

gruppenleiter
faden.de

Gruppenleiterleitfaden

Das Handbuch für Betreuer

Version vom 9. Juli 2006

Stephan Herrmann & Gesine Schimmel (*Hrsg.*)

Verfasst von Gruppenleitern des Deutschen Jugendherbergswerkes
Landesverband Thüringen e.V.: S. Herrmann, G. Schimmel, S. Pietzsch, C.
Busse, D. Henkel, F. Eckhardt, D. Hurtig, K. Gerlach

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	8
2	Zielsetzung des Ferienlagers	9
2.1	Urlaub vom Alltag	9
2.2	Spaß und spannende Erlebnisse	9
2.3	Entwicklung eines Bewusstseins für die Natur	10
2.4	Förderung des Selbstbewusstseins	10
2.5	Stärkung der Teamfähigkeit	10
2.6	Sozialer Kontakt und Einordnung in soziale Strukturen	10
3	Der Gruppenleiter	12
3.1	Betreuer, der perfekte Mensch???	12
3.2	Gruppen - Führungsstile	13
3.2.1	Autoritärer Führungsstil	13
3.2.2	Laissez-faire Stil	13
3.2.3	Demokratischer Führungsstil	14
3.3	Gruppenleiter untereinander	14
3.3.1	Konflikte mit anderen Gruppenleitern	15
3.3.2	Probleme mit dem Teamleiter	15
3.4	„Todsünden“ des Gruppenleiters	16
3.4.1	Ausrasten, unkontrollierte Wut	16
3.4.2	Weinen vor den Kindern	17
3.4.3	Ungerechtigkeit gegenüber Kindern	17
3.4.4	Ringkämpfe mit Kindern	17
3.4.5	Mit anderen Gruppenleitern „knutschen“	18
3.4.6	Verliebt in ein Kind	18
4	Die Gruppe	20
4.1	Definition	20
4.2	Gruppen-Phasen	20
4.2.1	Orientierungsphase	21
4.2.2	Klärungsphase	21
4.2.3	Produktive Phase	22
4.2.4	Trennungsphase	22
4.3	Typische Rollen in einer Gruppe	22
4.3.1	Der Außenseiter	23

4.3.2	Der Chef	23
4.3.3	Der Feuermelder	24
4.3.4	Stinkstiefel	24
4.4	Konflikte in der Gruppe	24
5	Rechtslage	26
5.1	Fragen zur Aufsichtspflicht	26
5.1.1	Aufsichtspflicht, was ist das?	26
5.1.2	Mindestalter von Gruppenleitern	27
5.1.3	Aufsichtspflicht von Eltern übernehmen	27
5.1.4	Aufsichtspflicht von anderen Gruppenleitern übernehmen	28
5.1.5	Ausführung der Aufsicht	28
5.1.6	Ruhende Aufsichtspflicht: Was passiert nachts?	29
5.1.7	Baden	29
5.1.8	Aufsicht im Straßenverkehr	30
5.1.9	Altersgrenzen für Kinder und Jugendliche laut JuSchG	31
5.2	Strafrecht	33
5.2.1	Briefgeheimnis	33
5.2.2	Nothilfepflicht, Pflicht Hilfe zu leisten	33
5.2.3	Notwehrrecht	34
5.2.4	Freiheitsberaubung	34
5.2.5	Gewalt, Körperverletzung	34
5.2.6	Sexuelle Handlungen an schutzbefohlenen Kindern und Jugendlichen	35
5.2.7	Voyeurismus	36
5.2.8	Gute-Nacht-Kuss	36
5.2.9	Sexualaufklärung	37
5.2.10	Sexuelle Handlungen von Kindern und Jugendlichen	37
5.2.11	Bestrafung von Kindern	37
5.2.12	Abgabe von Medikamenten an Kinder	38
5.3	Haftung	39
5.3.1	Haftung des Trägers	39
5.3.2	Haftung des Gruppenleiters	39
5.4	Reisevertragsrecht	40
6	Häufige Ferienlager-Krankheiten, was tun wenn?	41
6.1	Verletzungen und Blessuren	41
6.1.1	Nasenbluten	41
6.1.2	Offene Wunden	42
6.1.3	Knochenbrüche	42
6.1.4	Kopfverletzungen	43
6.1.5	Sonnenbrand	43
6.1.6	Sonnenstich	44
6.1.7	Zeckenbiss	44
6.1.8	Wespenstiche	44
6.1.9	Läuse	45

6.1.10	Zahn ausgeschlagen	46
6.2	Krankheiten	46
6.2.1	Durchfall	46
6.2.2	Kopfschmerzen	47
6.2.3	Neurodermitis	47
6.2.4	Fußpilz	48
6.2.5	Tollwut	48
6.2.6	ADS - Aufmerksamkeit-Defizit-Syndrom	49
6.2.7	Hyperaktivität	49
6.2.8	Entwicklungsverzögerungen	50
6.2.9	Essstörungen	50
6.2.10	Legasthenie	51
6.3	Allergien	51
6.3.1	Heuschnupfen	51
6.4	Medikamente	52
6.4.1	Ritalin	52
7	Spiele und Beschäftigungen	53
7.1	Einführung	53
7.1.1	Vorbereitung	53
7.1.2	Der Spielleiter	54
7.1.3	Spielerklärung	54
7.1.4	Das Spiel an sich	55
7.2	Kennenlernspiele	56
7.2.1	Lebendige Statistik	56
7.2.2	Wollknäuel	57
7.2.3	Kreisjonglieren	57
7.2.4	Paar-Malen	57
7.2.5	Lieblingstiere	57
7.2.6	Kleb mich	58
7.2.7	Der große Knoten	58
7.2.8	Knie oder Stuhl	58
7.2.9	Eigenschaften	58
7.2.10	Tic Tac	59
7.3	Bewegungsspiele	60
7.3.1	McDonalds	60
7.3.2	Hundehütte	60
7.3.3	Komm mit - lauf weg	60
7.3.4	Paarhasche	61
7.3.5	Steh! - Geh!	61
7.3.6	Drei sind Einer zuviel	61
7.3.7	Würfel-Staffel	62
7.3.8	Raupe	62
7.4	Mannschaftsspiele	62
7.4.1	Völkerball	62

7.4.2	Volleyball	63
7.4.3	Fußball	64
7.4.4	Ball über die Schnur	65
7.4.5	Brennball	65
7.5	Geländespiele	66
7.5.1	Die etwas andere Schnipseljagd	66
7.5.2	Foto-Ralley	67
7.5.3	Das beklopte Bild	67
7.6	Spaßspiele für Sportfeste	68
7.6.1	Teebeutelweitwurf	68
7.6.2	Sockenzielwurf	68
7.6.3	Wasserbombenvolleyball	68
7.6.4	Hindernislauf I	69
7.6.5	Hindernislauf II	69
7.6.6	Schwammzielen	69
7.6.7	Skilaufen	69
7.6.8	Kirschkerne weitspucken	70
7.6.9	Stabdrehen	70
7.7	Stuhlkreissspiele	71
7.7.1	Knutschfee	71
7.7.2	Sitzwelle	71
7.7.3	Wer bin ich?	71
7.7.4	Meine Bande	72
7.7.5	Grüne Ohren	72
7.7.6	Obstsalat	72
7.7.7	Platzrücken	73
7.7.8	Paranoid	73
7.8	Disco-Spiele	74
7.8.1	Negerkussessen	74
7.8.2	Klopapierwickeln	74
7.8.3	Ballonlatschen	74
7.8.4	Orangentanz	74
7.8.5	Orangen Schlange	75
7.8.6	Zeitungstanz	75
7.8.7	Stuhltanz	75
7.8.8	Dreh die Decke	75
7.8.9	Stopptanz	76
7.8.10	Massenballons	76
7.9	Andere Spiele für Drinnen	76
7.9.1	Merkfix	76
7.9.2	Schokoladen essen mal anders	77
7.9.3	Goofy	77
7.9.4	Zahlenfelder	77
7.9.5	Krebsfußball	78
7.9.6	Zirkus	78

7.9.7	Dschungel	79
7.9.8	Familiensalat	79
7.10	Basteln	80
7.10.1	Freundschaftsbänder knüpfen	80
7.10.2	Scoubidoo	81
7.10.3	Batiken	83
7.10.4	Pappmaschee-Luftballons	83
7.10.5	Gipsfiguren	84
7.11	Sonstige Beschäftigungen	86
7.11.1	Gitarrespielen	86
7.11.2	Lagerfeuer	86
7.11.3	Knüppelkuchenrezept	87
8	Was tun wenn...	88
8.1	...ein Kind Heimweh hat?	88
8.2	...ein Kind ein Bettnässer ist?	90
8.3	...ein Mädchen seine erste Periode bekommt?	91
8.4	...man vergessen hat, einem Kind sein Medikament zu geben?	91
8.5	...es zu Diebstahl kommt, oder welcher vermutet wird?	92
8.6	...Drogen und Alkohol zum Thema werden?	92
8.7	...Bestrafungen notwendig werden?	93
8.8	...sexuelle Kontakte unter Kindern entdeckt werden?	94
8.9	...sexuelle Kontakte unter Betreuern bekannt werden?	94
8.10	...man nicht weiß, was die Schwimmstufen bedeuten?	95
8.11	...Ärger im Elternhaus Thema wird?	96
8.12	...ein Kind weg ist?	96
8.13	...man sich auf einer Wanderung verlaufen hat?	97
8.14	...Kinder unterwegs nicht mehr laufen können?	97
8.15	...die Motivation am Boden ist?	98
8.16	...man am Ende seiner Kräfte ist?	98
8.17	...eine Brille kaputt ist?	98
8.18	...die Ordnung und Hygiene im Zimmer verloren sind?	99
9	Werkzeuge des Gruppenleiters	100
9.1	Informationen über die Kinder einholen	100
9.2	Wichtige Belehrungen	102
9.2.1	Allgemeine Belehrungen	102
9.2.2	Belehrung beim Baden	103
9.2.3	Belehrung im Wald	104
9.2.4	Belehrung in der Stadt/Straßenverkehr	104
9.2.5	Belehrungen bei Geländespielen	104
9.3	Methoden zur Programmvorbereitung	106
9.3.1	Brainstorming	106
9.3.2	6:3:5 - Methode	107
9.3.3	Buchstabieren	107

9.4	Feedback-Methoden	108
9.4.1	Blitzlicht	109
9.4.2	Stimmungsbarometer	109
9.4.3	Graffitizettel	109

1 Einleitung

Der vorliegende Leitfaden für Gruppenleiter in Kinderferienlagern wurde von Betreuern des Deutschen Jugendherbergswerkes Landesverband Thüringen e.V. erstellt. Es ergab sich die Notwendigkeit dafür, da sich insbesondere die neuen Gruppenleiter an mancher Stelle überfordert und hilflos fühlten. Ihnen fehlte ganz einfach Erfahrung und ein paar gute Tipps. An dieser Stelle will der Gruppenleiter-Leitfaden ansetzen: Er will die Erfahrungen der Autoren an die neuen Gruppenleiter weitergeben. Natürlich muss jeder Gruppenleiter selbst seine Erfahrungen machen, aber zu wissen wie andere vorgehen, kann eine wertvolle Inspiration und Rückendeckung sein.

Die Herausgeber verfügen über eine Erfahrung als Betreuer und Teamleiter aus insgesamt 32 Kinderferienlagern seit 1998. Ihr ständiges Engagement in der Kinder- und Jugendarbeit und teilweise auch ihre Ausbildung in diesem Bereich erzeugten einen reichhaltigen Erfahrungsschatz. Gepaart mit den Erfahrungen der anderen Autoren wurde es möglich, dieses praxisrelevante Handbuch für viele Belange im Ferienlager zu erstellen.

Ihr findet hier also sowohl theoretische Grundlagen zum Gruppenleiter, zur Gruppe und den Rechten von Gruppenleitern, praktische Tipps zur Bewältigung von Problemsituationen und zum Umgang mit Krankheiten oder Verletzungen sowie viele Anregungen zur abwechslungsreichen Gestaltung von Ferienlagern.

Der Einfachheit halber wird auf weibliche Formen von Bezeichnungen verzichtet. Kinder sowie Jugendliche werden im Folgenden als „Kinder“ bezeichnet, auch wenn wir uns bewusst sind, dass Kinder über 14 Jahren als Jugendliche bezeichnet werden. Wir sprechen von Ferienlagern, womit Ausfahrten von Kindern für mehrere Tage mit Übernachtungen gemeint sind. Viele der Tipps lassen sich aber auch auf andere Bereiche der Kinder- und Jugendarbeit übertragen.

Wir hoffen, dass wir euch mit diesem Handbuch in der Durchführung und Bewältigung eurer Ferienlager unter die Arme greifen können. Habt ihr im Anschluss an eure Ferienlager noch Ergänzungen oder Verbesserungsvorschläge, seid ihr herzlich eingeladen euch auf www.GruppenleiterLeitfaden.de aktiv zu beteiligen. Dort findet ihr auch immer das aktualisierte Handbuch.

Wir wünschen euch nun ein erfolgreiches, wunderschönes und erinnerungsreiches Ferienlager mit viel Spaß, im Auftrag aller beteiligten Betreuer

Stephan Herrmann und Gesine Schimmel (Hrsg.)

2 Zielsetzung des Ferienlagers

Bevor man als (werdender) Gruppenleiter über alles andere nachdenkt, sollte man sich klar werden, welche Ziele mit einem Ferienlager verfolgt werden sollten. Ferienlager sind nicht, wie oft angenommen, nur als einfache Ferienbeschäftigung gedacht. Vielmehr werden soziale Kompetenzen vermittelt und den Kindern ein Platz gegeben, in dem sie ausspannen und Kraft tanken können. Mit viel Spaß und unter Beachtung pädagogischer Prinzipien lernen die Kinder was für's Leben und sich in einer Gruppe und in einer fremden Umgebung zurecht zu finden.

Einige Ziele von Ferienlagern seien hier kurz erläutert.

2.1 Urlaub vom Alltag

Kinder stehen oft unter Stress, sei es in der Schule, oder einfach nur indem sie sich irgendwelchen Zwängen fügen müssen. Diese Stressfaktoren stauen sich oft auf und können unangenehme Folgen für das Kind haben. Wir bieten dem Kind die Möglichkeit, sich zu entspannen, abzuschalten und alle Zwänge zu vergessen. Oftmals sind die Kinder nach einem Ferienlager ausgeglichener, wirken insgesamt zufriedener und sind wieder leistungsfähiger in der Schule. Für die Kinder ist ein Urlaub, der genau auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist, ebenso wichtig wie für uns Erwachsene.

2.2 Spaß und spannende Erlebnisse

Was wäre ein Urlaub ohne Dinge, die einem Spaß machen? Hier ist der Ansatzpunkt für Ferienlager. Man hält fast ständig Aktionen und Spiele für die Kinder bereit. Der Faktor „Spaß“ steht dabei sehr oft im Mittelpunkt. Die Kinder können so erfahren, daß das Leben auch ohne High-Tech Spielgeräte spannend und abwechslungsreich sein kann.

2.3 Entwicklung eines Bewusstseins für die Natur

Viele Kinder empfinden die Natur als langweilig oder befremdlich. Durch das Bemühen, den Kindern die Natur nahezubringen, durch Wanderungen, Geländespiele und auch aktive Diskussionen über die Natur wird den Kindern die Möglichkeit gegeben, Vorurteile abzubauen und sich der lebendigen Natur bewußt zu werden. Die meisten Kinder sehen die Natur nach einem naturnahen Ferienlager als das an, was sie tatsächlich ist, nämlich ein wichtiger Faktor im Leben eines Menschen, den zu schützen sich lohnt.

2.4 Förderung des Selbstbewusstseins

Die Kinder haben ständig Einfluss auf die Geschehen im Lager. Sei es durch selbstgestaltete künstlerische Beiträge oder auch das Einbringen von eigenen Ideen. Auch bei der Vorbereitung der Aktionen sind die Kinder immer wieder eingebunden. Dabei übernehmen sie selbständig Verantwortung im Lager und bekommen so die Möglichkeit, anderen Kindern zu zeigen, was in ihnen steckt. Das stärkt das Selbstbewußtsein der Kinder und fördert somit ihre Entwicklung. Dazu lernen die Kinder, sich in einer Umgebung zurecht zu finden, die nicht von Richtlinien ihrer Eltern bestimmt ist. Sie haben allerdings auch die Möglichkeit ihr Handeln und das anderer Kinder zu reflektieren. Manchmal erkennen die Kinder so, warum bestimmte Verhaltensweisen immer wieder seitens ihrer Eltern von ihnen erwartet werden.

2.5 Stärkung der Teamfähigkeit

In der heutigen Gesellschaft, in der Teamfähigkeit immer wichtiger wird, bekommt die frühe Entwicklung dieser Fähigkeiten eine besondere Bedeutung. Innerhalb der Gruppe ist das Erleben einer schönen Zeit nur möglich, wenn die Kinder lernen, Konflikte gemeinschaftlich auszutragen und einen kooperativen Umgang aufzubauen. Und auch Geländespiele und viele andere Aktionen funktionieren nur, wenn die jeweilige Gruppe als Team zusammenarbeitet. Es stellen sich dabei oft Erfolge durch „learning by doing“ ein. Die Kinder lernen, daß man als Team mehr erreicht, und auch kleinere Niederlagen im so einfacher wegzustecken sind.

2.6 Sozialer Kontakt und Einordnung in soziale Strukturen

Die Entwicklung der Kinder ist zu großen Teilen auch durch Kontakte zu anderen Kindern geprägt. Im Ferienlager lernt man immer viele Leute kennen und kann so seinen Horizont er-

heblich erweitern. Die Kinder lernen, sich in soziale Strukturen einzuordnen und bekommen die Möglichkeit, einen aktiven Dialog mit anderen Kindern zu führen und gegebenenfalls zu entscheiden, welcher „Typ Mensch“ sympatisch ist, und welcher eher nicht. Außerdem lernen sie, eine begrenzte Zeit mit einem „unsympatischen Menschen“ auszukommen. Dadurch kann die Toleranz der Kinder erheblich gefördert.

3 Der Gruppenleiter

3.1 Betreuer, der perfekte Mensch???

Du bist...

- geduldig
- kommunikativ
- kritikfähig
- teamfähig
- belastbar, sowohl psychisch als auch physisch
- offen für Neues.

Du willst...

- dich geduldig auf jedes Kind individuell einstellen, auf seine Wünsche und Interessen
- dich und andere motivieren
- wenn nötig auf freundschaftliche Art und Weise deine Stellung bewahren können
- deine Erfahrung mit Kindern ausbauen.

Du bist dafür bereit...

- dich und deine Belange hinter die der Kinder zu stellen
- dich mit vollem Einsatz jeden Tag ins Geschehen zu werfen
- ein echter Freund für die Kinder zu werden, dem sie alles anvertrauen können
- dich auch mal zum Clown zu machen und vorbildhaft voranzugehen
- und viel zu lernen und weiterzugeben über...
 - ... vielseitige und altersgemäße Beschäftigungsmöglichkeiten
 - ... Hygiene und Erste Hilfe
 - ... deine Rechte und Pflichten
 - ... das Beobachten und Einschätzen von Situationen
 - ... Kinder und ihre Interessen, Krankheiten, ihren Entwicklungsstand und das, was sie im Moment beschäftigt in TV, Musik, Kino und Spielen.

Und du willst nicht...

- nur billig Urlaub machen und dabei ein bisschen Geld verdienen, ohne dafür viel tun zu müssen.

3.2 Gruppen - Führungsstile

Die Theorie unterscheidet drei grundlegend unterschiedliche Stile, eine Gruppe zu führen. Natürlich gibt die Theorie auch den „besten“ Stil an. Allerdings trifft sich Theorie und Praxis nicht immer, daher sollte man die genannten Hinweise als grobe Richtung nehmen. Jeder Gruppenleiter muss letztlich selbst entscheiden, welcher Führungsstil seiner Art am besten entspricht. Besondere Situationen erfordern auch besondere Maßnahmen.

3.2.1 Autoritärer Führungsstil

„Mein Wille ist Gesetz“- Damit könnte man die Grundeinstellung des Gruppenleiters bei diesem Führungsstil beschreiben. Der Gruppenleiter macht seine Überlegenheit deutlich und stellt hohe Anforderungen. Viele Kontrollen mit Einzel-Kritik sind üblich. Anweisungen werden nicht erklärt.

Zu Beginn mag das funktionieren, einige Gruppenleiter schwören sogar darauf, am Anfang fest an den Zügeln zu ziehen, um sie dann später zu lockern. Diese Methode kann schnell nach hinten losgehen und die typischen Merkmale einer autoritär geführten Gruppen hervorrufen:

- Vollkommene Abhängigkeit vom Gruppenleiter
- Aggressionen und destruktives Verhalten der Kinder
- Keine Stabilität der Gruppe, wenig Kameradschaftlichkeit
- Buhlen um Gunst des Gruppenleiters
- Angst vor dem Gruppenleiter

3.2.2 Laissez-faire Stil

„Macht was ihr wollt, seid vielleicht etwas vorsichtig dabei“ ist wohl die Kernaussage dieses Führungsstiles. Die Gruppe läuft hierbei allein, der Gruppenleiter hält sich weitgehend aus ihr heraus. Hilfe oder Angebote kommen vom Gruppenleiter nur vereinzelt, die Gruppe ist sich selbst überlassen.

Die Gruppe wird in solch einem Fall den Gruppenleiter nicht als solchen akzeptieren. Der Gruppenleiter ist in etwa so fremd wie das Küchenpersonal, eine besondere Bindung wird es nicht

geben. Durch die mangelnde Führung sucht sich die Gruppe im besten Fall selbst einen Anführer innerhalb der Gruppe. Dies ist jedoch meist der Lauteste und mitnichten der Intelligenteste. Darunter wird mittelfristig das Zusammengehörigkeitsgefühl leiden.

Eine derart „geführte“ Gruppe wird nicht automatisch selbständig. Auch wenn die Motive zuweilen edel sind (Freiräume lassen, eigene Erfahrung), ganz ohne Führung geht es eben nicht.

3.2.3 Demokratischer Führungsstil

„Wir sind die Gruppe“ – Das ist der Leitsatz dieses Führungsstiles. Er ist geprägt durch Partnerschaft zwischen der Gruppe und dem Gruppenleiter. Der Gruppenleiter stellt sich auf eine Ebene mit den Kindern. Er hat die gleichen Rechte und entscheidet im Normalfall nicht alles allein. Die Gruppe berät zusammen über wichtige Fragen, der Gruppenleiter bietet hierbei eher Optionen an, ermutigt die Gruppe aber auch, eigene Ideen zu entwickeln.

Laut Theorie wird eine solche Gruppe automatisch friedlich und harmonisch. Die Realität sieht etwas anders aus, doch sind die Vorteile dieses Führungsstils nicht zu läugnen.

- gestärkter Zusammenhalt
- Teamarbeit vereinfacht sich
- Konflikte innerhalb der Gruppe leichter lösbar.
- Gruppenleiter ist sehr beliebt (Theorie: oft Verehrung)
- Kinder lernen Selbständigkeit, Verantwortung für andere

Was auf den ersten Blick so aussieht, als ließe sich der Gruppenleiter auf eine „Stufe mit den Kindern herab“ und büße damit den Respekt der Kinder ein, ist bei genauer Betrachtung von großem Vorteil. Für den Gruppenleiter ist es leicht, eine oder zwei Stufen nach oben zu steigen, falls das nötig ist. Die Kinder kennen fremde Erwachsene aus der Schule, wo oft von oben herab gehandelt wird. Von daher merken die Kinder, dass es ein Geschenk ist, mal auf einer Stufe mit Erwachsenen zu stehen. Und einen „Freund“ (nämlich den Gruppenleiter) zu verärgern kann bedeuten, diesen zu verlieren. Dieses Mittel wirkt erheblich besser, als jedes harte Durchgreifen oder Strafe.

3.3 Gruppenleiter untereinander

Auch Gruppenleiter sind nur Menschen und auch ein Gruppenleiter-Team durchläuft die Phasen einer Gruppe, welche im Abschnitt 3 behandelt werden. Man möchte meinen, dass bei den Gruppenleitern die Klärungsphase entfällt, schließlich ist der Teamleiter klar. Doch weit gefehlt.

Auch ein Teamleiter wird nicht zu einem „Leiter“ der Gruppe, nur weil es auf seinem Vertrag steht. Er muss seinen Platz ebenso klären, wie jeder andere Gruppenleiter. Und wie in jeder Gruppe kann es bei den Gruppenphasen zu Konflikten kommen, die die Arbeit und die Stimmung im Lager beeinflussen.

3.3.1 Konflikte mit anderen Gruppenleitern

Bestehen Probleme mit einem anderen Gruppenleiter, sollte zuerst versucht werden, den Gruppenleiter direkt anzusprechen, die eigenen Bedenken vorzubringen und ihn nach seiner Meinung dazu zu befragen. Meist können so schon die kleineren Dinge aus der Welt geschafft werden.

Traut man sich dies nicht oder sind es schwerere „Vergehen“ sollte man sich an den Teamleiter wenden. Dieser ist jedem Gruppenleiter weisungsberechtigt und kann ggf. Schritte einleiten. Er wird natürlich zuerst mit dem entsprechenden Gruppenleiter reden und evtl. auch ein Gespräch unter sechs Augen einleiten. Dort kann man durch den Teamleiter moderiert das Problem gemeinsam lösen. Hält sich der entsprechende Gruppenleiter nicht an die in den Gesprächen getroffenen Abmachungen, sollte man sich erneut (oder auch dann endlich) an den Teamleiter wenden.

Solche Probleme sollten vorerst in der Gruppe und durch den Teamleiter geklärt werden. Nur wenn dieser nicht fähig oder willig ist, kann man weiter gehen. Man sollte hier also beachten, dass man sich nicht vorschnell an die „höhere Stelle“, wie Herbergseltern o.ä., wendet.

Man sollte auch unterscheiden, um welche „Vergehen“ es sich handelt: Hast du das Gefühl, dass sich der entsprechende Gruppenleiter in deine Gruppe einmischt, kannst du ihm das sagen oder eben zum Teamleiter gehen. Beobachtest du aber Verstöße gegen die Aufsichtspflicht oder hast das Gefühl, dass der Betreuer Gefühle für eines der Kinder hegt, dann ist es nicht deine Aufgabe, dies zu unterbinden. Berichte dem Teamleiter von deinen Beobachtungen oder Befürchtungen und überlasse ihm das weitere Vorgehen. Du hast deine Gruppe zu leiten und kannst dich nicht noch um die Probleme anderer Gruppenleiter kümmern. Dafür gibt es den Teamleiter.

3.3.2 Probleme mit dem Teamleiter

Treten Probleme zwischen Teamleiter und Gruppenleiter auf, sollte so bald wie möglich etwas passieren. Meist belasten diese Dinge die gesamte Stimmung im Lager. Deshalb sollte man sie nicht mehrere Tage mit sich herum tragen. Wenn sich nach 2-3 Tagen noch nicht von allein eine Besserung eingestellt hat, sollte natürlich als erstes das Gespräch mit dem Teamleiter direkt gesucht werden. Die Probleme sollten angesprochen und gemeinsam nach Lösungen gesucht werden. Man sollte sich natürlich dessen bewußt sein, dass dabei auch eigene Fehler zu Tage treten können. Man muss also auch bereit sein ggf. diese einzusehen und Veränderungen anzustreben.

Hat der Teamleiter keine stichhaltigen Argumente vorzubringen und in den nächsten Tagen bessert sich die Lage nicht, sollten als nächstes die Herbergseltern aufgesucht werden. Diese sind dem Teamleiter weisungsberechtigt und können ggf. Maßnahmen einleiten. Vorerst sollte es natürlich nicht Ziel sein den Teamleiter nach Hause zu schicken. Ist er aber absolut nicht kompromissbereit und auch andere Gruppenleiter teilen die Bedenken gegen ihn, ist das wohl das beste Mittel. Vorher sollten aber konstruktive Kompromisse gesucht werden.

Unabhängig von diesen Schritten kann das DJH-Service-Center jederzeit informiert werden. Dort könnt ihr euch Rat und Beistand holen, sowie euch über das weitere Vorgehen informieren. Die Nummer ist 03643 / 85 00 00.

Vor allem muss vermieden werden, die Unstimmigkeiten auf die Kinder zu übertragen! Die Kinder können nichts dafür und haben für ein schönes Ferienlager bezahlt. Auch hinter dem Rücken sollte über diese Probleme nicht getratscht werden. Gruppen- und Teamleiter sind erwachsen und sollten sich auch so benehmen. Bedenkt aber auch immer, dass es in einem Konflikt zwei Seiten gibt und meist jede ein Stück weit ihre Berechtigung hat.

3.4 „Todsünden“ des Gruppenleiters

Es gibt eine Reihe von Fehlern, die einem Gruppenleiter nicht unterlaufen sollten. Die meisten davon sind menschlicher Natur und um sie zu vermeiden, bedarf es daher einer gewissen Selbstkontrolle.

3.4.1 Ausrasten, unkontrollierte Wut

Ein echtes Problem sind Situationen, bei denen der Gruppenleiter derart aufgebracht ist, dass er ausrastet. Die Anzeichen sind

- unkontrolliertes Brüllen
- Verlust der Geduld
- Verlust des Gerechtigkeitssinns
- eventuell Affekthandlungen.

Ein Gruppenleiter, der die Kontrolle über sich verliert, hat für alle Zeit verloren. Die Kinder wissen dann, wo die jeweilige Grenze des Gruppenleiters ist und werden, wenn sie das wollen, diese immer wieder erreichen.

Nur um das klarzustellen: Ein Brüller im richtigen Moment kann zuweilen Wunder bewirken. Allerdings muss der Gruppenleiter von einer Sekunde auf die andere seine Stimme wieder senken können.

Tritt ein solcher Fall ein, sollte mit dem Teamleiter gesprochen werden, um mögliche Ursachen zu finden und diese aus dem Weg zu räumen.

3.4.2 Weinen vor den Kindern

Wird ein Gruppenleiter von seiner oder einer anderen Gruppe dazu gebracht öffentlich zu weinen, tritt in den meisten Fällen die oben genannte Situation ein, dass die Kinder die Grenze kennen und ausnutzen werden.

Auch wenn es schwer ist: Zähne zusammenbeißen und durchhalten. Im Zweifelsfall die Gruppe für einen Moment an einen anderen Gruppenleiter übergeben und sich irgendwo geschützt beruhigen.

In jedem Fall sollte mit dem Teamleiter gesprochen werden und mögliche Ursachen zu finden und diese aus dem Weg zu räumen.

3.4.3 Ungerechtigkeit gegenüber Kindern

Ungerechtigkeit in der Gruppe wird von vielen Kindern schnell wahrgenommen und auch schwer verziehen. Klar gibt es Kinder, die man nicht mag oder auch Lieblingskinder in der Gruppe. Man sollte aber trotzdem versuchen, allen Kindern die gleiche Aufmerksamkeit zukommen zu lassen und auch Belohnung und Strafen vernünftig und gerecht einsetzen.

3.4.4 Ringkämpfe mit Kindern

Dieser Abschnitt handelt nicht von Gewalt gegen Kinder, wie man möglicherweise vermuten mag. Gewalt gegen Kinder, das sollte jedem einleuchten, ist verboten und wird bestraft. Es geht vielmehr um ein oft beobachtetes Phänomen im Ferienlager.

Zuweilen ist man von einzelnen Kindern genervt und überfordert. Besonders die uneinsichtigen Kinder, ohne wahrnehmbare Vernunft können da zu echten Problemen werden. In den meisten dieser Fälle gibt es schließlich Situationen, bei denen ein Kind bei einem Konflikt davonlaufen oder irgendetwas zerstören will. In so einer Situation ist man schnell dabei, das Kind festzuhalten, damit es einem zuhört und sich beruhigt.

Meist hat man als Gruppenleiter in dem Moment verloren. Das Kind wird alles andere tun, als sich zu beruhigen, es wird sich vielleicht in eine Ecke gedrängt fühlen und die Sache verkompliziert sich. Möglicherweise hat das Kind auch in diesem Moment die Grenze erkannt und wird sie später wieder knacken.

Falls ein anderes, unbeteiligtes Kind das beobachtet, kann man als Gruppenleiter auch schnell in Erklärungsnoté gelangen. Der Interpretationsspielraum für Zuschauer und Eltern ist riesig.

Ganz klar: Man sollte so etwas nur dann tun, wenn man sich absolut im Griff hat, also weit entfernt ist von „unkontrollierter Wut“, wenn man mindestens einen Zeugen hat und wenn man vor allem sicher ist, dass das der einzige Weg ist.

Es ist in solchen Momenten oftmals besser, sich Unterstützung vom Teamchef oder anderen Gruppenleitern zu holen. Ein anderer Gruppenleiter kann in solchen Situationen wirklich de-eskalierend wirken. Solange das Kind das Gelände nicht verlässt und auch keine Gefahr für andere Kinder darstellt, ist es manchmal besser, es gehen zu lassen und nach ein paar Minuten mit ihm in Ruhe zu reden.

3.4.5 Mit anderen Gruppenleitern „knutschen“

Es kommt zuweilen vor, dass sich im Ferienlager-Gefühlschaos zwei Gruppenleiter finden. Glückwunsch, aber...

Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass man seine Prioritäten verschieben möchte, weg von der Gruppe, hin zur „neuen Liebschaft“. Man muss da knallhart zu sich sein. Während die Kinder um einen sind, sollte man besonders in so einer Situation nur die Gruppe im Kopf haben. Am Abend, wenn die Arbeit getan ist oder nach dem Lager ist mehr Zeit und Ruhe für die Liebe. Gleiches gilt natürlich auch für Paare, die bereits zusammen angereist sind.

Die jeweiligen Gruppen würden sich bei Knutscherei von Gruppenleitern schnell als Störfaktor fühlen und die Gruppenleitung nach Laissez-Faire abrutschen. Außerdem können solcherlei „sexuelle“ Handlungen den Kindern überaus unangenehm sein.

Der Teamleiter sollte darüber unterrichtet werden, wenn er es noch nicht selbst gemerkt hat.

3.4.6 Verliebt in ein Kind

Manche Kinder, besonders die etwas älteren Mädchen, haben Reize auf die mancher Gruppenleiter reagiert. Das passiert besonders dann, wenn der Altersunterschied zwischen Kind und Gruppenleiter nicht sonderlich groß ist.

Ganz klar: **FINGER WEG!!!**. Das kann zu ernsthaften Konsequenzen führen. Was nach dem Ferienlager passiert, ist die Sache des einzelnen, aber im Ferienlager gilt **Finger weg**. Der DJH Landesverband Thüringen bringt generell jede sexuelle Handlung von Gruppenleitern an Kindern zur Anzeige.

Wegen des Altersunterschiedes zwischen Kind und Gruppenleiter werden beim DJH Thüringen übrigens nur Personen über 18 Jahre vollwertige Gruppenleiter. Es gibt noch den Posten des Gruppenhelfers, der dem Gruppenleiter bei seiner Arbeit unterstützt.

Auch hier sollte man dem Teamleiter wieder rechtzeitig bescheid geben, damit Klarheit im Team herrscht. Sonst kann es schnell passieren, dass der Teamleiter die falschen Schlüsse zieht.

4 Die Gruppe

4.1 Definition

Eine Gruppe ist ein Zusammenschluss von mehreren Menschen, welche sich zusammengehörig fühlen, oder welche ein gemeinsames Ziel verfolgen.

Zusammengehörigkeitsgefühl bildet sich im Ferienlager innerhalb der einzelnen Gruppen aus, aber auch innerhalb des ganzen Lagers. So ist oft zu beobachten, dass andere Gruppen in Herbergen, die nicht zum Ferienlager gehören, als „Fremde“ wahrgenommen werden. Am Zusammengehörigkeitsgefühl in einer Gruppe kann der Gruppenleiter auf direktem Wege nur wenig ändern.

Das Ziel einer Ferienlagergruppe ist etwas schwierig zu definieren. Triviales Ziel ist hierbei, die Zeit gemeinsam zu verbringen. Je deutlicher dieses „Gruppenziel“ ist, desto größer wird wiederum das Zusammengehörigkeitsgefühl. Der Gruppenleiter kann also zum Zusammengehörigkeitsgefühl innerhalb seiner Gruppe beitragen, indem er Ziele klarmacht. Denkbar ist „Wir wollen heute im Wald eine Hütte bauen“ oder „Bei dem Geländespiel gewinnen wir“.

Der Gruppenleiter kann das Gefühl der Zusammengehörigkeit stärken, indem er mit der Gruppe „herausarbeitet“, dass die Ziele nur gemeinsam erreicht werden können.

4.2 Gruppen-Phasen

Eine Gruppe ist kein starres Gebilde, sie ist sehr dynamisch und durch die einzelnen Mitglieder sehr individuell. Das bedeutet, dass keine Gruppe identisch zu einer anderen ist. Trotzdem lassen sich Phasen erkennen, die jede Gruppe mehr oder weniger intensiv durchläuft. Der Gruppenleiter hat in jeder Phase andere Aufgaben.

4.2.1 Orientierungsphase

Zu Beginn sind sich die Kinder unbekannt. Man fühlt sich unsicher und ängstlich. Typisch ist oft die Angst nicht akzeptiert zu werden, oder sich nicht zu verstehen.

Der Gruppenleiter muss die Kinder einzeln willkommen heißen und sie miteinander vertraut machen. Dazu eignen sich Kennenlernspiele. Man sollte als Gruppenleiter aber in dieser Phase auch die Regeln aufstellen. Was in dieser Phase an Regeln nicht eingeführt wurde, wird später zum Kampf.

Ganz wichtig ist es, die Gruppe in dieser Phase genau zu beobachten. Kinder, die in dieser Phase schon „raus“ sind, bleiben draußen, wenn der Gruppenleiter sich nicht intensiv um ihre Integration bemüht. Außerdem ist es für Konfliktlösungen immer gut zu wissen, wer wen mag und wen nicht.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass hier klare Programmpunkte/Beschäftigungen vom Gruppenleiter angeboten werden müssen. Und man sollte sich bewusst sein, dass man von den Kindern in dieser Phase auf seine Grenzen untersucht wird.

4.2.2 Klärungsphase

Nachdem man sich etwas kennt, kann es passieren, dass sich innerhalb der Gruppe Grüppchen bilden, die sich besonders gut verstehen. Mit anderen Worten: Der Zusammenhalt der Kleingruppe ist stärker als der der Gesamten. Geht das über ein gewisses Maß hinaus, dann entstehen Rivalitäten.

Generell herrscht aber in der Klärungsphase ein Kampf um die Führung und Rangordnung. Hierbei kann auch der Gruppenleiter in Frage gestellt werden.

In dieser Phase bekommen unerfahrene Gruppenleiter oft das Gefühl „alles falsch zu machen“. Man sollte sich bewusst sein, dass diese Phase negative Seiten hat und damit leben. Es ist dabei wichtig, Grenzen für Konflikte zu wahren. Streitereien sind normal, Prügeleien nicht. Das bedeutet aber auch, dass die Gruppe bei Konfliktlösungen nicht auf sich allein gestellt sein darf. Üblicherweise kann eine Gruppe in dieser Phase Konflikte nicht allein lösen. Wettkämpfe können in hier hilfreich sein, müssen sie aber nicht. Klärende Gespräche mit einzelnen oder allen sind das Mittel der Wahl.

Aber vorsicht! Man darf sich nicht verleiten lassen, Partei für Kinder zu ergreifen, nur weil man sie besonders mag. Die Gespräche müssen konstruktiv und sachlich sein.

Der Gruppenleiter sollte sich in dieser Phase (wie auch in allen anderen) Rückendeckung vom Teamleiter oder erfahreneren Gruppenleitern holen, dann hat er mehr Kraft und „stemmt“ nicht

alles alleine. Sollte es doch dazu kommen, dass man nicht mehr kann, dann sollte man sofort mit dem Teamleiter sprechen. Ein Gruppenleiter der vor seinen Kindern weint, weil er nicht klarkommt, hat in den meisten Fällen verloren.

4.2.3 Produktive Phase

In dieser Phase sind die Rollen verteilt, Machtkämpfe sind vorbei. Konflikte können oft selbst geklärt werden, die Zusammengehörigkeit ist gefestigt. In dieser Phase können Aufgaben an die Kinder gegeben werden, die vorher der Gruppenleiter erledigte. Das stärkt das Selbstvertrauen der Kinder, weil sie Verantwortung übernehmen.

Der Gruppenleiter kann in dieser Phase Freiräume lassen, die Gruppe kann sich eine Zeitlang selbst beschäftigen und fordert das teilweise auch ein. In dieser Phase kann die Gruppe komplexe Aufgabenstellungen lösen.

Diese Phase ist maßgeblich verantwortlich dafür, ob ein Ferienlager von den Kindern als schön empfunden wird oder nicht. Hieran sollte der Gruppenleiter denken und schöne Erinnerungen schaffen.

4.2.4 Trennungsphase

Jede Gruppe muss sich irgendwann trennen. Entweder weil die Ziele erreicht (oder nicht mehr vorhanden) sind oder weil die Zeit abgelaufen ist.

Oftmals sind die Kinder in der Phase zwiespältig. Zum einen freuen sie sich auf zu Hause, andererseits wollen sie die schöne Zeit verlängern. Hierbei muss der Gruppenleiter einen schönen Abschluss für die Gruppe finden und übermäßige Emotionen wegfangen. Auch Feedback gehört hier mit dazu.

4.3 Typische Rollen in einer Gruppe

Wer kennt sie nicht? Kinder, die sich nicht wie alle anderen benehmen? Kinder, die nörgeln, Kinder, die streiten und schlagen, Kinder, die über alles lachen. Aber wie geht man mit diesen um? Ganz ehrlich, es gibt kein Patentrezept, der Einzelfall entscheidet. Aber es gibt ein paar Erfahrungswerte, die helfen können.

Aber Achtung: Eine Bezeichnung wie Stinkstiefel oder Feuermelder darf einem Gruppenleiter

niemals vor einem Kind über die Lippen gehen, sonst macht man aus einem Feuermelder schnell einen Außenseiter und diese Mischung kann nicht gut sein.

4.3.1 Der Außenseiter

Außenseiter sind von Beginn an „raus“ aus der Gruppe. Sie haben keine richtigen Freunde und werden nicht richtig akzeptiert. Oftmals sind diese Kinder besonders anhänglich und suchen ihre Aufmerksamkeit beim Gruppenleiter.

Der Gruppenleiter muss solche Kinder schnellstmöglich erkennen und noch in der Orientierungsphase gegen lenken. Er sollte versuchen, diese Kinder immer wieder in die Gruppe „mitzunehmen“ und viele Kontaktpunkte schaffen. Im Zweifelsfall sollte man sich eher auf die Seite des „schwächeren“ Außenseiters stellen, um dem Kind das Gefühl von Wert in der Gruppe zu vermitteln. Zuviel Parteinahme und Engagement entzieht dem Außenseiter aber ggf. auch die Verantwortung für seine Integration und ermöglicht es ihm nicht, selbst zu lernen, wie man sich in Gruppen integriert. Ausgewogenheit ist also auch hier für den Gruppenleiter essentiell. Und bewußte Zurückhaltung kann manchmal hilfreich sein, um ein wichtiges Ziel von Ferienlagern zu erreichen.

Aber man sollte sich auch bewusst sein, dass es Kinder gibt, die keinen richtigen Kontakt wollen, oder nicht die soziale Kompetenz haben, um einen solchen aufzubauen. Diese Kinder müssen es nicht unbedingt als schlecht empfinden, wenig Kontakt zu haben. Man sollte solchen Kindern auch keinen Kontakt aufzwingen.

4.3.2 Der Chef

Der Chef fühlt sich als Nummer 1 in der Gruppe und in der Rangfolge knapp hinter (oder gar gleichberechtigt mit) dem Gruppenleiter. Seine Meinung ist die Meinung der Gruppe, auch wenn alle gegen ihn sind.

Der Gruppenleiter sollte die Grenzen klar machen und die Tatsachen verdeutlichen. Der Chef ist ein Kind, wie jedes andere, und sollte ganz bewusst „durchschnittlich“ behandelt werden. Chefs wollen viel Verantwortung in der Gruppe und das kann zur Verführung für den Gruppenleiter werden, ungeliebte Aufgaben weiter zu delegieren. Man muss sich im Klaren sein, dass das der Gruppendynamik nicht unbedingt zuträglich ist.

4.3.3 Der Feuermelder

Es gibt Kinder, die ziehen Ärger nur so an, gewollt oder ungewollt. Diese Kinder sind wie „schwarze Schafe“. Sie stänkern, zerstören, meckern, oder sind einfach nur tolpatschig. Oftmals bekommen „Feuermelder“ in ihrem heimatlichen Freundeskreis so Aufmerksamkeit und diese „Taktik“ nehmen sie mit ins Ferienlager. Schimpfe oder Schelte prallen an solchen Kindern meist wirkungslos ab.

Man sollte versuchen, Talente oder Stärken herauszufinden und diese gezielt einsetzen, um dem Feuermelder Anerkennung auf anderem Wege zu ermöglichen. Natürlich sollte der Feuermelder zur Verantwortung gezogen werden, wenn er etwas anstellt, nur müssen die Methoden andere sein als Schreien und Drohen. Man sollte hier sehr vorsichtig sein. Oftmals gehen bei Gruppenleitern die Alarmglocken an, bevor der Feuermelder zuschlägt. Dann bekommt er Meckerei auf Vorschuss und damit sinkt die Hemmschwelle immer weiter.

4.3.4 Stinkstiefel

Stinkstiefel sind schwer zu begeistern. Alles ist blöd, keine Aktion macht Spaß, Freizeit aber auch nicht. Der Stinkstiefel kann die Stimmung in der ganzen Gruppe zerstören und besonders bei Heimwehkindern schlimme Folgen anrichten.

Der Gruppenleiter sollte auf Kritik eingehen und mit Fakten widerlegen („Klar hat dir das Spiel Spaß gemacht, du hast die ganze Zeit gelacht“). Man kann auch gezielt nach Details oder einer Konkretisierung fragen. Spürt der Gruppenleiter einen schlechten Einfluss auf die Gruppe, sollte er sich den Stinkstiefel zur Seite nehmen und ihm sagen, dass er ihn durchschaut. Es kann manchmal auch nicht schaden, wenn man selbst ein bisschen nörgelt und dem Stinkstiefel zeigt und sagt, wie und dass er nervt und dass man darüber ganz schön traurig ist. Schließlich versucht man die ganze Zeit alles schön zu machen und alles was der Stinkstiefel kann, ist meckern. Ehrlichkeit währt hier oft am längsten.

4.4 Konflikte in der Gruppe

Konflikte in der Gruppe sind natürlich und wichtig. Darüber werden die Positionen innerhalb der Gruppe ausgemacht. Das bedeutet, dass viele Konflikte keines Eingreifens bedürfen. Hat der Gruppenleiter aber das Gefühl, dass der Konflikt negativen Einfluss auf die Gruppe hat, empfiehlt sich ein Eingriff.

Zunächst sollte sich der Gruppenleiter alle Positionen in Ruhe anhören, ggf. einzeln. Zusammen sollten dann Lösungsmöglichkeiten gefunden werden. Falls nötig, sollte das falsche Verhalten herausgestellt werden. Ziel sollte sein, dass die Kinder ihre Schuld selbst einsehen und sich beim

anderen entschuldigen. Meist ist dies zwar nur ein symbolischer Akt, doch hilft er trotzdem die Situation in der Gruppe zu entspannen. Auch wenn es für das Problem keine wirkliche Lösung gibt, normalisiert sich die Lage in der Gruppe häufig nach einem Gespräch.

Ist die Situation so fest gefahren, dass ein klärendes Gespräch ohne Wirkung/Lösung bleibt, sollte man den Teamleiter dazu bitten. Er steht nicht direkt in der Gruppe und wirkt unparteiisch. Durch diesen Umstand und durch die größere Erfahrung des Teamleiters können Probleme oft einfacher werden.

Falls die Situation mit diesen Mitteln aussichtslos scheint, kann man mit dem Teamleiter „guter Bulle, böser Bulle“ spielen. Der Teamleiter geht dazu in die Gruppe, vermeintlich aufgebracht, und setzt der Situation durch diskussionslose „Schimpferei“ ein Ende (böser Bulle halt). Ist die Gruppe hinreichend „erschrocken“ über die Situation, verlässt der Teamleiter die Gruppe. Üblicherweise ist sie jetzt gesprächsbereit und willig eine Lösung herbei zu führen. Der Gruppenleiter führt jetzt in aller Ruhe das Gespräch und versucht dabei auch klar zu machen, dass die Gruppe dem Teamleiter keine Wahl gelassen hat. Er ist schließlich noch mit anderen Sachen beschäftigt als nur mit dieser Gruppe. Über diesen Weg bekommt das Image des Teamleiters keinen Schaden. Der Teamleiter muss anschließend aber wieder ganz normal mit den Kindern umgehen. Das erfordert etwas Nerven und Schauspieltalent aber es funktioniert, zumindest das erste Mal.

Hilft das alles nichts, kann der Gruppenleiter über Strafen nachdenken. Falls sich der Gruppenleiter für Sanktionen entscheidet, müssen diese immer Schuld angemessen sein. Und er sollte vorher überlegen, ob es nicht besser wäre, den Kindern klar zu machen, dass sie den Gruppenleiter traurig machen. Ein schlechtes Gewissen hilft oftmals mehr als Strafen.

Die letzte Instanz sollte es sein, jemanden nach Hause zu schicken. Es gibt Kinder, die können eine Gruppe trotz aller Maßnahmen und Erfahrung des Gruppenleiters zerstören. In diesem Fall ist es für die anderen Kinder besser, wenn der Delinquent die Gruppe verlässt. Vorher muss man aber mit Teamleiter, Träger und Eltern gesprochen haben.

Noch eine Anmerkung dazu: Die Erfahrung zeigt, dass meist kaum die Notwendigkeit besteht ein Kind wirklich nach Hause zu schicken. Sehr viele Ferienlager kommen ohne diese Maßnahme aus. Der Anspruch eines Gruppenleiters sollte nämlich immer sein, dass alle Kinder „durchkommen“. Die bloße Androhung der Heimfahrt kann manchmal schon Wunder wirken.

5 Rechtslage

Die hier vorliegende Aufstellung der Rechtsfragen für Gruppenleiter im Ferienlager dient allen Gruppenleitern, ihre rechtliche Situation richtig einzuschätzen und sich entsprechend geltendem Recht zu verhalten. Dazu wird, basierend auf aktuellen Gesetzen, konkret auf die Besonderheiten im Ferienlager eingegangen, um den Gruppenleiter auf seine Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vorzubereiten.

Wenn wir vom Träger sprechen, meinen wir den Veranstalter des Ferienlagers, z.B. das Deutsche Jugendherbergswerk, Landesverband Thüringen e.V.

Wir haben uns bemüht, alles richtig darzustellen und die Fehler zu minimieren. Falls sich dennoch Fehler eingeschlichen haben, bitten wir um einen kurzen Hinweis an webmaster@GruppenleiterLeitfaden.de. Die Angaben sind ohne Gewähr und ohne rechtsverbindlichen Anspruch.

5.1 Fragen zur Aufsichtspflicht

5.1.1 Aufsichtspflicht, was ist das?

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) trennt zwischen „Personensorgeberechtigten“ und „Erziehungsbeauftragten“ Personen.

Laut *JuSchG §1* Absatz 1, Nr.3 ist personensorgeberechtigt, „[...] *wem allein oder gemeinsam mit einer anderen Person nach den Vorschriften des Bürgerlichen Gesetzbuchs die Personensorge zusteht.*“

Die Personensorge ist laut *BGB §1631* Absatz 1 festgelegt als „[...] *die Pflicht und das Recht, das Kind zu pflegen, zu erziehen, zu beaufsichtigen und seinen Aufenthalt zu bestimmen.*“

Da der Gruppenleiter jedoch kein Recht hat, den Aufenthalt eines ihm anvertrauten Kindes zu bestimmen und auch die Erziehung vor Allem den Eltern (also den Personensorgeberechtigten) vorbehalten sein sollte, ist ein Gruppenleiter nach §1 Absatz 1, Nr.4 des Jugendschutzgesetzes „erziehungsbeauftragt“.

Die Aufgabe des Gruppenleiters ist es, das Kind vor Schaden zu bewahren und auch das Kind zu hindern, anderen zu schaden. Allerdings sieht der Gesetzgeber nicht vor, das Kind davor zu bewahren, sich selbst Schaden zuzufügen. Hier sollte jedoch der Gruppenleiter trotzdem sein Möglichstes tun.

5.1.2 Mindestalter von Gruppenleitern

Damit sind wir bereits bei der Frage angelangt, die viele engagierte Jugendliche beschäftigt: „Wann kann ich Gruppenleiter sein?“

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

Im Klartext heißt das, dass Jugendliche unter 18 Jahren nicht erziehungsbeauftragt sein können. Sie dürften zwar die Aufsicht über Kinder, etwa den kleinen Bruder, übernehmen, allerdings ist es ihnen nicht gestattet, die im Abschnitt Altersgrenzen für Kinder und Jugendliche laut JuSchG erläuterten Erlaubnisse zu erteilen.

Sehr viele Träger lassen Jugendliche ab 16 in voller Eigenverantwortung eine Gruppe übernehmen, allerdings sollten verantwortungsbewusste Träger davon Abstand nehmen. Neben dem oftmals zu geringem Altersunterschied kommt dazu, dass Jugendliche unter 18 noch nicht in dem geforderten Maße geschäftsfähig sind.

5.1.3 Aufsichtspflicht von Eltern übernehmen

In dem Moment, in dem die Eltern das Kind an den Gruppenleiter übergeben haben, ist er voll verantwortlich für das Kind und für Schäden, die es anderen zufügt. Allerdings müssen die Eltern (also die Personensorgeberechtigten) der Betreuung durch den Gruppenleiter zustimmen. Das kann auch stillschweigend erfolgen. Der Träger muss einen Vertrag (mündlich oder schriftlich) mit den Eltern haben, der diese Berechtigung klärt.

§2 Absatz 1 JuSchG hierzu: *„Soweit es nach diesem Gesetz auf die Begleitung durch eine erziehungsbeauftragte Person ankommt, haben die in § 1 Abs. 1 Nr. 4 genannten Personen ihre Berechtigung auf Verlangen darzulegen. Veranstalter und Gewerbetreibende haben in Zweifelsfällen die Berechtigung zu überprüfen.“*

„Voll verantwortlich“ bedeutet aber auch, dass man selbst entscheiden muss, was das Kind darf

und was nicht. Das gilt auch, wenn die Eltern explizit Dinge erlaubt haben, die aber aus der Sicht des Gruppenleiters zu gefährlich erscheinen.

Ein Beispiel: Die Eltern haben erlaubt, dass ihr Kind schwimmen darf. Der Gruppenleiter stellt aber fest, dass das Kind nicht ausreichend gut schwimmen kann (z.B. bei der Schwimmstufe „Seepferdchen“), dann ist der Gruppenleiter verpflichtet, das Kind aus dem tiefen Wasser in Nichtschwimmer-Tiefe zu schicken, auch wenn die Eltern etwas anderes erlaubt haben.

Allerdings darf dieser Spieß nicht umgedreht werden. Was die Eltern ausdrücklich verboten haben, darf der Gruppenleiter nicht erlauben.

5.1.4 Aufsichtspflicht von anderen Gruppenleitern übernehmen

Im Ferienlager passiert es häufig, dass die Aufsichtspflicht von einem zum anderen Gruppenleiter übergeben werden muss. Auch wenn dies nur zeitweise geschieht, sollte man auch hier einen mündlichen „Vertrag“ eingehen. Auch ein Kopfnicken ist denkbar, allerdings ist von dieser „stillschweigenden Übernahme der Aufsichtspflicht“ dringend abzuraten. Natürlich sollten auch die Kinder davon unterrichtet werden, wenn ein anderer Gruppenleiter für sie verantwortlich ist.

Allerdings darf auch nicht vergessen werden, die „Rückübergabe“ der Aufsichtspflicht zu klären.

Ein Beispiel: Ein Gruppenleiter wird heute mit seiner Gruppe einen Tagesausflug machen. Ein Kind fühlt sich unwohl und möchte im Bett bleiben. Der Gruppenleiter übergibt dem Teamleiter die Aufsichtspflicht. Das Kind entschließt sich jedoch kurz vor der Abfahrt doch zum Mitkommen und meldet sich wieder bei seinem Gruppenleiter an. Die Gruppe steigt in den Bus und fährt los. Kurze Zeit später möchte der Teamleiter nach dem Kind schauen, doch es ist verschwunden. Auf dem ganzen Gelände der Herberge ist es nicht zu finden. Der Gruppenleiter hatte vergessen, die Aufsichtspflichtübernahme mit dem Teamleiter abzusprechen.

5.1.5 Ausführung der Aufsicht

Um die Aufsicht auszuführen ist es von größter Bedeutung, dass der Gruppenleiter zu jedem Zeitpunkt über den Aufenthalt „seiner“ Kinder bescheid weiß. Er sollte also größten Wert darauf legen, dass sich die Kinder ab- und wieder anmelden, wenn sie ihren Aufenthaltsort ändern.

Dafür sollten die Kinder natürlich auch immer den Aufenthaltsort ihres Gruppenleiters kennen.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist das Zählen der Kinder. Wer glaubt, er hat seine Gruppe allein

durch „scharfes Hinsehen“ auf Vollzähligkeit geprüft, sollte sich trotzdem immer wieder vergewissern. Falls ihm hier Schlampigkeit nachgewiesen wird, muss er möglicherweise für alle Schäden haften, die resultieren. Doch dazu komme ich im Kapitel 3 noch ausführlich.

Ein besonders wichtiger Punkt ist es, die Kinder so früh wie möglich zu belehren, das heißt ihnen die Regeln darzulegen und ihnen die Gefahren und sonstigen Gegebenheiten z.B. der Unterkunft zu vermitteln. Wird nicht belehrt und es passiert etwas, haftet wiederum der Gruppenleiter.

Natürlich reicht es nicht, nur zu belehren. Man muss prüfen, ob die Belehrungen auch eingehalten werden und im Zweifelsfalle die Belehrung erneuern. Zur Belehrung äußere ich mich im Kapitel 4 erneut.

5.1.6 Ruhende Aufsichtspflicht: Was passiert nachts?

Kein Mensch erwartet von dem Gruppenleiter, dass er 24 Stunden pro Tag seine Kinder im Auge behält. Wenn die Kinder schlafen, ruht auch seine Aufsichtspflicht. Wenn ein Kind allerdings seine Aufmerksamkeit braucht, so beginnt auch seine Aufsichtspflicht wieder.

Es hat sich bei meinen Lagern als sehr praktikabel erwiesen, wenn diese Aufsichtspflicht generell vom Teamleiter übernommen wird, damit die Gruppenleiter am nächsten Tag ausgeschlafen sind.

5.1.7 Baden

Baden ist immer eine schöne Beschäftigung, jedoch sollte hier große Achtsamkeit mitspielen. Zunächst ist es lebenswichtig, dass ein ausgebildeter Rettungsschwimmer dabei ist. Dieser darf auf keinen Fall mitbaden. Ganz wichtig: Die Schwimmstufe Seepferdchen ist nicht gleichbedeutend, dass das Kind schwimmen kann. Hier sollte der Rettungsschwimmer entscheiden, ob das Kind den Nichtschwimmerbereich verlassen darf.

Wir erinnern uns sicher alle an die Regeln, die wir als Kinder mal lernten. Diese haben heute noch Gültigkeit und sind auch für uns bindend:

- Der Gruppenleiter darf die Kinder nur in Gewässer lassen, die er kennt und die er einsehen kann.
- Selbstverständlich sind Schifffahrtswege oder ähnliche Stellen kein Ort zum Baden.
- Nichtschwimmer dürfen nur bis zur Brust ins Wasser.
- Bei aufziehenden Gewittern ist das Wasser sofort zu verlassen.
- Die Kinder dürfen nur dort springen, wo das Wasser tief genug ist.
- Nach dem Essen muss eine Stunde gewartet werden, bis wieder gebadet werden darf.

- Kinder sollten sich nicht zu lange in der Sonne aufhalten.

5.1.8 Aufsicht im Straßenverkehr

Oft ist man bei Ausflügen gezwungen, auf Strassen, ggf. auch ohne Gehweg, zu laufen. Das ist normalerweise eine Selbstverständlichkeit, jedoch ergeben sich in größeren Gruppen einige Besonderheiten. Natürlich wird auch das durch Gesetze geregelt. So schreibt die *StVO in §25, Absatz 1* vor:

„Fußgänger müssen die Gehwege benutzen. Auf der Fahrbahn dürfen sie nur gehen, wenn die Straße weder einen Gehweg noch einen Seitenstreifen hat. Benutzen sie die Fahrbahn, so müssen sie innerhalb geschlossener Ortschaften am rechten oder linken Fahrbahnrand gehen; außerhalb geschlossener Ortschaften müssen sie am linken Fahrbahnrand gehen, wenn das zumutbar ist. Bei Dunkelheit, bei schlechter Sicht oder wenn die Verkehrslage es erfordert, müssen sie einzeln hintereinander gehen.“

Dabei ist bei Gruppen zu beachten, dass immer ein Gruppenleiter mit Abstand vor der Gruppe läuft, einer dahinter. Wenn möglich sollten sich andere Gruppenleiter als „Springer“ dazwischen befinden, um bei Straßenüberquerungen schnell zur Stelle zu sein oder um Kinder zu ermahnen. Hier sollte man sich auf keinerlei Diskussionen einlassen. Gerade die Lücken, die sich auf Wanderungen gern ergeben sind hier ebenfalls nicht zulässig. Der Gruppenleiter läuft immer auf der Fahrbahnzugewandten Seite der Kinder, um im Zweifelsfall schnell ein Kind von der Fahrbahn holen zu können.

§25, Absatz 3 StVO:

„Fußgänger haben Fahrbahnen unter Beachtung des Fahrzeugverkehrs zügig auf dem kürzesten Weg quer zur Fahrtrichtung zu überschreiten [...] Wird die Fahrbahn an Kreuzungen oder Einmündungen überschritten, so sind dort angebrachte Fußgängerüberwege oder Markierungen an Lichtzeichenanlagen stets zu benutzen.“

Auch hier ist mit Gruppen größte Vorsicht geboten. Prinzipiell muss sich eine Gruppe vor Überquerungen der Strasse sammeln. Dann ist es absolut ratsam, dass sich je ein Gruppenleiter zu beiden Seiten der Kinder auf die Fahrbahn stellt (natürlich erst wenn die Fahrbahn frei ist) und erst dann die Kinder über die Strasse eskortiert werden. Sollten Autos unvermittelt folgen, so ist es ratsam, dass die Kinder, die bereits auf der Strasse sind sie fertig überqueren, die restlichen Kinder jedoch stehen bleiben (es ist ja mindestens ein Gruppenleiter bei Ihnen). Wenn die Strasse wieder frei ist, wird die „Eskorte“ neu aufgebaut und dann folgen die restlichen Kinder. Erst dann läuft die Gruppe geschlossen weiter. Der gleiche Vorgang ist natürlich bei Überquerungen von Schienen durchzuführen.

Und natürlich gelten die *Absätze 4 und 5 des §25 StVO:*

„Fußgänger dürfen Absperrungen, wie Stangen- oder Kettengeländer, nicht überschreiten. Absperrbaken (§ 43) verbieten das Betreten der abgesperrten Straßenfläche.“

„Gleisanlagen, die nicht zugleich dem sonstigen öffentlichen Straßenverkehr dienen, dürfen nur an den dafür vorgesehenen Stellen betreten werden.“

5.1.9 Altersgrenzen für Kinder und Jugendliche laut JuSchG

Es stellt sich natürlich die Frage: „Was darf ich in welchem Alter erlauben, was nicht?“

Ich habe mich ja bereits auf das Jugendschutzgesetz gestützt, und auch hier stellt es klare Regeln auf. Allerdings ist die erziehungsbeauftragte Person nicht verpflichtet, alles zu erlauben, was das Gesetz gestattet. Es können eigene, schärfere Regeln sowie Hausordnungen aufgestellt werden.

Beschränkt bedeutet bei dieser Tabelle in Begleitung einer erziehungsbeauftragten Person, nein bedeutet **verboten**, auch in Begleitung der Personensorgeberechtigten.

Natürlich ist der Gruppenleiter bei der Ausführung seiner Aufsichtspflicht zu 100% an die Gesetze gebunden. Besonders junge Gruppenleiter sind oft der Meinung, es ginge in Ordnung, wenn Kinder mit 14 Jahren im Ferienlager trinken und rauchen, schließlich haben sie ja in dem Alter auf Klassenfahrten nichts anderes gemacht. Gruppenleiter mit einer solchen Einstellung gehören nicht ins Ferienlager.

Sie handeln nach [§28, Absatz 1, Nr. 10 JuSchG](#) ordnungswidrig, wenn sie „[...] *ein alkoholisches Getränk an ein Kind oder eine jugendliche Person* [abgeben] *oder ihm oder ihr den Verzehr* [gestatten]“. Gleiches gilt in [§28, Absatz 1, Nr. 12 JuSchG](#) für die Abgabe von Tabak oder die Erlaubnis für dessen Konsum.

		Kinder	Jugendliche	
		unter 14 Jahren	unter 16 Jahren	unter 18 Jahren
§4	Aufenthalt in Gaststätten	beschränkt	beschränkt	ja bis 24 Uhr
§4	Aufenthalt in Nachtbars, Nachtclubs oder vergleichbaren Vergnügungsbetrieben	nein	nein	nein
§5	Anwesenheit bei öffentlichen Tanzveranstaltungen (Ausnahmegenehmigung durch die zuständige Behörde möglich)	beschränkt	beschränkt	ja bis 24 Uhr
§5	Anwesenheit bei Tanzveranstaltungen von anerkannten Trägern der Jugendhilfe, bei künstlerischer Betätigung oder zur Brauchtumpflege.	ja bis 20 Uhr	ja bis 22 Uhr	ja bis 24 Uhr
§6	Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen, Teilnahme an Spielen mit Gewinnmöglichkeit	nein	nein	nein
§7	Anwesenheit bei jugendgefährdenden Veranstaltungen und in Betrieben (Die zuständige Behörde kann durch Alters- oder Zeitbeschränkung sowie andere Auflagen das Verbot einschränken)	nein	nein	nein
§8	Aufenthalt an jugendgefährdenden Orten	nein	nein	nein
§9	Abgabe / Verzehr von Branntwein (Schnaps), branntweinhaltigen Getränken und Lebensmitteln	nein	nein	nein
§9	Abgabe / Verzehr anderer alkoholischer Getränke (Ausnahme: Erlaubt bei 14 und 15-jährigen in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person)	nein	nein	ja
§10	Abgabe und Konsum von Tabakwaren	nein	nein	ja
§11	Besuch öffentlicher Filmveranstaltungen, nur bei Freigabe des Films und des Vorspanns entsprechend des Alters des Kindes (Kinder unter 6 Jahren nur in Begleitung einer erziehungsberechtigten Person, die Anwesenheit ist grundsätzlich an die Altersfreigabe gebunden. Ausnahme: Filme ab 12 Jahren, hier ist die Anwesenheit ab 6 Jahren in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person gestattet)	ja bis 20 Uhr	ja bis 22 Uhr	ja bis 24 Uhr
§12	Abgabe von Bildträgern, Filmen oder Spielen, mit Freigabe entsprechend des Alters des Kindes	ja	ja	ja
§13	Spielen an elektronischen Bildschirmgeräten ohne Gewinnmöglichkeit, mit Freigabe entsprechend des Alters des Kindes	ja	ja	ja

5.2 Strafrecht

Wie eingangs erwähnt, ist der Gruppenleiter zu 100% an die geltenden Gesetze gebunden. Daher verbietet sich automatisch alles, was auch für eine einzelne Person verboten ist, etwa unbefugtes Betreten von Privatgrundstücken (§123 StGB, „Hausfriedensbruch“). Für den Gruppenleiter ergeben sich mit der Gruppe allerdings einige Besonderheiten, auf die er auch gesondert achten muss:

5.2.1 Briefgeheimnis

§202 StGB, Absatz 1:

„Wer unbefugt

- 1. einen verschlossenen Brief oder ein anderes verschlossenes Schriftstück, die nicht zu seiner Kenntnis bestimmt sind, öffnet oder*
 - 2. sich vom Inhalt eines solchen Schriftstücks ohne Öffnung des Verschlusses unter Anwendung technischer Mittel Kenntnis verschafft,*
- wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft[...].“*

Das bedeutet im Klartext, dass der Gruppenleiter, keine Briefe der Kinder öffnen darf oder den Inhalt eines Briefes sonst wie in Erfahrung bringen, der nicht für ihn bestimmt ist. Jedoch ist es manchmal besser, wenn Briefe der Kinder die Eltern nicht erreichen, z.B. wenn ein Kind gerade in der Gruppe gehänselt wurde und weinend nach Hause schreibt. Da braucht man kein Briefgeheimnis verletzen, um zu wissen, was da geschrieben steht. Man darf einen Brief jedoch auch nicht einbehalten. Also was tun? Nun, es ist wohl das Beste, sich sofort zu dem Kind zu setzen und mit ihm darüber zu sprechen, eine Lösung für sein Problem suchen. Vielleicht kann man das Kind dazu bewegen, den Brief zurückzustellen.

5.2.2 Nothilfpflicht, Pflicht Hilfe zu leisten

Der Gruppenleiter hat eine Nothilfpflicht. Das bedeutet, er muss die ihm anvertrauten Kinder vor Gefahren schützen. Er muss sich sozusagen für die Kinder wehren, wenn diese nicht in der Lage dazu sind.

Ein Beispiel: Ein Gruppenleiter ist mit seiner Gruppe auf einem Ausflug. Ein Kind wird von einem betrunkenen Passanten bedroht. Hier muss der Gruppenleiter eingreifen.

§323c StGB:

„Wer bei Unglücksfällen oder gemeiner Gefahr oder Not nicht Hilfe leistet, obwohl dies erforderlich und ihm den Umständen nach zuzumuten, insbesondere ohne erhebliche eigene Gefahr und ohne Verletzung anderer wichtiger Pflichten möglich ist, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.“

5.2.3 Notwehrrecht

Auf der anderen Seite hat der Gruppenleiter die Möglichkeit, sich gegen Angriffe von Kindern zu wehren. § 34 StGB sagt dazu:

„Wer in einer gegenwärtigen, nicht anders abwendbaren Gefahr für Leben, Leib, Freiheit, Ehre, Eigentum oder ein anderes Rechtsgut eine Tat begeht, um die Gefahr von sich oder einem anderen abzuwenden, handelt nicht rechtswidrig [...]. Dies gilt jedoch nur, soweit die Tat ein angemessenes Mittel ist, die Gefahr abzuwenden.“

Das bedeutet im Klartext, dass sich ein Gruppenleiter mit angemessenen Mitteln gegen Angriffe gegen sich schützen darf.

5.2.4 Freiheitsberaubung

Ein Gruppenleiter darf kein Kind fesseln, einsperren oder sonst wie seiner Freiheit berauben. Weder zum Spaß, noch als Strafe.

Das StGB §239 Absatz 1 hierzu:

„Wer einen Menschen einsperrt oder auf andere Weise der Freiheit beraubt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.“

5.2.5 Gewalt, Körperverletzung

Der Bereits erwähnte §1631 BGB erläutert im Absatz 2:

„Kinder haben ein Recht auf gewaltfreie Erziehung. Körperliche Bestrafungen, seelische Verletzungen und andere entwürdigende Maßnahmen sind unzulässig.“

Dass Kinder weder zu schlagen noch sonstiger körperlicher und seelischer Gewalt auszusetzen sind, dürfte außer Frage sein. Doch auch hier steckt der Teufel im Detail.

Ein Beispiel: Eine Gruppe Jungs hat Mist gebaut und zur Strafe wird für das ganze Lager die geplante Disco gestrichen (auch wenn das sicher keine vernünftige Bestrafung ist). Der Gruppenleiter kommt auf die Idee, dass die Jungs es dem ganzen Lager selbst sagen sollen. Er lässt alle Kinder im Kreis um sie Aufstellung nehmen und die Jungs sollen anfangen. Er selbst steht außerhalb vom Kreis. Einige Kinder sind derart ungehalten darüber, dass die Disco ausfällt, dass sie einem der Jungen eine Ohrfeige geben.

Auch hier hat sich der Gruppenleiter strafbar gemacht. Mindestens der unterlassenen Hilfeleistung (schließlich war vorherzusehen, dass so etwas passieren könnte), der Körperverletzung (§223 StGB Absatz 1: *„Wer eine andere Person körperlich misshandelt oder an der Gesundheit schädigt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.“*) oder gar der schweren Körperverletzung (§224 StGB Absatz 1: *„Wer die Körperverletzung [...] 4. mit einem anderen Beteiligten gemeinschaftlich oder 5. mittels einer das Leben gefährdenden Behandlung begeht, wird mit Freiheitsstrafe [...] bis zu zehn Jahren [...] bestraft.“*).

5.2.6 Sexuelle Handlungen an schutzbefohlenen Kindern und Jugendlichen

§174 StGB Absatz 1:

„Wer eine andere Person

1. mit Gewalt,

2. durch Drohung mit gegenwärtiger Gefahr für Leib oder Leben oder

3. unter Ausnutzung einer Lage, in der das Opfer der Einwirkung des Täters schutzlos ausgeliefert ist,

nötigt, sexuelle Handlungen des Täters oder eines Dritten an sich zu dulden oder an dem Täter oder einem Dritten vorzunehmen, wird mit Freiheitsstrafe nicht unter einem Jahr bestraft.“

Ein Gruppenleiter hat sexuelle Handlungen an ihm anvertrauten Kindern prinzipiell zu unterlassen. Doch auch hier wieder die Detailfrage. Was ist eine sexuelle Handlung? Nun, alles das, was das Kind selbst oder andere als sexuelle Handlung interpretieren würden.

Mit anderen Worten: Wenn ein Gruppenleiter seine Kinder umarmt ist das sicher noch keine sexuelle Handlung. Der Interpretationsspielraum ist relativ klein. Hat der Gruppenleiter jedoch nur eine Badehose an, seine Gruppenkinder ebenfalls, so ist der Interpretationsspielraum deutlich größer. Auch wenn die Absicht nicht vorhanden ist, könnte es als sexuelle Handlung gedeutet werden.

Das Wichtigste für den Gruppenleiter in solchen Situationen ist es, sich Zeugen zu sichern. Möglichst viele, damit niemand anfangen kann, an seinen Absichten zu zweifeln. Ich unterstelle einmal, dass der Gruppenleiter keine sexuell geprägten Absichten hat.

Ein Beispiel: Ein Gruppenleiter lässt ein Mädchen während der Mittagspause in sein Zimmer,

weil sie Frust zu Hause hat, den sie sich gern von der Seele reden will. Ein anderes Mädchen ihrer Gruppe, das ausgerechnet in diesen Gruppenleiter verliebt ist, sieht das und erzählt zu Hause eifersüchtig, dass das Mädchen über 1 Stunde bei ihm drin war und hinterher ganz fertig ausgesehen hat. Der Interpretationsspielraum ist riesig. Wenn die Mutter des Mädchens daraufhin die Polizei anruft ist der Gruppenleiter stark in Bedrängnis. Die Beweislast hängt leider an ihm.

Dieses Beispiel klingt konstruiert, ist aber leider sehr nah an der Realität. Die Eltern sind (zurecht) ängstlich und reagieren schnell über. Hätte der Gruppenleiter seine Tür offengelassen oder noch besser das Gespräch nach der Pause draußen in Sichtweite der anderen Kinder geführt, wäre der Interpretationsspielraum Null.

5.2.7 Voyeurismus

Voyeurismus, auch ungewollt, ist eine nicht zu unterschätzende Gefahr für den Gruppenleiter. Denn er könnte absolut unbeabsichtigt in diese Falle tappen. Es genügt, dass er unachtsam eine Tür öffnet, hinter der sich ein Kind gerade auszieht. Auch hier ist der Interpretationsspielraum groß. Natürlich setze ich auch hier voraus, dass der Gruppenleiter keine sexuell geprägten Absichten hat.

Besser ist es, zu klopfen und eine eindeutige Antwort abzuwarten. Sollte es dennoch einmal passieren, dann sollte der Gruppenleiter sofort die Tür schließen und sich anschließend entschuldigen. Also eine klare Position beziehen und seine Absichten klar darlegen. Allerdings bleibt diese Situation heikel.

5.2.8 Gute-Nacht-Kuss

Ein „Gute-Nacht-Kuss“ ist zwar für viele Kinder ganz normal und auch wichtig, allerdings ist ein solcher Kuss streng genommen eine sexuelle Handlung. Viele Gruppenleiter geben aus Prinzip jedem ihrer Kinder einen „Gute-Nacht-Kuss“, weil sie es für wichtig empfinden, dass der Tag für die Kinder liebevoll endet. Es gibt allerdings Kinder, die das nicht gewöhnt sind und auch nicht wünschen, sich aber nicht trauen „nein“ zu sagen. Damit macht sich der Gruppenleiter strafbar nach §174 StGB Absatz 1 an eben diesen Kindern, ohne es zu wissen.

Daher sollte ein Gruppenleiter, wenn er das für nötig hält, einen „Gute-Nacht-Kuss“ prinzipiell nur anbieten, das macht das „Nein-sagen“ einfacher für die Kinder. Noch besser ist es, nichts derartiges anzubieten. Die Kinder, die das unbedingt brauchen und vermissen, wenden sich in der Regel von selbst an die Gruppenleiter.

Männliche Betreuer haben derartige Zuwendungen bei Mädchen-Gruppen generell zu unterlassen.

5.2.9 Sexualaufklärung

Prinzipiell ist es nicht erlaubt, Kinder und Jugendliche „aufzuklären“ während einem Ferienlager. Das ist ein Eingriff in ihre sexuelle Entwicklung und soll vermieden werden.

Wenn allerdings ein Jugendlicher eine konkrete Frage zum Thema Sexualität stellt, so kann man das Einverständnis der Eltern voraussetzen und diese Frage ohne Ausschmückungen und Verschönigungen beantworten.

5.2.10 Sexuelle Handlungen von Kindern und Jugendlichen

§180 StGB Absatz 1:

„Wer sexuellen Handlungen einer Person unter sechzehn Jahren an oder vor einem Dritten oder sexuellen Handlungen eines Dritten an einer Person unter sechzehn Jahren 1. durch seine Vermittlung oder 2. durch Gewähren oder Verschaffen von Gelegenheit Vorschub leistet, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.[...]“

Das bedeutet, wenn ein Gruppenleiter sexuellen Handlungen von Kindern unter 16 Jahren Gelegenheit verschafft (also Vorschub leistet), macht er sich strafbar. Auch hier ist es wieder eine Frage des Alters und des Interpretationsspielraumes. Ein harmloser „Ferienlager-Kuss“ von 15- und 16 Jährigen ist sicher unproblematisch.

Zu beachten ist hierbei, dass das Alter des „Dritten“ nicht festgelegt ist. Es kann sich hierbei also auch wieder um ein Kind unter 16 Jahren handeln. Das bedeutet also, dieses Gesetz greift auch bei sexuellen Handlungen von Kindern unter 16 Jahren mit anderen Kindern unter 16 Jahren.

5.2.11 Bestrafung von Kindern

Ich habe bereits etliche nicht zulässige Strafen genannt. Dazu gehören Freiheitsentzug, Gewalt und körperliche Züchtigung sowie Erniedrigung (zum Beispiel durch kalte Duschen). Natürlich verbietet es sich auch, ein Kind ohne Abendbrot ins Bett zu schicken.

Man sollte bei der Wahl der Bestrafung immer scharf über das Maß der Strafe nachdenken. Es sollte angemessen sein und keinesfalls geleitet von persönlichen Ab- oder Zuneigungen.

Auch die Art und Weise, wie eine Strafe verhängt wird ist wichtig. So ist es sicher zweifelhaft, ein Kind vor den Augen aller für ein geringes Vergehen lautstark zu bestrafen.

5.2.12 Abgabe von Medikamenten an Kinder

Ein Unfall ist immer ärgerlich, jedoch gibt es bei fast jedem Ferienlager kleinere Blessuren oder Verletzungen. Ein Gruppenleiter sollte auf jeden Fall einen DRK-Schein besitzen, der nicht älter als 2 Jahre ist. Am günstigsten ist natürlich eine Ausbildung „Erste Hilfe am Kind“.

Aber noch etwas Anderes ist von Bedeutung. Die Abgabe von Medikamenten jeder Form ist für den Gruppenleiter untersagt. Dieses Recht steht einzig den Personensorgeberechtigten zu und im Notfall einem Arzt, dem die „*Geschäftsführung ohne Auftrag*“ (vgl. §677 BGB) erlaubt ist.

Gibt ein Gruppenleiter einem Kind ohne die ausdrückliche Erlaubnis der Eltern ein Medikament handelt er im Sinne von §678 BGB gegen den Willen der Personensorgeberechtigten. Dieses Gesetz besagt: „*Steht die Übernahme der Geschäftsführung mit dem wirklichen oder dem mutmaßlichen Willen des Geschäftsherrn in Widerspruch und musste der Geschäftsführer dies erkennen, so ist er dem Geschäftsherrn zum Ersatz des aus der Geschäftsführung entstehenden Schadens auch dann verpflichtet, wenn ihm ein sonstiges Verschulden nicht zur Last fällt.*“

Dieses Gesetz klingt ja zunächst so, als hätte es keinen Belang für den Gruppenleiter, jedoch gilt dieses Gesetz nicht nur für „Geschäfte“ im eigentlichen Sinne, sondern immer, wenn eine Person ungefragt den mutmaßlichen Willen einer zweiten Person durchführt. Z.B. wenn man in eine Wohnung einbricht, um ein Feuer zu löschen. Man kann in diesem Fall davon ausgehen, dass der Besitzer der Wohnung damit einverstanden ist, da ein schwerer Schaden verhindert würde.

Also übernimmt der Gruppenleiter die „Geschäftsführung“, wenn er dem Kind Medikamente gibt. Der „Geschäftsherr“ ist in diesem Fall der Personensorgeberechtigte. Da wir aber dessen Willen nicht kennen, handelt der Gruppenleiter im Sinne dieses Paragraphen gegen eben diesen Willen.

Also bevor der Gruppenleiter einem Kind ein Medikament gibt, ist mit den Eltern zu sprechen.

Ein Beispiel: Ein Kind erzählt seinem Gruppenleiter, es müsse jeden Tag 2 Tabletten nehmen, die es auch bei sich hat. Auf dem Zettel der Eltern für den Gruppenleiter ist dazu jedoch nichts vermerkt. Der Gruppenleiter erlaubt das und handelt somit im Sinne des §678 BGB gegen den Willen der Eltern. Er hätte die Eltern sofort anrufen müssen, um sich zu vergewissern. Eine schriftliche Einverständniserklärung wäre hier ratsam.

5.3 Haftung

Haftung ist ein sehr umfangreiches Thema, ich will es hier umreißen und nur die wichtigsten Punkte für den Gruppenleiter anschnitten. Prinzipiell soll es hier um die Haftung für Schäden gehen, die ein Kind angerichtet hat oder Schäden, die dem Kind selbst zugefügt wurden.

Der Gesetzgeber unterscheidet übrigens drei verschiedene Arten der Haftung:

- zivilrechtliche Haftung: z.B. Schadenersatz
- strafrechtliche Haftung: z.B. Freiheitsentzug, Geldstrafen
- arbeitsrechtliche Haftung: z.B. Abmahnungen

5.3.1 Haftung des Trägers

§831 Absatz 1 BGB besagt:

„Wer einen anderen zu einer Verrichtung bestellt, ist zum Ersatz des Schadens verpflichtet, den der andere in Ausführung der Verrichtung einem Dritten widerrechtlich zufügt. Die Ersatzpflicht tritt nicht ein, wenn der Geschäftsherr bei der Auswahl der bestellten Person und, sofern er Vorrichtungen oder Gerätschaften zu beschaffen oder die Ausführung der Verrichtung zu leiten hat, bei der Beschaffung oder der Leitung die im Verkehr erforderliche Sorgfalt beobachtet oder wenn der Schaden auch bei Anwendung dieser Sorgfalt entstanden sein würde.“

Das bedeutet, dass alle Schadensersatzansprüche zuerst an den Träger gerichtet sind. Der Träger ist allerdings nicht für Schadenersatz haftbar zu machen, wenn er den Gruppenleiter in die Lage versetzt hat, seine Aufgabe ordentlich durchzuführen. Zum Beispiel durch Schulungen, Sichere Unterkünfte, nicht-überforderte Mitarbeiter usw.

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

5.3.2 Haftung des Gruppenleiters

§832 Absatz 1 BGB:

„Wer kraft Gesetzes zur Führung der Aufsicht über eine Person verpflichtet ist, die wegen Minderjährigkeit oder wegen ihres geistigen oder körperlichen Zustands der Beaufsichtigung bedarf, ist zum Ersatz des Schadens verpflichtet, den diese Person einem Dritten widerrechtlich zufügt. Die Ersatzpflicht tritt nicht ein, wenn er seiner Aufsichtspflicht genügt oder wenn der Schaden auch bei gehöriger Aufsichtsführung entstanden sein würde.“

Der Gruppenleiter haftet für Schäden die ein Kind verursacht hat nicht, wenn der Träger haftet, wenn er seiner Aufsichtspflicht genügt hat oder wenn der Schaden auch bei größter Sorgfalt passiert wäre. Natürlich ist es gerade in der Frage der verletzten Aufsichtspflicht dringend angeraten sich Zeugen zu sichern.

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

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

5.4 Reisevertragsrecht

Das Reisevertragsrecht wird umfassend in den [§§ 651a - 651m BGB](#) geregelt und sagt im Wesentlichen aus, dass alle im Programm genannten Punkte auch erfüllt sein müssen.

Das bedeutet, wenn ein Ausflug in ein Spaßbad im Programm steht, dann muss dieser Ausflug ohne Mehrkosten durchgeführt werden. Andernfalls besteht ein Schadensersatzanspruch der Reisenden, also der Kinder oder ihrer Eltern, gegenüber dem Träger. Davon ausgenommen ist lediglich, wenn durch höhere Gewalt der Programmpunkt nicht durchführbar war. So kann etwa die „Fahrt auf der Sommerrodelbahn“ ausfallen, wenn es durch tagelanges schlechtes Wetter nicht möglich ist, diesen Programmpunkt durchzuführen.

[§651f Absatz 1 BGB](#)

Der Reisende kann unbeschadet der Minderung oder der Kündigung Schadensersatz wegen Nichterfüllung verlangen, es sei denn, der Mangel der Reise beruht auf einem Umstand, den der Reiseveranstalter nicht zu vertreten hat.

6 Häufige Ferienlager-Krankheiten, was tun wenn?

Ganz wichtig bei jeglichen Krankheiten oder Verletzungen im Ferienlager ist, dass wir den Kindern NIE Medikamente verabreichen dürfen, ohne die Eltern oder einen Arzt vorher um Erlaubnis gefragt zu haben!

Sei es auch nur ein ganz gebräuchliches Mittelchen wie Aspirin oder Wundsalbe - NEIN!! - wir können das Einverständnis der Eltern nicht voraussetzen und mögliche Allergien nicht ausschließen. Wenn dann doch etwas passiert, eben weil das Kind das Medikament nicht verträgt, haben wir (sowohl Betreuer als auch Teamleiter) „den Strick um den Hals“. Haltet euch also strickt zurück, auch wenn es dem Kind Linderung verschaffen würde. Entweder zum Arzt gehen, oder Eltern anrufen, oder einfach lassen.

6.1 Verletzungen und Blessuren

6.1.1 Nasenbluten

Allgemein ist das Nasenbluten bei den meisten normalen Kindern nach spätestens 10 bis 15 Minuten vorbei. Hat das Kind oft aus unerfindlichen Gründen oder sehr heftiges Nasenbluten kann! dies zum einen daran liegen, dass es empfindliche Nasenschleimhäute hat oder aber (in den seltensten Fällen) ein Bluter ist. Dies ist dann aber dem Kind oder zumindest den Eltern bekannt und sollte auf dem Betreuerzettel vermerkt sein.

Kommt es zum Nasenbluten, sollte der Kopf nach vorne gebeugt werden, so dass das Blut aus der Nase ablaufen und mit einem Taschentuch oder ähnlichem aufgefangen werden kann. Eine Krankenschwester empfahl auch einmal einen Teil des Taschentuchs in den Naseneingang zu stopfen und dann weiter oben zu drücken. Es ist aber wohl so, dass das für die Dauer des Nasenblutens keinen Unterschied macht. Wichtig ist nur, dass man auf keinen Fall den Kopf in den Nacken legen lassen darf, da sonst das Blut durch den Rachen und die Speiseröhre in den Magen gelangt.

Zusätzlich kann man, falls verfügbar, einen kalten (in kaltes Wasser getauchten und ausgewrun-

genen) Waschlappen oder ein Taschentuch in den Nacken, auf die Stirn und auf die Nase legen. Natürlich eignen sich auch Kühlpads dafür.

Man sollte die Kinder beruhigen und sie am besten setzen lassen, so dass der Blutkreislauf nicht noch mehr angeregt wird.

6.1.2 Offene Wunden

Wird ein Kind verletzt und blutet, ist das oft eine Ausnahmesituation für Kind und Gruppenleiter. Zunächst sollte man sich selbst und das Kind beruhigen, klare Köpfe treffen richtige Entscheidungen. Je nach Schwere der Verletzung sollte man sich immer einen anderen, möglichst erfahrenen, Gruppenleiter zur Hilfe holen (lassen). Ganz wichtig ist auch, andere Kinder von der Unfallstelle zu entfernen, um die unruhigen Einflüsse zu minimieren.

Kleine Blessuren und Schürfwunden behandelt man, indem man möglicherweise Schmutz entfernt und dann keimarm abdeckt. Dies kann mit einem einfachen Pflaster oder mit Mull-Kompressen geschehen.

Ist die Verletzung größer, sollte man sich nicht davor scheuen, einen Arzt zu rufen. Alles was über „kleine Blessuren“ hinausgeht, wird nicht mit Wasser gereinigt. Sollte eine Wundreinigung notwendig sein, so ist hierfür ein Arzt aufzusuchen. Ganz wichtig: Steril abdecken, bis der Arzt eintrifft und das Kind nicht unbeaufsichtigt lassen, da es aufgrund von Schocks zu Bewusstlosigkeiten kommen kann.

Generell gilt auch hier: **Medikamente wie Cremes oder Desinfektionen sind tabu.**

6.1.3 Knochenbrüche

Knochenbrüche sind meist sehr unangenehm für alle Beteiligten, da dies meist eine erhebliche Beeinträchtigung für das Kind in den nächsten Wochen darstellt. Je nachdem, welche Knochen gebrochen sind, ist die Herangehensweise unterschiedlich.

Generell gilt hier wie überall, Kind beruhigen und Schaulustige entfernen.

Kann das Kind sich bewegen und auch laufen, sollte man die gebrochene Region ruhig stellen und das Kind aus dem Unfallbereich entfernen. Nach heutiger Ansicht soll man Brüche nicht mehr schienen, allerdings liegt das in der Verantwortung des Gruppenleiters. Falls ein Kind mit einer Stütze weniger Schmerzen hat, ist gegen eine Schiene nichts einzuwenden. Danach muss das Kind zum Arzt.

Kann das Kind sich nicht bewegen oder transportiert werden kann, ist sofort ein Notarzt zu

rufen und das Kind ruhig zu stellen. Bis der Krankenwagen kommt, ist das Kind nicht allein zu lassen, da es aufgrund des Schocks zu Bewusstlosigkeiten kommen kann.

6.1.4 Kopfverletzungen

Kopfverletzungen sind meist eine sehr blutige Angelegenheit. Deshalb ist die Schocksituation für den Gruppenleiter oft größer, als bei „normalen“ Verletzungen.

Ist das Kind bewusstlos, muss zuerst dafür gesorgt werden, dass das Kind atmet. Im Extremfall muss sofort eine Atemspende geleistet werden. Alle weiteren Verletzungen sind hierbei zweitrangig.

Ist das nicht der Fall, sind Kinder mit Kopfverletzungen generell ruhig hinzulegen oder, falls das der Fall ist, einfach so liegenzulassen, wie sie gefallen sind. Das hat den Grund, dass meist die blutenden Wunden nicht das größte Problem sind, sondern die Wirbelsäule Schaden genommen haben kann. **Das Kind muss also unter allen Umständen ruhig gestellt werden.**

Anschließend ist die Wunde steril abzudecken und ein Notarzt zu rufen. Selbstverständlich darf das Kind nicht unbeaufsichtigt bleiben, wegen der Gefahr der Bewusstlosigkeit. Am Besten ist es, wenn mit verletzten Kindern normal gesprochen wird, über die letzten Tage oder zu Hause. Ablenkung zählt, auch um der Bewußtlosigkeit vorzubeugen.

6.1.5 Sonnenbrand

Am besten gar nicht erst dazu kommen lassen! Also alle Kinder (mit selbst mitgebrachten Sonnenschutzcremes) eincremen, nicht zu lange der prallen Sonne aussetzen und auch im Schwimmbad einen Platz im Schatten suchen. Falls es doch dazu kommt:

- viel trinken
- Quarkwickel (Quark in Haushaltstuch und auf Haut legen, bis er die Körpertemperatur hat (ca. 20 Minuten))
- rohe Kartoffel- und Gurkenscheiben auflegen
- Sonnenbestrahlung erstmal vermeiden.
- Bei starken Verbrennungen zum Arzt

6.1.6 Sonnenstich

Er entsteht durch unmittelbare Einwirkungen von Sonnenstrahlen auf Kopf und Nacken. Aufgrunddessen kommt es zu einer Reizung der Hirnhaut. Diese kann durch kontrollierten Aufenthalt in der Sonne vermieden werden! Symptome:

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

Das Kind sofort aus der Sonne bringen! Im Schatten die Kleidung öffnen, kalte Getränke geben. Bei Bewusstlosigkeit Kind in stabile Seitenlage bringen und nichts zu trinken geben! Kopf in kalte Tücher wickeln und Füße hochlegen. **Ärztliche Hilfe dazu holen, es besteht für das Kind Lebensgefahr.**

6.1.7 Zeckenbiss

Zecken leben hauptsächlich im Unterholz von Wäldern, auf Wiesen und an Waldrändern. Sie fallen nicht von Bäumen, sondern springen Menschen an. Schützen kann man sich durch geschlossene Kleidung und festes Schuhwerk.

Wenn ein Zeckenbiss vorliegt, dann sollte das Tier rasch mit einer Pinzette entfernt werden. Die Pinzette senkrecht nach oben ziehen und mit einer leichten Drehung die Zecke herausziehen. Es eignen sich hierfür besonders spezielle Zeckenzangen oder neuerdings auch Zeckenkarten. Diese sind nicht so hart wie gewöhnliche Pinzetten und die Gefahr, die Zecke zu zerquetschen, wird minimiert. (Man sollte deshalb immer eine entsprechende Pinzette im Sanikasten dabei haben.) Nicht mit Öl oder Nagellack vorbehandeln, da das Tier erbricht und so Erreger in die Wunde geschwemmt werden.

Ärztliche Betreuung ist nur erforderlich wenn:

- das Tier nicht ganz entfernt wurde
- Hautirritationen größer werden
- 1 - 4 Wochen nach dem Biss grippeähnliche Beschwerden auftreten.

Die Eltern sollten über einen Zeckenbiss in jedem Fall informiert werden, spätestens nach dem Ferienlager.

6.1.8 Wespenstiche

Wespen stechen gern in den unverhersehbarsten Momenten und an Stellen, an denen die Haut so richtig weich ist und die ein bisschen versteckt liegen. Z.B. unter Rücken, zwischen den

Beinen, unter den Armen, ganz besonders schlimm natürlich im Mund (was absolut vermieden werden sollte - durch entsprechende Belehrungen zum Essen im Freien und Warnungen)

Sofortmaßnahme: **Kind beruhigen** und eine halbe aufgeschnittene Zwiebel auf den Stich drücken und lange drauflassen. Ggf. noch mit der anderen Hälfte nachlegen. Das brennt ein wenig, ist aber die absolut beste Medizin, wenn es sofort, oder spätestens nach wenigen Minuten geschieht.

Danach kann man die Stichstelle ein wenig kühlen (das beruhigt zumeist das Kind).

Schwillt die Stelle unverhältnismäßig an (verhältnismäßig ist, je nach Hauttyp unterschiedlich, ein roter, leicht erhöhter Kreis mit einem Durchmesser von ca. 5-6 cm) sollte man einen Arzt konsultieren. Und zwar so schnell wie möglich, denn es könnte eine *Allergie* vorliegen. Diese kann wenige äußere Anzeichen haben, aber innerlich Reaktionen auslösen, die böse Folgen haben können. Von solchen Allergien hat sicher jeder schon gehört, auch dass sie bis zum Tod führen können. Aber keine Panik. Meist ist eine solche Allergie schon bekannt und das Kind weiß, was zu tun ist. Wenn nicht, sollte man jemanden fragen, der sich damit auskennt. D.h. den Notdienst anrufen und nach Maßnahmen fragen. Dann ist man auf der sicheren Seite!

6.1.9 Läuse

Erkennen eines Befalls: In der Regel halten sich Kopfläuse in der Nähe der Kopfhaut auf. Ein sicheres Befallszeichen sind die an den Kopfharen festgekitteten Läuseeier (Nissen). Nach ihnen ist bei einer Kontrolle systematisch zu suchen.

Befallserscheinungen: Juckreiz im Kopfbereich, entzündete Kratzwunden am Kopf, entzündliche oder eiternde Herde an den Rändern der Kopfbehaarung

1. Das betroffene Kind ist bis zur Vorstellung bei einem Arzt möglichst getrennt von den übrigen Kindern zu betreuen.
2. Befallene Betreuer dürfen keinen Kontakt zu den betreuten Kindern mehr haben und ihre Räume nicht mehr betreten.
3. Sofortige Arztkonsultation. Wenn das ganze Lager davon befallen ist, ist eine Meldung beim zuständigen Gesundheitsamt unumgänglich. Das bedeutet jedoch nicht, dass das Lager sofort abgebrochen werden muss, wenn drei Kinder Läuse haben!
4. Sorgfältige Behandlung des Kopfhaares mit einem Läusemittel nach Anweisung des Arztes.
5. Kontrolle des Kopfhaares aller Kontaktpersonen, bei Verdacht oder tatsächlichem Befall die Behandlung der Kontaktpersonen nach ärztlicher Anweisung einleiten.

6. Gründliche Reinigung von allen Gegenständen oder Kleidungsstücken, die mit den Läusen in Verbindung gekommen sein könnten.
7. Laufende Kopfhauptkontrolle der vom Läusebefall Betroffenen sowie der Kontaktpersonen.

6.1.10 Zahn ausgeschlagen

Lockere Zähne sollten nie herausgenommen werden! Eventuell kann man den Zahn mit den Nachbarzähnen fixieren z.B. durch ein Kaugummi. Einen Zahnarzt sollte man in jedem Fall aufsuchen und der abgebrochene Zahn mitgenommen werden.

6.2 Krankheiten

6.2.1 Durchfall

Man unterscheidet generell zwischen flüssigem Stuhl und Durchfall. Ersterer ist meist eine einmalige oder sehr kurzfristige Angelegenheit, wobei hingegen letzterer eher krankhaft und langanhaltend ist (chronische Diarhoe).

Normaler flüssiger Stuhl kann z.B. durch besondere Aufregung, besondere Darmtätigkeit (z.B. im Zusammenhang mit viel Bewegung) oder auch Lebensmittelunverträglichkeit auftreten. Es können aber auch Viren oder Bakterien, die man mit der Nahrung aufnimmt, die Ursache sein. Bei chronischem Durchfall sind meistens Erkrankungen des Darms ursächlich. Die Folge von Durchfall ist immer erhöhter Wasserverlust und auch Salzverlust.

Chronischer Durchfall muss vom Arzt behandelt werden. Man sollte aber erst die Lage abchecken und herausfinden, wie oft das Kind schon flüssigen Stuhl hatte, bevor man zum Arzt geht. Ist er erst einmal oder zweimal hintereinander vorgekommen, kann man als Sofortmaßnahmen erhöhte Flüssigkeitszufuhr einleiten. Man kann auch Äpfel reiben, da darin Quellstoffe enthalten sind, die verstärkt Wasser binden und so für einen festeren Stuhl sorgen. Ein altes Hausmittel ist auch Schokolade, das wohl ähnliches bewirkt.

Manchmal sind auch Bauchschmerzen mit Durchfall verbunden. Krampflösende Schmerzmittel und auch Anti-Durchfalltabletten sollten aber nur im äußersten Notfall und *nur nach Rücksprache mit den Eltern und am besten mit einem Arzt* verabreicht werden (siehe oben).

6.2.2 Kopfschmerzen

Kopfschmerzen haben unterschiedliche Ursachen und sollten bei Wiederauftreten nicht unterschätzt werden. Hat ein Kind Kopfschmerzen, sollte man es mit folgendem probieren:

- Nacken- und Kopfmassage, allerdings nicht zu stark!
- Eisbeutel oder Quarkwickel auflegen
- Ruhe, Schatten, Schlaf
- **Medikamenteinnahme mit den Eltern absprechen.** Eine (mit den Eltern abgestimmte) Schmerztablette hat gerade bei kleinen Kindern häufig eher einen Placeboeffekt. Vielleicht sollte dieser Trick mit einem getarnten Brausepulverbonbon als erstes probiert werden. Dann sieht man schnell, ob sich das Kind nach wenigen Minuten von ganz allein wieder erholt.

6.2.3 Neurodermitis

Neurodermitis ist eine Hauterkrankung. Viele Kinder sind in unterschiedlicher Stärke von ihr betroffen. Häufig „verwächst“ sie sich in der Pubertät oder schwächt sich wesentlich ab.

Sie äußert sich durch enormen Juckreiz an einzelnen Hautstellen oder am ganzen Körper. Besonders Stellen mit weicher und empfindlicher Haut sind betroffen, aber auch diese, wo am häufigsten geschwitzt wird, d.h. Armbeugen und Kniekehlen. Die Haut ist an diesen Stellen geschuppt und trocken. Ist der Juckreiz sehr groß und das Kind kann ihm ungehindert nachgehen, werden die Stellen aufgekratzt und es entstehen blutende Wunden, die Haut vernarbt.

Befinden sich die betroffenen Stellen an gut sichtbaren Stellen, sind die Kinder häufig Hänseleien ausgesetzt. Durch das laufende Kratzen werden sie oft ausgegrenzt und leiden so zusätzlich. Deshalb ist ein einfühlsamer Umgang mit betroffenen Kindern notwendig.

Die Krankheit wird mit verschiedensten Cremes behandelt. Zum Teil sind es Fettcremes, zum Teil auch Cremes mit besonderen Wirkstoffen. Das hängt vom Grad der Erkrankung ab. Wichtig ist, dass diese Cremes regelmäßig einmal oder auch mehrmals am Tag aufgetragen werden, besonders nach dem Duschen und Baden. Meist kann man die Cremes zusätzlich anwenden, wenn die Krankheit zwischenzeitlich besonders stark ist. Kinder „vergessen“ das gern. Es ist aufwendig sich am ganzen Körper einzucremen. Dies ist peinlich, besonders wenn man sich noch eincremt, während die anderen schon wieder spielen. Gegebenenfalls muss der Gruppenleiter das Eincremen überwachen, oder, so das Kind darum bittet, dabei helfen. Hierbei ist darauf zu achten, dass man sich „Zeugen“ heran holt, falls man nackte Kinder berührt, um keine Vorwürfe bezüglich sexuellen Missbrauchs zu riskieren.

6.2.4 Fußpilz

Fußpilz kann in verschiedener Form auftreten. Eine davon sieht so aus: Anfangs bilden sich rote Stellen besonders an den Beugen zwischen den Zehen. Diese reißen dann auf und es entsteht eine Wunde, die ein bisschen an eine kleine Schnittwunde erinnert. Man erkennt sie am Jucken (kann auch nur leicht sein) und später am Brennen wenn sie mit leicht ätzenden Sachen in Verbindung kommen.

Häufig bekommt man Fußpilz nach dem Besuch von Frei- oder Hallenbädern. Es ist deshalb darauf zu achten, dass Kinder, die besonders anfällig für Fußpilz sind, Badelatschen tragen. Es ist aber auch möglich, dass er entsteht, wenn die Kinder längere Zeit in nicht oder nur gering atmungsfähigen Schuhen geschwitzt haben. Dem vorzubeugen hilft, wenn die Kinder sich im Haus Hausschuhe anziehen und draußen (so es das Wetter erlaubt) lieber mit Sandalen oder leichten Turnschuhen herumlaufen, als mit festen Wanderschuhen.

Tritt Fußpilz auf, muss man den Arzt konsultieren und sich geeignete Gegenmittel (in Pulver oder flüssiger Form) verschreiben lassen und ggf. mehrmals täglich anwenden. Häufig ist der Fußpilz dann in wenigen Tagen wieder weg.

In der Zwischenzeit sollte man darauf achten, dass Kinder nicht mit dem Fußpilzkranken die Badelatschen oder (gebrauchten) Socken tauschen, um Ansteckung zu vermeiden.

6.2.5 Tollwut

Tollwutüberträger sind in unseren Breiten vorwiegend wildlebende Fleischfresser wie Füchse, Dachse, Marder, Marderhunde, Waschbären sowie Rehe, Hirsche, Wildschweine und bei den Haustieren Weidetiere (Rinder, kleine Wiederkäuer, Pferde). Seit einigen Jahren wird in Europa aber auch Tollwut bei Fledermäusen beobachtet.

Normalerweise kommt man mit Tollwut im Ferienlager nicht in „Berührung“, dennoch ist mit ihr nicht zu spaßen. Die Kinder müssen möglichst vor einem Waldspaziergang zu Gefahren und Verhalten belehrt werden. Tollwütige Tiere erkennt man an einem sehr untypischen zutraulichem oder auch aggressivem Verhalten. D.h. wenn das Tier bei Menschensicht nicht zurück schreckt oder gar noch auf den Menschen zukommt. Ein einfacheres Zeichen ist weißer Schaum vor dem Mund.

Entdeckt man im Wald ein solches Tier, sollte man sich langsam und unauffällig zurück ziehen. Man muss dann entweder warten, bis das Tier vorüber ist oder einen anderen Weg einschlagen. Man sollte auch sofort die Polizei oder den Förster benachrichtigen. Tollwütige Tiere müssen sobald wie möglich getötet werden, da sie sonst noch mehr Tiere anstecken könnten.

Tollwut ist relativ leicht auch an Menschen übertragbar. Durch den Speichel, der die Viren enthält, durch Beißen und auch Kratzen findet die Ansteckung statt. Hat die Übertragung erst

einmal stattgefunden, ist eine wirksame Impfung nur innerhalb einer sehr kurzen Zeitspanne (Stunden) möglich. Findet diese nicht statt, verläuft die schreckliche Krankheit nachdem sie ausgebrochen ist (nach wenigen Wochen bis Jahren) oft sehr schnell und die Menschen und Tier sterben innerhalb weniger Tage oder Wochen. Hauptsächlich verursacht der Virus Gehirnhautentzündung, die dann die weiteren Symptome zur Folge hat (Lähmung, Aufgeregtheit, Verwirrtheit, Halluzinationen, Rachenlähmung).

Besteht also der Verdacht, dass ein Kind mit einem tollwütigen Tier oder mit von einem solchen hinterlassenen Speichel in Berührung gekommen ist, dann muss unverzüglich ein Arzt aufgesucht werden. Man liest auch, dass das Ausspülen der Wunde (Kontaktstelle) hilfreich sein kann, um so viel infektiöses Material wie möglich zu entfernen. Damit verlangsamt oder verhindert man ggf. das Eindringen der Viren in den Körper.

6.2.6 ADS - Aufmerksamkeit-Defizit-Syndrom

Das Problem von Kindern mit ADS ist, dass sie sich nicht lange auf etwas konzentrieren können. Sie lassen sich sehr leicht durch andere Dinge ablenken, entweder um sie herum oder auch einfach in sich drin. Kommt zusätzlich Hyperaktivität hinzu, sind die Kinder total aufgedreht und bewegen sich ständig. Diese Form der Erkrankung heißt ADHS.

Kinder mit AD(H)S können sie sich nicht auf die Aufgabe/Tätigkeit konzentrieren, sind impulsiv, zeigen Stimmungsschwankungen, huppeln ständig hin und her und zeigen enormen Bewegungsdrang. Daraus resultieren oft große schulische Probleme. Sie werden dann entweder Clown oder Träumer. Die Kinder lernen im Laufe der Zeit mit ihrer Krankheit zu leben, meist schwächen sich die Symptome mit der Pubertät ab.

Eine medikamentöse Behandlung von AD(H)S ist möglich, wobei die verfügbaren Medikamente nur die Symptome reduzieren, nicht die Ursachen. Sie stellen das Kind ruhig und begrenzen so die Ablenkungen. Ein besonders typisches Medikament ist Ritalin.

Ein besonders einfühlsames Umgehen mit solchen Kindern ist Pflicht. Ersteinmal sollte man prüfen, ob das Kind behandelt wird und wieviel Medikament es einnimmt. Weiß man vom Betreuerzettel von der Krankheit (das sollte natürlich der Fall sein), fragt man die Eltern am besten, wenn sie ihr Kind bringen. Man sollte dann in Erfahrung bringen, wie sich die Krankheit äußert, wie das Kind damit umgeht und auf alle Fälle fragen, wie und wann das Medikament eingenommen wird, und wieviel davon.

6.2.7 Hyperaktivität

(Achtung: ist nicht dasselbe wie Hypermobilität = extreme Körperbeweglichkeit)

Man kann sagen die Kinder besitzen überschüssige Energie und können sich da nicht lange

auf eine Sache konzentrieren und werden hibbelig. Hyperaktive Kinder können z.B. durch zusätzliche Bewegungsaufgaben (ein mal ums Haus rennen. . .) wieder etwas beruhigt werden, allerdings garantiert das nicht, dass sich die Beruhigung tatsächlich einstellt.

6.2.8 Entwicklungsverzögerungen

Entwicklungsverzögerungen an sich sind keine schlimme Sache. Sie bedeuten, dass das Kind geistig und vor allem körperlich noch nicht auf dem selben Stand ist wie gleichaltrige Kinder. Wenn man davon weiß, kann man sich entsprechend einstellen und das Kind ggf. mit jüngeren Kindern eingruppiieren. Man weiß dann auch, dass man von dem Kind eben nicht die selben Leistungen (besonders im Hinblick auf soziale Kompetenz und Wissen) erwarten kann, wie von Kindern gleichen Alters. Am besten beobachtet man das Kind eine Weile, um dann einzuschätzen, wie alt es sich ungefähr „benimmt“. Man sollte, wenn dies möglich ist, natürlich auch die Eltern dazu befragen.

Weiß man zu Beginn des Ferienlagers nicht von der Entwicklungsverzögerung, ist es ein wenig schwerer. Man sollte aber so viel Gespür und Feinsinn haben, die Verzögerung zu bemerken. Ein Indiz wäre, neben der Nicht-Erfüllung der Erwartungen, auch, dass das Kind sich mehr mit jüngeren Kindern umgibt. Man kann dann Rücksprache mit den Eltern halten und sich entsprechend einstellen. Nur in den dringendsten Fällen, sollte man das Kind noch nach mehreren Tagen in eine andere Gruppe (mit jüngeren Kindern) stecken. Dies wäre für das Kind wahrscheinlich sehr peinlich. Man kann aber dem Kind z.B. erlauben, in Pausen auch Zeit in der anderen Gruppe zu verbringen.

6.2.9 Essstörungen

Es gibt drei Arten von Essstörungen:

- Bulimie (Ess-Brechsucht)
- Magersucht
- Esssucht

Essstörungen sind ein heikles Thema, da die Betroffenen es meist nicht zugeben wollen bzw. können. Es muss auf jeden Fall diskret behandelt werden. Das Kind sollte genau beobachtet werden, um keine falsche „Diagnose“ zu stellen. Am besten ist ein persönliches Gespräch mit dem Kind, in dem man sich langsam an das Problem heran tastet.

Die Eltern sollten möglichst sofort informiert werden und das Kind sollte das Lager verlassen.

6.2.10 Legasthenie

Die Lese-Rechtschreib-Schwäche ist eine Teilleistungsstörung, die unterschiedlichste Ursachen haben kann. Ähnlich wie die weniger bekannte aber dennoch genauso häufige Rechenschäche, auch Dyskalkulie, kann sie neurologisch-organisch, didaktisch und psychisch-emotional begründet sein. Wahrnehmungsstörungen bilden sich aus diesen Grundursachen, die es dem Kind einfach nicht möglich machen, Dinge so wahrzunehmen, wie es sollte. Wenn Zahlen oder Buchstaben sich von ihrem Untergrund nicht abheben, oder vieles mehr zählt man dies als Wahrnehmungsstörungen. Wir im Ferienlager können dagegen wohl nichts tun. Doch es gibt erfolgreiche Therapien, die meist sehr lange dauern. Das Problem ist meist nur, die Krankheit zu erkennen.

Für die Kinder hat diese Krankheit den Effekt, dass sie in der Schule schlecht sind und, wie meist damit verbunden, natürlich auch gehänselt werden könnte. Oder sie entwickeln irgend einen anderen Abwehrmechanismus, wie Clownsein oder Rüpel sein. Abgesehen von solchen Verhaltensauffälligkeiten wird LRS uns im Ferienlager wenig beeinflussen. Die einzige Stelle, wo die Krankheit bei einem Kind auffallen könnte, wäre, wenn es eine Aufgabe lesen soll, z.B. bei einer Rallye. Wenn man merkt, dass das Kind Probleme hat, leitet man den Aufgabenzettel halt geschickt an ein anderes Kind weiter. Und fertig. Einfühlsames Verhalten dem Kind gegenüber ist wohl das einzige, was wir als Betreuer leisten können und sollten.

6.3 Allergien

6.3.1 Heuschnupfen

Es hilft in manchen Fällen nur die Flucht vor den Pollen. Mit Hilfe eines Pollenflugkalenders oder dem Pollenwarndienst lässt sich feststellen, wann bestimmte Pollen fliegen. Dieses Thema ist in jedem Fall mit den Eltern zu besprechen, um zu erfahren, wie man dem Kind in einer solchen Situation helfen kann. Ein paar allgemeine Tipps:

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

Bei akuten Beschwerden einen Arzt aufsuchen!

6.4 Medikamente

6.4.1 Ritalin

Ritalin fällt unter die Kategorie der Stimulation und wirkt bei gesunden Erwachsenen anregend, bei Kindern eher beruhigend. Es unterdrückt bei 70% der Patienten die Symptome von Hyperaktivität und fördert teilweise die Aufmerksamkeit bei ADS-Patienten. Da Ritalin nicht die Krankheit behandelt, sondern die Symptome muss es kontinuierlich genommen werden.

Hierbei ist die vom Arzt verordnete Dosierung strengstens einzuhalten. Wird zuviel Ritalin genommen, wirken die Kinder apathisch, wie in Trance. Sie sind dann besonders lustlos und haben an nichts Spaß. Nehmen sie zu wenig ein, treten die Anzeichen ihrer Krankheit wieder hervor, sie sind unruhig und verlieren (bei ADS) die Aufmerksamkeit.

7 Spiele und Beschäftigungen

7.1 Einführung

Spiele haben im Ferienlager immer verschiedene Funktionen. Neben der unterhaltsamen Beschäftigung der Kinder soll das Eis gebrochen werden, auf eine Aktion eingestimmt werden oder können sogar Probleme in der Gruppe gelöst werden.

Wer schon einmal versucht hat, Spiele mit Kindergruppen zu veranstalten, merkt schnell, dass der Wille allein nicht unbedingt genug ist. Es gibt ein paar grundlegende Dinge zu beachten, damit ein Spiel auch ein Spiel und kein Kampf wird.

7.1.1 Vorbereitung

Spiele sollten immer gut vorbereitet sein. Wenn man die Kinder erstmal damit langweilt, Sachen vorzubereiten oder noch dieses und jenes zu holen, hat man es ungleich schwerer, beim Spiel Stimmung aufzubauen. Eine Ausnahme hierbei bilden Vorbereitungen, bei denen die Kinder selbst aktiv werden, sowas wie Stühle umstellen und dergleichen. Allerdings brauchen die wenigsten der von uns gesammelten Spiele eine aufwändige Vorbereitung.

Die Zielgruppe steht zwar in unseren Ferienlagern fest, jedoch sollte man sich selbst fragen, ob das Spiel für *alle* geeignet ist. Natürlich muss man vorher überlegen, ob genug Platz verfügbar ist und ob sonst alle Randbedingungen erfüllt sind.

Ganz wichtig ist es, sich klar zu machen, was man mit dem Spiel erreichen will. Will man erreichen, dass sich die Kinder kennenlernen, warm und locker werden, dann muss man diese Spiele anders durchführen, als Spiele beim Sportfest oder zur Erwärmung. Je nachdem kann man Spiele einsetzen, bei denen Kinder ausscheiden können oder bei denen ein gesteigertes Wettbewerbsgefühl aufkommt. Das will man bei dem einen, bei dem anderen wohl eher nicht.

Bei Spielen, bei denen Kinder ausscheiden können, muss darauf geachtet werden, dass die Runde zügig zu Ende gespielt werden kann, oder die ausgeschiedenen Kinder anderweitig beschäftigt werden. Sonst langweilen sie sich und verlieren frühzeitig den Spaß an der ganzen Aktion.

Man sollte sich auch vorher einig sein, was man spielt und wie die Regeln sind. Natürlich sollte auch klar sein, wer das Spiel erklärt und wer es später leitet.

Man kann mit Spielen einen ganzen Nachmittag am Stück füllen, jedoch nur wenn genug Abwechslung dabei ist, das sollte man bei der Vorbereitung immer bedenken.

7.1.2 Der Spielleiter

Der Spielleiter ist so etwas wie ein Schiedsrichter, der selbst mitspielen darf.

Hier stellt sich die Frage, wer geeignet ist als Spielleiter. Er muss die Regeln so gut kennen, dass er sofort auf Verstöße reagieren kann. Sein Auftreten sollte sicher genug sein, damit niemand seine Stellung anzweifelt und er sollte laut sprechen können und sich das auch trauen.

Der Spielleiter sollte im besten Fall das Spiel auch erklären, das ist aber keine Pflicht. Falls neue Spieler dazukommen, muss er dafür sorgen, dass sie im Spiel aufgenommen werden (so das möglich ist) und auch eine Chance haben, aktiv zu werden.

Der Spielleiter sollte erkennen, wann sich das Spiel verbraucht hat und rechtzeitig ein neues beginnen. Falls das Spiel noch läuft, aber mit modifizierten Regeln besser laufen würde, darf der Spielleiter die Regeln ändern, solange sich tatsächlich eine Verbesserung einstellt. Die Regeländerung muss so laut und verständlich verkündet werden, dass *alle* Mitspieler folgen können. Die neuen Regeln sind ab dem Moment für alle bindend.

7.1.3 Spielerklärung

Jedes unbekannte Spiel muss natürlich vorher so erklärt werden, dass *alle* Mitspieler verstehen haben worum es geht. Am besten geht man nach dem EVP-Grundsatz vor: **Erklären – Vorführen – Probieren.**

Hat man den günstigen Zustand, dass es Kinder gibt, die das Spiel bereits (mit den hier verwendeten Regeln) kennen, dann kann man mit deren Hilfe das Spiel vorführen. Das macht die Sache erheblich leichter.

Die Regeln sollten langsam und laut genug erklärt werden, damit alle sie verstehen. Und man sollte zunächst nicht über diese Regeln diskutieren. Oben genannte Änderungen kann der Spielleiter nach ein paar Minuten machen, wenn es notwendig oder dem Spielspaß zuträglich ist.

Man sollte es vermeiden, das Spielgeschehen mit böser Miene und Schimpftönen zu verkünden, schließlich will man mit dem Spiel ein Ziel erreichen. Wenn aber das Spiel keinen Spaß macht, wird kein Ziel erreicht.

7.1.4 Das Spiel an sich

Der eigentliche Spielverlauf muss vom Spielleiter gut beobachtet werden. Manche Spiele neigen dazu, durch allzuviel Aktion außer Kontrolle zu geraten. Falls es langweilig wird, kann der Spielleiter die Regeln anpassen oder ein neues Spiel beginnen.

Die Gruppenleiter sollten mitspielen, damit sie nicht nur als Beobachter wahrgenommen werden.

Ganz wichtig ist es, dafür zu sorgen, dass alle möglichst gleichmäßig teilhaben können, indem einzelnen Kindern speziell Aufgaben gegeben werden oder dergleichen.

7.2 Kennenlernspiele

Ein paar Worte vorweg. Kennenlernspiele sollen es einer Gruppe ermöglichen, Barrieren zu überwinden und miteinander warm zu werden. Auch Namen und Eigenschaften kann man auf diese Weise erfahren. Natürlich kann damit auch ein Zusammenhalt geschaffen werden und damit wird wiederum der Gruppenprozess unterstützt.

Aber vorsicht. Nicht jedes Spiel eignet sich zum kennenlernen. Da sich die Kinder prinzipbedingt noch in der Phase 1 des Gruppenprozesses befinden sollte man einige Fehler vermeiden.

Kennenlernspiele sollten die Kinder nicht allzusehr auf Tuchfühlung schicken. Viel Körperkontakt schreckt einige Kinder sofort ab. Auch Spiele, bei denen sich die Kinder darstellen müssen oder „durch den Kakao gezogen werden“ sind nicht gut geeignet. Also Finger weg von Spielen bei denen schwere Rätseln von einzelnen vor allen Kindern zu lösen sind und dergleichen.

Gleiches gilt für Spiele, bei denen man leicht ausscheidet oder bei denen ein starker Wettbewerb entsteht. Sowa ist eher ein Killer für den Gruppenprozess.

Bei all diesen Warnungen darf man den Mut nicht verlieren und einfach daran denken: Die Kinder wie auch die Betreuer müssen dabei Spaß haben. Wenn man sich das im Hinterkopf behält und mit einem gesunden Menschenverstand die Spiele auswählt, kann gar nichts passieren.

Es eignen sich übrigens auch sehr viele Stuhlkreissspiele zum kennenlernen.

7.2.1 Lebendige Statistik

Das Betreuerteam/der Betreuer nennt Kriterien, nach denen sich die Kinder im Raum ordnen sollen. Diese Kriterien können z.B. sein: Alter, Geburtsmonat, Name, Geschwister, Anzahl der Ferienlager. . . . der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

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

Das Spiel führt so zum Verlust von Berührungsangst und außerdem zum besseren Kennlernen der Kinder untereinander und auch durch den Betreuer.

Spielt man das Spiel in einem Raum und wählt die Ecken als Aufstellungsorte, kann man es auch zum Aufteilen in bestimmte Gruppen nutzen, z.B. vor einem Spiel.

7.2.2 Wollknäuel

Die Kinder stehen im Kreis, der Spielleiter hat ein Wollknäuel in der Hand und beginnt sich vorzustellen. Hat er das vollendet, hält er das Ende des Fadens fest und wirft einem anderen Kind das Wollknäuel zu, welches sich wieder vorstellt. Das Ergebnis ist ein Spinnennetz. Dieses Spiel kann man fortsetzen, indem der Spielleiter etwas fragt, was er von allen Kindern wissen will (z.B. Lieblingsessen und Schuhgröße). Derjenige, der das Knäuel zuletzt bekam, gibt diese Informationen und wirft dem vorletzten das Knäuel zu. Jetzt muss das Wollknäuel wieder aufgewickelt und dabei erzählt werden.

7.2.3 Kreisjonglieren

Alle Kinder stehen im Kreis, der Spielleiter hat einen Ball. Er wirft den Ball an ein Kind, dessen Namen er ruft. Dieses wirft den Ball weiter zu einem anderen Kind und ruft dessen Namen. Wichtig ist, dass sich die Kinder merken, von wem der Ball kam und an wen sie ihn geworfen haben.

Ist der Ball bei allen Kindern gewesen, wirft der Spielleiter den Ball erneut, er muss jetzt die gleiche Runde machen. Nun kann der Spielleiter beliebig weitere Bälle in die Runde schicken, auch in umgekehrter Reihenfolge. Die Kinder müssen sich dabei konzentrieren.

Dieses Spiel eignet sich gut zum Einstieg, da die Regeln einfach sind und sich keiner blamieren kann.

7.2.4 Paar-Malen

Die Kinder finden sich in Paaren zusammen, jedes Paar erhält einen Zettel und einen Stift. Die Kinder sitzen sich jeweils gegenüber und fassen beide den Stift gemeinsam an. Nun sollen sie irgendetwas malen und ihre Namen drunter schreiben. Damit kommt man schnell ins Gespräch und verliert die Berührungängste.

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

7.2.5 Lieblingstiere

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis, der Spielleiter beginnt und sagt seinen Namen und sein Lieblingstier, welches mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamen beginnt. Danach ist der nächste dran und sagt seinen Namen und sein Lieblingstier. Man kann auch Lieblingsband,

Lieblingslied oder gar eine typische Eigenschaft einsetzen.

Noch besser zum Namenlernen ist die Variante des Spieles, bei der das ganze á la „Kofferpacken“ abläuft und der zweite den Namen und das Tier des ersten wiederholen muss.

Etwas mehr Bewegung kommt herein, wenn man dazu noch „typische“ Handbewegungen oder Gesten vormachen lässt.

7.2.6 Kleb mich

Für dieses Spiel braucht man Kreppband. Jedes Kind schreibt seinen Namen auf ein Stück Kreppband und klebt es in der Mitte auf den Fußboden. Ein Kind versucht nun, ein Namensschild richtig zuzuordnen, indem es ein Kreppband dem Richtigen anpappt. Ist das richtig, darf der Beklebte den nächsten Namen zuordnen, ist es falsch muss der erste weiterüberlegen.

7.2.7 Der große Knoten

Die Kinder stehen im Kreis, strecken die Arme aus und schließen die Augen. Jetzt gehen alle Kinder vorsichtig in die Kreismitte und fassen die ersten zwei Hände, die sie erreichen. Jede Hand darf nur von einer anderen angefasst werden. Danach werden die Augen geöffnet und die Gruppe muss versuchen, sich zu entfitzen. Dabei ist Koordination, Kommunikation und Geduld gefragt.

7.2.8 Knie oder Stuhl

Die Kinder stehen eng in einem Kreis. Jetzt drehen sich alle nach links und rücken so nah aufeinander, wie es geht. Auf ein Zeichen setzen sich alle gaaaaaaaanz laaaaaangsaaaaaaam hin, auf die Knie des Hinterrückens.

7.2.9 Eigenschaften

Man braucht für jedes Kind einen Stift und einen Zettel, auf dem 5 Merkmale stehen, wie: Lieblingsfarbe, Lieblingsessen, Lieblingstier, Lieblingshobby und eine Besonderheit.

Nachdem jedes Kind seinen Zettel ausgefüllt hat, werden die Zettel zusammengefaltet und in einen Hut gelegt. Nun muß jedes Kind einen Zettel ziehen und das Kind, das durch diesen Zettel näher beschrieben wird wiederfinden. Der Vorteil des Spieles ist nicht nur, dass die Kinder

die Namen oder die Eigenschaften der anderen kennenlernen, sondern daß sie ihre Berührungsängste abbauen, denn sie müssen ja eine Menge Kinder z.B. nach dem Lieblingstier fragen und so letztlich das betreffende Kind finden.

7.2.10 Tic Tac

Die Mitspieler sitzen in einem Kreis auf Stühlen. Ein Stuhl weniger als Teilnehmer. Eine Person steht in der Mitte vom Kreis. Diese Person gibt die Kommandos an einzelne Kinder. Bei **Tic** nennt man den Namen der Person die links von einem sitzt, bei **Tac** den Namen der Person rechts von einem. Sagt die Person in der Mitte **Tic Tac** sucht sich jeder so schnell wie möglich einen neuen Platz. Auch die Person in der Mitte versucht einen zu bekommen. Die Person die keinen Platz bekommt muss als nächstes in die Mitte und gibt nun die Kommandos. Ein **Tic Tac** darf immer erst nach mindestens 5 einzelnen Tics und Tacs gesagt werden. Wenn eine Person einen falschen Namen sagt geht diese in die Mitte und gibt die Kommandos.

7.3 Bewegungsspiele

7.3.1 McDonalds

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

Figuren:

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

Bei diesem Spiel können weitere Figuren erfunden werden. Vielleicht eine Salatschüssel. . .

7.3.2 Hundehütte

Hierzu ist eine ungerade Zahl von Kindern notwendig. Die Kinder stellen sich zur Hälfte mit gespreizten Beinen in einen Kreis, Gesichter nach innen. Die andere Hälfte (plus einer) läuft im Uhrzeigersinn außen herum. Auf ein Zeichen versuchen alle „Läufer“ sich in einer Hundehütte zu verstecken, indem sie auf allen Vieren zwischen die Beine eines „Stehers“ kriechen. Derjenige, der keine Hundehütte abbekommt, bleibt weiterhin „Läufer“, die anderen „Läufer“ werden jetzt zu „Stehern“ und umgekehrt.

7.3.3 Komm mit - lauf weg

Mehrere kleine Gruppen stellen sich im Kreis auf. In den Gruppen stehen die Kinder dabei hintereinander. Ein Läufer läuft um den Kreis herum und tippt einen Spieler einer Gruppe an und ruft entweder „Komm mit“ oder „Lauf weg“. Die gesamte Gruppe läuft bei „Komm mit“ in die gleiche Richtung wie der Läufer eine Runde um den Kreis herum. Nun versuchen alle den Platz der Gruppe am schnellsten wieder zu erreichen. Wer zuletzt um den Kreis herumgelaufen ist, ist neuer Läufer. Bei „Lauf weg“ rennt die Gruppe in entgegengesetzte Richtung des Läufers.

Besonders lustig ist es hierbei, wenn die Zurufe ohne große Pause passieren und alle Gruppen

gleichmäßig laufen. Der Spielleiter sollte hier regelnd eingreifen, dann bleibt das Spiel länger spaßig.

7.3.4 Paarhasche

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

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

7.3.5 Steh! - Geh!

Ein Viertel der Kinder ist Fänger und trägt ein Kennzeichen (Stofffetzen). Fänger können Läufer fangen, indem sie sie antippen und dabei rufen „Steh!“. Der Gefangene bleibt an Ort und Stelle stehen und kann befreit werden, wenn ein freier Läufer ihn antippt und dabei ruft „Geh!“. Das Spiel ist beendet, wenn alle Läufer stehen.

Eine Abwandlung: Die Stehenden können nur befreit werden, indem freie Läufer zwischen ihren Beinen hindurch kriechen.

Auch hier ist es unablässig, ein Spielfeld abzugrenzen.

7.3.6 Drei sind Einer zuviel

Die Gruppe stellt sich in Paaren im Kreis auf. Zwischen den Paaren sollte ausreichend großer Abstand sein, die Paare stehen hintereinander mit dem Gesicht nach innen. Um den Kreis herum laufend, versucht ein Fänger einen Läufer abzutippen. Der Läufer kann sich retten, indem er sich vor ein Paar stellt. Der „dritte“, welcher ganz hinten steht ist jetzt Fänger, der ehemalige Fänger ist jetzt Läufer. Tippt ein Fänger einen Läufer, bevor sich dieser vor ein Paar retten kann, so vertauschen sich Fänger und Läuferrollen.

Der Reiz des Spieles ist es, dass sich die Läufer- und Fängerrollen laufend tauschen und man aufpassen muss, welche Rolle man gerade hat. Auch die Reaktion des „Dritten“ wird trainiert.

Eine Abwandlung: Die Paare stehen nicht hintereinander, sondern liegen nebeneinander. Der Läufer rettet sich nun, indem er sich neben ein Paar legt, der „Dritte“ auf der anderen Seite springt nun auf und fängt.

7.3.7 Würfel-Staffel

Die Gruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt, die jeweils hintereinander auf einer Bank sitzen. Der letzte dreht sich zum Spielleiter um, welcher würfelt. Wird eine „1“ gewürfelt, klopft der letzte auf die linke Schulter des Vordermannes, der gibt das Klopfen weiter, bis es den vordersten Mitspieler erreicht hat. Dieser rennt dann so schnell wie möglich zur Bank, um den Gegenstand Nr.1 zu erreichen. Dies passiert natürlich parallel auf beiden Banken. Wer den Gegenstand zuerst erreicht hat, darf nun der letzte auf der Bank sein. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste einmal durch ist. Nun zu den Klopfzeichen:

Gegenstand Nr. 1 bedeutet einen leichten Schlag auf die Schulter

Gegenstand Nr. 2 ein Klopfen auf den Kopf und

Gegenstand Nr. 3 ein Klopfen auf die rechte Schulter.

PS: Voraussetzung ist ein Würfel der nur bis drei Augen geht, oder ganz schlaue Kids!

7.3.8 Raupe

Das komplette Lager wird in zwei Teile geteilt, der kleinste Junge und das kleinste Mädchen werden herausgesucht. Die beiden Gruppen stellen sich je in Zweierreihe eng gegenüber und halten sich über Kreuz an den Händen. Die beiden kleinsten klettern nun über die gekreuzten Hände der „Raupe“. Wenn sie ein Händepaar überquert haben, laufen die die Überquerten schnell an den Anfang der „Raupe“. So bewegt sich die „Raupe“ nach und nach vorwärts. Nach etwa 20m kann man einen Zielpunkt festlegen. Die „Raupe“, die diesen Punkt zuerst vollständig überquert hat, hat gewonnen.

7.4 Mannschaftsspiele

7.4.1 Völkerball

Vor Beginn des Spiels wählt jede Mannschaft einen König. Dieser befindet sich zu Beginn des Spiels im Außenfeld seiner Mannschaft. Der Ballinhaber des Spiels kann beispielsweise durch Auslosung bestimmt werden.

Der Ball ist „heiß“, wenn seit dem letzten Bodenkontakt zwei Personen den Ball berührt haben. Eine Person, die - im Innenfeld stehend - von einem von der gegnerischen Mannschaft kommenden heißen Ball getroffen wird und ihn nicht fangen kann, ist „ab“ oder „raus“ und muss in ihr Außenfeld. Wurde die Person von einem im Außenfeld stehenden Gegner getroffen, so darf dieser Gegner (sofern er nicht der König ist) in das Innenfeld seiner Mannschaft zurückkehren; stand der Werfer in seinem Innenfeld, so geschieht mit ihm nichts. Personen im Außenfeld kön-

nen nicht „abgeworfen“ werden. Für gewöhnlich zählen Treffer gegen den Kopf nicht, damit eine aggressive Spielweise verhindert wird.

Sind alle normalen Spieler getroffen worden und das Innenfeld damit verwaist, so muss der König in sein Innenfeld gehen. In der Regel erhält der König nun den Ball und hat drei „Leben“. Erst wenn alle seine Leben verbraucht sind, endet das Spiel. Der König verlässt sein Innenfeld wieder, wenn einer seiner Mitspieler aus dem Außenfeld einen Gegner getroffen haben und dieser Mitspieler dann wieder ins Innenfeld darf.

Ein Spieler gilt erst als getroffen, wenn der heiße Ball nach dem Kontakt mit dem Spieler den Boden berührt. So wird, wenn ein Spieler den Ball fängt, bevor er nach dem Auftreffen auf einen Mannschaftskameraden den Boden berührt, der Getroffene den Innenraum nicht verlassen müssen. Kann ein Spieler einen von einem seiner Mitspieler kommenden Ball nicht fangen, so geschieht ihm nichts; lediglich der Ball gilt nicht mehr als heiß.

Ein Ball gehört stets zu dem Innen- oder Außenfeld, in dem er sich befindet. Hierzu wird die Mittellinie imaginär ins Außenfeld verlängert.

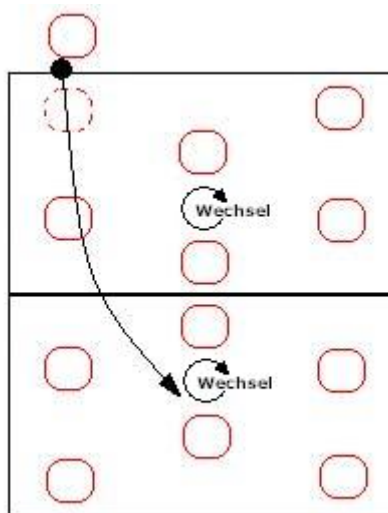
Bösartiges Abwurfspiel, was ich in der Schule immer gehasst habe! Geht glaube ich vielen Kindern auch so, besonders denen, die Angst vor dem Ball haben oder einfach zu langsam zum Wegrennen sind. Dann steht man immer draußen und keiner will einem den Ball geben, um sich freizuwerfen, weil man nicht gut werfen kann.

Dieser Abschnitt stammt teilweise aus der deutschsprachigen Wikipedia und steht damit unter der GNU-Lizenz für freie Dokumentation. Dies gilt (laut Artikel 7, Satz 2) nur für diesen Artikel, nicht für den Rest des Gruppenleiterleitfadens.

7.4.2 Volleyball

Volleyball ist im Ferienlager neben Fußball und Tischtennis eine sehr beliebte Freizeitbeschäftigung. Wegen seines gegenüber dem Ball über die Schnur gesteigerten Anspruchs ist es eher für ältere Kinder geeignet. Als Spielfeld muss im Ferienlager das herhalten, was verfügbar ist. Die Spielfeld-Hälften sollten gleich groß sein und das Netz sollte höher sein, als der größte Mitspieler.

Normalerweise spielen sechs Kinder zugleich in einer Hälfte, die Aufstellung etwa wie bei einer Würfel-6. Drei Kinder näher am Netz, drei Kinder weiter hinten. Der Ball darf mit allen Körperteilen getroffen werden, allerdings sollte man die Fußballer manchmal etwas zügel.



Der Aufschlag wird hinter der Aus-Linie von dem rechten, hinteren Spieler gemacht. Kommt der Ball im gegnerischen Feld auf den Boden oder nach gegnerischem Körperkontakt ins Aus (Linien sind noch Feld) oder ins Feld, so bekommt die aufschlagende Mannschaft einen Punkt. Ebenso, wenn auf der gegnerischen Seite mehr als drei Ballkontakte oder mehr als ein Ballkontakt von einem Spieler direkt nacheinander passieren. Wird bei dem Aufschlag das Netz berührt, der Ball geht ins Aus oder kommt nicht auf das andere Feld, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt und zusätzlich das Aufschlag-Recht. Nach einem Aufschlag wird der Ball solange hin- und hergespielt, bis einer der genannten Vorfälle eintritt. Bei wechselndem Aufschlag wechseln die Spieler der aufschlagerhaltenden Mannschaft ihre Plätze entlang der Würfel-6 im Uhrzeigersinn.

Ein Satz dauert solange, bis eine Mannschaft 25 Punkte hat, jedoch nur, wenn der Vorsprung zur anderen Mannschaft mindestens 2 Punkte beträgt. Nach einem gespielten Satz werden die Seiten getauscht. Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft zwei Sätze gewonnen hat.

7.4.3 Fußball

Das Feld muss begrenzt sein und zwei Tore haben. Beide Mannschaften versuchen den Ball lediglich mit dem Fuß (deshalb auch der Name LOL) den Ball in das gegnerische Tor zu schießen. Regeln würde ich vorher absprechen, z. B. das eine Blutkrätsche unerwünscht ist, sondern fair gespielt wird. Für die ganz stark motivierten noch die Erklärung zum Abseits: Abseits bezeichnet eine Position eines Spielers der angreifenden Mannschaft, die nicht erlaubt ist. Der Spieler, der auf das gegnerische Tor zuläuft, darf diesem, im Moment des Passes, nicht näher sein als der letzte Abwehrspieler. Wird er in einer solchen „Abseitsposition“ angespielt, erfolgt der Abpfiff vom Schiedsrichter. Ziel dieser Regel ist meiner Meinung nach, dass sich nicht ein Spieler der gegnerischen Mannschaft vor das fremde Tor stellt und darauf wartet angespielt zu werden.

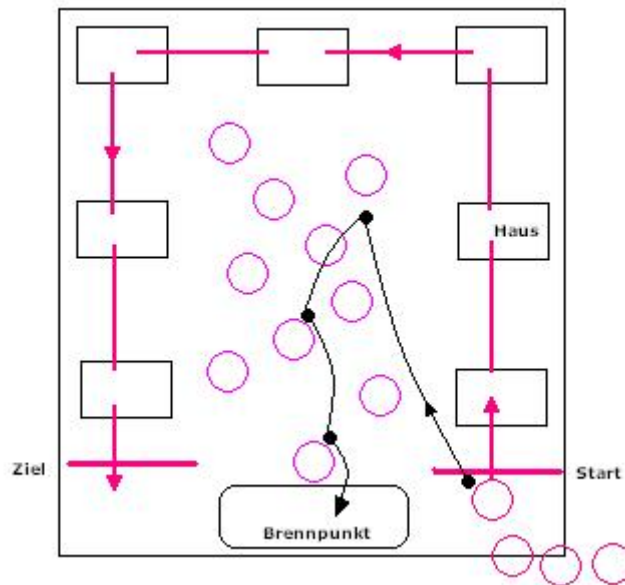
7.4.4 Ball über die Schnur

Ist abgespecktes Volleyball. Die generischer Mannschaft muss versuchen, den Ball über die Schnur zu werfen, ohne dass die andere Mannschaft ihn fängt. Fällt der Ball auf den Boden, bekommt die werfende einen Punkt.

7.4.5 Brennball

Die Kinder werden zunächst in zwei Gruppen eingeteilt. Die eine Gruppe verteilt sich innerhalb eines vorgegebenen Spielfeldes, die andere steht außerhalb des Feldes in einer Schlange. Entlang der Spielbegrenzung werden in gewissen Abständen Markierungen mit Kreide aufgezeichnet oder mit Stöcken gelegt. Aufgabe der sich außerhalb des Spielfeldes befindenden Gruppe ist es den Ball ins Spielfeld zu werfen - und zwar so, dass die gegnerische Gruppe möglichst lange braucht, um an den Ball zu kommen. In der Zwischenzeit beginnt der erste Spieler im Außenfeld um das Feld zu laufen. Allerdings muss er darauf achten, ob die gegnerische Mannschaft den Ball bereits bekommen haben. Ist dies der Fall, sollte er besser an einem der vorgesehenen Markierungen stehenblieben. Diese dienen als „Haus“.

Sobald die gegnerische Mannschaft den Ball bekommen hat, muss diese den Ball so schnell wie möglich dem König (ein vorher ausgewählter Spieler, welcher sich in der Mitte des Spielfeldes befindet) zugeworfen. Dessen Aufgabe ist es dann, den Ball in eine vor ihm gelegene Markierung zu werfen und „Brennball“ zu rufen. Hat der König diesen Ausruf getätigt und ein oder mehrere Spieler der anderen Mannschaft befinden sich derzeit nicht in einem „Haus“, scheidet die Betreffenden aus. Punkte gibt es für jeden Mitspieler, der das Spielfeld einmal umrundet. Sobald kein Spieler der sich im äußeren Feld befindenden Kinder mehr am Startpunkt ist, ist das Spiel beendet. Die Gruppen werden anschließend getauscht. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat!



7.5 Geländespiele

7.5.1 Die etwas andere Schnipseljagd

Ein sehr einfaches Geländespiel ohne viel Vorbereitung ist diese Art Schnipseljagd. Das Lager teilt sich in 2 (oder auch mehr) Gruppen, mit jeder Gruppe laufen entsprechend Gruppenleiter mit. Zweckmäßig ist es, wenn jede Gruppe mindestens eine Karte hat. Es wird ein Treffpunkt ausgemacht und einen Zeitpunkt, der bei der Hälfte der verfügbaren Gesamtzeit ist.

Dann laufen die Gruppen in unterschiedliche Richtungen los und markieren in Abständen, die erfahrungsgemäß nicht zu groß sein dürfen den Weg mit Schnipseln oder besser mit Wolle oder Stofffetzen. Dabei dürfen die Gruppen ruhig durch das Dickicht laufen, hauptsächlich der Weg wird markiert.

Am Treffpunkt wird die Zeitdifferenz genommen, mit der die Gruppen eintreffen. Dann dreht sich der Spieß um.

Die Gruppen laufen jetzt den jeweilig anderen Weg zurück und sammeln dabei die Schnipsel (auweija), die Wolle oder die Stofffetzen wieder ein. Auch hier wird wieder die Zeitdifferenz genommen und mit der vorher genommenen verrechnet. Die Gruppe, die insgesamt am kürzesten gebraucht hat, hat gewonnen.

Wenn man mit Stofffetzen arbeitet kann man zusätzlich diese Zählen (beim austeilen und beim einsammeln) und dann sehen, welche Gruppe die meisten wieder mitgebracht hat.

7.5.2 Foto-Ralley

Dieses Spiel war früher sehr aufwändig, ist aber mit der modernen Technik nicht mehr so schlimm. Für die Durchführung des Spieles braucht man eine Digitalkamera, die man an einen Fernseher anschließen kann und entsprechendes Kabelzubehör.

Dann läuft man das Lagergelände ab und macht Detailfotos von etwa 10 bis 15 Objekten. Z.B. eine Astgabel oder sowas.

Zu Beginn des Spieles wird jeder Gruppe ein Bild gezeigt, welches sie sich gut einprägen muss. Die Gruppen sehen zu Beginn alle verschiedene Bilder, damit sie nicht alle in die gleiche Richtung laufen.

Dann muss die Gruppe das Objekt finden und einen Beweis mitbringen, dass sie da waren. Entweder etwas angebrachtes oder sie müssen ein Blatt bringen oder den nächsten Baum beschreiben. Mit der Beschreibung kommen sie zurück, kriegen eventuell noch eine Aufgabe (nicht unbedingt Wissen, eher Aktion) und sehen dann das nächste Bild vom nächsten Objekt und es geht wieder los.

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

7.5.3 Das beklopte Bild

Auch bei diesem Geländespiel braucht man moderne Technik. Allerdings für jede Gruppe eine Kamera, die man an einen Fernseher anschließen kann und wieder einen entsprechenden Kabelsatz. Sonst braucht man keine Vorbereitung.

Nun geht der Gruppenleiter mit seiner Gruppe los in den Wald oder in die Stadt. Die Gruppe versucht auf irgendeine Weise total beklopte Bilder zu stellen. Die Natur, andere Menschen, alles darf einbezogen werden. Erlaubt ist was lustig aussieht und keinem schadet.

Am Ende treffen sich alle zur Auswertung und jetzt darf mal so richtig gelacht werden.

Am Anfang ist die Kreativität noch nicht sehr hoch, doch je nach Gruppe und nach Laune kann das für alle ein erheiterndes Spiel sein. Ein lustiges Spiel als Einstieg kann da etwas nachhelfen. Die Kinder sollten jedoch nicht zu klein sein. Dieses Spiel ist nur in der produktiven Phase machbar.

7.6 Spaßspiele für Sportfeste

7.6.1 Teebeutelweitwurf

Bei diesem Spiel geht es darum, den Teebeutel so weit wie möglich zu werfen. Dazu werden von dem Startpunkt in gleichmäßigen Abständen (abhängig von Windverhältnissen, lieber vorher probieren.) zwei Markierungen gelegt. Das Kind wirft nun drei mal einen trockenen Teebeutel.

Wenn das Kind in das Feld zwischen Startpunkt und erste Markierung trifft bekommt es einen Punkt, zwischen den beiden Markierungen gibt es 2 Punkte, dahinter 3. Dadurch ist gewährleistet, daß keiner ganz leer ausgeht.

7.6.2 Sockenzielwurf

Beim Sockenzielwurf werden nach dem Startpunkt drei Markierungen so gelegt, daß der Abstand immer kleiner wird. Der Abstand vom Startpunkt zur ersten Markierung ist also recht groß, der Abstand zwischen den letzten wesentlich kleiner (etwa 50cm).

Trifft ein Kind in das erste Feld, bekommt es 1 Punkt, im zweiten Feld gibt es 2 Punkte, im dritten Feld gibt es 3 Punkte, dahinter wieder 1 Punkt. Dadurch bekommen die kleineren Kinder bessere Chancen auf viele Punkte.

7.6.3 Wasserbombenvolleyball

Dieses Spiel kann man mit zwei mal zwei Kindern spielen oder mit zwei beliebig großen Gruppen. Ein klar getrenntes Spielfeld (z.B. Volleyballfeld mit tiefem Netz) ist wichtig. Bei der 2x2-Variante spielen je zwei Kinder gegeneinander. Jede Zweiergruppe bekommt einen Kopfkissenbezug, den sie zwischen sich spannen muß. Nun wird eine volle Wasserbombe auf das Kopfkissen einer Gruppe gelegt. Die Gruppe muß jetzt versuchen, durch spannen und entspannen des Kopfkissenbezuges die Wasserbombe im hohen Bogen auf die andere Seite zu „werfen“. Die andere Gruppe muß jetzt mit ihrem gespannten Kopfkissenbezug die Wasserbombe fangen, ohne daß sie kaputt geht. Fällt sie im Feld runter oder geht kaputt, bekommt die werfende Gruppe einen Punkt, bleibt sie ganz, muß jetzt diese Gruppe versuchen, die Wasserbombe in das gegnerische Feld „werfen“. Nach drei geplatzten Wasserbomben bekommt jedes Kind der Gewinner-Gruppe 3 Punkte, die andere Gruppe je 2 Punkte.

Bei großen Gruppen geht es analog mit großen Bettlaken.

7.6.4 Hindernislauf I

Für diesen Hindernislauf ist es von Vorteil, wenn man einen Helfer an der Station hat. Man benötigt zwei Kerzen mit großem Untersetzer (z.B. Papprücken vom A4-Block), zwei alte Bücher, zwei halbgefüllte Luftballons oder aufgeblasene Wasserbomben und eine Strecke von etwa 20m mit 3 bis 4 Treppenstufen und einer Wendemarke.

Die Kinder absolvieren diesen Parcours zu zweit. Jedes Kind bekommt eine brennende Kerze auf dem Untersetzer in die Hand, ein Buch auf den Kopf und einen Ballon zwischen die Beine. Jetzt müssen die Kinder im Wettlauf gegeneinander die Strecke ablaufen. Sie müssen sofort stehen bleiben, wenn die Kerze ausgeht, das Buch oder der Luftballon rausfällt und warten, bis ein Helfer alles wieder platziert hat. Erst dann dürfen sie weiterlaufen. Wer zuerst ankommt bekommt 2 Punkte, der Zweite 1.

7.6.5 Hindernislauf II

Hier laufen 2x2 Kinder gegeneinander einen Parcours mit einem Luftballon zwischen den Köpfen ab. Die Strecke sollte über Bänke und unter Tischen durchgehen. Fällt der Ballon runter, so muß das letzte Hindernis wiederholt werden. Jedes Kind der Siegergruppe bekommt 2 Punkte, die Zweiten 1.

7.6.6 Schwammzielen

Man benötigt eine große Holzplatte mit kopf-großem Loch und Ständer, sowie Schwämme und reichlich Wasser. Die Kinder spielen zu zweit nacheinander.

Ein Kind stellt sich hinter das Brett und steckt den Kopf durch das Loch. Das zweite Kind wirft jetzt drei der patschnassen Schwämme auf das Gesicht des Gegenübers. Die Treffer werden gezählt. Dann wird gewechselt und der Werfer wird zum Beworfenen. Wieder drei Würfe, die Treffer werden auch hier gezählt. Das Kind mit, das mehr Treffer erzielt hat bekommt 2 Punkte, das mit weniger bekommt 1 Punkt.

7.6.7 Skilaufen

Man benötigt 2x4 Kinder, zwei paar „Riesenski“ mit Platz für 4 Kinder (also je zwei gehobelte, lackierte Holzbretter mit 4 stabilen Schlaufen in gleichmäßigem Abstand) und eine nasse Wiese.

Die Kinder stecken ihre Füße in die Schlaufen und müssen nun durch Koordination und geschickte Kommandos eine ebene Strecke mit einer Wendung überwinden. Die Strecke sollte

nicht allzu lang sein, da es sich oft sehr Mühsam gestaltet. Gewonnen hat natürlich die Gruppe, die zuerst die Strecke passiert hat.

7.6.8 Kirschkernelweitspucken

Der Name sagt alles. Es treten zwei gegeneinander an, wer weiter spuckt kriegt 2 Punkte, wer weniger weit spuckt nur einen. Wenn man keine Kirschen hat kann man auch getrocknete Erbsen nehmen.

Man kann auch Zielspucken daraus machen, die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

7.6.9 Stabdrehen

Man braucht einen glatten, fest verankerten Stab in der Erde und möglichst eine Wiese ohne viele Hindernisse. Vom Stab entfernt wird ein Ziel markiert.

Zwei Kinder fassen an dem Stab möglichst weit UNTEN an und fangen an sich um den Stab zu drehen. Nach einer Minute gibt der Spielleiter ein Zeichen und beide versuchen zum Ziel zu laufen. Wer zuerst dort ist gewinnt.

Ein sehr lustiges Spiel, bei dem man aufpassen sollte, in welche Richtung die Kinder sich drehen. Sie werden unweigerlich in diese Richtung abdriften, also möglichst nicht gerade neben einem Bach machen oder eben in die andere Richtung drehen lassen.

7.7 Stuhlkreisspiele

7.7.1 Knutschfee

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

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

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

7.7.2 Sitzwelle

Es müssen genausoviele Stühle sein, wie es Mitspieler gibt. Ein Kind steht in der Mitte und somit ist ein Stuhl frei. Auf diesen will sich das Kind in der Mitte setzen, wird aber von den anderen Kindern daran gehindert. Diese können nämlich hin- und herrutschen und somit das „Loch“ weiterwandern lassen.

Das Kind in der Mitte darf noch durch Handzeichen die Richtung der Welle bestimmen (links und rechts) und wenn er das geschickt macht, entsteht das „Loch“ genau vor seiner Nase.

Dieses Spiel erzeugt für gewöhnlich viel Krach und dreht die Kinder auf.

7.7.3 Wer bin ich?

Der Klassiker für kleine Stuhlkreise. Jedes Kind bekommt einen Zettel mit einer berühmten Persönlichkeit (Tapferes Schneiderlein, Angela Merkel, Donald Duck ...) mit einem Klecks Florenacreme an die Stirn gepappt. Jetzt geht die Reihe rum, ein Spieler darf mit Entscheidungsfragen an die Runde herausfinden, wer er ist. Wird eine Frage mit „ja“ beantwortet, darf er weiterfragen, bekommt der Spieler ein „nein“, ist der nächste dran. Wer seinen Namen weiß, darf entweder einen neuen bekommen oder beantwortet nur noch Fragen.

7.7.4 Meine Bande

Dieses Spiel dauert je nach Gruppenstärke etwas, macht aber auch Spaß.

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

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

Hat jetzt die zweite Bande schon Günther verloren und findet nun raus, dass Gabi aus Bande1 „Angela Merkel“ ist, wechseln **ALLE**, deren Synonym bereits bekannt ist, zur Bande2 über. Damit können jetzt wichtige Insiderinformationen von den Überlegungen der Bande1 in die Hände von Bande2 gelangen. Daher ist es auch wichtig, seinen eigenen Namen nicht in der eigenen Bande preiszugeben.

Gewonnen hat das Kind, welches als letztes unerkannt bleibt.

7.7.5 Grüne Ohren

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

7.7.6 Obstsalat

Ganz ähnlich den „grünen Ohren“, jedoch werden hier die Kinder vorher in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe ist eine andere Frucht, etwa Erdbeere, Apfel. . . Derjenige in der Mitte sagt nun z.B. Erdbeeren stehen auf. Alle Erdbeeren stehen auf und suchen sich einen neuen Platz. Bedingung ist es, dass man sich nicht auf seinen Nachbarstuhl setzen darf. Am Ende bleibt einer übrig, der

wieder eine Frucht aufrufen darf. Ruft derjenige „Obstsalat“ müssen ALLE aufspringen und sich einen neuen Platz suchen.

Dieses Spiel eignet sich für kleinere Kinder, für größere ist „Grüne Ohren“ schöner, da abwechslungsreicher und kreativer.

7.7.7 Platzrücken

Es gibt für jeden Teilnehmer einen Stuhl. Jedes Kind bekommt aus einem (oder mehreren) Kartenspiel eine Karte. Der Spielleiter beginnt nun wahllos Anweisungen zu geben. z.B. „Alle Könige rutschen nach links“. Die Könige rutschen nach links, der Rest bleibt einfach sitzen. Sitzt auf dem entsprechenden Stuhl schon jemand, wird einfach auf dem Schoß Platz genommen. Wer unten sitzt muss solange sitzen bleiben, bis der Schoß wieder frei ist. Nach einer Weile bauen sich lustige Türme.

Eine Variation macht das Spiel besonders für die unten sitzenden lustiger. Sitzt jemand unten und er soll rücken, dann muss sein „Obermann“ einfach mitrücken. Sitzen mehrere Leute übereinander müssen immer alle „Obermänner“ mitrutschen.

Dieses sehr kurzweilige Spiel kann man leider nicht sehr lange spielen, da es schnell ausartet. Man sollte nach ein paar Minuten zumindest alle wieder einzeln setzen lassen und die Karten neu geben, das kühlt etwas ab.

7.7.8 Paranoid

Bei diesem Spiel sind pfiffige Köpfe gefragt! Zu Beginn des Spiels, werden 2 aus dem Stuhlkreis in einen separaten Raum geschickt, damit Sie die Erklärungen des Spielleiters nicht hören können.

Die verbliebenen Mitspieler im Stuhlkreis sind Patienten, die alle die gleiche Krankheit haben. Sie sind PARANOID! D.h. wenn Sie etwas gefragt werden, antworten Sie immer im Sinne ihres rechten Sitznachbarn! Da sich die Kinder im Ferienlager meist nicht so gut kennen, werden zwangsläufig Antworten kommen, die nicht auf den rechten Sitznachbarn zutreffen! In diesem Fall steht der Sitznachbar auf und daraufhin tauschen alle ihre Plätze!

Hat das Spielprinzip nach einer kurzen Probe jeder verstanden, kommen die beiden Doktoren aus ihrem Raum und müssen durch geschickte Fragen eine Diagnose stellen, welche Krankheit wohl im Stuhlkreis kursiert. Sie müssen erkennen, dass jeder im Sinne seines rechten Sitznachbarn antwortet und dass bei nicht zutreffender Antwort die Plätze getauscht werden!

7.8 Disco-Spiele

7.8.1 Negerkussessen

Für dieses Spiel braucht man zwei Kinder, zwei Augen-Tücher, zwei große Löffel, zwei flache Teller, pro Paar 4 Negerküsse und eine abwaschbare Unterlage (z.B. Fliesenfußboden). Die Negerküsse werden zerdrückt, die Waffel wird entfernt. Jedes Kind bekommt nun 2 zerdrückte Negerküsse auf seinen Teller und die Augen werden ihm verbunden. Jetzt sollen die Kinder sich gegenseitig mit den Löffeln füttern. Am Ende gewinnt das Paar, was die kürzeste Zeit bis zum „aufessen“ der Negerküsse braucht. Meistens gibt es eine große Matzerei, weil die Kinder ja nicht sehen, wohin sie füttern, aber es macht auf alle Fälle Laune.

7.8.2 Klopapierwickeln

Auch hier braucht man mehrere Paare, die gegeneinander antreten. Jedes Paar bekommt eine Rolle Toilettenpapier und schon kann's losgehen. Je ein Kind wickelt seinen Partner ein, die Technik spielt dabei keine „Rolle“. Gewonnen hat das Paar, was zuerst fertig ist und am ordentlichsten eingewickelt hat. Hier macht sich übrigens eine hektische Musik ganz gut.

7.8.3 Ballonlatschen

Hier braucht man eine überschaubare Anzahl Kinder, entsprechend viele, gleichaufgeblasene Luftballons und Wolle. Jedem Mitspieler wird ein Luftballon an das rechte (oder auch das linke) Bein gebunden, dann wird Musik gespielt. Die Kinder müssen jetzt versuchen, die Ballons der anderen Kinder zu zertreten, ohne dabei den eigenen zu opfern. Geht ein Ballon kapputt oder wird verloren muß sich das Kind an den Rand setzen. Gewinner ist das Kind, das als letztes noch einen Ballon am Bein hat.

7.8.4 Orangentanz

Eine Abwandlung zum Ballontanz. Hier wird jedoch nicht mit Ballon zwischen den Köpfen geklemmt, sondern eine Orange oder etwas vergleichbar großes. Der Schwierigkeitsgrad ist somit enorm gestiegen.

7.8.5 Orangen Schlange

Bei diesem Spiel braucht man eine überschaubare Anzahl von Kindern und eine Orange, oder etwas vergleichbar großes. Die Kinder stellen sich in einen engen Kreis, ein Kind bekommt die Orange zwischen Kinn und Brust geklemmt und muß sie jetzt so an seinen rechten Nachbarn übergeben, wieder unter das Kinn, ohne dabei die Hände zu benutzen. Fällt die Orange runter, so scheidet der Verursacher des Absturzes aus. Gewonnen hat der, der als letztes übrigbleibt.

7.8.6 Zeitungstanz

Man braucht gegeneinander antretende Paare und entsprechend viele große Zeitungsstücke. Nun wird zusammen auf dem Zeitungsstück getanzt. Nach 20 Sekunden stoppt die Musik, die Zeitung wird in der Mitte zusammengefaltet. Nun wird wieder getanzt. Nach 20 Sekunden wird sie auf diese Weise wieder halbiert. Tritt ein Kind neben die Zeitung, so scheidet das Paar aus. Die Zeitungen werden so lange halbiert, bis nur noch ein Paar übrig ist.

7.8.7 Stuhltanz

Der Klassiker. In der Mitte des Raumes wird eine doppelte Reihe Stühle aufgestellt, jeweils mit den Rückenlehnen gegeneinander. Es gibt einen Stuhl weniger als Spieler. Jetzt spielt Musik. Hört diese abrupt auf, so versuchen alle sich hinzusetzen. Wer keinen Platz bekommt scheidet aus. Nun wird ein Stuhl entfernt und das Spiel geht weiter.

Bei diesem Spiel sollten die größeren vorher daran erinnert werden, dass es nur ein Spiel ist, sonst tut sich schnell jemand kleines weh.

Die Bürger im westlichen Teil der Republik kennen das Spiel eher als „Reise nach Jerusalem“.

7.8.8 Dreh die Decke

Es wird ein altes Bettlaken ausgebreitet, darauf kommt eine Anzahl Kinder. Die Decke darf nicht zu groß sein, aber alle Kinder sollten mit den Füßen sicher auf der Decke stehen können. Nun müssen die Kinder versuchen, die Decke umzudrehen, ohne den Fußboden oder die Wand mit einem Körperteil zu berühren.

Auch wenn es anfangs unmöglich scheint, es funktioniert und schult dabei die Gruppen-Koordination.

7.8.9 Stopptanz

Dieses Spiel kennt mehrere Variationen. Beim „**Sitztanz**“ wird solange getanzt, bis die Musik ausgeht. Sofort setzen sich alle Kinder auf den Fußboden. Wer als letzter sitzt scheidet aus.

Beim „**Eistanz**“ müssen die Kinder beim stoppen der Musik wie eingefroren stehen bleiben. Wer sich trotzdem noch bewegt scheidet aus.

Bei der nächsten Variation sind „**Gegenstände auf der Reise**“, solange die Musik läuft. Dazu eignen sich weiche Dinge wegen der Verletzungsgefahr. Es müssen wenige Gegenstände sein und die Annahme darf nicht verweigert werden, man kann die Gegenstände aber schnell weitergeben. Wer beim Stoppen der Musik einen Gegenstand in der Hand hält, scheidet aus.

7.8.10 Massenballons

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Jetzt geht es Mannschaft gegen Mannschaft. Es wird zwischen beiden Mannschaften ein Tuch gespannt, möglichst hoch, so dass beide Mannschaften sich nicht sehen können. Jede Mannschaft bekommt eine bestimmte Anzahl an Luftballons. Mit Beginn der Musik (möglichst hektisch) geht es los. Die Mannschaften werfen so schnell es geht ihre Luftballons über das Tuch ins Feld der anderen Mannschaft. Die Luftballons, die von der gegnerischen Seite kommen dürfen natürlich auch zurückgeworfen werden! Wenn die Musik stoppt, werden die Luftballons in den einzelnen Spielfeldern gezählt. Wer die wenigsten Luftballons in seinem Spielfeld hat, gewinnt!

7.9 Andere Spiele für Drinnen

7.9.1 Merkfix

Material:

- Tablett
- verschiedene kleine Gegenstände(Flaschenöffner, Streichholzschachtel, Korken, Löffel...)
- Tuch zum Abdecken
- Zettel und Stifte

Für dieses Spiel muss ein Tablett oder ähnliches mit 10 Gegenständen belegt werden. Dann deckt man das Ganze ab, damit niemand etwas sieht und stellt es auf den Tisch. Sitzen alle Kinder am Tisch, wird das Tuch vom Tablett genommen und alle dürfen sich ca. 30 sek. die

Gegenstände anschauen und einprägen. Dann wird das Tablett wieder zugedeckt oder ganz vom Tisch genommen. Nun müssen die Kinder die Gegenstände aufschreiben, die sie sich gemerkt haben. Wer sich die meisten gemerkt hat gewinnt.

7.9.2 Schokoladen essen mal anders

Hierfür benötigt man:

- 1 Tafel Schokolade
- 1 Teller
- 1 x Besteck (Messer & Gabel)
- 1 Paar Handschuhe (Fäustlinge am besten)
- 1 Schal
- 1 Mütze
- 1 Würfel

Alle sitzen im Kreis oder um einen Tisch, in der Mitte steht der Teller mit der Schokolade (noch eingepackt). Der Reihe nach wird gewürfelt, bei 6 und 1 muss man Schal, Mütze und Handschuhe anziehen und zuerst die Schokolade auspacken und später mit Messer und Gabel versuchen zu essen. Es wird ununterbrochen weiter gewürfelt. Hat ein anderer ein 1 oder 6 so muss das ganze (Schal, Mütze. . .) weitergegeben werden an denjenigen. Das geht so lange bis die Schokolade alle ist. Bei dem Spiel gibt es keinen Gewinner oder Verlierer, aber es macht ne Menge Spaß.

7.9.3 Goofy

Benötigt wird für dieses Spiel ein dunkler Raum in dem möglichst keine Stühle, Tische oder andere Hindernisse stehen. Einer ist der Spielleiter und muss den mit Spielern etwas ins Ohr sagen, egal was. einem einzigen sagt er „Goofy“. Dieser Mitspieler ist dann Goofy. Alle müssen dann im dunklen Raum herum laufen und jeden den sie treffen fragen: „Bist du Goofy?“ Wer es nicht ist sagt einfach „nein“. Der „Goofy“ darf auf die Frage nicht antworten, er bleibt einfach still. Dieser muss dann angefasst werden. Wenn man Goofy an der Hand hält ist man automatisch auch Goofy d.h. man darf auch nichts mehr antworten. Das Spiel ist zu Ende wenn alle eine Schlange gebildet haben.

7.9.4 Zahlenfelder

Man braucht nur wenige Kinder und Notizzettel. Auf die Notizzettel werden jetzt Zahlen von 1 - 5 geschrieben. Von jeder Zahl mindestens 1 Zettel mehr, als Kinder mitspielen. Dann werden

die Zahlen wahllos auf einer Fläche von 1,50m*1,50m verteilt. Die Kinder stellen sich jetzt um das Feld herum und der Moderator sagt womit (also Arm oder Bein) die Kinder auf welche Zahl müssen (z.B. Bein auf 5). Die Kinder müssen nun ein Bein auf ein Feld mit der 5 stellen. Nun sagt der Moderator die nächste Kombination (z.B. Arm auf 3). Die Kinder müssen jetzt einen Arm auf eine 3 legen. Das wird so oft wiederholt, bis alle Kinder zusammengeknotet sind. Wenn ein Kind keine Chance mehr hat, eine Zahl zu erreichen, ist es raus. Gewinner ist der letzte auf dem Feld.

7.9.5 Krebsfußball

Krebsfußball eignet sich eher für kleine Gruppen, wenn man nicht große Räumlichkeiten zur Verfügung hat.

Je nach dem wie viele Kinder man hat, sollten Mannschaften eingeteilt oder gewählt werden (auf jeden Fall sollte man die Teams nicht zu groß wählen- nach Platzangebot und Kinderanzahl entscheiden. . .). Weiterhin benötigt man zwei Tore oder Gegenstände, die diese darstellen könnten. Um das Verletzungsrisiko möglichst gering zu halten und für die Kinder ein faires und klar strukturiertes Spiel auf die Beine zu stellen, sollte man klare und einfache Regeln aufstellen: kein Kratzen, Beißen, Stoßen, Treten usw. Für die Kinder sollte ersichtlich sein, wann ein Tor gezählt wird und mit welcher Wertigkeit es eingeht (z. B. könnte man Tore von Mädchen doppelt zählen lassen, damit für sie auch ein Anreiz zum Mitspielen gegeben wird). Um reine Jungmannschaften zu vermeiden, könnte man auch festlegen, dass in jeder Mannschaft z. B. mindestens zwei Mädchen spielen müssen. Dadurch kann man eine ungerechte Verteilung der Geschlechter und daraus folgende Frustrationen vermeiden und alle Kinder mit einbeziehen.

Ansonsten kann der Gruppenleiter die Regeln je nach Räumlichkeit und Kinderanzahl, evt. in Rücksprache mit den Kindern, selber treffen. Es sei aber auch darauf verwiesen, dass Krebsfußball nicht sehr förderlich für die Kniegelenke ist und man ein häufiges und andauerndes Spiel vermeiden sollte. Teilt man mehrere Mannschaften ein, sollte man sich auch eine Beschäftigung für die nichtspielenden Kinder überlegen, damit sie keine Langeweile haben und Blödsinn machen; z. B. könnte man sie als Schiedsrichterhelfer, Ballholer oder Punkteähler einsetzen.

7.9.6 Zirkus

Eine Anzahl von Mitspielern wird festgelegt, es finden sich Gruppen der angegebenen Stärke zusammen. Aufgabe ist es, eine Figur zu bilden, bei der möglichst wenige Füße Kontakt zum Boden haben. Dies kann man auch beliebig verändern, z.B. möglichst viel Fläche auf dem Boden und mindestens einen Meter hoch. . .

Der Spielleiter kann die Gruppenstärken für jeden Durchgang neu festlegen, die selben Kinder sollten dabei nicht immer wieder zusammenkommen.

7.9.7 Dschungel

Die Kinder werden in gleichmäßige Gruppen von mindestens vier eingeteilt. Sie verteilen sich an den Ecken und Wänden des Raumes. Ziel des Spieles ist es, als möglichst geschlossener Haufen (viel Körperflächenkontakt) und so schnell wie möglich auf die entgegengesetzte Seite zu kommen.

Dieses kann durch Hindernisse oder Abdunkelung erschwert werden.

7.9.8 Familiensalat

Es werden kleine Zettel vorbereitet mit Familiennamen und ihren Mitgliedern (Bsp: Opa Schmidt, Oma Schmidt, Vater Schmidt, Mutter Schmidt, Sohn Schmidt, Tochter Schmidt, Katze Schmidt) in der gewünschten Anzahl mit verschiedenen Familiennamen, jedoch mit den gleichen Familienmitgliedern. In der Mitte des Raumes werden so viele Stühle als Kreis aufgestellt (Sitzfläche nach außen), wie Familiennamen vorhanden sind.

Jedes Kind bekommt einen Zettel. Nun beginnt Musik und die Kinder laufen durch den Raum. Währenddessen tauschen sie ständig ihre Zettel untereinander. Hört die Musik auf, müssen sich die Familien finden und auf einen Stuhl setzen. Dabei sitzt Opa ganz unten, die Katze ganz oben. Die Familie, die als erstes in der richtigen Reihenfolge sitzt hat gewonnen. Das Spiel beginnt von vorn.

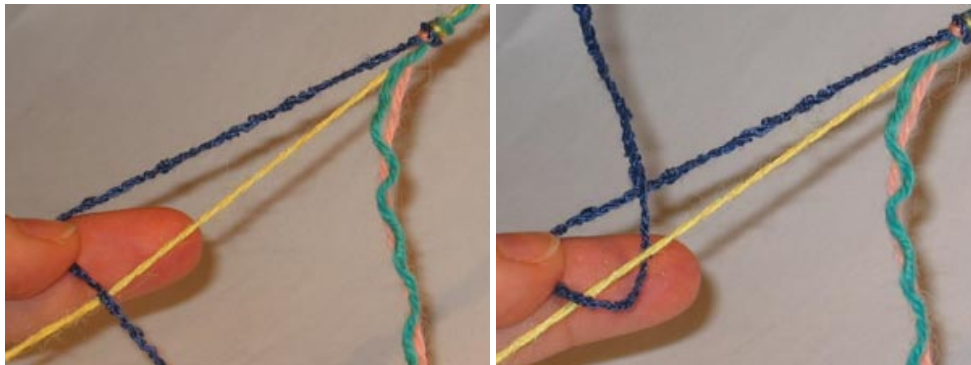
Als Abwandlung kann man den Mitgliedern der Gewinnerfamilien jeweils einen farbigen Punkt ins Gesicht machen. Das Kind, was am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

7.10 Basteln

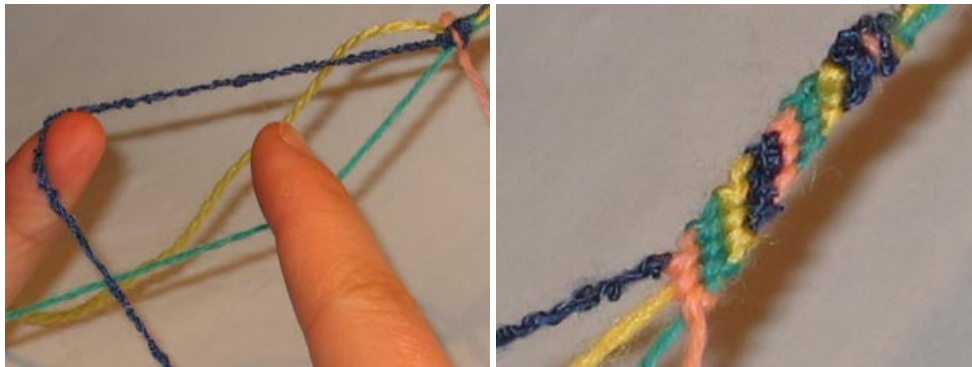
7.10.1 Freundschaftsbänder knüpfen



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



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



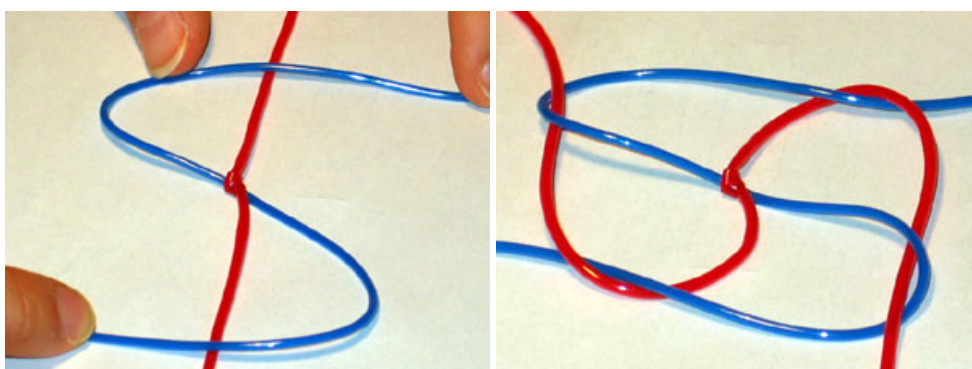
Dann geht man zum nächsten Faden (hier dritten) und wiederholt das Knoten je Faden immer zwei mal. Wenn man die Reihe durch hat, lässt man den „Führungsfaden“ am Ende fallen und beginnt mit dem neuen, ganz links hängenden Führungsfaden.

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

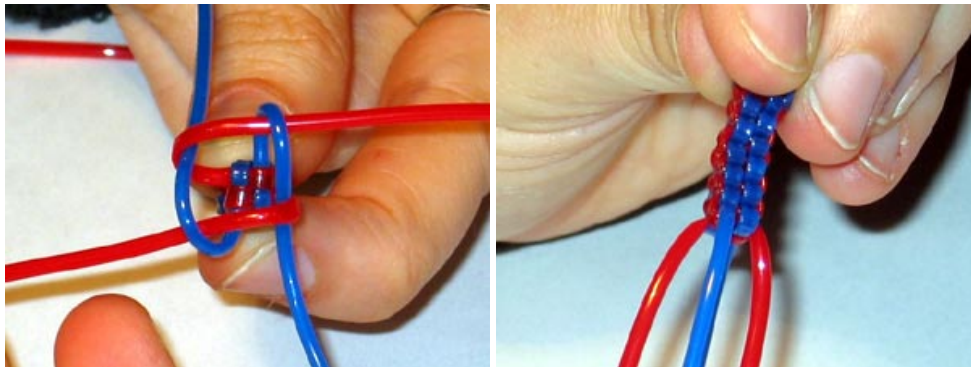
7.10.2 Scoubidoo

Scoubidoos sind nur etwas für geübte Knüpfer. Hat ein Kind noch nie ein Freundschaftsband geknüpft oder kann gar noch nicht flechten, sollte man damit anfangen und von den scoubidoos abraten!

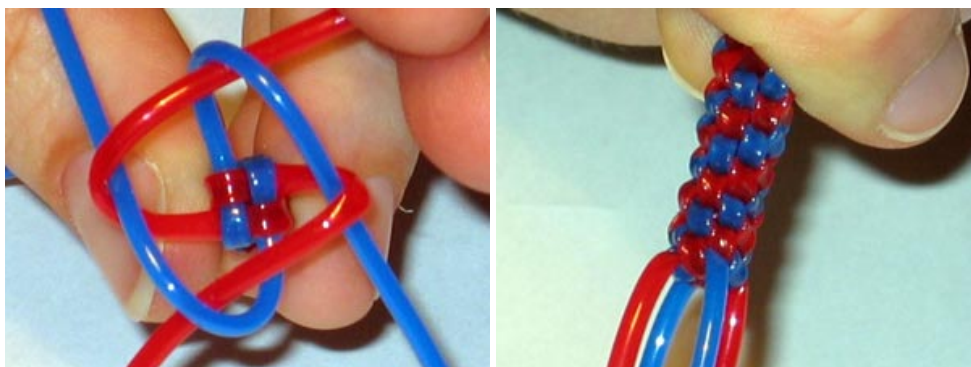
Man sollte mit vier Fäden beginnen. Man kann sich dann immer noch steigern. In der Mitte des einen (blau) verknötet man den anderen mit einem normalen Knoten.



Man legt nun die Enden des einen/blauen Fadens über den anderen/roten (später sieht man, dass das genau die entgegengesetzte Seite des scoubidoo ist) und fädelt dann die roten Enden über das jeweilige blaue Ende durch die blaue Schlaufe. Nun muss man gleichmäßig alle vier Enden festziehen. Das erfordert ein bisschen Übung und jeder entwickelt dabei seine eigene Technik.



Kurz vor dem totalen Festziehen sieht es dann so aus (links). Hier sieht man auch gut, wie die Fäden zu den unteren liegen (immer parallel). Man zieht nun die Fäden relativ fest an. Achtung, dass sie nicht reißen. Der Knoten darf aber auch nicht wieder von allein aufgehen. Wenn man mehrere solcher Knoten geknüpft hat, sieht des ECKIGE scoubidoo so aus wie rechts im Bild.



Das RUNDE scoubidoo geht sehr ähnlich, nur dass man die Fäden nicht parallel zu den unteren legt, sondern immer auf die entgegengesetzte Seite zu der, wo sie her kamen.

Eine VARIANTE des Anfangs ist die Schlaufe. Sie eignet sich, wenn man das scoubidoo als Schlüsselanhänger verwenden möchte. Dafür verknötet man die Bänder nicht einfach so in der Mitte miteinander, sondern lässt bei einem der Bänder eine kleine Schlaufe und schließt diese ab, indem man das andere Band darum knotet.

Am besten ist es, wenn der Betreuer sich vorher mit der Technik bekannt gemacht und schon einige scoubidoos selbst angefertigt hat.

Der Nachteil von scoubidoos ist, dass man die entsprechenden Plastikbänder braucht. Aber nach der Nachricht, dass diese krebserregend sein können, sind sie recht preiswert zu bekommen. Eben wegen dieser Warnung sollte man diesen „Sport“ nicht in geschlossenen Räumen betreiben. Am liebsten draußen oder in nicht zu kleinen Zimmern.

7.10.3 Batiken

Zum Batiken braucht man Stoff und am besten irgendwelche alten, aber hellen Klamotten der Kinder. D.h. hat man solch ein Event im FL vor, sollte man das vorher ankündigen damit die Kinder etwas mitbringen, dass sie dann auch wieder mitnehmen können.

Für die Technik an sich braucht man Stofffarbe (gibt es in Drogerien in den unterschiedlichsten Farben für mittelmäßige Preise), Bänder, Gummis, Klammern oder jegliches anderes Material, mit dem man die Kleidungsstücke zusammenbinden oder langfristig zusammenpressen kann.

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

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

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

Nach dem Färben, entfernt man die Abbindungen und taucht das ganze Stück am besten nochmal in Essigwasser. Das ist der Großmuttertip und führt dazu, dass die Farben bisschen konserviert werden, d.h. länger halten. Dann hängt man das ganze zum trocknen auf.

Insgesamt ist es ne riesige Matscherei, die man nicht unbedingt auf hellen Fliesen und eben am besten auch im Freien machen sollte. Wichtig ist auch der Hinweis (an die Kinder), dass diese Sachen ihr Leben lang färben werden, ggf. auch bei Regen auf der eigenen Haut oder wenn man schwitzt auf helle Unterwäsche (besonders nett;-)).

Leider ist es auch ein riesiger Aufwand, der für die Kinder leider nur zu wenig Beschäftigung führt, besonders wenn sie nur ein Teil zu färben haben oder gar gar nix mithaben. Sie sind schnell fertig und man als GruLei hat viel und lange und teurer vorbereitet. Das ist schade, bietet sich aber für ein kleines Lager an, bei dem die Kinder alle etwas davon wissen und genügend zum manschen mithaben.

7.10.4 Pappmaschee-Luftballons

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

Man braucht dafür Tapetenleim (am besten billigen zum Anrühren mit kaltem Wasser in Ei-

mern), viel Papier (alte gesammelte Zeitungen und zum Schluß Klopapier - muss aber nicht) und natürlich für jedes Kind einen Luftballon, nicht zu vergessen die Farbe am Ende mit Pinseln und allem, was man dafür braucht. Der Ballon wird ganz am Anfang zu gewünschter Größe aufgeblasen und dann mit Tapetenleim eingeschmiert. Dies geschieht am besten stückweise, denn gleich auf den Leim werden die klein gerupften Zeitungstücke gelegt (Durchmesser ca. 3 bis 5 cm).

Diese werden dann am besten nochmal mit Leim bestrichen, so dass sie mit Leim durchdrängt werden. Nicht zu viel, aber so dass man sieht, dass die Zeitung nicht mehr trocken ist. Man umhüllt dann den Ballon vollständig mit Leim und Papier. Davon sollte man mindestens drei Lagen machen. Es macht sich auch gut, wenn man den Ballon zwischen den Lagen trocknen lässt - über Nacht zum Beispiel. Hat man die zweite Lage fertig gestellt, kann man mit weiteren Materialien die Form des Ballons erweitern. Man kann z.B. Eierkarton-“Türmchen“ zu Ohren oder Beinen machen, man kann einfach nur Karton nehmen und daraus allerlei Extremitäten (z.B. Flossen) machen. Solche Sachen klebt man wohl am allerbesten mit so Malerkrepp an, d.h. Klebeband, das aus Papier besteht. Damit geht man sicher, dass sie nicht gleich wieder abfallen. Außerdem kann man über das Papierklebeband auch wieder Leim machen und das Zeitungspapier rutscht nicht weg, wie es bei Plastiklebeband ist.

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

Leider musste ich erleben, dass gerade kleine Kinder für viele Lagen (somal sie für eine Lage bis zu eine Stunde brauchen) nicht die Geduld haben und dann lieber etwas anderes machen wollen, oder zum nächsten Schritt kommen wollen. Seit deshalb gewarnt. Sie machen aber mit genügend Motivation und bisschen unterstützender Hilfe auch bis zum Schluss mit.

Das Tolle an dieser Sache ist, dass die Kinder für recht wenig Geld (Einsatz, Aufwand seitens der Betreuer) etwas mit nach Hause nehmen können!

7.10.5 Gipsfiguren

Sehr gut als Beschäftigung eignet sich auch das Herstellen und Bemalen von Gipsfiguren. Hierzu benötigt man ganz einfachen Gips zum Anrühren aus dem Baumarkt, Wasser, ein Gefäß (z.B. Gipsbecher), Gipsfiguren, die unter anderem im Bastelladen erhältlich sind, und Farben.

Das Anrühren und das Gießen der Figuren sollte von einem Betreuer übernommen werden, damit sich die Kinder nicht die Kleidung beschmutzen. Die dann getrockneten Figuren werden

Kapitel 7. Spiele und Beschäftigungen

vorsichtig aus den Schablonen entfernt und können von den Kindern nach Belieben bemalt oder mit weiterem Zubehör (z.B. Federn, Glitzer, Wackelaugen u. ä.) verziert werden.

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

7.11 Sonstige Beschäftigungen

7.11.1 Gitarrespielen

Das Spielen der Gitarre ist meist ein schöner Zeitvertreib für Pausenzeiten. Aber auch am Lagerfeuer ist die Gitarre ein gern gesehener Gast. Das Spielen auf der Gitarre erfordert neben ein ganz klein bisschen Übung und natürlich eines Spielgerätes auch noch eine interessante Liedermischung. Ein paar Liederbücher seien daher hier kurz vorgestellt.

Das Ding, Kultliederbuch

Ist ganz nett, hat eine sehr bunte Liederauswahl und eine sehr ausführliche Griffabelle.

- Inhalt: etwa 400 Lieder und Akkorde (keine Noten)
- Anspruch: Gut geeignet für Anfänger und Fortgeschrittene.
- Qualität: Die Akkorde stimmen manchmal nicht. Es wird z.T. wahllos zwischen amerikanischer (B=H) und deutscher (B=Hb) Notierung gewechselt. Die Schrift ist etwas klein geraten.
- Jahrgang 2000, ISBN: 3934958664
- Kosten: etwa 20 Euro.

Das Ding 2, Kultliederbuch

Der Nachfolger mit ausgefalleneren Liedern. Zwar hat sich die Qualität der Akkorde verbessert, doch der Kultstatus vom Ding 1 bleibt unerreicht.

- Inhalt: etwa 400 Lieder und Akkorde (keine Noten)
- Anspruch: Der Anspruch ist heftig gestiegen, daher eher für Fortgeschrittene und Könnner.
- Qualität: Ist besser als im Ding, aber lässt trotzdem zu wünschen übrig. Die Schrift ist etwas klein geraten.
- Jahrgang 2005, ISBN: 393495877X
- Kosten: etwa 20 Euro.

7.11.2 Lagerfeuer

Lagerfeuer sind eine tolle Sache und mit ein bisschen Gitarre oder Knüppelkuchen eine ganze Abendbeschäftigung. Informiert euch vorher, ob eine Waldbrandstufe besteht. Fragt erst beim Herbergsvater/bei der Herbergsmutter nach, ob ihr ein Feuer machen dürft.

Ihr braucht ausreichend TROCKENES Holz. Das sammelt ihr am besten mit den Kindern gemeinsam am Ende einer Wanderung o.ä. Zündet das Lagerfeuer am besten an, bevor die Kinder kommen. Damit könnt ihr sicher gehen, dass kein Kind Unfug macht, währenddem ihr mit dem Anzünden beschäftigt seid. Ihr fangt mit kleinen, besonders trockenen Stöckchen an und schichtet diese kegelförmig auf. Darunter stopft ihr ein bisschen Papier. Zündet das Papier an und wartet bis die kleineren Stöckchen vollständig Feuer gefangen haben. Dann könnt ihr nach und nach größere Äste darüber legen. Überfrachtet das Feuer aber nicht. Wartet immer, bis die nächst größeren Äste brennen, bis ihr das nächste Stück auflegt. Achtet auch darauf, dass die Flamme nicht zu hoch schlägt und umgebende Bäume anzuzünden droht. Beachtet den Funkenflug. Besonders alte Tannebäume sprühen beim ins Feuer werfen Funken. Das könnte die Kleidung der Kinder anbrennen.

Bevor die Kinder zum Lagerfeuer kommen, sollten sie belehrt werden. Ihr solltet auch vermeiden, dass die Kinder selbstständig neues Holz ins Feuer werfen oder darin herumstochern. Das kann gefährlich sein. Geht also lieber auf Nummer sicher und macht es selbst.

Beim Lagerfeuer sollten die Kinder trotz des Feuers warm genug angezogen sein. Die Wärme des Feuers kommt ja leider nur von vorn. Setzt sie auch nicht zu nah ans Feuer, dass sie sich durch Funken o.ä. nichts verbrennen. Beschäftigt die Kinder, denen das Lagerfeuer zu langweilig wird anders. Z.B. durch Kartenspiele o.ä. schließt ihr aus, dass sie auf dumme Gedanken kommen.

7.11.3 Knüppelkuchenrezept

Mehl und Wasser, bis ein schöner klebriger Teig entsteht. Dann kommt Zucker nach Belieben dazu. Die Konsistenz sollte sein, dass man kleine Wüste daraus kneten kann (also nicht zu mehlig, dass es nicht genug klebt aber auch nicht zu feucht, dass der Teig nicht von Stock tropft), die man dann um einen Stock wickelt und übers Feuer hält. Dort immer wieder wenden, bis der Teig ein schönes Hellbraun bekommt und fertig. Aufpassen beim Essen - Heiß! Den Teig nicht zu dick um den Stock wickeln, da er sonst außen schon schwarz und innen noch nicht durch ist. Er schält sich dann recht gut vom Stock. Man kann vorher auch die Rinde vom Stock abmachen.

Für 20 Kinder braucht man ungefähr 2kg Mehl. Vom Zucker braucht man nicht ganz so viel.

8 Was tun wenn...

8.1 ... ein Kind Heimweh hat?

Heimweh ist leider ein recht häufiges und schwieriges Thema im Ferienlager. Besonders kleine Kinder, die zum ersten Mal ins Ferienlager fahren, sind dafür anfällig. Heimweh sollte vor allem aus folgenden Gründen bekämpft werden: Ein Kind kann nicht immer vor unangenehmen Situationen davon laufen, es muss auch einmal ein paar Tage mit negativer Stimmung überstehen können. Dies kann es dabei lernen. Außerdem ist es häufig so, dass Kinder, die wegen Heimweh schon einmal nach Hause gefahren sind, entweder nie wieder für Ferienlager zu begeistern sind oder dann bis ins Jugendalter Heimwehkinder bleiben. Dies wäre schade, nicht nur für uns Betreuer, die wir wissen, dass Ferienlager eine absolute Bereicherung für Kinder sein kann. Außerdem steht am Ende eines überstandenen Heimwehs ein Erfolgserlebnis, das sehr wahrscheinlich zu „Heimwehressistenz“ führt.

Ganz häufig ist der Grund für Heimweh nicht, dass das Kind seine Eltern, Geschwister oder Haustiere vermisst, wie es angibt. Meist fühlt sich das Kind in der Gruppe oder im Lager nicht wohl und allein. Ein hintergründiger Auslöser kann auch ein Streit zwischen ihm und einem neugewonnenen Freund sein oder körperliches Unwohlsein. Es gibt vielfältige Gründe, die es herauszufinden gilt, will man das Heimweh wirksam bekämpfen.

Heimweh kann einfach so oder vordergründig z.B. durch einen Brief oder einen Anruf von zu Hause ausgelöst werden. Es äußert sich recht leicht erkennbar durch Weinen und die Aussage: „Ich will nach Hause!“ Dann empfiehlt sich folgendes Vorgehen:

1. Kind soweit beruhigen, bis man sich einigermaßen normal mit ihm unterhalten kann (Schon allein das kann sehr schwer fallen und man wird wohl mit einem noch schluchzenden Kind vorlieb nehmen müssen.)
2. (Vordergründige) Ursache herausfinden: „Was ist denn passiert? Du warst doch gerade noch ganz lustig!“ Weiterführendes Nachfragen kann auf Konflikte in der Gruppe zielen, oder einfach nur zum Weitererzählen anregen. Probleme, die dabei zu Tage treten, sollten besprochen und nach Lösungen gesucht werden. Vielleicht hilft das schon, weil eine Klärung des Problems die Ursache des Heimwehs aus dem Weg räumt und das Kind sich automatisch besser fühlt. Durch die Wiedereinbindung in den Lageralltag wird dann an zu Hause gar nicht mehr gedacht.

3. Fühlt sich das Kind daraufhin immer noch nicht besser, gilt es Überzeugungsarbeit zu leisten: „Aber du warst doch immer ganz glücklich/dir hat doch die Aktion heute sehr viel Spaß bereitet/du hast doch immer gelacht.“ Solche Aussagen sollen das Kind überzeugen, dass es sich eigentlich immer wohl fühlte und es keinen Grund für Heimweh gibt. Ziel ist es nebenbei auch, die hintergründigen Ursachen herauszubekommen, so man das noch nicht hat.
4. Hilft diese Überzeugungstaktik immer noch nicht, muss man Kompromisse aushandeln: „Wir probieren es noch einmal einen Tag/Du hältst noch bis morgen durch, da machen wir das. . . , das macht dir bestimmt viel Spaß“ o.Ä. Oft drängen Kinder darauf ihre Eltern anzurufen, um sich abholen zu lassen. Dies sollte vorerst abgewendet werden. Denn häufig verstärkt ein Anruf zu Hause nur das Heimweh. Man kann auch mit der „Belohnung“ locken, dass nach Ablauf der Frist die Eltern angerufen werden. Es sollte auf alle Fälle vereinbart werden, dass man nach Ende der vereinbarten Zeit nochmal miteinander redet. Das Kind muss merken, dass man sein Problem ernst nimmt!
5. Nun gilt es, das Kind besonders zu beobachten. Man muss heraus finden, ob sich die Stimmung gebessert hat, was vielleicht das ursächliche Problem ist, womit man das Kind begeistern und vor allem **ablenken** kann. Man hat damit Argumente für das nächste Gespräch in der Hand, mit denen man das Kind überzeugen kann, dass es ihm doch eigentlich ganz gut geht. Auch erhöhte Aufmerksamkeit ist meist ein Muss. Stellt man fest, dass das Kind sich langweilt und wieder in schlechte Stimmung abrutscht, dann muss man es beschäftigen, eben ablenken. So, dass es gar keine Zeit hat, an zu Hause zu denken. An dieser Stelle können auch andere Betreuer helfen: Bemerkten sie das Kind in einer unbeschäftigten Situation, können sie sich ihm annehmen. Auch der Teamleiter ist für solche Aufgaben da. Deshalb sollte man Heimwehkinder immer dem Teamleiter melden und im Team besprechen.
6. Als allerletzte und nur im äußersten Notfall zu gebrauchende Lösung gibt es „Heimwehtropfen oder -drops“. Ein bisschen unangenehm schmeckende Kräutertropfen (Achtung: ohne echten Wirkstoff!) oder ein Traubenzuckerdrops aus einer Medikamentendose als Tarnung sind hierfür zu gebrauchen. Eine beliebige Packungsbeilage macht das ganze noch etwas seriöser. Jetzt ist das schauspielerische Können des Betreuers gefragt: Neben der Überzeugung, dass das einwandfrei helfen wird, sollte man dem Kind die absolute Besonderheit und Einmaligkeit der Situation bewußt machen. Der Betreuer muss vorher sehr genau abschätzen, ob ein solcher Trick Erfolg haben wird. Wenn er sich dessen nicht sicher ist, sollte er es lieber lassen. Auch sollte man vorher genau abwägen, ob man solch ein Vorgehen prinzipiell gut heißt. Es besteht die Gefahr, dass das Kind lernt, dass es für jedes Wehwechen eine Medizin gibt. Ebenfalls muss der Betreuer sich absolut sicher sein, dass er alle anderen Möglichkeiten ausgeschöpft hat.

Normalerweise sollte sich das Heimweh nach spätestens zwei Tagen gegeben haben. Ist dem nicht so, oder stellt man bald fest, dass wirkliches Heimweh dahinter steht (dass das Kind vielleicht einfach noch nicht reif ist, lang von zu Hause weg zu sein) und hat man alle seine Möglichkeiten (wie oben beschrieben) ausgeschöpft, dann, aber erst dann, sollte man über eine

Heimfahrt nachdenken. Die Gefahr besteht oft, dass eine Heimfahrt eine ganze Welle absolut unbegründeter Heimweh-Heimfahrten auslöst. Dies gilt es nicht nur im Interesse der Veranstalter abzuwenden.

Ein zusätzliches Problem können überbesorgte Eltern darstellen. Teilweise haben die Kinder bereits, bevor sie sich an den Gruppenleiter wenden, mit ihren Eltern telefoniert und übers Abholen gesprochen. Hat man das Gefühl, dass sich das Heimweh nach entsprechender „Therapie“ bald legen wird und an Heimfahrt nicht zu denken ist, muss man dann häufig nicht nur das Kind sondern auch die Eltern davon überzeugen. Viele Eltern lassen sich aber schnell durch die Einschätzungen des Gruppenleiters umstimmen. Halten die Eltern daran fest, ihr Kind abzuholen, muss man sich dieser Entscheidung beugen. Haben sich die Kinder einmal mit Heimweh an ihre Eltern gewandt, hat der Betreuer die Pflicht die Eltern auf dem Laufenden zu halten.

8.2 ... ein Kind ein Bettnässer ist?

Stellt ihr fest, dass ein Kind ins Bett gemacht hat, ist vorsichtiges und einfühlsames Vorgehen angesagt. Niemals sollte das Kind bloß gestellt werden! Kümmert euch zuerst um das Kind. Schickt es ins Bad, duschen und/oder neue Sachen anziehen. Aber unauffällig. Ist das Zimmer dann einmal leer, bezieht entweder gemeinsam oder auch allein das Bett neu und gebt die dreckige Bettwäsche beim Herbergspersonal ab. Häufig ist auch die Matratze nass. Stellt diese dann an einen unauffälligen Ort zum Trocknen und ersetzt sie durch eine unbenutzte. Ihr könnt die dreckigen Sachen des Kindes auswaschen oder (wenn das FL sehr bald zu ende ist) trocknen und dann in einen Beutel stecken und den Eltern mitgeben. Waschen ist aber das beste - es stinkt!

Stinkt es nach ein bis zwei Tagen dann trotzdem noch in dem Zimmer, solltet ihr mit dem Kind gemeinsam dessen Sachen durchsuchen. Dort könnte das Kind vollgepullerte Kleidungsstücke einfach hineingesteckt haben, die jetzt getrocknet unangenehm stinken. Ist das Kind alt genug, soll es diese Sachen auswaschen, ansonsten macht ihr das.

Stellt sicher, dass das Kind nicht von seinen Zimmergenossen gehänselt wird. Findet ihr heraus, dass die anderen Kinder damit beginnen, führt ein klärendes Gespräch. (Es kann schließlich jedem passieren.) Versucht so auch zu verhindern, dass die Info über das Einpullern ins ganze Lager getragen wird.

Pullert ein Kind mehrfach ins Bett, solltet ihr mit ihm intensiver darüber reden. Versucht herauszufinden, was der Grund sein könnte und was man dagegen tun kann. Schickt das Kind vor dem ins Bett gehen dann immer aufs Klo! Passt auf, dass es abends nicht mehr übermäßig viel trinkt. Legt ggf. eine Plastikunterlage unter das Bettlaken. Das verhindert, dass ihr immer die Matratze wechseln müsst. Die gehen einem ja dann auch irgendwann aus. Ändert sich durch die Maßnahmen nichts, solltet ihr herausfinden, ob sich das Kind unwohl fühlt, unglücklich ist, vielleicht auch Heimweh hat. Redet mit dem Kind nochmals darüber. Verständigt auch die Eltern.

Spätestens wenn sie das Kind abholen, haben sie das Recht über solche Ereignisse informiert zu werden.

8.3 ... ein Mädchen seine erste Periode bekommt?

Die erste Periode ist natürlich keine schlimme Sache, dennoch können betroffene Mädchen recht geschockt auf dieses Ereignis reagieren. Nicht jedes Mädchen wird damit auch gleich zu Gruppenleiter kommen. Abhängig davon, wie aufgeklärt das Mädchen schon ist, wird es sich Binden oder Tampons von Freundinnen geben lassen oder nicht.

Kommt ein Mädchen aber mit diesem „Problem“ zum Gruppenleiter, sollte dieser ganz besonnen, ggf. mit dem Mädchen zusammen, Binden besorgen und die Handhabung erklären. Dies sollte am besten in einem unbenutzten Schlüpfel passieren, den man in der Hand hält. Auf keinen Fall sollte das am Körper des Mädchens geschehen. Auch sollte der Gruppenleiter sich mit weiteren Erklärungen zurück halten, da diese unter Aufklärung fallen, für die wir die Zustimmung der Eltern nicht voraussetzen können.

Tampons sollten nicht ausgegeben werden, da eine richtige Handhabung absolut nicht vorausgesetzt und schon gar nicht „überwacht“ werden kann und ein falsche fatale Folgen haben kann. Das gilt aber generell auch für Mädchen, die schon länger ihre Periode haben. Das Mädchen muss dann halt mit den „Behinderungen“ (z.B. dass es nicht mit baden kann) zurecht kommen. Eine gewisse Ablenkung und besondere Beschäftigung durch den Gruppenleiter kann da helfen, die negativen Konsequenzen abzuschwächen.

Der Gruppenleiter sollte auch in gewissen Abständen nach dem Befinden und Anwendungsproblemen fragen. Das ist wichtig, da dieses Thema für viele Kinder, und leider auch Erwachsene, ein recht peinliches ist. Wenn das Mädchen Probleme hat, besteht also die Gefahr, dass es damit nicht zum Gruppenleiter kommt.

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

In solchen Fällen sollte man zuerst die Packungsbeilage des Medikaments konsultieren. Dort ist meist das Verhalten für solche Fälle beschrieben, ob man das Medikament nachnehmen oder lieber wegfallen lassen sollte, oder ob man gar den Arzt besuchen muss. Ist es ein starkes Medikament, das das Kind unbedingt braucht oder findet man keine Packungsbeilage, sollte man die Eltern informieren. Auch wenn dies peinlich ist, sollte man sie um ihren Rat fragen. Sie kennen sich meist gut mit den Medikamenten ihrer Kinder aus. Ist dies nicht der Fall, muss man einen Arzt um Rat fragen.

Oft haben die Kinder aber eine solche Situation schon erlebt und wissen, wie man damit umge-

hen muss. Dennoch sollte man sich bei Medikamenten nicht immer auf das Wort der (besonders jüngeren) Kinder verlassen. Kontrolle ist hier besser als Vertrauen!

Ab sofort muss dann auch genau auf die Medikamenteneinnahme geachtet werden, damit so etwas nicht wieder passiert! Dies gilt auch, wenn man erfährt, dass ein Kind, das bisher selbstständig die Medikamente eingenommen hat, diese vergaß. Man sollte das Kind dann ständig daran erinnern, nachfragen oder ggf. die Medikamente an sich nehmen. Dann händigt man dem Kind zu den entsprechenden Zeiten die Medizin aus und „überwacht“ die Einnahme (Besonders wichtig bei Kindern, die sich gegen die Einnahme sträuben!).

8.5 ... es zu Diebstahl kommt, oder welcher vermutet wird?

Jetzt ist eine behutsame Herangehensweise gefragt. Besonders, wenn nur der Verdacht besteht, dass gestohlen wurde, ist der Verdächtige solange unschuldig, bis seine Schuld bewiesen ist. Oftmals entstehen solche Verdächtigungen, wenn Geld oder Wertsachen „verschwunden“ sind und eine gewisse Abneigung gegenüber dem Verdächtigen besteht. Der Gruppenleiter sollte hier erstmal mit dem vermeintlich Bestohlenen auf die Suche nach den Wertsachen gehen. In 90 von 100 Fällen finden sich die Sachen wieder, nur selten wird wirklich geklaut. Der gute Ruf des Beschuldigten ist nach so einer Geschichte wieder durch den Gruppenleiter herzustellen. Finden sich die Sachen nicht wieder und der Verdacht stützt sich einzig auf die Beschuldigungen, ohne dass es dafür Zeugen oder richtige Beweise gibt, sind dem Gruppenleiter die Hände gebunden. Er kann nur darauf bauen, dass sich der Verdächtige unschuldig fühlt und seine Taschen unaufgefordert öffnet und den Inhalt vorzeigt. Tut er das nicht, ist der Gruppenleiter nicht berechtigt, die Taschen zu öffnen. Aber auch in diesem Fall gilt „im Zweifel für den Angeklagten“. Die Kinder sind zu belehren und es ist die Möglichkeit aufzuzeigen, Geld und Wertsachen abzugeben. Gibt es Zeugen für die Tat oder eindeutige Beweise (z.B. Beschuldigter läuft mit gestohlenem mp3-Player rum), sind die Eltern zu informieren und das Kind muss nach Hause. Aber auch hier darf der Gruppenleiter keine Taschen ohne Einwilligung des Kindes öffnen.

8.6 ... Drogen und Alkohol zum Thema werden?

Drogen sind ein schwieriges Thema. Aber ihr seid schnell auf der sicheren Seite. Erstens habt ihr das Gesetz hinter euch und zweitens die Hausregeln. Sind die Kinder in den Belehrungen am Anfang des FL informiert worden, wie ihr das mit Zigaretten, Alkohol oder anderen Drogen handelt, sind sie gewarnt. Auch wenn sie zu Hause rauchen und trinken dürfen, habt ihr damit Regeln aufgestellt, die für sie bindend sind.

Klar sollte sein, dass Alkohol und Zigaretten (und natürlich alle anderen Drogen) für Kinder

und Jugendliche unter 16 tabu sind. Diese Regel sollte auch strengstens eingehalten werden. Ihr müsst euch dazu auch überlegen, wie ihr mit Regelbrechern umgeht. Drogen sind meist ein berechtigter Grund, das Kind nach Hause zu schicken. Zeigt sich das Kind aber einsichtig und reuig, kann natürlich über das Bleiben verhandelt werden - aber nur, wenn es nicht wieder passiert. Das sollte dann natürlich auch durchgezogen werden. Das Problem damit ist nämlich, dass wir nicht wissen, ob die Eltern es wirklich erlaubt haben. Und Eltern können bei so etwas, verständlicherweise, doch sehr böse werden. Und, wie gesagt, selbst wenn sie es zu Hause erlauben: was für alle gilt, gilt für alle!

Ein Problem besteht aber häufig bei Heimkindern oder Jugendlichen über 16. Wenn die Betreuer es ausdrücklich (am besten schriftlich) erlauben, muss mit den Kindern eine Vereinbarung getroffen werden. Dann sollte Ort und Zeiten gefunden werden, an denen diese Kinder, ungelesen von den anderen, rauchen können. (Alkohol sollte trotzdem absolut verboten bleiben!) Dies sollte als Ausnahmeregel sichtbar gemacht werden, ggf. auch gegenüber anderen Kinder, die fragen.

Das bedeutet natürlich auch, dass Drogen für alle Betreuer in der Gegenwart von Kindern verboten sind. Durch den Vertrag mit dem DJH-Thüringen habt ihr unterschrieben, dass ihr euch an dieses Verbot haltet. Außerdem sollte es einfach eurer pädagogischen Überzeugung entsprechen, - so es unbedingt sein muss - sich eine Stelle und vor allem eine Zeit zu suchen, an der man ungesehen von den Kindern eine Zigarette rauchen kann. Das sollte aber niemals eure Arbeit beeinflussen. Zeiten müssen abgesprochen werden und können nicht mitten in Aktionen liegen, bei denen eure Anwesenheit nötig ist. Stellt euch darauf ein, eurer Sucht nur in den Pausen nachgehen zu können. Wollt ihr abends mit einem Glas Wein auf den Tag anstoßen, kann euch das niemand verwehren. Aber nur solange es verhältnismäßig bleibt. Saufgelage oder harter Alkohol, sind in einem FL nicht angebracht. Ihr solltet trotz des Alkohols aber immer möglichen notwendigen Aktionen mit den Kindern gewachsen sein. Sorgt auch dafür, dass die Kinder nichts von euren Feiern mitbekommen, damit sie dann zu Hause nicht erzählen, dass die Betreuer abends immer Wein getrunken haben. Selbst wenn jeder nur ein Glas getrunken hat, was die Kinder ja nicht wissen können, erzeugt das kein gutes Image.

8.7 ... Bestrafungen notwendig werden?

Bestrafungen sollten immer sehr sparsam und nur im aller nötigsten Fall eingesetzt werden. Sie können zwar zu mehr Ruhe im Lager führen, aber auch den Spaß verderben. **Körperliche Bestrafungen sind immer tabu:** Weder Essensverbot, noch eine kalte Dusche, noch eine Runde um den Teich. Dies alles sind Körperverletzungen, die strafbar sind.

Die oberste Strafe, die Gruppenleiter in der Hand haben, ist das Nach-Hause-Schicken. Darunter liegen Dinge wie Nicht-Am-Spiel-Teilnehmen, Am-Betreuertisch-Essen, Sich-Vor-Der-Ganzen-Gruppe-Entschuldigen (Achtung damit, kann böartige Folgen haben und muss sehr gut abgewogen werden), Früher-Ins-Bett, Gang-Fegen usw. Bestrafungen sollten generell ta-

tangemessen sein, d.h. sie müssen immer die Schwere der Tat widerspiegeln. Ihr Einsatz sollte mit dem Teamleiter abgesprochen werden.

Bestrafungen können aber vermieden werden, wenn man die Gruppe als Freund führt und seine Enttäuschung über die Tat zu Ausdruck bringt. Dies hat meist einen größeren Effekt auf das Kind. Denn Bestrafungen sollen ja eine Lehre fürs Leben sein und keine Rache o.ä.

8.8 ... sexuelle Kontakte unter Kindern entdeckt werden?

Ganz klar: Die Kinder sofort trennen und vereinzeln. Danach die Eltern anrufen und die beiden Kinder nach Hause schicken. Tut man das nicht, leistet man dem sexuellen Kontakt Vorschub und verschafft Gelegenheit dazu. Das kann mit Freiheitsstrafen bis zu 3 Jahren geahndet werden.

Soweit allerdings darf es erst gar nicht kommen. Solche Geschichten kündigen sich immer an, ein aufmerksamer Gruppenleiter merkt so etwas früh genug, um Regeln zu klären und zu belehren. Gegen harmlose Knutschereien hat niemand etwas, solange der Spielraum für Interpretationen anderer Kinder gering ist. Der Gruppenleiter sollte hier allerdings klar machen, dass die jeweils andere Gruppe nicht gestört werden darf und die ganze Sache nur solange geduldet wird, wie es keine Beeinträchtigung für das Lagergeschehen gibt. Die jeweiligen Gruppenleiter sollten auch im Gespräch darüber bleiben und auch den Teamleiter davon unterrichten.

8.9 ... sexuelle Kontakte unter Betreuern bekannt werden?

Liebesbeziehungen unter Gruppenleitern sind ein wiederkehrendes Phänomen, oftmals ausgelöst durch das Gefühlskarussell, welches so machen Betreuer im Ferienlager mitreißt. Da Gruppenleiter grundsätzlich alt genug sind, gibt es hier von rechtlicher Seite kein Problem. Allerdings sollte der Teamleiter unterrichtet werden (so er es denn noch nicht selbst gemerkt hat).

Ganz klar ist: Die Arbeit im Lager darf nicht darunter leiden und **Knutscherei und Kuschelei vor den Kindern sind untersagt**. Die Kinder fühlen sich sonst sehr schnell wie ein Störfaktor und die Gruppenleitung rutscht unbemerkt in den Laissez-Faire-Stil. Gleiches gilt natürlich auch für Paare, die gemeinsam in ein Ferienlager reisen. Man sollte versuchen, dass die Kinder möglichst wenig davon mitbekommen.

8.10 ... man nicht weiß, was die Schwimmstufen bedeuten?

0. Seepferdchen oder Freischwimmer (keine wirkliche Schwimmstufe - Achtung immer geboten!)

- Sprung vom Beckenrand und 25 m Schwimmen
- Heraufholen eines Gegenstandes mit den Händen aus schultertiefem Wasser

1. Jugendschwimmabzeichen Bronze

- Sprung vom Beckenrand und mindestens 200 m Schwimmen in höchstens 15 Minuten
- einmal ca. 2 m Tieftauchen von der Wasseroberfläche mit Heraufholen eines Gegenstandes
- Sprung aus 1 m Höhe oder Startsprung
- Kenntnis der Baderegeln

2. Jugendschwimmabzeichen Silber

- Startsprung und mindestens 400 m Schwimmen in höchstens 25 Minuten, davon 300 m in Bauch- und 100 m in Rückenlage
- zweimal ca. 2 m Tieftauchen von der Wasseroberfläche mit Heraufholen je eines Gegenstandes
- 10 m Streckentauchen
- Sprung aus 3 m Höhe
- Kenntnis der Baderegeln und der Selbstrettung

3. Jugendschwimmabzeichen Gold (ab 9 Jahre)

- 600 m Schwimmen in höchstens 24 Minuten
- 50 m Brustschwimmen in höchstens 1:10 Minuten
- 25 m Kraulschwimmen
- 50 m Rückenschwimmen mit Grätschschwung ohne Armtätigkeit oder 50 m Rückenkraulschwimmen
- 15 m Streckentauchen
- Tieftauchen von der Wasseroberfläche mit Heraufholen von drei Tauchringen aus einer Wassertiefe von etwa 2 Metern innerhalb von 3 Minuten in höchstens 3 Tauchversuchen
- Sprung aus 3 m Höhe oder zwei Sprünge aus 1 m Höhe
- 50 m Transportschwimmen: Schieben oder Ziehen
- Kenntnis der Baderegeln
- Hilfe bei Bade-, Boots- und Eisunfällen (Selbst- und einfache Fremdrettung)

8.11 ... Ärger im Elternhaus Thema wird?

Es passiert hin und wieder, dass Kinder erzählen, sie hätten zu Hause Probleme, würden geschlagen oder gar missbraucht. Hier muss ein Gruppenleiter sehr genau zuhören und unterscheiden, ob das Kind sowas erzählt, weil es den Tatsachen entspricht, oder weil es Aufmerksamkeit will. In der Regel erzählen missbrauchte Kinder solche Geschehnisse nicht weiter.

Scheint es der Wahrheit zu entsprechen, hat der Gruppenleiter zwei Möglichkeiten anzubieten. Er kann das Kind fragen, ob er ihm helfen soll oder nicht. Erst wenn das Kind die Hilfe will, darf der Gruppenleiter die Polizei verständigen. Ist diese erst einmal eingeschaltet, muss sie auch ermitteln, daher ist die Erlaubnis des Kindes unbedingt einzuholen, sonst macht man solche Sachen möglicherweise noch schlimmer.

So paradox das klingen mag, das gilt auch für Fälle von Missbrauch. Der Gruppenleiter ist kein Psychologe und sollte sich auch nicht so verhalten. Wenn das Kind keine Hilfe will, hat der Täter möglicherweise ein starkes Druckmittel in der Hand oder das Kind hat doch nur übertrieben.

Sind es einfachere Probleme, wie Ärger mit Geschwistern oder den Pflichten im Haushalt, darf man gern mit Rat zur Seite stehen und auch mal die eine oder andere Anekdote aus dem eigenen Leben erzählen. Aber auch hier sollte man daran denken, dass die Kinder wieder in ihr normales Leben zurückkehren müssen und ein Rat zum Aufruhr nicht unbedingt zielführend ist.

8.12 ... ein Kind weg ist?

Das darf einfach nicht passieren! Ihr solltet bei allen Aktionen sicher stellen, dass eine solche Gefahr nicht besteht. Lauft Wege immer selbst ab und überzeugt euch davon, dass die Möglichkeit des Verlaufs ausgeschlossen ist. Bei besonders gefährdeten (weil z.B. unaufmerksamen) Kindern muss halt immer ein Betreuer in der Nähe sein.

Ist es doch passiert, erstmal keine Hektik. Als erstes genau umgucken, vielleicht ist das Kind ja nur kurz pullern im Wald und sofort wieder da. Taucht das Kind nach Rufen und ein wenig warten nicht auf, muss ein Betreuer team loslaufen und suchen. Vorher sollten natürlich Informationen eingeholt werden, wo das Kind das letzte Mal gesehen wurde. Sprecht euch ab, wer wohin läuft und wann und wo ihr euch wieder trifft. Es müssen auch immer genügend Betreuer bei der Gruppe sein. Lasst also immer den Teamleiter entscheiden, wer suchen geht. (Wenn er in absehbarer Zeit erreichbar ist. Am besten sind dafür natürlich Handys.) Er trägt die Verantwortung. Rennt nie von euch aus los, ohne jemanden zu verständigen!

Bei den anderen Kindern darf keine Panik verbreitet werden. Auch wenn ihr Betreuer besorgt seid, muss gewährleistet werden, dass die anderen Kinder in Sicherheit sind und nicht auch noch verloren gehen können. Organisiert mit den restlichen Betreuern eine kleine Aktion, mit

der die Kinder abgelenkt sind. Achtet dabei darauf, dass kein Kind abhaut oder sich ggf. selbst auf die Suche macht.

8.13 ... man sich auf einer Wanderung verlaufen hat?

Auf jeden Fall Ruhe bewahren. Normalerweise sollte man, vor allem beim Wandern in unbekannten Landschaften, mindestens eine Karte dabei haben. So hilft nur, eine Pause einlegen und die Karte studieren, bis man wenigstens weiß, wo man sich befindet. Die Erfahrung sagt, dass es meistens mindestens zwei Wege gibt die zum Ziel führen.

Sollte man keine Karte dabei haben, kann die Herberge meistens auch weiterhelfen. Wenn gar nichts mehr nützt, muss man eben den gekommenen Weg wieder zurückgehen.

Allgemein sollte man die Kinder nicht darauf aufmerksam machen, dass man nicht weiter weiß, um Panik und Angstzustände zu vermeiden

8.14 ... Kinder unterwegs nicht mehr laufen können?

Da gibt es zwei Lösungen: entweder man motiviert und überredet, zur Not den ganzen Weg lang. Oder man trägt oder zieht das Kind. Wobei letztere Lösung nicht sehr praktikabel ist und man bald alle Kinder an seinen zwei Händen haben kann. Wenn sich das Problem bei vielen Kindern einstellt oder es gar zu schlimm wird, sollte man eine gemeinsame Pause einlegen. Die sollte dann aber nicht zu lang ausfallen, da man die Kinder sonst gar nicht mehr los bekommt. Man muss aber darauf achten, dass die ganze Gruppe zusammen bleibt und jeder davon weiß. Gruppenleiter sollten die Kraft von Kindern aber nicht unterschätzen. Oft beginnen Kinder schon sehr früh mit jammern, obwohl sie noch sehr viel Energie haben. Als Gruppenleiter kann man für solche Fälle vorbeugen, indem man immer etwas mehr zu trinken dabei hat. Aber Kinder müssen auch lernen, für sich selbst zu sorgen. Deshalb sollte man sie mit so etwas nicht verwöhnen.

Einen Bus holen oder irgendwelche anderen Alternativen sollte man wirklich nur im äußersten Notfall andenken, z.B. wenn es stark anfängt zu regnen oder man arge Zeitprobleme hat. Sie sind meist viel zu kostspielig und bringen riesige Probleme für Herberge und Teamleiter mit sich.

8.15 ... die Motivation am Boden ist?

Ein Motivationstief kann immer mal passieren und ist bei niemandem auszuschließen.

Ich denke die Ursache hier lässt sich groß teils auf Überarbeitung und Müdigkeit zurückführen. Es hilft also, einmal eine Stunde auszuspannen und sich in der Mittagspause eine Stunde hinzulegen und zu schlafen.

Sollte man besonders durch andere Personen demotiviert sein, sollte man sie (vor allem bei Gruppenleitern und größeren Kindern) darauf aufmerksam machen und am besten gemeinsam nach einer Lösung suchen. Bei kleineren Kindern ist dies schwierig, jedoch können auch hier Gruppenleiter mit mehr Erfahrung sehr hilfreich sein und Ratschläge geben.

8.16 ... man am Ende seiner Kräfte ist?

Dies ist keine Seltenheit, weder bei Kindern, noch bei den Gruppenleitern. Beide Parteien kommen häufig von einem stressigen Alltag ins Ferienlager und schaffen es nur schwer sofort umzuschalten. Die oft auch nicht realisierte Umstellung auf körperliche Bewegung, das Wandern und die vielen Spiele wird oft unterschätzt. (Dazu zählen auch lange „Quatsch-Nächte“ im Kreise der Betreuer))

In diesem Fall ist es völlig legitim, sich nach vorheriger Absprache mit dem Teamleiter und einem „vertretenden“ Gruppenleiter eine Auszeit zu nehmen um sich ein paar Stunden schlafen zu legen. In keinem Fall sollte versucht werden, sowohl Kinder als auch Gruppenleiter „krampfhaft“ auf den Beinen zu halten, sich womöglich noch an Energiedrinks hochzuziehen. Meist reichen ein paar Stunden Ruhe für sich aus, um den restlichen Tag wieder fit zu sein. Sollte man als Gruppenleiter jedoch merken, dass man „Quatsch-Nächte“ nicht durchsteht ohne am nächsten Tag eine Pause zu brauchen, sollte man von ihnen Abstand nehmen.

Noch ein Tipp: Ohropax helfen bei schnarchenden Zimmergenossen, auch dies kann den nächtlichen Schlaf stören und zur totalen Erschöpfung führen. Allerdings muss man sich dann im Klaren sein, dass man die Kinder eventuell nicht hört, wenn nachts etwas passiert.

8.17 ... eine Brille kaputt ist?

Brillen sind meist relativ teuer, so dass Eltern auf jeden Fall informiert werden müssen. Brillen sind auch problematisch, weil auf die Schnelle kein Ersatz herbeigeschafft werden kann. Sieht das Kind auch ohne Brille genügend gut, sollte das Lager dadurch nicht sehr beeinträchtigt

werden. Je stärker die Brille, desto schwieriger wird das Lager für das Kind mit der kaputten Brille.

Gibt es zu Hause eine Ersatzbrille sollte diese, soweit möglich, herbei gebracht werden. Andernfalls sollte das weitere Vorgehen auf jeden Fall mit Eltern *und* Kind geklärt werden.

8.18 ... die Ordnung und Hygiene im Zimmer verloren sind?

Hygiene und Ordnung sind generell zwei verschiedene Sachen, besonders im Ferienlager. Bei vielen Kindern in einem Zimmer ist es aus der Natur der Dinge unmöglich, richtig Ordnung zu halten, Hygiene jedoch schon. Als Faustregel kann man sagen: *Solange es nicht stinkt oder klebt, ist es noch vertretbar.*

Natürlich sollte man als Gruppenleiter auf Ordnung und vor allem Hygiene achten, das ist aber oft leichter gesagt als getan, schließlich gibt es Beschränkungen der Schrankkapazitäten und der Zimmergröße, außerdem sind die Kinder „im Urlaub“. Prinzipiell kann aber immer auch zum Aufräumen gedrängt werden, was mit ein bisschen Überredungskunst auch gut funktioniert. Wird es zu unordentlich und die Kinder kommen nicht mehr selbst klar, kann der Gruppenleiter die Kinder des Zimmers zusammenrufen und „Sachen versteigern“: Also alle Sachen, die so herumliegen auf einen großen Haufen in der Mitte, dann jedes Teil hoch heben und nach dem Besitzer fragen. Was keinem gehören will, kommt auf einen Müllstapel. Das allermeiste findet so seinen Besitzer wieder. Danach muss die Gruppe noch fegen und die Sache ist erledigt, mindestens für zwei Tage.

Man kann aber insgesamt für die Ordnung im Lager was tun, indem man das ordentlichste Zimmer ehrt und das schlechteste „bestraft“. Hierzu ist ein Zimmerplan ganz nützlich, auf dem jeden Tag mit Bildchen die Ordnung bewertet wird.

9 Werkzeuge des Gruppenleiters

Diese Seite soll euch Dinge in die Hand geben, Materialien, Auflistungen, Ideen, mit deren Hilfe der Ferienlagerablauf sicherer und einfacher erfolgen kann. Hauptsächlich sind dies hier Materialien, die der Teamleiter nutzen kann. Er als Leiter und Moderator der Gruppe trägt die Hauptverantwortung und sollte deshalb besonders gut vorbereitet sein. Natürlich können aber auch Gruppenleiter hier aufgelistete Informationen in die Gruppen tragen.

9.1 Informationen über die Kinder einholen

Der Gruppenleiter sollte möglichst viele Informationen zum frühestmöglichen Zeitpunkt bekommen. Auf dieser Basis kann die Gruppe eingeteilt werden und eventuell die Zimmerbelegung den Bedürfnissen angepasst werden. Doch woher bekommt man diese Informationen?

Sinnvollerweise von den Eltern, nach der Anmeldung der Kinder. Exemplarisch ist hier der Fragebogen hinterlegt, wie ihn die Eltern vom Deutschen Jugendherbergswerk Landesverband Thüringen e.V. ausgehändigt bekommen. Die Eltern müssen diesen sorgfältig ausfüllen. Er enthält neben den Kontaktdaten und Erlaubnissen auch wichtige Informationen über Krankheiten, Medikamente und einiges mehr.

Mit diesem Fragebogen ist der Gruppenleiter schon ganz gut vorbereitet und kann sich so früh wie möglich auf die Kinder einstellen.

Fragebogen für das Betreuungspersonal

Bitte füllen Sie diesen kurzen Fragebogen sehr gewissenhaft aus, er hilft unseren Gruppenleitern bei der Arbeit.

Name: _____	Geburtsdatum: _____
Adresse: _____	PLZ/Ort: _____
Telefon tagsüber: _____	Bei: _____
Alternativ: _____	Bei: _____
Telefon abends: _____	Bei: _____
Alternativ: _____	Bei: _____
Schwimmstufe: _____ Badeerlaubnis: Ja: <input type="checkbox"/> Nein: <input type="checkbox"/>	
Hat ihr Kind Krankheiten oder Allergien auf die Sie uns hinweisen möchten? Ja: <input type="checkbox"/> Nein: <input type="checkbox"/>	
Wenn ja, welche? _____	
Benötigt Ihr Kind Medikamente? Wenn ja, welche? Ja: <input type="checkbox"/> Nein: <input type="checkbox"/>	
Medikament: _____	Dosierung: _____
Medikament: _____	Dosierung: _____
Darf Ihr Kind im Krankheitsfall in ärztliche Behandlung gegeben werden? Ja: <input type="checkbox"/> Nein: <input type="checkbox"/>	
Darf Ihr Kind mit einem Privatfahrzeug zum Arzt gebracht werden? Ja: <input type="checkbox"/> Nein: <input type="checkbox"/>	
Darf sich Ihr Kind bei Geländespielen oder in der Stadt <i>nach Absprache mit dem Gruppenleiter</i> , für eine begrenzte Zeit und in Gruppen von mindestens drei Kindern von dem Gruppenleiter entfernen? Ja: <input type="checkbox"/> Nein: <input type="checkbox"/>	
Mit welchen Kindern möchte Ihr Kind falls möglich in ein Zimmer bzw. eine Gruppe? _____	
Hat Ihr Kind Besonderheiten, auf die Sie uns aufmerksam machen wollen? Ja: <input type="checkbox"/> Nein: <input type="checkbox"/>	
Wenn ja, welche? _____	

Ort, Datum: _____

Unterschrift der Sorgeberechtigten: _____

9.2 Wichtige Belehrungen

Die Belehrung ist eine wichtige Absicherung für den Gruppenleiter. Wie im Abschnitt Rechtslage erwähnt, muss die Belehrung alle Gefahren der Unterkunft und des Geländes aufzeigen, z.B. schwer gehende Türen oder Zeltschnüre, über die man stolpern kann. Ist ein Kind belehrt worden, hat der Gruppenleiter schon ein gutes Stück seiner Aufsichtspflicht genügt. Allerdings muss er das Einhalten der Belehrung überprüfen und auch neu erkannte Gefahren „nach-Belehren“.

Es hat sich als ausgesprochen praktikabel erwiesen, die Belehrungen nicht an einem Stück durchzuführen, erfahrungsgemäß geht davon 2/3 auf dem Weg zu den Kindern verloren. Außerdem macht es sehr wenig Sinn, am ersten Tag über Baden, Straßenverkehr und Wald zu belehren, wenn diese Ereignisse erst in 3 Tagen stattfinden.

9.2.1 Allgemeine Belehrungen

Hier gehört alles rein, was die Unterkunft, die Hausordnung und den Ablauf im Lager betrifft. Hier exemplarisch eine Belehrung, wie ich sie immer durchführe.

Meist versuche ich sie etwas lustig zu veranstalten, schließlich ist es der erste Tag und es gibt noch keinen Grund eine böse Miene aufzusetzen. Allerdings bringe ich die wichtigen Punkte mit dem nötigen Nachdruck zur Geltung. Ich passe sie auch immer an, je nach Unterkunft und Gegebenheiten.

Grundsätzliches:

- Beim Gruppenleiter ab- und anmelden
- Anweisungen von GruLeis folgen, auch von anderen Gruppen, Küchenpersonal!
- Rauchen, Alkohol auf keinen Fall, die Gruppenleiter rauchen nicht, also die Kinder auch nicht.
- Messer, Feuerwerk oder sonstige Waffen gleich zum Teamleiter, keine Diskussion
- Nachts wird am Teamleiter-Zimmer (.....) geklopft, damit GruLeis schlafen können

Unterkunft:

- Anklopfen vor Zimmereintreten, herein abwarten -> herein muss auch gerufen werden
- nicht rennen, Türknallen, Tische und Stühle rumwerfen, Lampen zerschmeißen
- Haustüren fallen schwer ins Schloss -> vorsichtig mit den Fingern; Türklinken benutzen, nicht Glas
- Enge Gänge, vorsichtig mit aufliegenden Türen
- Fensterbretter sind keine Bestuhlung

- kein Feuer in Zimmern, Rauchmelder
- Duschen in eigenen Zimmern, oder Duschzeiten von bis
- Ab ist Zimmerruhe -> auf eigenen Zimmern, kein Halligalli, sonst gibt es Nachtruhe.

Gelände:

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

Mahlzeiten:

- Essenfassen um; und
- Tischdienst, jede Mahlzeit andere Gruppe, Teamleiter legt fest
- Gruppenweise zur Essensausgabe, Gruppe die zuerst komplett kommt zuerst dran.
- Mit Essen spielt man nicht; keine fliegende Leberwurst und keine Quarkufos
- Abwischen Tischweise, jeder Tisch selbst, wenn alle fertig sind. Danach ABMELDEN
- Lärmpegel niedrig halten, sonst sitzen GruLeis an Kindertischen

Organisatorisches:

- Bei Unfällen sofort GruLei bescheid sagen, auch wenn es euch nicht gut geht
- Taschengeld kann durch GruLei eingesammelt werden
- Mülltrennung (Gelbe Säcke = Grüner Punkt, Säcke auf Flur)
- Lagerplan im
- Zimmerplan, mit Bewertungen der Zimmerordnung
- Das Schönste: Mittagsruhe bis

9.2.2 Belehrung beim Baden

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

- Baden nur an Badestelle
- Nur, wenn (Name Rettungsschwimmer) anwesend
- Nicht „toter Mann“ spielen
- Nur in geschlossener Gruppe baden, und wenn GruLei zustimmt
- Ab- und Anmelden nicht vergessen
- Nichtschwimmer (und SEEPFERDCHEN) melden sich extra bei Rettungsschwimmer, bevor sie ins Wasser gehen, bleiben im Flachen
- gekennzeichnete Badeflächen nicht verlassen, sonst Badeverbot
- Treffpunkte zu genauen Uhrzeiten! Erstes Treffen um hier!

9.2.3 Belehrung im Wald

- Kein offenes Feuer im Wald
- Nur auf Wegen gehen
- Keinen Müll hinterlassen
- Keine Bäume fällen
- keine Beeren, Früchte oder Ähnliches essen - Fuchsbandwurm
- keine Tiere anfassen - Tollwut
- An Kreuzungen wird angehalten
- bei Schnee: Keine Schneebälle, Schneeballschlacht gibt's extra

9.2.4 Belehrung in der Stadt/Straßenverkehr

- Gehwege benutzen
- keine Lücken lassen
- an Kreuzungen anhalten und auf GruLei warten
- auf Landstrassen: Gänsemarsch
- Bei individuellen Einkäufen: Mindestens 3 Kinder und eine Uhr pro Gruppe, Treffpunkt um hier.

9.2.5 Belehrungen bei Geländespielen

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

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

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

Es ist oft zweckmäßig, immermal zwischen den einzelnen Gruppen und am Ende einen Gruppenleiter laufen zu lassen, nur so zur Sicherheit. Die Kinder sollten sich zumindest schon so gut auskennen, dass sie eine ungefähre Orientierung haben. Folgende Belehrung sollte als Minimum gelten.

- TEAMWORK!!!

- Als Gruppe zusammenbleiben
- Der Langsamste bestimmt das Tempo
- Gemeinsam Aufgaben durchdenken, gemeinsam lösen
- Falls ihr euch verlaufen habt, zur letzten Aufgabe zurück und neu überlegen
- Falls jemand verletzt ist, entweder auf GruLei warten oder zu zweit zum Lager zurück laufen, Rest der Gruppe läuft weiter

9.3 Methoden zur Programmvorbereitung

Manchmal überkommt die Gruppenleiter während eines Ferienlagers eine gewissen Ideenlosigkeit. Dies ist besonders schlimm, wenn eine Aktion geplant werden muss, für die viele Ideen notwendig sind. Oder aber man möchte gern einmal etwas anders, neu machen, und weiß nicht so richtig wie. Und, natürlich gibt es auch immer wieder Gruppenleiter, die nicht gerade vor Kreativität strotzen oder die sich nicht recht trauen, ihre Ideen zu äußern.

In solchen Fällen können die hier beschriebenen Methoden verwendet werden. Man muss sich dafür in einer Pause (mittags oder abends) ein bisschen Zeit nehmen (meist ca. eine Stunde) und erhält meist gute, innovative und oft auch durchdachte Lösungen oder Vorschläge. Außerdem ermöglichen und „erzwingen“ die Methoden die Teilnahme jedes Teammitgliedes.

9.3.1 Brainstorming

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

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

1. Ziel festlegen: Das Thema, zu dem Ideen gesucht werden, wird genannt - für jeden verständlich. Zeit: 5 min
2. Ideen sammeln: Jeder, dem eine Idee einfällt, notiert diese auf einer Karte, spricht die Idee laut aus und wirft die Karte in die Mitte.

Es ist wichtig, dass ALLES, was einem an Gedanken zum Thema einfällt, notiert wird, ob unsinnig oder nicht! ALLES wird notiert und NICHTS wird bewertet. (Nur lachen ist erlaubt, keine anderen Gespräche oder Abschweifen vom Thema!) Wichtig ist, dass die Zeit eingehalten wird, da die wirklich unkonventionellen Ideen meist erst nach einer gewissen Tiefphase, am Ende der Zeit kommen. Zeit: 20 min

3. Ideen bewerten: Die Sammlung wird sortiert nach

A: sinnvollen, machbaren Vorschlägen, die für JEDEN in der Gruppe gut vorstellbar sind.

B: sinnvollen, aber schwierigen Vorschlägen, die MINDESTENS EINEM in der Gruppe problematisch erscheinen.

C: unsinnigen Vorschlägen, die JEDER in der Gruppe als unbrauchbar empfindet. Diese landen gleich im Papierkorb.

Zeit: 10 min

Material: Genügend Zettel und Stifte

9.3.2 6:3:5 - Methode

Methode zur intensiven Auseinandersetzung mit den Lösungsansätzen anderer. Geeignet für Gruppenarbeit.

Sechs Mitarbeiter entwickeln je drei Lösungsansätze und lassen diese von den anderen fünf jeweils weiterentwickeln. Wird die Methode mit fünf Personen durchgeführt, wird sie zur 5-3-4-Methode. Mit mehr als sechs Mitarbeitern ist sie zu aufwendig.

Verlauf:

1. Das zu lösende Problem wird von der 6er Gruppe genau definiert.
2. Jeder nimmt sich drei Blätter und notiert auf jedem Blatt einen Lösungsansatz und seinen Namen.
3. Nach 3-5 min gibt jeder seine drei Blätter an seinen rechten Nachbarn weiter, der die Lösungsvorschläge seines Vorgängers weiterentwickelt (Anregungen, Bemerkungen, Skepsis etc.) und seinen Namen hinzuschreibt.
4. Nach 4-6 min werden die Zettel wieder nach rechts weitergereicht usw.
5. Nachdem jeder wieder seine eigenen Lösungsansätze mit den Ergänzungen der anderen vor sich liegen hat und durchgelesen hat, werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt.
6. Nun werden die Lösungsvorschläge diskutiert und ihre Realisierbarkeit überprüft.

Material: Zettel und Stifte

9.3.3 Buchstabieren

Eigentlich ist diese Methode ein bisschen anders gemeint, für unserer Zwecke kann sie aber folgendermaßen verwendet werden:

Der Teamleiter schreibt einen Begriff auf einen großen Zettel (Flipchart). Dieser kann z.B. das Thema der nächsten Aktion sein. Die anderen schreiben nun zu jedem Buchstaben des Begriffs ein Wort auf eine kleiner Karte/einen Zettel, das mit diesem Buchstaben beginnt. Diese Worte können ggf. auch themenfremd sein. Sie werden dann alle jeweils geordnet unter den Begriff

geheftet oder auch auf den Boden gelegt.

Im Anschluss kann man nun die Begriffe neu ordnen und diskutieren. Sicher entwickeln sich daraus Impulse für die Vorbereitung der Aktion.

Allgemein ist das Ziel dieser Methode, dass die Gruppenmitglieder beginnen sich mit einem neuen Thema auseinander zu setzen. Ergänzend kann man Bedingungen zu den Worten aufstellen. Z.B. kann man nur positive Worte verlangen, oder auch ganze Aussagen o.ä.

9.4 Feedback-Methoden

Feedback ist überaus wichtig, wenn man wissen will, wie andere einen Menschen oder dessen Arbeit einschätzen. Natürlich gilt das ganz besonders auch für den Teamleiter. Jeder Betreuer, auch mit noch so viel Erfahrung, kann immer dazu lernen. Eigene Fehler fallen meist anderen auf. Deshalb sollte jeder davon profitieren, sich die Meinung anderer anzuhören. Damit dies nicht in Beschimpfungen oder ähnliches entgleitet, wurden Feedback-Methoden entwickelt, die meist sinnlose Diskussionen und vor allem Entschuldigungen ausschließen. Folgende Regeln sollten allgemein bei Feedback beachtet werden:

Bedeutung von Feedback:

- Schärfung der Selbstwahrnehmung (Persönlichkeitsentwicklung) und Förderung von Offenheit, Ehrlichkeit und Vertrauen in der Kooperation im Team (Teamentwicklung)

Wie sollte Feedback sein:

- Konkret, kurz, kurzfristig, KONSTRUKTIV
- Ich-Aussagen: Beschreibung des Verhaltens, der Gefühle, möglicher Konsequenzen für sich; Du-Aussagen werten andere Person

Wie sollte man Feedback annehmen:

- Grundhaltungen: Unbedingte Annahme, Echtheit, Einfühlungsvermögen
- Aktives Zuhören
- zuhören und **NICHT rechtfertigen**; sich fragen, ob es Einzelmeinungen sind; das ganze setzen lassen; sich entscheiden, ob und wie man es annimmt; rückmelden, wie man sich entschieden hat

Man sollte also mindestens am Ende eines Ferienlagers, aber am besten am Ende jedes Tages ein Feedback machen. Dies kann sehr kurz ausfallen, wie die Methoden weiter unten zeigen. So weiß der Teamleiter und alle Betreuer aber immer über die Stimmung im Team Bescheid und eventuelle Fehler können schnell korrigiert werden. Oft bietet ein kleines Feedback auch die Möglichkeit in die Diskussion über größere Probleme einzusteigen (z.B. in der Gruppe eines

Betreuers). Außerdem wird durch die Selbstverständlichkeit des Feedbacks eine Stimmung des gegenseitigen Vertrauens und auch der Kritikfähigkeit aufgebaut, die es dann selbstverständlich macht, dass jeder Betreuer mit seinen Problemen zum Teamleiter kommen kann.

9.4.1 Blitzlicht

Der „Moderator“ gibt einen Satzanfang vor. Wie „mir hat heute gefallen, dass...“ oder „Mich hat heute gestört, dass...“ oder „Mir war heute besonders wichtig...“ Jeder vervollständigt diesen Satz und teilt so seine Stimmung in ein bis zwei kurzen Sätzen mit. „Ich schließe mich dem Vorredner an...“ gilt nicht.

9.4.2 Stimmungsbarometer

Der „Moderator“ bereitet ein überdimensionales Thermometer vor und bestimmt, was die Skala ausdrücken soll (oben: gute Laune/sehr zufrieden mit meiner Arbeit/der des Teamleiters, unten schlechte Laune und entsprechend...). Die Betreuer kennzeichnen dann ihre Laune/Einstellung entweder mit Klebepunkten oder mit Stiften an der entsprechenden Stelle im Barometer.

9.4.3 Graffitizettel

Methode zur anonymen und dadurch meist ehrlichen Form der Rückmeldung. Gruppendynamische Effekte (z.B. Tendenz sich Meinung der Mehrheit anzuschließen) werden kaum wirksam.

Verlauf: Es werden mehrere Flipchart-Blätter, die am oberen Rand mit Satzanfängen versehen sind, verteilt.

Jeder soll nun die Sätze auf den Plakaten vervollständigen (unten beginnend) und danach sein Satzende nach hinten umklappen, damit die nachfolgende Person nicht sieht, was vor ihm geschrieben wurde.

Dann werden meist die Blätter aufgefaltet und für alle zugänglich ausgelegt. (Je nach dem, was damit bezweckt wurde.) Für die eventuelle „Auswertung“ gelten die allgemeinen Feedbackregeln!

Material: Flipchartbögen mit Fragen/Satzanfängen und ausreichend Stifte

Beispiele: „Ich wünsche mir für das nächste Mal...“; „Mich hat heute gefreut, dass...“ usw.