZIGE PERSON IM RAUM, DIE...

Dauer: ca. 10 Minuten | Material: ggf. Stühle

Spielbeschreibung:

Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Eine Person stellt sich in die Mitte und beginnt. Sie sagt: „Ich bin die einzige Person im Raum, die ...“. Sie sagt etwas, von dem sie denkt, dass sie die einzige ist, die das kann oder hat. Beispiel: „Ich bin die einzige Person im Raum, die Geige spielt.“ Wenn sie wirklich die einzige ist, darf sie sich wieder hinsetzen und die nächste Person ist an der Reihe. Insgesamt hat jede Person drei Versuche, um etwas zu finden, was sie besonders macht.

ZIPPI! ZAPPI!

Dauer: ca. 15 Minuten | Material: ggf. Stühle

Spielbeschreibung:

Die Teilnehmer*innen stehen im Kreis und eine freiwillige Person steht in der Mitte. Wenn die Person in der Mitte auf jemanden zeigt und „Zipp“ sagt, dann muss diese Person blitzschnell den Namen der links benachbarten Person rufen. Sagt die Person in der Mitte hingegen „Zapp“, so antwortet die angesprochene Person mit dem Namen der rechts benachbarten Person. Auf „Zipp-Zapp“ wechseln alle Teammitglieder

schnell die Plätze und die langsamste Person, die sich keinen Platz im Kreis sichern konnte, geht in die Mitte und führt fort. Wer falsch oder nicht innerhalb von drei Sekunden geantwortet hat, tauscht mit der Person in der Mitte den Platz und das Spiel geht weiter. Das Spiel eignet sich sehr gut bei Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen, zum Lernen der Namen und lockert die Atmosphäre schnell auf.

Varianten: Wer einen Fehler macht, muss z. B. fünf Kniebeugen machen.

DOPPELKREIS

Dauer: ca. 10 Minuten | Material: Musikanlage

Spielbeschreibung:

Die Teilnehmer*innen bilden zwei Kreise, einen Außen- und einen Innenkreis, sodass sich immer zwei Personen aus beiden Kreisen anschauen. Sobald die Gruppenleitung die Musik abspielt, gehen beide Kreise in die entgegengesetzte Richtung. Stoppt die Musik, bleiben alle stehen und bilden jeweils mit der ihr gegenüberstehenden Person aus dem anderen Kreis ein Gesprächsduo. Die Spielleitung sagt: „Stellt euch einander kurz vor.“ Danach setzt die Musik zur nächsten Runde wieder ein. Per Zufall stehen sich immer andere Personen aus den beiden Kreisen gegenüber. Sind die Namen bekannt, können spezifische Fragethemen gestellt werden, wie Hobbys, Wohnort, Lieblingsessen etc.

Varianten:

Die Gruppe stellt sich in einer Gassen-Formation auf, sodass sich immer zwei Personen gegenüberstehen und ein Tandem bilden. Dann nennt die Spielleitung ein Thema (z. B. „Familie“, „Lebensmotto“, „Was macht dich aggressiv?“ etc.). Zu jedem Thema sollen sich alle Tandems zwei Minuten austauschen. Danach verschieben sich alle Gruppenmitglieder ein Stück nach rechts, sodass sich in der nächsten Runde zwei andere Personen gegenüberstehen und über ein neues Thema unterhalten.

SCHNEEBALLSCHLACHT

Dauer: ca. 10 bis 15 Minuten | Material: Stifte, Papier, ggf. Stühle

Spielbeschreibung:

Zu Beginn schreiben alle drei Fakten über sich selbst auf einen Zettel. Die Aufgabe kann offengehalten werden oder die Gruppenleitung gibt drei Fragen vor (z. B. „Was ist der schönste Urlaubsort, an dem du jemals warst?“, „Was ist das Verrückteste, was du jemals gemacht hast?“, „Was bereust du in deinem Leben?“). Dann werden die Zettel zu „Schneebällen“ zusammengeknüllt. Auf Kommando der Gruppenleitung gibt es eine Minute lang eine „Schneeballschlacht“ mit den Zetteln. Ist die Minute vorbei, gibt es ein Signal und jede*r nimmt sich einen Zettel. Alle kommen wieder im Kreis zusammen und nach der Reihe dürfen alle erraten, welche Person hinter den drei Fakten steckt. Auch bei Gruppen, die sich schon länger kennen, ist es erstaunlich, wie viel alle noch über-einander erfahren können.

ZUFÄLLIGE VORSTELLUNG

Dauer: ca. 10 bis 15 Minuten | Material: Fragenkarten

Spielbeschreibung:

Insbesondere bei Kindern fällt es bei Vorstellungsrunden schwer, etwas über sich zu erzählen. Häufig wird das wiederholt, was der bzw. die Vorredner*in gesagt hat. Bei diesem Spiel zieht jede Person ein bis zwei Fragen aus einer Box und beantwortet diese. Neben den Zufallsfragen können auch „klassische Fragen“ vorangestellt werden:

Wie heißt du?

Wie alt bist du?

Was sind deine Hobbys?

Mögliche Zusatzfragen:

Was ist deine früheste Erinnerung in deinem Leben?

Wo hast du schon überall Urlaub gemacht?

Was ist deine Lieblingsfilmszene?

Wie lautet dein Spitzname?

Wo ist dein Lieblingsort?

Was ist dein Lieblingsessen?

Was ist deine Lieblingsmusik?

Was macht dich aggressiv?

Was ist das lauteste Geräusch, welches du jemals gehört hast?

Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in deinem Leben?

Was war das bisher schönste Erlebnis in deinem Leben?

Mit welchem Promi würdest du am liebsten einen Tag tauschen?

Wenn du einen Tag Millionär wärst, was würdest du gerne machen?

Was macht dich besonders?

GUMMIBÄRCHEN ODER KLOPAPIER

Dauer: ca 10-20 min. | Ort: Egal, Stuhl-, Sitzkreis oder Stehkreis

Material: 1 Tüte Gummibärchen oder eine Rolle Toilettenpapier

Spielbeschreibung: Der Spielleiter gibt die Tüte mit Gummibärchen herum. Jeder soll sich so viele Gummiteilchen herausnehmen, wie er möchte. Allerdings sollen diese noch in der Hand behalten werden und nicht sofort in den Mund wandern. Außerdem sollen alle etwas abbekommen.

Nachdem die Tüte herumgewandert ist, kommt die Auflösung: Jeder TN muss reihum so viele Sachen über sich erzählen, wie er Gummibärchen genommen hat. Dies kann sein Name, Hobby, Eigenschaften der Person, Wohnort, Lieblingstier, etc.

Varianten:

Alternative 1: kann das Spiel auch mit einer Rolle Toilettenpapier gespielt werden

Alternative 2: Die anderen Teilnehmer dürfen der Person so viele Fragen stellen, wie sie Gummitierchen hat.



LEGASTHENIE

IN DER SCHULE

Im Bereich der Legasthenie kann nochmal unterschieden werden zwischen einer Lesestörung und einer Rechtschreibstörung, die sowohl gemeinsam als auch getrennt auftreten kann. In beiden Fällen treten auch durch vermehrtes häusliches Üben kaum langfristig Veränderungen ein (vs. "nur eine Phase im Lernprozess").

MERKMALE (AUSWAHL)

- Probleme bei der Stifthaltung und der Nutzung von Scheren oder anderem Arbeitsmaterial
- langsames Schreibtempo, undeutliches Schriftbild
- Schwierigkeiten bei Satzbau und Grammatik
- Verwechseln/Drehen & Zahlen/ Buchstaben
- Probleme beim Einhalten von Linien und Kästchen
- weniger ausgeprägtes Vorstellungsvermögen von Raum-Lage-Beziehungen, rechts und links
- Schwierigkeiten bei Bewegungen und Abläufen im Sportunterricht
- einseitiges Nutzen von Arbeitsmitteln, Körpermitte wird nicht überkreuzt



UNTERSTÜTZUNG

- Haltung der Lehrkraft: Diagnose ernst nehmen, Kindern mit Verständnis begegnen
- mit Visualisierungen arbeiten (z.B. immer gleiche Symbole auf Arbeitsmaterial) und...
- ...kurze schriftliche Arbeitsanweisungen, diese eventuell vorlesen
- farbige Hilfslinien beim Schreiben
- Lesefenster oder Farbschablonen beim Lesen anbieten
- **legastheniefreundliche Schriften verwenden (z.B. Open Dyslexic)**
- begleitende Lerntherapie
- am Tablet/Laptop schreiben lassen (Korrektursoftware erlauben)
- aus dem Fixed Mindset holen --> auch Kinder mit Legasthenie können sich durch genau angepasste Übungen gut weiterentwickeln --> sie müssen wieder Erfolge und Fortschritt spüren
- Rechtschreibnoten aussetzen (Notenschutz)
- sehr fokussiert üben --> ein gezieltes Rechtschreibphänomen, dann erst weiter

STÄRKEN

- ♥ finden oft sehr individuelle Lösungswege
- ♥ hilfsbereit
- ♥ gutes Langzeitgedächtnis
- ♥ kreativ
- ♥ starker Gerechtigkeitssinn, fairer Blick auf Mitmenschen
- ♥ Detailblick, schnelles Erkennen von Zusammenhängen

ANLAUFSTELLEN

<https://www.bvl-legasthenie.de>

<https://www.legakids.net>

GESAMTER ÜBERBLICK

<https://kopfvollgold.de>



ANLAUFSTELLEN FÜR (SCHULISCHE) BERATUNGSTHEMEN

AD(H)S



<https://www.zentrales-adhs-netz.de>



<https://www.adhs.info>



<https://www.adhs-deutschland.de>

WICHTIG:

Unbedingt auch an systemeigene Ressourcen denken. Für viele der Beratungsthemen (besonders z.B. im Bereich Angst oder Mobbing) sind schulpsychologische Beratungsstellen ein guter Anlaufpunkt.



LEGASTHENIE/DYSKALKULIE



<https://www.bvl-legasthenie.de> <https://www.legakids.net>

KLEINER HINWEIS:
Das Puzzlestück als Zeichen für Autismus wird von Betroffenen heute kritisch gesehen.

AUTISMUS



<https://www.autismus.de> <https://autismus-kultur.de>

WAHRNEHMUNGSSTÖRUNGEN



<https://www.stiftung-zuh hoeren.de>



<https://dgpp.de/de/>



<https://www.bsvsb.org>

MOBBING



<https://www.nummergegenkummer.de>



<https://www.juuuport.de/beratung>



<https://www.klicksafe.de>

HOCHBEGABUNG



<https://www.dghk.de>

(Deutsche Gesellschaft für das hochbegabte Kind)

(SCHUL)ANGST



<https://www.mit-kindern-lernen.ch>

Viele Hintergründe und Tipps auch zu ähnlichen Themen wie Prüfungsangst

DYSPRAXIE



<https://www.dyspraxie-online.de>



DYSPRAXIE

IN DER SCHULE

Eine Dyspraxie kann Auswirkungen auf Fähigkeiten der Handlungsplanung (= ideatorische Dyspraxie), das Ausführen von Handlungen (= motorische Dyspraxie) aber auch die sprachliche Koordination (= verbale Dyspraxie) haben. Die Ausprägungen können sich sehr unterschiedlich stark zeigen und denen einer ADHS ähneln.

MERKMALE (AUSWAHL)

- Probleme bei der Stifthaltung und der Nutzung von Scheren oder anderem Arbeitsmaterial
- langsames Schreibtempo, undeutliches Schriftbild
- Schwierigkeiten bei Satzbau und Grammatik
- Verwechseln/Drehen & Zahlen/ Buchstaben
- Probleme beim Einhalten von Linien und Kästchen
- weniger ausgeprägtes Vorstellungsvermögen von Raum-Lage-Beziehungen, rechts und links
- Schwierigkeiten bei Bewegungen und Abläufen im Sportunterricht
- einseitiges Nutzen von Arbeitsmitteln, Körpermitte wird nicht überkreuzt

UNTERSTÜTZUNG

- Haltung der Lehrkraft: **Diagnose ernst nehmen**, auf Impulse von Eltern eingehen, Kindern mit Verständnis begegnen
- mit Visualisierungen arbeiten (z.B. immer gleiche Symbole auf Arbeitsmaterial)
- Schreibmaterial mit speziellen Halterungen verwenden
- farbige Hilfslinien beim Schreiben
- Lesefenster oder Farbschablonen beim Lesen anbieten
- Rückzug zur Konzentration ermöglichen (Schallschutzkopfhörer, Lernbüros, Kapuze, Einzelplätze etc.)
- feste Plätze für eigene und für Klassenmaterialien
- mehrgliedrige Aufgaben nach und nach anbieten
- umfangreiche Aufgaben in kleinere Schritte unterteilen und mit einem visuellen Plan nach und nach anbieten/abhaken

STÄRKEN

- ♥ hohe Ausdauer und Konzentration bei eigenen Interessen
- ♥ hilfsbereit
- ♥ gutes Langzeitgedächtnis
- ♥ kreativ
- ♥ starker Gerechtigkeitsinn, fairer Blick auf Mitmenschen
- ♥ Detailblick, schnelles Erkennen von Zusammenhängen

ANLAUFSTELLEN

<https://www.dyspraxie-online.de>

GESAMTER ÜBERBLICK

<https://kopfvollgold.de>





ADHS

IN DER SCHULE

... ist die Abkürzung für Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung.

Die Kernmerkmale setzen sich zusammen aus einer Aufmerksamkeitsstörung (z.B. erhöhte Ablenkbarkeit), einer Hyperaktivität (z.B. motorische Unruhe und starker Bewegungsdrang) und einer Impulsivität (z. B. erhöhte Reizbarkeit).



MERKMALE (AUSWAHL)

- Schwierigkeiten vor allem mehrgliedrige Arbeitsaufträge zu verarbeiten
- erschwertes Einhalten von Gesprächsregeln (z.B. impulsives Reinrufen)
- Vermeidungsverhalten bei wiederkehrenden Übungsaufgaben
- Schwierigkeiten in der Selbstorganisation
- erhöhtes Bewegungsbedürfnis, das sich bei Nicht-Erfüllung andere Ventile sucht (mit dem Lineal auf dem Tisch klopfen, vom Stuhl fallen)
- eventuell erhöhte Konfliktbereitschaft
- vermehrte „Flüchtigkeitsfehler“
- Übersehen von Details bei schriftl. Aufgaben
- Schwierigkeiten in der Verarbeitung vor allem mündlicher Aufträge

UNTERSTÜTZUNG

- Haltung der Lehrkraft: Diagnose ernst nehmen, auf Impulse von Eltern eingehen, Kindern mit Verständnis begegnen
- mit Visualisierungen arbeiten (z.B. immer gleiche Symbole auf Arbeitsmaterial)
- Rückzug ermöglichen (Schallschutzkopfhörer, Lernbüros, Kapuze, Einzelplätze etc.)
- mehrgliedrige Aufgaben nacheinander präsentieren und nicht als direkte Reihenfolge
- Aufgaben klar abstecken und in kleinere Häppchen aufteilen
- Arbeitszeit ausweiten, aber nur mit ausreichend Pausen zwischendurch
- Tages/-Stundentransparenz
- Rituale und Routinen (morgens, zum Abschluss, für den Übergang in die Arbeitszeit), um das Gehirn zu entlasten
- verantwortungsvolle Klassenaufgaben übertragen
- Begleitung durch eine Integrationsassistentin
- Einsatz von Fidget Toys ermöglichen
- "flexible seating" als Bewegungsangebot

STÄRKEN

- ♥ finden unkonventionelle Lösungswege
- ♥ können schnell einen Überblick gewinnen
- ♥ kreativ
- ♥ begeisterungsfähig
- ♥ krisenfest
- ♥ erkennen Muster und Zusammenhänge
- ♥ starker Gerechtigkeitssinn
- ♥ hilfsbereit

ANLAUFSTELLEN

<https://www.adhs.info>

<https://www.adhs-deutschland.de>

GESAMTER ÜBERBLICK





AUTISMUS-SPEKTRUM

IN DER SCHULE

...ist verbunden mit einer individuellen Wahrnehmungsart und Wahrnehmungsverarbeitung, die Einfluss hat auf soziale Interaktion, auf den Umgang mit sensorischen Erfahrungen, auf die motorische Entwicklung oder auch das eigene Körpergefühl.

MERKMALE (AUSWAHL)

- hohe Anspannung aufgrund ständiger Reizflut (Geräusche, Licht etc.)
- vermehrte Ableitungsmechanismen (auf den Tisch/Boden legen, Stimming, Geräusche erzeugen)
- Schwierigkeiten bei der Teilnahme an Sitzkreissituationen
- Startschwierigkeiten bei Aufgaben
- weniger Flexibilität bei Veränderungen in der Tagesstruktur → Abwehrreaktionen
- Überforderung mit offeneren Arbeitsformen
- verstärktes Regelbewusstsein (starke Reaktionen bei Abweichung)
- weniger aktive mündliche Mitarbeit
- Unterstützungsbedarf bei sozialer Interaktion
- Unterstützungsbedarf bei der Organisation des Arbeitsmaterials und der Aufgaben

UNTERSTÜTZUNG



- Haltung der Lehrkraft: Diagnose ernst nehmen, auf Impulse von Eltern eingehen, Kindern mit Verständnis begegnen (Sie stellen sich nicht an!)
- mit Visualisierungen arbeiten (z.B. immer gleiche Symbole auf Arbeitsmaterial)
- Rückzug ermöglichen (Schallschutzkopfhörer, Lernbüros, Kapuze, Einzelplätze etc.)
- evtl. einseitigen Inhalt in der Brotbox nicht kommentieren
- tägliche Aufgaben klar abstecken und in kleinere Häppchen aufteilen
- Nachteilsausgleich bei mündlichen Aufgaben
- Tages/-Stundentransparenz
- Rituale und Routinen (morgens, zum Abschluss, für den Übergang in die Arbeitszeit)
- mögliche Ausgrenzungsdynamiken im Blick behalten
- Begleitung durch eine Integrationsassistentin
- Raum für Spezialinteresse (z.B. Lieblingsbuch als kurzen Pausenmoment)
- Einsatz von Fidget Toys ermöglichen

STÄRKEN

- ♥ finden individuelle und unkonventionelle Lösungswege
- ♥ geben sich nicht mit oberflächlichen Antworten zufrieden
- ♥ haben oft die Fähigkeit Unehrlichkeit zu enttarnen
- ♥ Detailblick
- ♥ erkennen Muster und Zusammenhänge
- ♥ langes Durchhaltevermögen bei Beschäftigung mit Spezialinteressen

ANLAUFSTELLEN

<https://www.autismus.de/>

GESAMTER ÜBERBLICK

