



Ferien - Notfallordner



1. Vorbereitungen.....



2. Notfallzettel.....



Erste Hilfe.....



3. Recht & Co.....



Kinderschutz.....



4. Küche & Co.....



5. Spiele.....



6. Internes.....





Vorbereitungen

- **Wichtige Versicherungen**
- **Kopiervorlage Elternerklärung**
- **Packliste Zeltlager, 5 Tage**
- **Sicherheitsanforderungen für die Busfahrt**

Wichtige Versicherungen



Hauptamtlich Tätige in der Jugendarbeit sind als normale ArbeitnehmerInnen in der gesetzlichen Unfallversicherung, die solche Schäden abdeckt, die während der Arbeit bzw. auf den Wegen entstehen.

Als ehrenamtlicher GruppenleiterIn muss geklärt sein, ob man über den Verband/den Träger versichert ist. Häufig ist das über die Meldung als EhrenamtlerIn oder den Mitgliedsbeitrag schon erledigt.

Besonders **wichtig** dabei sind die **Haftpflichtversicherung**, eine **Rechtschutzversicherung** und eine **Unfallversicherung**.

Es gibt Schäden, die der Träger alleine zu verantworten hat (z.B. Zelte, die nicht in Ordnung sind und dadurch jemanden verletzen). Der/die Geschädigte muss immer erst den Träger (als Verantwortlichen) verklagen. Selbst wenn die GruppenleiterInnen mit verurteilt werden (aber nur bei einfacher Fahrlässigkeit), muss der Träger die Kosten übernehmen. Bei Schäden, die grob Fahrlässig oder mit Vorsatz entstehen, haften die GruppenleiterInnen unter Umständen mit, der Träger kann sie dann in Regress nehmen.

In der Regel sind alle Mitglieder eines Trägers mit Zahlung ihres Mitgliedsbeitrags Haftpflicht- und Unfallversichert. Klärt das vor allem vor Fahrten noch mal ab.

Solltet ihr TeilnehmerInnen haben, die nicht Mitglieder des Verbandes sind, müsst ihr für sie eine zusätzliche Versicherung abschließen.

Bei Fahrten, bei denen ihr nicht ausschließlich die **öffentlichen Verkehrsmittel** benutzt, solltet ihr euch Gedanken machen, ob ihr eine Insassenversicherung und eine Vollkaskoversicherung abschließt.

Die **Vollkaskoversicherung** könnt ihr über den Veranstalter (Träger, Jugendverband, Kirchengemeinde, etc.) für das mitgenommene Fahrzeug abschließen. So ist es egal wer das Auto fährt.

Bei der **Insassenversicherung** lohnt es sich zu prüfen, ob es bei der Versicherung des Autohalters für den Zeitraum der Fahrt nicht günstiger ist, als wenn der Träger sie abschließt.

Solltet ihr euch bei einem anderen Träger einen **Kleinbus leihen**, erkundigt euch über den bestehenden Versicherungsschutz des Fahrzeugs. Manchmal macht es trotzdem Sinn eine ergänzende Vollkaskoversicherung abzuschließen, um z.B. Hochstufungskosten ersetzt zu bekommen, oder eine niedrigere Selbstbeteiligung zu haben.

Da die Grundversicherung vieles nicht abdeckt ist es wichtig, dass ihr euch als LeiterInnen vorher zusammensetzt um zu überlegen, was für Besonderheiten ihr beachten müsst. Unterschiedliches Programm erfordert unterschiedliche Maßnahmen und für jeden Bedarf gibt es eine Versicherung:

(bitte wenden)



- Solche, die den Grundschatz aufs Ausland oder auf Nicht-Mitglieder erweitern
- Versicherungen speziell für Großveranstaltungen oder Offene Jugendarbeit
- Material-, Schlüssel-, Elektronik-, Mietsachenversicherungen, ...

Vor allem solltet ihr euch über die Versicherungen Gedanken machen und euch informieren, bevor ihr die Lagerpreise kalkuliert, damit ihr später nicht auf den Kosten von wichtigen Versicherungen sitzen bleibt oder diese aufgrund dessen nicht abschließt. Weitere Informationen über die Versicherungen könnt ihr beim Jugendhaus Düsseldorf (www.jugendhaus-duesseldorf.de) oder euerm Pfarrbüro/Träger/Verband/Landes-/Bundesverband bekommen.



Elternerklärung



Von: _____ für: _____
(Eltern) (TeilnehmerIn)

Ferienfreizeit: _____

vom: _____ bis: _____

Dieses Dokument wird nur von den BetreuerInnen der Ferienfreizeit eingesehen. Um deren Arbeit zu erleichtern, bitten wir Sie, alle Angaben vollständig vorzunehmen. Danke!

Erreichbarkeit der Eltern:

Während der Teilnahme unseres Kindes an der Ferienfreizeit sind wir unter folgender Adresse und Telefonnummer erreichbar:

_____ Name, Vorname	_____ Straße, Nr.
_____ PLZ und Ort	_____ Mobilnummer
_____ Telefon privat	_____ Telefon dienstlich

Angaben zur Krankenversicherung:

Das Kind ist mitversichert bei _____
(Name des Versicherungsnehmers)

Name der Krankenkasse : _____

Mitglieds-Nr. : _____

Mein Kind ist privat versichert: ja ☐ nein ☐

(Anfallende Kosten von ärztliche Behandlungen und Medikamenten tragen die Erziehungsberechtigten.)

Name und Tel.-Nr. des Hausarztes: _____

Medikamente/Gesundheit



Folgende gesundheitlichen Besonderheiten sind bei unserem Kind zu beachten (Erkrankungen, andere gesundheitliche Einschränkungen, Allergien (auch gegen bestimmte Wirkstoffe, Pflaster, etc.):

Unser Kind muss folgende Medikamente einnehmen:

Dosierung _____ wann und wie oft _____

Was ist dabei zu beachten? (Vor/nach/während Mahlzeiten etc..)

Die verantwortlichen LeiterInnen sind befugt, eine notwendige ärztliche Behandlung vornehmen zu lassen.

Bei lebensbedrohlichen Notfällen sind wir mit einer Operation einverstanden / nicht einverstanden*, auch wenn wir in angemessener Zeit nicht erreicht werden konnte.

(*Nicht zutreffendes bitte streichen)

Wir sind damit einverstanden, dass die verantwortlichen LeiterInnen unserem Kind die von einem Arzt verordneten Medikamente verabreichen dürfen.

ja ☐ nein ☐ Einschränkungen _____

Wir sind damit einverstanden, dass unser Kind im Notfall eine Tetanusimpfung erhält.

ja ☐ nein ☐

Wir sind damit einverstanden, dass unserem Kind in einer Krankheitssituation Fieber gemessen werden darf.

ja ☐ nein ☐ Einschränkungen _____

Bitte legen Sie den Impfausweis in Kopie und die Krankenkassenkarte der Elternerklärung bei.

Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

Datum/Ort

Genehmigungen zur Freizeitgestaltung



An den allgemeinen und folgenden besonderen Veranstaltungen der Ferienfreizeit darf unser Kind teilnehmen:

Schwimmen: ja ☐ nein ☐ Einschränkungen _____

Kind ist Nichtschwimmer: ja ☐ nein ☐

Kind ist sicherer Schwimmer: ja ☐ nein ☐

Schwimmabzeichen: _____ keines ☐

Bootsfahrten: ja ☐ nein ☐ Einschränkungen _____

Radtouren: ja ☐ nein ☐ Einschränkungen _____

Unser Kind darf sich ohne Aufsichtsperson nach ordnungsgemäßigem Abmelden von der Gruppe entfernen:

☐ ja, in kleinen Gruppen von mindestens 3 Personen ☐ nein

☐ Einschränkungen: _____

Unser Kind darf von einer Leitungsperson mit gültiger Fahrerlaubnis mit dem PKW bzw. Kleinbus befördert werden. ja ☐ nein ☐

Essen:

Folgende Besonderheiten sind beim Essen zu beachten (vegetarisch, vegan, halal, Allergien und Unverträglichkeiten,...):

(Aus organisatorischen Gründen kann ggfs. nicht auf alle Besonderheiten explizit eingegangen werden. Bitte halten Sie hier rechtzeitig im Vorfeld Rücksprache mit dem Leitungsteam)



Sonstige Bemerkungen:

Hier bitte besondere Wünsche (zusammen mit...) und/ oder Besonderheiten des Kindes aufführen, die durch die BetreuerInnen stärker beachtet werden sollen (Neigung zu Heimweh, Bettnässen, besondere Vorlieben, Interessen, Fähigkeiten, Schwächen ...):

Meine Tochter/mein Sohn ist von mir angewiesen worden, den Anordnungen der Verantwortlichen der Ferienfreizeitmaßnahme Folge zu leisten.

Mir ist bekannt, dass meine Tochter/mein Sohn vorzeitig aus der Ferienfreizeit verwiesen werden kann, wenn sie/er ständig oder gravierend gegen Hausordnung bzw. Anordnung der Leitung verstößt, oder die gegenseitige Kameradschaft nicht achtet. Alle aus dieser Maßnahme entstehenden Kosten (Fahrtgeld für den/die TeilnehmerIn und Aufsichtsperson bzw. Abholung durch die Erziehungsberechtigten) gehen zu Lasten des Teilnehmenden. Der Reisepreis wird nicht zurückerstattet.

Datum

Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten



Packliste für Teilnehmende: Vorschlag für ein Zeltlager (5 Tage)

(Liste muss ggf. je nach Jahreszeit, Ort und Dauer der Freizeit, Alter der Teilnehmenden angepasst werden)

Liebe Eltern,

bitte beschriften Sie die Kleidung ihrer Kinder mit dem Namen. Aus Erfahrung lässt sich sagen, dass die Kleidung innerhalb kürzester Zeit einen Zustand annimmt, in dem Ihr Kind die eigenen Sachen nicht mehr wieder erkennt. Um freilaufende T-Shirts und Socken dem Besitzer wieder zuordnen zu können, hilft ein Symbol oder Namenskürzel.

Wenn Sie beim gemeinsamen Packen der Tasche auf dem Packzettel vermerken wovon sie wie viel eingepackt haben, hilft das Ihrem Kind beim späteren wieder einpacken.

- 1x Rucksack
- 1x Isomatte/Luftmatratze + Blasebalg
- 1x Schlafsack
- 1x Löffel
- 1x Gabel
- 1x Messer
- 1x unzerbrechlicher Teller tief
- 1x unzerbrechlicher Teller flach
- 1x unzerbrechlicher Becher/Tasse
- Stoffbeutel für das Essgeschirr
- 1x Geschirrhandtuch
- 1x Halstuch
- 5 T-Shirts
- 2x lange Hose
- 2x kurze Hose
- 1x Badesachen
- 2x Sweatshirt / Hemd
- 1x warmer Pullover
- 1x feste Schuhe / Wanderschuhe
- 1x Sportschuhe
- 1x Gummistiefel
- 1x Badelatschen
- 1x warme Jacke
- 1x Regenjacke
- 5x Unterwäsche (bzw. nach Bedarf und Dauer des Lagers auch mehr)
- 5x Socken (Wolle hat Vorteile bei Feuchtigkeit)
- 1x Badehandtuch
- 1x kleines Handtuch
- Sonnenhut / Regenhut



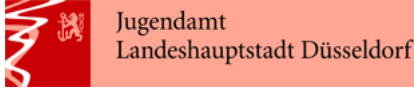


- Sonnencreme
- Zahnbürste, Zahnpasta
- Insektenschutzmittel
- Shampoo, Duschgel
- Haarbürste / Kamm
- ggf. weitere Hygieneartikel
- Trinkflasche (nicht aus Glas!)
- Papiertaschentücher
- Taschenlampe
- Brustbeutel für das Taschengeld
- Kuscheltier
- Schreibzeug (Papier, Bleistift, Kugelschreiber) + Adressen
- Buch / Zeitschrift / Kartenspiel o.ä.
- Sack für alte Wäsche (dazu eignet sich ein alter Kopfkissenbezug)
- ggf. Sonnenbrille
- ggf. Decke zusätzlich
- ggf. Kopfkissen
- Impfpass in Kopie (zur Elternerklärung legen)
- 1 Ausweis (kommt aufs Alter drauf an und wo es hin geht)
- Medikamente (zu Beginn bei den Leitern abzugeben!)
- Krankenkassen-Karte (mit der Elternerklärung bei den Leitern abzugeben)
- Taschenmesser (nur nach Rücksprache mit den Leitern)



Zu Hause bleiben:

Handys, MP3-Player, Alkohol, Drogen, Waffen, Klappmesser, Wertgegenstände



©® Sicherheitsanforderungen für die Fahrten
mit Reisebussen bei Freizeiten und außerörtlichen
Tagesausflügen im Rahmen der Düsseldorf

Unter „Düsseldorf“ fallen alle Freizeiten und außerörtlichen Tagesfahrten für Kinder und Jugendliche, die durch das Jugendamt der Landeshauptstadt Düsseldorf mit Zuschüssen gefördert werden.

Für diese Maßnahmen gibt es ab dem Jahr 2007 neue Förderrichtlinien, die wir gleich noch ein wenig näher erläutern.

- Die Fahrten dürfen nur mit Omnibussen und Fahrern des beauftragten Unternehmers durchgeführt werden. Unteraufträge dürfen nicht erfolgen.
- Der eingesetzte Omnibus muss auf allen Plätzen mit Sicherheitsgurten ausgestattet sein. Die eingesetzten Busse sollten mindestens die Euro-Norm 4 erfüllen.
- Es dürfen keine Linienbusse eingesetzt werden
- Vor Antritt der Fahrt muss die Leitung der Maßnahme:
 1. sich die gültige Fahrerlaubnis vom Fahrer / von den Fahrern vorlegen lassen (Führerschein),
 2. sich den Nachweis der zuletzt durchgeführten Sicherheitsprüfung des Fahrzeuges vom Fahrer / den Fahrern zeigen lassen,
 3. sich nach persönlicher Einschätzung von der Fahrsicherheit des Fahrers / der Fahrer überzeugen,
 4. die Checkliste (siehe Erläuterungen hierzu) ausfüllen und unterschreiben,
 5. eine aktuelle Personenliste der im Bus mitfahrenden Personen hinterlegen.

**Checkliste für außerörtliche & innerörtliche Busfahrten während der Düsselferien /
Ferienmaßnahmen / Tagesausflug**

(Bitte vor Fahrtantritt ausfüllen!)



Ziel der Fahrt: _____

Datum der Fahrt: _____ / Treffpunkt: _____

Busunternehmen: _____

Name des/der FahrerIn/nen: _____

- ☐ Teilnehmerliste mit den aktuellen Telefonnummern der Erziehungsberechtigten der TeilnehmerInnen sowie den Adressen liegt dem Träger/Jugendverband/Gemeindebüro/ Ansprechpartner in Düsseldorf vor

(ggf. bei Zuständigkeit Fax an das Jugendamt der Stadt Düsseldorf Amt 51/3
Fax.: 0211-8929369, Herr Durst)

- ☐ gültiger Führerschein des Fahrers / der Fahrerin hat vorgelegen
- ☐ aktueller, gültiger Nachweis / Plakette Sicherheitsprüfung ist vorhanden.
- ☐ Sicherheitsgurte an allen Plätzen vorhanden
- ☐ Fahrsicherheit des/der Busfahrer(s)In ist nach persönlicher Einschätzung gewährleistet.

Sollte einer der Punkte nicht zutreffen, darf die Busfahrt nicht durchgeführt werden.

Bemerkungen: _____

Datum

Unterschrift des Leiters / der Leiterin / Treffpunktleitung



Für alle Busabfahrten gilt:

- Bitte fertigt eine Teilnehmerliste mit Name, Vorname und Telefonnummer für die Fahrt an. Diese Liste lasst ihr bitte für die Fahrt vorne beim Fahrer liegen (sie ist ggf. für die Polizei bei einem Unfall – den wir alle uns nicht wünschen.)
- Alle Busse sind mit Sicherheitsgurten auf jedem Platz ausgestattet. Ihr als verantwortliche/r LeiterIn/AnsprechpartnerIn seid für die Einhaltung der Gurtpflicht verantwortlich und seid auch ggf. für die Zahlung des Busgeldes in Höhe von 40,00 € je TN haftbar.
- Z.B. ist es in Belgien verboten mit den Sitzen in die Mitte zu rücken (Fluchtweg); in Frankreich ist es verboten Rucksäcke mit in den Fahrgastraum zu nehmen, selbst gebrannte Video's und DVD's dürfen laut GEMA nicht abgespielt werden. Die Einhaltung dieser Vorschriften ist keine Böswilligkeit des/der FahrerIn, sondern das europäische Recht.
- Ein Bus ist kein Müllplatz! Der Bus kommt sauber zu euch und soll auch so wieder vom Ziel abfahren können. Die Müllentsorgung liegt bei euch als verantwortliche/r LeiterIn/AnsprechpartnerIn und nicht beim Busfahrer! Zu Beginn der Fahrt wird der/die FahrerIn mit euch durch den Bus gehen, gleiches auch zum Ende der Fahrt um evt. Schäden festzustellen oder mit dem Öffnen der Kofferklappen zu warten bis der Bus wieder sauber ist.
- Anfahrt von Häusern mit dem Reisebus. Manchmal geben leider die Hausvermieter nicht alle Information zu den Anfahrtsbedingungen der jeweiligen Häuser an. Manche Häuser sind mit Bussen nicht anfahrbar. Aus diesem Grund entscheidet der Fahrer, wie weit und ob er in die Anfahrtswege der Häuser fährt oder nicht. Er ist nicht nur für das Wohl der Gruppe im Bus, sondern auch für das Fahrzeug verantwortlich.



Helft bitte bei der Einhaltung der o.g. Punkte mit, damit euch, eurer Gruppe und auch dem/der FahrerIn die Busfahrt Spaß macht und sich alle wieder gerne aufeinander freuen.

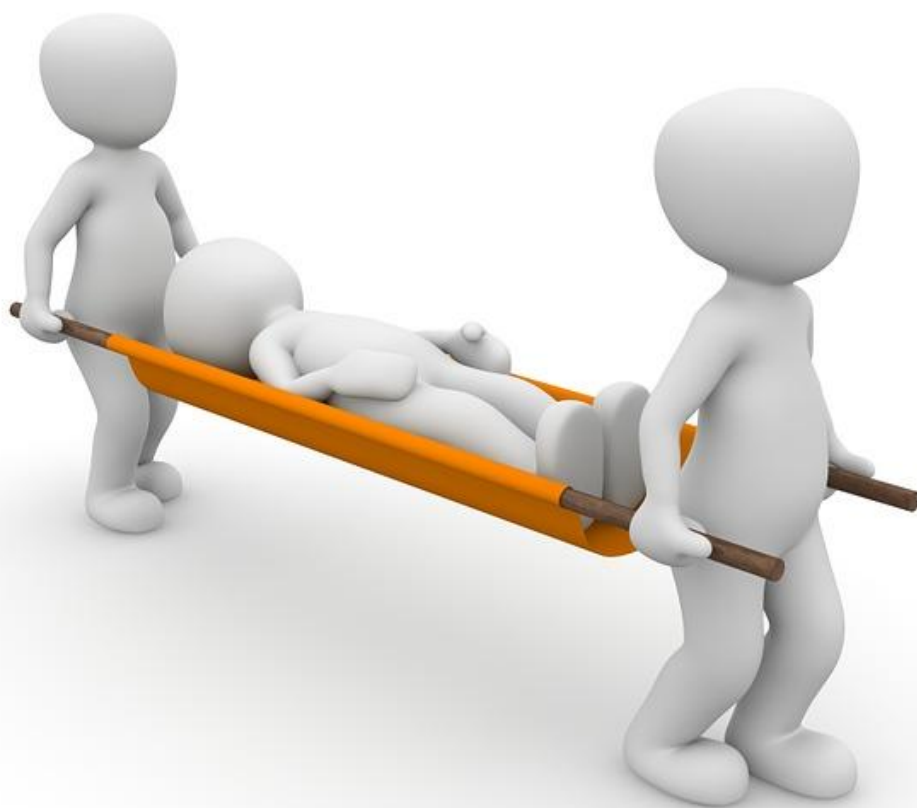
Quelle: www.martinsgruppenreisen.de



Notfallzettel

Erste Hilfe

- **Allgemeine medizinische Hinweise**
- **Erste Hilfe im Notfall**
- **Was tun bei Vergiftungen**
- **Sonne, Sonne, Sonne**
- **Zecken**
- **Läuse**



Notfallzettel



Adresse und Telefonnummer der Ferienfreizeit:

Platz: _____

Straße, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

Land: _____ Telefon: _____

Platzwart / Hauswart: _____ Telefon: _____

Wichtige Ansprechpartner (Name und Telefonnummer)

Lagerleitung: _____ Telefon: _____

Zuständige/r Hauptamtliche/r: _____ Telefon: _____

Kinderschutzfachkraft: _____ Telefon: _____

Kinderschutzfachkraft des Jugendrings: Katja von Rüsten & Susanne Banz, 0176 – 31 50 82 92

Montag – Sonntag 11 – 13 Uhr, 18 – 19 Uhr und nach Terminabsprache per SMS

Notrufnummern: **112 IST DIE EUROPaweite NOTRUFNUMMER!**

	Deutschland	Ausland
Krankenwagen	<u>112</u>	_____
Feuerwehr	<u>112</u>	_____
Polizei	<u>110</u>	_____

Giftnotruf Die Giftnotrufnummer ist in jedem Bundesland unterschiedlich. Ihr findet im Ordner eine Liste mit Nummern aus Deutschland, der Schweiz und Österreich. Zur Not immer die 112 wählen, um keine Zeit zu verlieren!!

Giftnotruf Ausland _____

Bitte wenden

Adresse des nächsten Krankenhauses:

Adresse/Name/Telefon des nächsten Kinderarztes:

Adresse der nächsten Apotheke (Notdienst?):

Telefonnummer des zuständigen Gesundheitsamtes:

Sonstiges:

Allgemeine medizinische Hinweise



Der **Euronotruf** ist eine gebührenfreie, in Europa länderübergreifende Notrufnummer, welche unter der Rufnummer **112** erreichbar ist.

Unter dieser Rufnummer ist eine Leitstelle zu erreichen, die je nach Notfall die zuständigen Organisationen wie Polizei, Rettungsdienst oder Feuerwehr alarmiert. Die Leitstellen sollen in der Lage sein, Notrufe in verschiedenen Sprachen bearbeiten zu können.

**Notruf
112**

Wer ruft an?
Wo ist der Einsatzort?
Was ist passiert?
Wie viele Verletzte?
Welche Art der Verletzungen?
Warten auf Rückfragen

Generell gilt bei jeder Erkrankung und bei jedem Notfall:

- Ruhe bewahren!!
- Geht lieber zum Arzt wenn ihr euch unsicher fühlt.
Auch bei der Zeckenentfernung ruhig einen Arzt aufsuchen.
- Im Ernstfall, wenn ihr alleine seid, bei schweren oder unklaren Verletzungen immer einen Krankenwagen rufen und nicht selbst zum Arzt oder ins Krankenhaus fahren.
- Nehmt die Schmerzen/Beschwerden der Kinder ernst! Auch psychosomatische Gründe können wirkliche Schmerzen auslösen.
- Gebt niemals Medikamente ohne das Einverständnis der Eltern!
- Am besten hat jede/r LeiterIn einen Erste-Hilfe-Kurs absolviert.

Bitte achtet darauf, dass die Schamgrenze eines jeden gewahrt bleibt.

Zu Untersuchungen sollte möglichst ein/e gleichgeschlechtliche/r Leiter/in begleiten. Auch bei der Untersuchung nach Zecken im Intimbereich muss darauf geachtet werden.





Defibrillation

Elektroschockbehandlung durch Ersthelfer

* Ziehen
 * Rufen
 * Standort eines
 * Defibrillators

Die Anwendung der AED-Geräte (Automatisierte externe Defibrillation) für die Elektroschockbehandlung durch jeden Bürger ist einfach und sicher! **Die flüchtige Abgabe eines Stromstoßes ist ausgereizt!** Diese Geräte messen die Herzaktion automatisch und erlauben die Stromabgabe nur, wenn eine lebensgefährliche Herzrhythmusstörung zweifelsfrei erkannt wurde.

Defibrillation – so einfach geht's!

Sobald der Defibrillator am Verunglückten zur Verfügung steht, ist die Wiederbelebung zu unterbrechen. Schalten Sie das Gerät ein (grüne Taste) und folgen Sie den Sprachanweisungen. Merken Sie sich nur die folgenden 3 Punkte:

- Einstecken**
- Sprachanweisungen folgen**
- Schocktaste drücken**

Die Elektroden müssen direkt auf die Haut geklebt werden. Dazu ist die Brustwand vollständig zu befeuchten, zermahlen Sie notfalls den Stoff Drücken Sie die Elektroden fest an die Haut. Das Gerät erkennt, ob die Elektroden richtig aufgelegt sind und führt dann selbstständig eine Analyse des Herzrhythmus durch. Erkennt das Gerät lebensbedrohliche Herzrhythmen, gibt es den Stromstoß frei. Es fordert Helfer auf, Abstand zum Verunglückten zu halten und die orange-farbene Schocktaste zu drücken. Die Taste blinkt, das Gerät gibt einen Warnton. Die Schockabgabe erfolgt nicht automatisch, der Helfer muss die Taste drücken.

Wird die Stromabgabe nicht erlaubt, führen Sie die Herzdruckmassage durch!

Das Gerät gibt nur einen Stromstoß ab, nach ca. zwei Minuten erfolgt eine erneute Analyse der Herzaktion und ggf. eine erneute Defibrillation.

In den Pausen unbedingt die Herzdruckmassage fort-führen!

Lebensgefahr

Notfallmaßnahmen bei

Notruf? Selen Sie neugierig!

Eigene Sicherheit beachten

Handschuhe anziehen, ggf. Rettung aus Gefahrenbereich/Unfallstelle absichern

Bewusstsein (Reaktionen) prüfen

Ansprechen, Rütteln

reagiert nicht/nicht normal

Notruf 112

Vollkommen normale Reaktion:
Hilfe nach Bedarf ggf. Notruf

Atmung prüfen

Kopf in den Nacken biegen: Hören, fühlen, sehen

atmet nicht/nicht normal

Herzdruckmassagen*

2 mal drücken pro Sekunde, ohne Unterbrechung

falls verfügbar:
Defibrillation

Sobald verfügbar:
Defibrillator einsetzen

2 Herzdruckmassagen* pro Sekunde ohne Unterbrechung bis zum Eintreffen des Rettungsdienstes

Reaktionen prüfen

Wie reagiert ein Verunglückter auf Ansprache und Anfassen?

Prüfen Sie das Bewusstsein: Wie reagiert die Person auf Ansprechen und Anfassen? Ein Mensch, der nur schlüft, öffnet spätestens auf Rütteln an der Hand die Augen und antwortet deutlich. **Keiner, der anders als ein Schlafender reagiert, der schläft ist, die Hand in seine Handfläche. Dort mit zwei Fingern (Alkoholtest!) Die Person ist in die Seite zu bringen – aber nur, wenn Atmung sicher vorhanden ist. Falls Atmung nicht oder nicht sicher festzustellen ist, dann beginnen Sie sofort mit der Wiederbelebung.**

Seitenlage

Strecken Sie einen Arm gerade vom Körper weg.

Ziehen oder schieben Sie die Person an Schulter und Hüfte auf die Seite des ausgestreckten Arms.

Winkeln Sie ein Bein ab, ziehen Sie es möglichst weit in Richtung Kinn.

Beugen Sie den Kopf leicht in den Nacken.

Schieben Sie nichts (auch nicht die Hand) unter Kopf oder Kinn, damit Flüssigkeiten ausfließen können.

In den Seitenlage drücken Sie die Atmung prüfen. Falls keine Atmung feststellbar, Rückenlage und Wiederbelebung!

Der Mundwinkel muss der tiefste Punkt des Körpers sein!

Fragen zur Ersten Hilfe?

☎ 0800 34778243 - www.gohelp.org/de
 Deutsche Gesellschaft für Erste Hilfe, Postfach 15 03 05, D-80043 München
*Nummern in Europa: 0800 sind auf der gesamten Bundesweite +49 89 2332 2237 2200

Wiederbelebung bei Kreislaufstillstand

Ohne Sauerstoff gehen die ersten der empfindlichen Nervenzellen des Gehirns bereits nach 3 bis 5 Minuten unwiderruflich kaputt. Bei einem Kreislaufstillstand (in Folge von Erstickung, Herzinfarkt usw.) kann die Sauerstoffversorgung des Gehirns bis zum Eintreffen des Rettungsdienstes durch die Herzdruckmassage überbrückt werden. Diese „Herz-Lungen-Wiederbelebung“ ist dann die einzige Möglichkeit, das Leben zu retten. Trauen Sie sich!

Kreislaufstillstand feststellen: Atmung prüfen

Kreislauf (Herztätigkeit) setzt eine funktionierende Atmung voraus. Ohne Atmung ist der Kreislauf nicht möglich. Zur Prüfung der Atemtätigkeit: den Kopf in den Nacken beugen und das Kinn nach vorne ziehen (Lebensrettender Handgriff, Abb. 9b).

Halten Sie Ihr Gesicht ganz dicht vor Mund und Nase des Verunglückten, versuchen Sie die Atmung zu hören und zu fühlen und Be-wegungen (Heben und Senken des Brustkorbs) zu sehen.

Wenn Sie Atmung nicht – oder nicht sicher – feststellen können, dann beginnen Sie sofort mit der Herzdruckmassage.

In der großen Aufregung kann man sich auch leicht verwirren. Achten Sie aber noch, vielleicht nur sehr schwach. Beginnen Sie bei Unsicherheit trotzdem mit der Herzdruckmassage, der Betroffene wird sich wehren, wenn diese nicht richtig sind. Eine Pulskontrolle wird vom Ersthelfer nicht mehr durchgeführt.

Normale Atmung sicher feststellbar? Seitenlage!

Herzdruckmassage

Durch die Herzdruckmassage wird weniger, aber dennoch genug Blut und damit Sauerstoff im Körper verteilt, wenn das Herz nicht mehr schlägt. Für eine wirksame Herzdruckmassage muss die Person auf einer harten Unterlage (Boden) liegen. Im Notfall kann auch ein weiches Kissen oder eine Decke untergelegt werden. **Wo drücken?** In der Mitte der Brust auf dem Brustbein, als Anhaltspunkt kann die Höhe zwischen den Brustwarzen dienen. **Wie drücken?** Mit durchgestreckten Armen; kraftig drücken, der Druck muss das Herz erreichen! **Wie schnell?** 2 mal pro Sekunde (ergibt ca. 100 Herzdruckmassagen pro Minute). **Wie tief?** Der Brustkorb muss um ca. 5 cm (ca. 2 cm pro Person) nach 30 Herzdruckmassagen (2 min) absinken. **Wie lange wiederbeleben, wann aufhören?** Bis zum Eintreffen des Rettungsdienstes oder bis Atmung sicher feststellbar ist.

Herzdruckmassage: Schnell (2 mal pro Sekunde) und ausreichend kraftig!

Die Wiederbelebung läuft bei Erwachsenen und Kindern gleich ab, nur die Kraft ist auf die jeweilige Körpergröße anzupassen.

Atmospende

Die Atmospende sollte nur von Helfern durchgeführt werden, die die Anwendung regelmäßig und intensiv üben. Bei Ekel oder technischen Schwierigkeiten kann die Atmospende durch das Einführen des Rettungsdienstes durchzuführen. Bei der Atmospende ist unerheblich, ob Luft durch Mund oder Nase eingeblasen wird, die jeweils andere Öffnung ist möglichst dicht zu verschließen (Abb. 11). Auch bei der Atmospende ist der Kopf überstreckt zu halten (Abb. 9b), da andernfalls die Zunge die Beatmung erschwert oder verunmöglicht. **Wie lange?** Bei der Atmospende verschwinden sich je 30 Herzdruckmassagen mit 2 Atmspenden ab.

Atmospende nur für Geübte und wenn ohne Ekel möglich!

Notruf 112

Der Notruf 112 ist zuständig bei Krankheit, Unfall, Feuer, Gewalt und Verbrechen. Mit dem Notruf 112 erreichen Sie immer die richtige Hilfe. Sie müssen sich nichts weiter merken, als die Telefonnummer 112. Einmal 112 wählen und Fragen abwarten. In den grün eingekreisten Ländern erreichen Sie den Notruf 112 von jedem Telefon aus ohne Vorwahl, kostenfrei. Vom Handy aus auf der ganzen Welt.

Notruf 112

Vom Handy weltweit ohne Vorwahl 112 wählen und Fragen abwarten!

Danken Sie an Ihre eigene Sicherheit:

- Tragen Sie zum Schutz vor Ekel und Infektionen bei jeder Hilfeleistung Einmalhandschuhe!

Schutz vor Unterkühlung

Wenn keine lebensrettenden Maßnahmen (Wiederbelebung oder Seitenlage) mehr durchzuführen sind, halten Sie den Verunglückten warm.

Eine Auskühlung stellt eine ernsthafte Gesundheitsgefahr dar. Eine Unterbrechung der Wärmeversorgung kann zum Tod führen. **Bedecken Sie jeden Verunglückten mit der Rettungsdecke.** Diese gold-silberne Folie schützt auch gegen Feuchtigkeit und Wind und sollte möglichst frühzeitig eingesetzt werden.

Goldschleier der Rettungsdecke immer aufliegen!



Sofortmaßnahmen bei Vergiftungsunfällen und Übersicht über die Giftinformationszentralen im deutschsprachigen Raum (Stand 2014)

Erste Maßnahmen

- Ruhe bewahren
- Giftnotrufzentrale anrufen und ggf. nach Anweisung Sofortmaßnahmen durchführen.
- Bei Bewusstlosigkeit sofort den **Rettungsdienst 112** verständigen.

Informationen für den Giftnotruf/den Rettungsdienst:

- **Wer** ist betroffen? Alter, Geschlecht, ungefähres Körpergewicht.
- **Was** wurde aufgenommen?
- **Wann** erfolgte die Einnahme oder Einwirkung?
- **Wie** wurde das Gift aufgenommen?
- **Wie viel** wurde aufgenommen?

Zusätzliche Angaben: Wie geht es dem Kind? Wo hat sich der Unfall ereignet? Wurden bereits Maßnahmen unternommen? Welche?

Sofortmaßnahmen (immer nur nach Rücksprache mit Giftnotrufzentrale oder Arzt/Ärztin)

Bei Aufnahme über den Mund:

- Zur Verdünnung des Giftes in kleinen Schlucken und Mengen Wasser, Tee oder Saft zu trinken geben, keine Milch.

Bei Einatmung:

- Für frische Luft sorgen, Fenster und Türen öffnen, das Kind ins Freie bringen.
- Das Kind warm zudecken und beruhigen.
- Auf Selbstschutz achten und das Gift nicht selbst einatmen.

Bei Augenkontakt:

- Die Augen sofort mindestens zehn Minuten unter fließendem Wasser spülen.
- Den Wasserfluss direkt auf das Auge richten, um noch vorhandene Reste so schnell wie möglich zu verdünnen und auszuspülen.
- Anschließend sofort eine augenärztliche Praxis aufsuchen.

Bei Hautkontakt:

- Kleidung entfernen und die betroffenen Hautstellen gründlich unter fließendem Wasser abspülen.
- Auf Selbstschutz achten und nach Möglichkeit Handschuhe tragen.

**Wichtig:**

- Nicht versuchen, das Kind auf irgendeine Art zum Erbrechen zu bringen.
- Keine Milch zu trinken geben, Milch beschleunigt in vielen Fällen die Giftaufnahme durch den Darm.
- Einem bewusstlosen Kind nie Flüssigkeit einzuflößen versuchen.

Giftnotruf (Giftinformationszentralen) (Stand 2014)

Standort		Telefonnummer
Berlin	Giftnotruf der Charite/Giftnotruf Berlin ↗ giftnotruf.charite.de	030-19 240
Bonn	Informationszentrale gegen Vergiftungen Nordrhein-Westfalen/Giftzentrale Bonn - Zentrum für Kinderheilkunde Universitätsklinikum Bonn ↗ www.gizbonn.de	0228-19 240
Erfurt	Gemeinsames Giftinformationszentrum (GGIZ Erfurt) der Länder Mecklenburg-Vorpommern, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen in Erfurt (GGIZ Erfurt) ↗ www.ggiz-erfurt.de	0361-730 730
Freiburg	Vergiftungs-Informations-Zentrale Freiburg (VIZ) Universitätsklinikum Freiburg ↗ www.giftberatung.de	0761-19 240
Göttingen	Giftinformationszentrum-Nord der Länder Bremen, Hamburg, Niedersachsen und Schleswig-Holstein (GIZ-Nord) ↗ www.giz-nord.de	0551-19 240
Homburg / Saar	Informations- und Behandlungszentrum für Vergiftungen des Saarlandes Universitätsklinikum des Saarlandes und Medizinische Fakultät der Universität des Saarlandes ↗ www.uniklinikum-saarland.de/giftzentrale	06841-19 240
Mainz	Giftinformationszentrum (GIZ) der Länder Rheinland-Pfalz und Hessen - Klinische Toxikologie, Universitätsmedizin Mainz ↗ www.giftinfo.uni-mainz.de	06131-19 240
München	Giftnotruf München - Abteilung für Klinische Toxikologie Klinikum rechts der Isar - Technische Universität München ↗ www.toxinfo.med.tum.de	089-19 240
Nürnberg	Giftnotrufzentrale Nürnberg Klinik für Intensiv- und Notfallmedizin, Klinikum Nürnberg	0911-398-2451
Wien / Österreich	Vergiftungsinformationszentrale (VIZ) - Gesundheit Österreich GmbH ↗ www.goeg.at/de/VIZ	+43-1-406 43 43
Zürich / Schweiz	Schweizerisches Toxikologisches Informationszentrum ↗ www.toxi.ch	145 (schweizweit) +41-44-251 51 51 (aus dem Ausland)



Sonnenbräune ist ein Schönheitsideal. Leider kommt es dadurch auch oft zu unangenehmen Folgeerscheinungen, die sogar gefährlich werden können.

So schützt ihr euch und die TeilnehmerInnen:

1. Sonne vermeiden! Pausen im Schatten, Bewegungsspiele nicht in der Mittagshitze,...
2. Kopfbedeckung für alle!
3. lange, luftige Kleidung, Sonnenbrille
3. Regelmäßig mit hohem Lichtschutzfaktor eincremen
4. Ausreichend trinken



Der Sonnenbrand

kommt leider sehr häufig vor, wenn man seine Haut zu lange den Sonnenstrahlen aussetzt.

Was tun, wenn es zu spät ist?

1. Schnell aus der Sonne raus.
2. Kühlen! Am besten mit feuchten Tüchern.
VORSICHT: Da der Körper stark erhitzt ist, kann es zu Kreislaufstörungen kommen. Daher lieber mit lauwarmem Wasser beginnen und es langsam kühler werden lassen. Besonders Kinder unterkühlen schnell!
3. Bei schweren Verbrennungen den Arzt aufsuchen, um ggf. Medikamente gegen die Schmerzen und kühlende Lotionen verschrieben zu bekommen (-> Rücksprache mit den Eltern!!).
4. Viel Wasser trinken!

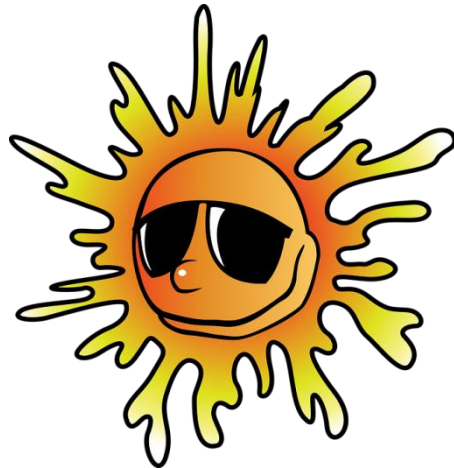


Der Sonnenstich

ist ein Hitzeschaden, der durch eine zu lange und intensive Sonnenbestrahlung hervorgerufen wird.

Typische Symptome dabei sind:

- Hochroter, heißer Kopf
- Übelkeit/Erbrechen
- Kopfschmerzen
- Schwindel
- Fieber
- Innere Unruhe
- Herzrasen
- Allgemeine Schwäche
- Bewusstseinsstörungen



Sofortmaßnahmen:

- Betroffenen beruhigen!
- Kühle, schattige und ruhige Umgebung aufsuchen
- Flachlagerung mit erhöhtem Kopf bzw. Oberkörper
- Entfernung von warmer Kleidung
- Kühlung des Kopfes durch feuchte Umschläge
- Gekühlte Getränke und Salzgebäck anbieten
(ACHTUNG: Nur bei vollständig wachen Personen!!!)

Bei **Bewusstseinsstörungen** oder **Bewusstlosigkeit** sofort einen Notarzt rufen!

Bei **starken Kopfschmerzen, Schwindel, Fieber, Nackensteifigkeit und Erbrechen** einen Arzt aufsuchen!

Schutz vor Zecken und richtiges Entfernen



In Deutschland übertragen  Zecken insbesondere die Frühsommer-Meningoenzephalitis (FSME) und die Lyme-Borreliose. Während die Übertragung von FSME-Erregern nur auf Risikogebiete beschränkt ist, kann eine Infektion mit Borrelien überall erfolgen. Eine Impfung ist nur gegen FSME, nicht aber gegen die Borreliose möglich. Zeckenstiche sollten Sie deshalb möglichst vermeiden:

- Bleiben Sie bei Spaziergängen möglichst auf festen Wegen und meiden Sie Unterholz, hohes Gras und Hautkontakt zu bodennahen Pflanzen.
- Ziehen Sie sich und Ihrem Kind beim Aufenthalt in möglichen Zeckengebieten feste Schuhe an.
- Achten Sie auf helle Kleidung, die den Körper weitestgehend bedeckt. Hierauf lassen sich die Zecken leichter auffinden.
- Suchen Sie nach dem Aufenthalt in möglichen Zeckengebieten vor allem bei Kindern den Körper sorgfältig nach Zecken ab: Bevorzugte Saugstellen sind am Kopf und am Hals sowie unter den Armen, zwischen den Beinen und in den Kniekehlen.

Was tun bei Fund einer Zecke?

- Entfernen Sie die Zecke möglichst rasch mit einer Pinzette oder einem speziellen Zeckenentfernungsinstrument.
- Fassen sie die Zecke im Kopfbereich so nah wie möglich an der Haut (niemals am vollgesogenen Körper!).
- Ziehen Sie die Zecke vorsichtig und mit gleichmäßigem Zug gerade heraus.
- Achten Sie darauf, dass die Zecke nicht gequetscht wird. Hierdurch könnte mit Krankheitserregern infizierter Speichel oder Darminhalt vermehrt oder schneller übertragen werden.
- Bedecken Sie die Zecke keinesfalls mit Öl, Klebstoff oder Nagellack. Auch dies erhöht das Risiko einer vermehrten oder beschleunigten Übertragung von Krankheitserregern.
- Desinfizieren Sie die Wunde nach Entfernen der Zecke sorgfältig.
- Eine Borreliose kann durch Antibiotika in der Regel wirksam behandelt werden. Suchen Sie auf jeden Fall die  kinderärztliche Praxis auf, wenn Ihr Kind nach einem Zeckenstich Krankheitszeichen wie Fieber, Kopf- und Muskelschmerzen, Abgeschlagenheit zeigt. Charakteristisch für eine Borrelien-Infektion ist in etwa 90 % der Fälle zudem die sogenannte Wanderröte, eine sich ringförmig ausbreitende Rötung, die an der Einstichstelle, aber auch an anderen Körperstellen auftreten kann.

Weitere Infos sowie eine Zeckenziehkarte gibt's auch in der Broschüre in diesem Ordner

Wenn es auf dem Kopf krabbelt...



... bricht zunächst Panik aus. Es gibt hierfür KEINEN Grund!!

In der beigelegten Broschüre bekommt ihr Schritt für Schritt erklärt, wie ihr am besten vorgehen solltet.

Macht ihr eure Ferienfreizeit in einem Haus habt ihr wenige Probleme. Die Bettwäsche kann leicht gereinigt werden.

Im Zeltlager wird es schon etwas komplizierter. Vielleicht habt ihr Ersatzschlafsäcke mit und könnt die Schlafsäcke der betroffenen Kindern/Jugendlichen für drei Tage in große Müllsäcke „sperren“. Wenn das nicht möglich ist, kann auch eine Sichtkontrolle durchgeführt werden. Das gilt auch für unentbehrliche Kuscheltiere. Läuse und auch Nissen sind so groß, dass sie mit dem bloßen Auge sichtbar sind, leichter ist es allerdings mit einer Lupe.

Was ihr unbedingt bedenken müsst ist, dass Ferienfreizeiten nach dem Infektionsschutzgesetz (IfSG) gleichgestellt sind mit Gemeinschaftseinrichtungen (wie Kindertagesstätten, o.ä.) und ihr einen **Läusebefall** (auch wenn es sich nur um eine Person handelt) **dem örtlichen Gesundheitsamt melden** müsst.

§ 33 IfSG Gemeinschaftseinrichtungen

*„Gemeinschaftseinrichtungen im Sinne dieses Gesetzes sind Einrichtungen, in denen überwiegend Säuglinge, Kinder oder Jugendliche betreut werden, insbesondere Kinderkrippen, Kindergärten, Kindertagesstätten, Kinderhorte, Schulen oder sonstige Ausbildungseinrichtungen, Heime, **Ferienlager** und ähnliche Einrichtungen.“*

Mittel zur Läusebehandlung sind rezeptfrei in jeder Apotheke zu erhalten – sie sind allerdings relativ teuer. Kinder bis zum 12. Lebensjahr können beim Kinderarzt ein Rezept ausgestellt bekommen.

Die **beigelegte Broschüre** kann kostenfrei bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung <http://www.bzga.de/infomaterialien/kopflaeuse-was-tun/> bestellt, oder runtergeladen werden. Für viele Eltern ist es bestimmt hilfreich diese Informationen auch zu erhalten.

Zudem findet ihr einen Läusekamm im Ordner.



Recht & Co

- Aufsichtspflicht
- Sexualstrafrecht
- Rund ums Wasser
- Verhalten im Straßenverkehr
- Das Jugendschutzgesetz
- Konsequent und ohne Wut – Strafen benötigen Feingefühl

Kinderschutz

- Ferienhotline Kinderschutz
- Irgendetwas stimmt da nicht...
- Umgang mit schwierige Situationen während einer Freizeit





Aufsichtspflicht

Die Gruppenleitung hat die Aufgabe, die Gruppenmitglieder zum verantworteten Leben anzu-leiten. Dies ist ein Dienst an der Erziehung der Gruppenmitglieder. Die Gruppenleitung hat deshalb teil an der Aufsichtspflicht der Eltern. Bestimmte Teile der Aufsichtspflicht lassen sich also auf die Gruppenleitung übertragen. Dadurch sind die Gruppenleitungen, denen diese Aufsichtspflicht übertragen wurde, dazu verpflichtet, die Gruppenmitglieder so zu beaufsichti-gen, dass sie

- **Andere** nicht gefährden
- keinen **(Sach-)Schaden** verursachen
- **selbst** keinen Schaden erleiden.

Dazu müsst Ihr den Kindern gegenüber wesentliche Voraussetzungen erfüllen, um Eurer Auf-sichtspflicht zu genügen:

- **Vorbeugen:** Ihr müsst vorausschauend mögliche Gefahrenquellen erkennen, abschät-zen und ggf. für Abhilfe, Vorsorge oder Schutz sorgen (z. B. rostige Nägel vom Spiel-platz entfernen, einen Abgrund absperren oder vorstehende Kanten im Hausflur mit Schaumstoff verkleiden). Für die restlichen Gefahren, die sich nicht vermeiden lassen (wie z.B. der Straßenverkehr, Zeltschnüre und Heringe etc.) müsst Ihr:
- **Belehren:** Ihr müsst die Kinder vor den Gefahren warnen, die sie selbst noch nicht er-kennen und einschätzen können
- **Kontrollieren:** Ihr müsst Euch vergewissern, dass die Kinder nach Eurer Belehrung die Gefahren kennen und ihnen entsprechend begegnen können - und das Verhalten der Kinder kontrollieren (beobachten und einschreiten)
- **Aufzeigen von Konsequenzen:** Ihr müsst den Kindern aufzeigen, welche Konsequenzen es hat, wenn sie sich nicht an Eure Vorgaben halten

Besondere Situationen wie z.B. Schwimmen, Fahrradtouren, Klettern, Nachtwanderungen oder auch Konfliktsituationen erfordern eine besondere Aufsicht



Sexualstrafrecht



Das Schutzalter bestimmt, ab welchem Alter ein Mensch Sex haben darf. Somit schützt es ihn davor, dass dies nicht zu früh geschieht, wenn er es emotional noch nicht verarbeiten kann. In Deutschland wird das Schutzalter in verschiedene Stufen eingeteilt, die Grenzen sind jedoch fließend.

Zuerst schützt es **alle unter 14-Jährigen**. Geschlechtsverkehr mit jungen Menschen in dieser Altersgruppe ist generell verboten und strafbar. Hierzu gehört auch, sie zu sexuellen Handlungen aufzufordern oder ihnen pornografische Inhalte zu zeigen. An dem Straftatbestand ändert sich auch nichts, wenn sich der Erwachsene über das Alter des Jugendlichen nicht im Klaren war.

Auch Jugendliche im Alter **zwischen 14 und 16 Jahren** werden durch das Gesetz geschützt. So ist es allen über 21-jährigen Menschen untersagt, mit 14- bis 16-jährigen Jugendlichen sexuell zu verkehren. Ein Verstoß gegen diese Regelung kann eine Verurteilung zu mehreren Jahren Gefängnis bedeuten.



Ab einem Alter von 16 Jahren geht das Gesetz davon aus, dass junge Menschen reif genug sind, über ihr Sexualleben zu entscheiden; wann und mit wem sie also in sexuellen Kontakt wollen.

Dennoch gibt es Ausnahmefälle: So darf ein Erwachsener (im Alter von über 21 Jahren) auch dann keinen Sex mit einem unter 18-Jährigen haben, wenn dieser ein **Schutzbefohlener** ist. Zu der Gruppe der Schutzbefohlenen gehören Schüler, Auszubildende, Konfirmanden, Ferienfahrtteilnehmer oder ähnliche Gruppierungen. Ein/e Leiter/in macht sich also strafbar, wenn er/sie mit einem/r TeilnehmerIn Sex hat. Übrigens machen sich deine Eltern oder deine Schutzbeauftragten ebenfalls strafbar, wenn sie deinen sexuellen Kontakt mit einem Erwachsenen nicht verhindern, während du in ihrer Obhut stehst.

Schon der Versuch einer sexuellen Handlung kann strafbar sein!

Bei einer **gemeinsamen Unterbringung** von unter 16-Jährigen ist § 180 StGB zu beachten. Um sexuellen Handlungen keinen Vorschub zu leisten, ist bei gemeinschaftlicher Unterbringung eine erhöhte Aufmerksamkeit der JugendleiterInnen erforderlich. Bei gemischtgeschlechtlichen Gruppen sollte daher auch das Team aus beiderlei Geschlechtern bestehen.

Das Schutzalter ist **von Land zu Land unterschiedlich** geregelt. In manchen nicht so toleranten Staaten wird sogar zwischen heterosexuellem und gleichgeschlechtlichem Geschlechtsverkehr unterschieden.

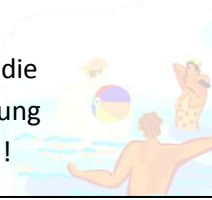
Eine **Sexualaufklärung** durch JugendleiterInnen sollte nicht ohne die Einwilligung der Eltern geschehen. Unabhängig davon ist allerdings die Beantwortung von Fragen von Kindern und Jugendlichen aus dem Sexualbereich. Hier kann rechtlich eine mutmaßliche Einwilligung der Eltern zu sehen sein, wenn der/die JugendleiterIn sachlich und dem Entwicklungsstand des Kindes bzw. des Jugendlichen entsprechend antwortet.

Weitere Informationen zu rechtlichen Hinweisen findet ihr im Heft „Was man vor Fahrt- und Lagerbeginn wissen sollte...“ in diesem Ordner

Rund ums Wasser



Grundsätzlich ist das Wichtigste die schriftliche Einverständniserklärung der Personensorgeberechtigten!!



- Mind. 1 Leiter/in sollte Rettungsschwimmer/in sein!
- Hoher Betreuungsschlüssel
- Gruppe vorher anmelden
- Ihr behaltet trotz Bademeister die Aufsichtspflicht!
- Unterweisung über Baderegeln vornehmen.
- Beachte den Zustand der TeilnehmerInnen (Müdigkeit, Erhitzung,...)!
- Sorge dafür, dass sich die TeilnehmerInnen nach dem Baden abtrocknen, aufwärmen und vor der Sonne schützen.
- Mache wichtige Örtlichkeiten ausfindig (Rettungsgeräte, Erste-Hilfe-Stationen,...)
- Treffe eindeutige Regeln, wo und wann sich die Gruppe während des Badens trifft, damit du niemanden über Stunden aus den Augen verlierst.
- Bevor Du die Erlaubnis zum Baden gibst, lege Grenzen fest, in denen sich NichtschwimmerInnen bzw. SchwimmerInnen aufhalten müssen.
- **Offenes Gewässer:** Besonderheiten des Wassers feststellen (Temperatur, Untiefen, Strömungen, Gezeiten, usw.); sichere SchwimmerInnen können dabei helfen

Baderegeln

- Mache dich mit den Regeln zur Selbsthilfe im Wasser für unerwartete Situationen vertraut!
- Niemals mit vollem oder ganz leerem Magen baden!
- Kühle dich ab, ehe du ins Wasser gehst und verlasse das Wasser sofort, wenn du frierst!
- Als NichtschwimmerIn nur bis zur Brust ins Wasser gehen!
- Nur springen, wenn das Wasser tief genug und frei ist!
- Unbekannte Ufer bergen Gefahren!
- Meide sumpfige und pflanzendurchwachsene Gewässer!
- Schifffahrtswege, Buhnen, Schleusen, Brückenpfeiler und Wehre sind keine Schwimm- und Badezonen!
- Bei Gewitter ist Baden lebensgefährlich!
- Überschätze im freien Gewässer nicht Kraft und Können!
- Luftmatratze, Autoschlauch und Gummitiere sind im Wasser gefährliche Spielzeuge!
- Schwimmen und Baden an der See ist mit besonderen Gefahren verbunden!
- Nimm Rücksicht auf Badende, besonders auf Kinder!
- Verunreinige das Wasser nicht und verhalte dich hygienisch!
- Ziehe nach dem Baden das Badezeug aus und trockne dich ab!
- Meide zu intensive Sonnenbäder!
- Ruf nie um Hilfe, wenn du nicht wirklich in Gefahr bist, aber hilf den anderen, wenn Hilfe Not tut!



Rettungsschwimmen

- Überlege erst! Handle nicht übereilt, aber schnell entschlossen!
- Setze dein Leben nicht leichtsinnig und sinnlos auf's Spiel! Besteht die Möglichkeit der Hilfe vom Ufer aus, nutze sie. (Stangen, Rettungsbälle, -ringe, etc.)
- Mache andere durch Zuruf auf den Unfall aufmerksam, damit während der Rettung weiteres veranlasst werden kann (Arzt, Rettungsgeräte)!
- Überprüfe, ob Hilfsmitteln in der Nähe sind (Boot, Rettungsbrett, Schwimmflossen, u.ä.)!
- Kannst du den/ die ErtrinkendeN durch Schwimmen erreichen, lege hindernde Kleidungsstücke ab!
- Wenn möglich, sichere dich durch eine Rettungsleine ab, vor allem bei Strömung, Brandung und ablaufenden Gewässern!
- Schütze dich vor Überraschungen! Schwimme zunächst nur so weit an den/ die ErtrinkendeN heran, dass er/ sie Dich nicht erfassen kann!
- Versuche ihn/ sie durch Zureden zu beruhigen! Ist dies nicht möglich, greife von hinten!
- Lasse dich auf keinen unnötigen Kampf ein: du wirst deine Kräfte noch brauchen!
- Bei Massenunglücksfällen vermeide, zwischen die Ertrinkenden zu geraten! Werf schwimmfähige Gegenstände ins Wasser, an denen sich die Verunglückten festhalten können!
- Beginne unverzüglich mit Wiederbelebungsmaßnahmen! Handle dabei umsichtig und sorgfältig! Setze Wiederbelebungsversuche solange fort, bis der/ die Gerettete bei Bewusstsein ist, oder ein Arzt die weitere Behandlung übernimmt.

Verhalten im Straßenverkehr



(Diese Verkehrsregeln gelten für Deutschland. Bei Reisen ins Ausland müsst ihr euch vorher über landesspezifische Eigenheiten informieren!)

Auto:

Es besteht grundsätzlich Anschnallpflicht.

§ 21a StVO Sicherheitsgurte, Schutzhelme

(1) Vorgeschriebene Sicherheitsgurte müssen während der Fahrt angelegt sein.



Im Auto dürfen nur so viele Personen befördert werden, wie es Sitzplätze mit Anschnallvorrichtung gibt.

§27 (1) StVO Personenbeförderung

In Kraftfahrzeugen dürfen nicht mehr Personen befördert werden, als mit Sicherheitsgurten ausgerüstete Sitzplätze vorhanden sind.

Alle Kinder bis zum vollendeten 12. Lebensjahr, die kleiner sind als 1,50 m, müssen in altersgerechten Kindersitzen befördert werden.

(1a) Kinder bis zum vollendeten 12. Lebensjahr, die kleiner als 150 cm sind, dürfen in Kraftfahrzeugen auf Sitzen, für die Sicherheitsgurte vorgeschrieben sind, nur mitgenommen werden, wenn Rückhalteeinrichtungen für Kinder benutzt werden, die den [...] genannten Anforderungen genügen und für das Kind geeignet sind.

Natürlich gibt es auch Fahrzeuge, die ohne Anschnallgurte zugelassen sind. Diese sollten jedoch nicht von euch für Ferienfahrten verwendet werden.

Fahrrad:

Gruppen mit mehr als 15 Fahrradfahrenden gelten laut Straßenverkehrsordnung als **Verband** (s.u.). Dadurch ist es ihnen erlaubt zu zweit nebeneinander zu fahren.



Vor der Fahrt sollten alle Räder auf ihre Verkehrssicherheit überprüft werden. Auch wenn in Deutschland keine Helmpflicht besteht, kann ein Helm schwere Kopfverletzungen verhindern. Besteht also auf Helme und geht selbst als gutes Beispiel voran!

Wanderungen:



Sofern ein Gehweg oder Seitenstreifen zur Verfügung steht muss dieser genutzt werden. Sind diese nicht vorhanden können die Fußgänger innerhalb geschlossener Ortschaften die Straßenseite selber wählen auf der sie gehen. Außerhalb geschlossener Ortschaften müssen sie am linken Fahrbahnrand gehen.

§ 25 (1) StVO Fußgänger

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.



Als größere Gruppe gilt man als **Verband**. Als solcher verhält man sich wie der normale Fahrverkehr, d.h. geht man auf der rechten Seite und bietet schnelleren Straßennutzern die Möglichkeit zu überholen. In der Dämmerung muss sich jeder Verband mit entsprechenden Lichtern kenntlich machen.

§ 27 StVO Verbände

- (1) Für geschlossene Verbände gelten die für den gesamten Fahrverkehr einheitlich bestehenden Verkehrsregeln und Anordnungen sinngemäß. Mehr als 15 Rad fahrende dürfen einen geschlossenen Verband bilden. Dann dürfen sie zu zweit nebeneinander auf der Fahrbahn fahren. Kinder- und Jugendgruppen zu Fuß müssen, soweit möglich, die Gehwege benutzen.
- (2) Geschlossene Verbände, Leichenzüge und Prozessionen müssen, wenn ihre Länge dies erfordert, in angemessenen Abständen Zwischenräume für den übrigen Verkehr frei lassen; an anderen Stellen darf dieser sie nicht unterbrechen.
- (3) Geschlossen ist ein Verband, wenn er für andere am Verkehr Teilnehmende als solcher deutlich erkennbar ist. Bei Kraftfahrzeugverbänden muss dazu jedes einzelne Fahrzeug als zum Verband gehörig gekennzeichnet sein.
- (4) Die seitliche Begrenzung geschlossen reitender oder zu Fuß marschierender Verbände muss, wenn nötig (§ 17 Absatz 1), mindestens nach vorn durch nicht blendende Leuchten mit weißem Licht, nach hinten durch Leuchten mit rotem Licht oder gelbem Blinklicht kenntlich gemacht werden. Gliedert sich ein solcher Verband in mehrere deutlich voneinander getrennte Abteilungen, dann ist jede auf diese Weise zu sichern. Eigene Beleuchtung brauchen die Verbände nicht, wenn sie sonst ausreichend beleuchtet sind.
- (5) Wer einen Verband führt, hat dafür zu sorgen, dass die für geschlossene Verbände geltenden Vorschriften befolgt werden.



Das Jugendschutzgesetz (JuSchG)

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

Die erziehungsbeauftragte Person ist nicht verpflichtet, alles zu erlauben, was das Gesetz gestattet. Sie trägt bis zur Volljährigkeit die Verantwortung.

		Kinder unter 14 Jahre	Jugendliche unter 16 Jahre	Jugendliche unter 18 Jahre
§ 4	Aufenthalt in Gaststätten	●	●	bis 24 Uhr
	Aufenthalt in Nachtbars, Nachtclubs oder vergleichbaren Vergnügungsbetrieben			
§ 5	Anwesenheit bei öffentlichen Tanzveranstaltungen, u. a. Disco (Ausnahmegenehmigung durch zuständige Behörde möglich)	●	●	bis 24 Uhr
	Anwesenheit bei Tanzveranstaltungen von anerkannten Trägern der Jugendhilfe. - Bei künstl. Betätigung o. zur Brauchtumspflege	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr	bis 24 Uhr
§ 6	Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen. Teiln. an Spielen mit Gewinnmöglichkeiten			
§ 7	Anwesenheit bei jugendgefährdenden Veranstaltungen oder in Betrieben (Die zuständige Behörde kann durch Alters- und Zeitbegrenzungen sowie andere Auflagen das Verbot einschränken.)			
§ 8	Aufenthalt an jugendgefährdenden Orten			
§ 9	Abgabe / Verzehr von Branntwein, branntweinhaltenen Getränken u. Lebensmitteln			
	Abgabe / Verzehr anderer alkoholischer Getränke; z. B. Wein, Bier o. ä. (Ausnahme: Erlaubt bei 14- u. 15-jährigen in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person [Eltern])			
§ 10	Abgabe und Konsum von Tabakwaren			
§ 11	Besuch öffentlicher Filmveranstaltungen Nur bei Freigabe des Films und Vorspanns: „ohne Altersbeschr. / ab 6 / 12 / 16 Jahren“ (Kinder unter 6 Jahren nur mit einer erziehungsbeauftragten Person. Die Anwesenheit ist grundsätzlich an die Altersfreigabe gebunden! Ausnahme: „Filme ab 12 Jahren“: Anwesenheit ab 6 Jahren in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person [Eltern] gestattet.)	bis 20 Uhr	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr
§ 12	Abgabe von Bildträgern mit Filmen oder Spielen nur entsprechend der Freigabekennzeichen: „ohne Altersbeschr. / ab 6 / 12 / 16 Jahren“			
§ 13	Spielen an elektron. Bildschirmspielgeräten ohne Gewinnmög. nur nach den Freigabekennzeichen: „ohne Altersbeschr. / ab 6 / 12 / 16 Jahren“			

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

© DREI-W-VERLAG, ESSEN



Konsequent und ohne Wut – Strafen benötigen Feingefühl

Egal, ob man es Strafe, Sanktion oder Konsequenz nennt. Es geht es um die Reaktion auf ein Fehlverhalten. Dabei ist einiges zu beachten, denn ein pauschales „Bestrafungsrezept“ gibt es nicht. Kinder sind zu unterschiedlich und Situationen zu vielfältig.

Um miteinander in einer Gemeinschaft leben zu können gibt es immer Regeln. Diese sind den einen mehr bekannt, den anderen weniger. Wichtig ist, dass zunächst mit allen LagerteilnehmerInnen allgemeine Regeln besprochen werden. Nur wer weiß, was erlaubt ist und was nicht, kann einschätzen, ob und wann er gegen Regeln verstößt. Nur so können LeiterInnen auf Absprachen hinweisen und ggf. sinnvolle Sanktionen verhängen.

Eine große Rolle spielt auch, ob ein Kind / ein Jugendlicher absichtlich ein Verbot missachtet. Wer Verfehlungen bestraft, die versehentlich geschehen sind, stört das gegenseitige Vertrauensverhältnis!

Fair ist es nicht sofort zu bestrafen, sondern der betroffenen Person nochmal die Chance zu geben, das Verhalten freiwillig zu ändern. Dabei ist es wichtig als LeiterIn, in Konfliktsituationen ruhig zu bleiben. Wer mit Ärger im Bauch Strafen verhängt, wird schnell ungerecht und willkürlich.



Bei einer Bestrafung darf es niemals darum gehen, Macht zu demonstrieren, oder ein Kind / einen Jugendlichen zu erniedrigen. Es geht um das Verhalten, nicht um die Person. Ziel ist es, dass das vorhergegangene Fehlverhalten nicht mehr auftritt.

Strafen dürfen in keinem Fall körperliche Züchtigung, Essens-, Freiheitsentzug, Strafgelder oder Kollektivmaßnahmen sein. Zudem darf der/die TeilnehmerIn ohne Rücksprache mit den Eltern nicht von Programmpunkten ausgeschlossen werden, die fester Bestandteil der Reise sind und den Eltern bei der Buchung bekannt waren, da diese dafür bezahlt haben. (z.B. Ausflug in den Zoo, Schwimmbad, Stadtbesichtigung etc.).

Eine Strafe sollte im Leitungsteam besprochen werden und möglichst zeitnah erfolgen. Damit ein/e TeilnehmerIn aus dem Fehlverhalten lernen kann, sollte die Strafe immer in einem nachvollziehbaren Zusammenhang mit der „Tat“ stehen und verhältnismäßig sein. Für die betroffene Person ist das eigene Fehlverhalten dadurch deutlich und kann geändert werden. In einigen Situationen ist es hilfreich, wenn die TeilnehmerInnen selber die Möglichkeit haben Vorschläge zu machen. Eine sich selbst auferlegte Strafe, die aus Einsicht heraus erfolgt, führt zu positivem Verhalten.



Damit angekündigte Sanktionen einen nachhaltigen Effekt haben, sollten sie möglichst konsequent durchgeführt werden. Dafür müssen sie realistisch sein. LeiterInnen, die Strafen androhen, die sie nicht durchführen (können), werden auch in anderen Bereichen später nicht mehr ernst genommen.

Mit einer Konsequenz/Strafe ist eine Sache beendet. GruppenleiterInnen dürfen nicht nachtragend sein und den TeilnehmerInnen nicht auch in der weiteren Zeit benachteiligen.

Als letzte Konsequenz bei ständigem Zuwiderhandeln in einer Ferienfreizeit oder auf einem Ausflug kann der/die Teilnehmende nach Hause geschickt werden.

Dabei ist folgendes zu beachten:

- Der/die Teilnehmende darf nur in vorheriger telefonischer Absprache mit den Erziehungsberechtigten den Heimweg antreten.
- Die Eltern müssen entweder ihr Kind abholen oder ihr Einverständnis geben, dass das Kind die Heimreise alleine mit öffentlichen Verkehrsmitteln antreten darf.

Vor jeder Sanktion sollte über die Verhältnismäßigkeit nachgedacht werden.

Wenn LeiterInnen Sanktionen aussprechen sollten sie das Vorgefallene nicht nur negativ sehen und vor allem nicht persönlich nehmen. Fehler sind Meilensteine in der kindlichen Entwicklung und gehören auf dem Weg zum Erwachsenwerden zu den effektivsten Lernmethoden überhaupt!



Ferienhotline Kinderschutz: 0176 – 31 50 82 92

11 – 13 Uhr und 18 – 19 Uhr
oder nach Terminabsprache per SMS



Du hast bei einem Kind, einer Situation oder einem Leiter ein komisches Bauchgefühl? Es besteht der Verdacht auf Gewalt, Missbrauch, Kindesvernachlässigung... das Kind zeigt ein auffälliges Verhalten, ist für die Ferienfreizeit nicht tragbar? Du hast mit anderen Leitern darüber gesprochen und ihr braucht einen Rat? Ruf die Ferienhotline Kinderschutz an, wir helfen gerne im Rahmen unserer Möglichkeiten!

Irgendetwas stimmt da nicht...

- Höre auf dein Bauchgefühl!!!
- Wichtig: Ruhe bewahren! Nichts überstürzen!
- Handle das Kind wie immer, gib ihm das Gefühl, es kann sich anvertrauen. Nimm es ernst, höre zu, aber bedränge es nicht um gib ihm keine Versprechen, die du nicht halten kannst.
- Vertrau dich jemandem an, handle nicht alleine!
- Beobachte genau! Schreibe Beobachtungen, Gespräche mit Datum auf.
- Achte auf dich selbst! Deine Möglichkeiten haben Grenzen!
- Handle nicht eigenständig! Tausche dich mit einer Vertrauensperson aus.
- Hole dir Rat bei einer Kinderschutzfachkraft oder einer Fachberatungsstelle
- Nie gegen den Willen des Kindes die Eltern informieren
- Nie den vermuteten Täter informieren!
- Je nach Situation Hilfen anbieten (Beratungsstellen o.ä.), ggfs. Jugendamt informieren (Leitung)

Akute Gefahr: Sofort Jugendamt und Polizei (110) einschalten !!!

Schwierige Situationen während einer Freizeit



Auf einer Ferienfreizeit kommt es immer wieder zu Situationen, die selbst für geschulte LeiterInnen schwierig werden können. Jede Situation und jedes Kind ist anders.

Für eine Problemlösung empfiehlt sich die Anwendung **des 4-Schritt-Models**.

Zeichnet euch bei einer schwierigen Situation auf einem Zettel ein Raster und macht euch im Team schriftlich Gedanken zu folgenden Punkten:

1. **Situationsanalyse**
→ was kann ich beobachten
2. **Ursachenanalyse**
→ was könnten für Gründe dahinter stecken
3. **Zielbestimmung**
→ was wünsche ich mir, wie soll es sein?
4. **Reaktionsmöglichkeiten**
→ was kann ich konkret tun? Gibt es präventive Maßnahmen?

Das kann helfen, eine Situation klarer zu erkennen und strukturiert und gute Lösung für alle Beteiligten zu finden.

Hier findet ihr Tipps zu drei recht häufigen schwierigen Situationen, wie sie vor allem auf Kinderfreizeiten oft vorkommen.

Bettnässen:

Bettnässen kann viele unterschiedliche Ursachen haben. Häufig sind sie organischer Art. Aber auch durch Stress, Angst, große Müdigkeit, falsches Trinkverhalten etc. kann es hervorgerufen werden. Sollte der Teilnehmer auch zuhause darunter leiden, haben es die Eltern hoffentlich in die Elternerklärung geschrieben. So kann man gut mit ihnen ins Gespräch kommen und abklären, wie sie zuhause damit umgehen und was für Möglichkeiten für die Fahrt bestehen. Gerade bei älteren Kindern ist das Thema mit sehr viel Scham behaftet. Sollte euch das Problem erst während der Freizeit auffallen, sprecht alleine und einfühlsam mit dem/der Betroffenen. Bietet ihm/ihr auch an, dass er/sie mit einem/r anderen LeiterIn darüber sprechen kann, wenn es dadurch für ihn/sie einfacher wird. Manchmal sind die Lösungen ganz einfach.

Vielleicht hat das Kind nachts Angst in der ungewohnten Umgebung alleine auf Toilette zu gehen. Man könnte also eine/n FreundIn fragen, ob man ihn/sie wecken kann, um gemeinsam zu gehen.



Vielleicht trinkt der/die Teilnehmende den ganzen Tag wenig und holt das am Abend wieder auf. Gemeinsam kann dann darauf geachtet werden, dass über den Tag verteilt mehr getrunken wird.

Sollte nicht klar sein aus welchem Grund es dazu kommt, dass das Kind nicht wach wird um auf Toilette zu gehen, müsst ihr gemeinsam nach Lösungen suchen. Oft hilft es als ersten Schritt die Zelt- oder ZimmermitbewohnerInnen gemeinsam (Kind und LeiterIn) mit einzuweihen. Dadurch verliert die Situation viel an Heimlichkeit und zusätzlichen Stress. Das wird natürlich nur mit dem Kind gemeinsam und mit seiner Zustimmung gemacht. Dann muss überlegt werden, wie oft das Einnässen passiert. Kommt es selten vor reicht es vielleicht schon, im nächsten Drogeriemarkt eine Moltonunterlage zu kaufen, um die Matratze und das Bettlaken zu schützen (im Schlafsack natürlich schwieriger). Kommt es jede Nacht vor, ist es eventuell für alle Beteiligten am Einfachsten, eine Art Windel zu kaufen. Diese gibt es mittlerweile in vielen Geschäften und sind in den Altersgruppen 3 – 5 Jahre (16-23kg), 4 – 7 Jahre (17-30kg) und 8 – 15 Jahren (27-57 kg) zu erhalten. Nach Rücksprache mit dem Kind telefoniert ihr am besten mit den Eltern, da dadurch erhebliche Zusatzkosten auf sie zu kommen.

Am wichtigsten ist erst einmal, dass das Kind nicht verspottet wird. Zusätzlicher Druck macht das Problem nur unnötig komplizierter.



Einkoten:

Einkoten kommt deutlich seltener vor als Einnässen, oft aber dann auch in Kombination, da der Kot gegen die Blase drückt und auf diese Weise die Blasenfunktion beeinträchtigt. Viele betroffene Kinder leiden auch unter anderen Problemen (geringe Frustrationstoleranz, Angst, Aufmerksamkeitsprobleme,...).

Auch hier ist natürlich das Gespräch sowohl mit dem betroffenen Kind, als auch mit dessen Eltern notwendig. In Abhängigkeit davon wie alt das Kind ist, wie häufig das Problem auftritt und in welchen Massen ist zu überlegen, ob eine Einlage in der eigenen Unterwäsche reicht, ob Windeln oder Einwegunterwäsche gekauft werden, oder ob es für alle Beteiligten am besten ist, wenn der Teilnehmer von seinen Eltern abgeholt wird.

Weder einem Kind, noch einem/r LeiterIn ist zuzumuten jeden Tag (vielleicht sogar mehrfach) die beschmutzte Unterwäsche zu waschen.

Heimweh:

Vor allem abends ist es oft so weit. Alle gehen ins Bett, das Licht ist aus, die letzten Witze sind gemacht – da kommt das Heimweh.

Wenn ein Kind sich abends leise in den Schlaf weint und am nächsten Morgen trotzdem fröhlich wieder am Programm teilnimmt, sollte man dem nicht zu viel Aufmerksamkeit zukommen lassen.



Sollte es aber auffallen, dass ein Kind auch tagsüber traurig ist, sich zurückzieht oder schnell aggressiv wird, häufig über Kopf- oder Bauchschmerzen klagt, appetitlos ist, muss gehandelt werden.

Heimweh ist eine Mischung aus Angst und Verlorenheit und sollte ernst genommen werden. Manchmal wird das Heimweh durch Belastungen wie Müdigkeit, Überreizung oder einen Streit unter Kindern verstärkt.

Auch wenn es einem nicht in den Tagesablauf passt (und unvorhergesehene Probleme passen nie in den Tagesablauf), das betroffene Kind braucht Aufmerksamkeit – zur Not auch jeden Abend.

Helfen kann gemeinsam zu überlegen was am Tag schön war und worauf man sich morgen freut. Solche Überlegungen können auch mit dem ganzen Zimmer / Zelt durchgeführt werden. Wichtig ist, nicht das Problem in den Vordergrund zu stellen, sondern Erlebnisse die gemeinsam schon erlebt wurden oder die noch geplant werden. Es kann ein gemeinsames Tagebuch geschrieben und gemalt werden. So sehen Kinder, was für Ereignisse ihnen besonders viel Spaß gemacht haben. Je mehr positives in den Vordergrund rückt, desto mehr rückt die Sehnsucht nach zuhause in den Hintergrund.

Im Vorfeld der Freizeit sollte in den Gruppen der älteren Kinder und Jugendlichen besprochen werden, dass Kuscheeltiere oder Kuschelkissen nicht peinlich oder uncool sind. Etwas Gewohntes bei sich zu haben nimmt viel Schmerz und kann Kindern einen Teil der Geborgenheit von zuhause bieten. Gerade bei jüngeren Kindern bietet es sich oft an, den Eltern zu raten etwas von sich mitzugeben. Der Schal von der Mama, der Schlüsselanhänger vom Papa – alles kleine Vertrautheiten die an die Eltern erinnern, mit denen man kuscheln oder sie in den Händen halten kann.



Die Eltern anzurufen sollte die allerletzte Wahl sein, wenn gar nichts mehr hilft. Oft verstärkt der Anruf der Eltern das Heimweh noch. Zudem machen die sich dann zuhause Sorgen um ihr Kind, das inzwischen vielleicht schon längst wieder fröhlich über die Wiese springt, stehen schlimmstenfalls sogar plötzlich auf dem Platz, um es abzuholen. Auch beliebt sind „Heimwehwegetabletten“, aber auch davon ist abzuraten, denn ich bringe dem Kind damit bei, auch für so etwas Medikamente zu nehmen, wo oftmals etwas Ablenkung völlig ausgereicht hätte.

Immer wieder steht man vor Situationen in denen man als LeiterIn nicht mehr weiter weiß. Auch die oben beschriebenen Momente können zu großen Diskussionen in einer LeiterInnenrunde führen. Egal was euch belastet, ihr könnt auch in solchen Fällen gerne bei der Kinderschutzhotline des Jugendringes anrufen. Vielleicht haben wir ja einen Rat...



Küche & Co

- Erste Hilfe am Kochtopf
- Rezepte für Zwischendurch

ERSTE HILFE AM KOCHTOPF



Lebensmittel

möglichst dunkel, kühl und trocken lagern.

Töpfe

lassen sich besonders gut verschließen, wenn man zwischen Topf und Deckel Alu-Folie (oder ein feuchtes Tuch) gibt.

Brot und Brötchen

bleiben in verschlossenen Töpfen länger frisch.

Geschältes Gemüse

mit nassen, sauberen Geschirrtüchern abdecken.



Tomaten

lassen sich sehr leicht schälen, wenn sie eingeritzt und mit kochendem Wasser übergossen werden.

Zitronen

geben mehr Saft, wenn sie 1 Minute in kochendes Wasser gelegt werden.

Zitronenhälften

bleiben länger frisch, wenn man sie mit der Schnittfläche auf eine mit Essig befeuchtete Untertasse legt.

Zwiebelhälften

halten sich länger frisch, wenn die Schnittfläche mit Öl oder Margarine bestrichen wird.

Zwiebelgeruch

verschwindet am schnellsten, wenn man Messer, Brett und Hände sofort mit kaltem Wasser abwäscht.

Übergelaufene Milch

riecht nicht, wenn man die Kochstelle sofort mit einem in Essig getränkten Tuch sauber abwischt.



Zu dünne Suppen oder Soßen

lassen sich schnell mit 1 EL in kaltem Wasser angerührten Stärkemehl andicken.

Zu dicke Suppen oder Soßen

lassen sich mit etwas heißem Wasser, Brühepulver oder Sahne verdünnen.

Versalzene Speisen

kann man oft durch Strecken mit Sahne oder Joghurt retten. Ist das nicht möglich, so hilft eine ganze geschälte Kartoffel, die etwa 15 Minuten mit gekocht wird.

Verpfefferte Speisen

nicht mehr lange kochen. So wird der Geschmack nur noch intensiver. Auch hier hilft die Kartoffel, um etwas der Schärfe zu nehmen. Am ehesten klappt es jedoch, wenn das Essen mit fetthaltigen Produkten (Sahne, Milch, Joghurt, Butter) gestreckt wird.

Zu viel Säure

kann man mit etwas Zucker oder Honig entgegenwirken. Anders als bei überwürztem Essen hilft auch längeres köcheln lassen. Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung von **Natron**. Eine Messerspitze des Pulvers – nicht mehr! – in das Essen geben und gründlich **aufkochen**. Anfangs wird es ordentlich **schäumen**, doch dann ist die Säure deutlich reduziert.

Zu viel Süße

kann man mit etwas Zitronensaft entgegensteuern. Oft lässt sich der Geschmack jedoch nur mit dem verlängern der Speise reduzieren.

Angebrannte Speisen

nie umrühren!! Gebt sie sofort in einen anderen Topf und achtet dabei darauf, dass alle angebrannten Stellen zurückbleiben.

Angebrannte Töpfe

kann man gut reinigen, wenn man in ihnen etwas Wasser mit Waschpulver oder Spülmaschinepulver aufkocht.

Verkochtes Essen

schnell von der Kochstelle nehmen! Gemüse, Kartoffeln, Nudeln abgießen und mit kaltem Wasser abkühlen. Wenn es viel zu weich geworden ist muss umdisponiert werden: Aus den Kartoffeln wird Kartoffelpüree, die Nudeln werden gebraten und das Gemüse wird zu einer Gemüsesauce oder Suppe püriert.

Zur größten Not immer die Telefonnummer des örtlichen Pizzalieferanten bereit liegen haben .





Stockbrot salzig (ergibt ca. 15 Portionen)

Zutaten:

- 1 kg Mehl
- 500 ml (warmes) Wasser
- 1 TL Salz
- 2 Päckchen Trockenhefe

Es schmeckt auch sehr gut, wenn ihr frische Kräuter in den Teig mischt.
Dazu schmeckt Kräuterbutter o.ä.!

Stockbrot süß

Zutaten:

- 1 kg Mehl
- 160 g Zucker
- 2 Päckchen Vanillezucker
- 2 Päckchen Trockenhefe
- 2 Priesen Salz
- 500 ml Milch
- 200 g Butter oder Margarine
- 2 Eier



Auch lecker: Schokodrops mit im Teig!

Zubereitung:

Aus den Zutaten einen Hefeteig bereiten und dabei gut durchkneten.

Teig mindestens 30 Minuten gehen lassen und noch einmal durchkneten. Etwa Eigroße Menge fest um das obere Teil des Stockes wickeln und im offenen Lagerfeuer braun backen lassen.

Das Stockbrot ist fertig, wenn es sich leicht nach oben vom Stock abziehen lässt.

Je nach Zustand des Stockes ggfs. Alufolie um das obere Ende wickeln, bevor der Teig dran-
kommt.

Und wenn´s mit einer kleinen Gruppe mal schnell gehen soll, tut´s zur Not auch fertiger Piz-
zateig oder Brötchenfrischteig aus der Dose aus dem Kühlregal – da ist auch die Croissant-
Variante sehr lecker und geht deutlich schneller.

Lustige Pinguin-Käsepicker (10 Stück)



Zutaten:

- 20 rote Weintrauben
- 1 dicke Möhre
- ca. 20 g Frischkäse
- ggf. Käse (am Stück)



Zubereitung:

Möhre in drei bis vier Millimeter dicke Scheibchen schneiden. Aus den Möhrenscheibchen mit je zwei Schnitten bis zur Mitte ein kleines Dreieck herausschneiden. Dreieck beiseitelegen (ergibt den Schnabel des Pinguins).

In eine kleinere rote Traube einen sehr kleinen Schlitz für den Schnabel schneiden und die Möhreneck e einstecken. Aus einer größeren Traube ein Drittel als Spalte ausschneiden. Den entstandenen Spalt sauber mit Frischkäse füllen (das gibt den Pinguinbauch). Die beiden Trauben auf einen Zahnstocher stecken (die kleine als Kopf oben, die große als Bauch unten) und unten die Karotten-Füße befestigen. Als Eisschollen kann man dem Pinguin ein Käsestück unter die Füße stecken. Dafür den Käse in ca. 1 cm dicke Scheiben schneiden. Sie sollten etwa doppelt so breit sein wie die Pinguine, damit sie sicher darauf stehen können.

Die restlichen Pinguine genauso herstellen.

Gurkenkrokodile

Zutaten:

- 1 Schlangengurke
- 1 Scheibe Käse
- 1 bis 2 Möhren
- einige Cocktailtomaten
- 1 Paprika
- Weintrauben



Zubereitung:

Die Gurken als Krokodile gestalten. Dabei kann man der Phantasie freien Lauf lassen. Die Bilder sind selbsterklärend.



Blutige Wurstfinger (für 10 Portionen)

Zutaten:

- 20 Bockwürstchen
- 4 Salatblätter
- 20 Mandeln
- Ketschup



Zubereitung:

Erwärme die Würstchen in heißem Wasser. Lege die Mandeln in eine Schüssel und gieße kochendes Wasser darüber. Lass die Mandeln einige Minuten darin liegen, damit du die Häutchen entfernen kannst. Nimm nun die Würstchen aus dem Wasser und schneide von jeder Wurst an einem Ende ein Stück als „Nagelbett“ heraus. Verteile je fünf Würstchen in Handform auf einer Platte. Wasche die Salatblätter und lege je ein Blatt an die Fingerenden. Lege in jedes „Nagelbett“ eine Mandel. Beträufle die Finger mit Ketschup. Fertig!

Spinnen-Frikadellen

Zutaten:

- Frikadellen
- Paprikas
- Mayonnaise
- Pfefferkörner oder Schokokugeln



Zubereitung:

Frikadellen zubereiten. Die Paprikas in schmale Spalten schneiden und jeweils drei Streifen als Beine unter jede Frikadellenseite legen. Wer möchte, kann noch Augen gestalten. Dazu eignen sich Pfefferkörner/Schokokugeln, die in Majokleckse gesteckt werden.



Kinderbowle (ergibt ca. 8 Portionen)

Zutaten:

- 1 Liter Limonade weiß/orange
- 4 Dosen Früchte (Ananas, Mandarinen, Pfirsich,...)

Zubereitung:

Limo in einen Bowle-Topf geben, die Früchte in mundgerechte Stückchen schneiden und den Saft zugeben - fertig!



Friskäsedips

Friskäsedips sind vielseitig einsetzbar und schnell zu variieren. Sie passen perfekt zu Rohkostplatten, Paprikaschiffchen, Pellkartoffeln oder frischem (Stock-)Brot.

Hier zwei unterschiedliche Beispiele, es sind euch aber keine Grenzen der Phantasie gesetzt.

Honig-Senf-Dip

Zutaten:

- 300 g Friskäse
- 1 ½ EL flüssiger Honig
- 4 EL Senf, mittelscharf
- Salz, Pfeffer
- 2 TL Essig
- ½ Bund Schnittlauch
- ½ Bund Petersilie

Kräuter-Rahm-Dip

Zutaten:

- 200 g Joghurt
- 100 g Schmand
- 100 g Sahne
- 2 bis 3 EL Öl
- Salz, Pfeffer, Zitronensaft
- Kräuter nach Wahl

Butterkeks Sandwiches (für ca. 15 Sandwiches)

Zutaten:

- 300 g Friskäse (Doppelrahm)
- 150 g Joghurt
- 1 EL Zitronensaft
- 2 TL Tortenguss, klar
- 35 g Zucker
- 1 Packung Butterkekse (ca. 30 Stück)
- Frische Früchte nach Belieben

Zubereitung:

Friskäse, Joghurt und Zitronensaft mit einem elektrischen Rührgerät vermischen. Den Tortenguss und Zucker mit 100 ml Wasser aufkochen und unter die Creme rühren. Etwa 15 Butterkekse mit 2/3 der Creme bestreichen und Früchte nach Wahl darauf legen. Die übrige Creme auf den restlichen Keksen verteilen und die Butterkekse anschließend wie einen Sandwich zusammenlegen. Die Butterkeks-Sandwiches 1 Stunde im Kühlschrank kühlen.

Tipp: Schmeckt auch mit Schokozwieback sehr gut!!



Spiele

- **Tipps zur Spielleitung**
- **Kennenlernspiele**
- **Spiele für Spielerunden**
- **Wahrnehmungsspiele**
- **Geländespiele**
- **Geschichten**



Tipps zur Spielleitung



Grundsätzlich gilt:

Man muss selber Spaß an dem Spiel haben, ansonsten kommt das Spiel nicht rüber!!

Die Spielleitung sollte immer:

1. für die benötigten Materialien sorgen

Sonst muss das Spiel unterbrochen werden und Stimmung, Motivation und Aufmerksamkeit sinken.

2. das Spiel zur Gruppe passend auswählen

- passt die Anzahl der SpielerInnen?
- Passt das Alter der SpielerInnen?
- Was sind mögliche Gefahren?
- Ist die Dauer angemessen?
- Sind die Örtlichkeiten vorhanden?
- Passt das „Thema“ des Spiels zu den Bedürfnissen der Gruppe? (Spiele zum kurzen/ intensiven Kennen lernen, Wettkampfs Spiele, Actionspiele, Spiele zur Entspannung, usw.)



3. eineN SpielleiterIn bestimmen

Falls es mehrere GruppenleiterInnen gibt, ist es wichtig, sich vorher darauf zu einigen, wer welches Spiel, bzw. welchen Teil erklärt, SchiedsrichterIn ist usw., sonst wird die Gruppe verwirrt.

4. das Spiel so erklären, dass es alle verstehen

Am besten immer davon ausgehen, dass niemand das Spiel kennt. Immer auf alle Nachfragen eingehen, da diese sonst später den Spielverlauf unterbrechen und stören. (Vielleicht erklärst Du es zur Übung einmal jemandem, der es auch nicht kennt.)

Grundsätzlich gilt: Die Spielleitung gibt die Regeln vor! Oft kommt es vor, dass das Spiel in anderen Variationen bekannt ist. Durch ein genaues Vorstellen des Spiels werden die Regeln klar, nach denen in dieser Runde gespielt wird.

5. auf die Einhaltung der Regeln achten

Wer die Regeln erklärt, ist somit verantwortlich für den Ablauf. Dabei sollte Fairness von der Spielleitung oberstes Ziel sein.

6. Anfang und Ende klar und deutlich bestimmen

Die Gruppe wartet auf das Kommando der Spielleitung! Wichtig ist, darauf zu achten, wie es der Gruppe Spaß macht, ob es langweilig wird usw. ...

Kennenlernspiele



Zipp-Zapp

Alle Mitspieler bilden einen Kreis, während eine Person in der Mitte steht. Diese geht nun auf ein Kind zu und sagt "Zipp!", worauf dieses ihm den Namen seines linken Nachbarn sagen muss; oder bei "Zapp!" den seines rechten Nachbarn. Schafft es das nicht, so muss es selbst in die Mitte. Sagt der Teilnehmer in der Mitte "Zipp Zapp!", müssen alle die Plätze wechseln und derjenige, der in der Mitte bleibt, macht weiter.

Zipp: Name des linken Nachbarn

Zapp: Name des rechten Nachbarn

Schwierige Variante:

Zipp-Zipp: Name des übernächsten linken Nachbarn

Zapp-Zapp: Name des übernächsten rechten Nachbarn

Richtige Aufstellung

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Auf Kommando muss nun jede Gruppe sich so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen. z.B.: alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach der Größe, nach dem Alter, nach Gewicht, nach Schuhgröße.

Variante:

Wie zuvor, jedoch darf nun nicht gesprochen werden. Durch Zeichensprache muss nun die richtige Reihenfolge erstellt werden.



Kennenlern-Bingo

Material: Pro Spieler einen Stift und ein Arbeitsblatt

Jedes Gruppenmitglied bekommt ein Arbeitsblatt mit folgenden Anweisungen:

*Gehe im Raum herum und finde Personen, die den Anforderungen in den Kästchen entsprechen. **Für jedes Kästchen soll eine Person gefunden werden, die dann im jeweiligen Kästchen unterschreiben dürfen.***

Wenn vier Kästchen in einer Reihe - senkrecht, waagrecht oder diagonal - ausgefüllt sind rufe laut "Bingo".

Finde jemanden, der ...

(4x4 Kästchen auf einem Blatt mit verschiedenen Fragen)

Alle Teilnehmer bewegen sich im Raum und füllen ihr Blatt aus.



Ich heiße... - und du?

Material: Softball, Frisbee, Wollknäuel, usw.

Ein Softball (oder Frisbee oder Wollknäuel) wird von Person zu Person im Kreis geworfen. Dabei sagt der Werfende: „Ich heiße Peter, und wie heißt du?“ Der Fänger sagt seinen Namen und wirft mit dem gleichen Satz weiter.

Es kann noch ein zweiter Gegenstand ins Spiel gebracht werden. Das stiftet etwas Verwirrung und ist dann lustiger. Wenn jeder Teilnehmer einmal dran gewesen ist, wird der Gegenstand genau umgekehrt zurück geworfen. Hierbei muss der Werfer den Namen des Empfängers nennen. Es muss nicht unbedingt der Name genannt werden, es kann auch eine andere Information sein (z.B. „Ich habe 4 Geschwister“)

Visitenkarten tauschen

Material: (Namens-)zettel aller Mitspieler oder Luftballons und Filzstifte, Musik

Der Spielleiter hat von jedem Anwesenden ein Namenskärtchen geschrieben. Dann gibt er jedem Mitspieler sein Kärtchen und sagt dabei laut für alle den Namen. Dann wird Musik gespielt. Alle stellen sich dicht zusammen und tauschen schnell die Kärtchen. Wird die Musik unterbrochen, so soll jeder das Namenskärtchen an den richtigen Mann/die richtige Frau bringen, aber ohne den Namen zu rufen. 3-4 Musikstops sind empfehlenswert.

Statt auf Zettel können die Namen auf Luftballons geschrieben werden, die man durch Hin- und Herwerfen ausgetauscht.

Papierrolle

Material: Toilettenpapierrolle oder M&M's/Smarties

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, auch so viel wie er meint zu benötigen. Anschließend bekommen die Gruppenteilnehmer gesagt, dass sie pro Papier, das sie genommen haben, etwas von sich bzw. über sich erzählen müssen.

Variante: Anstatt sich Papierblätter zu nehmen, nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl von Smarties oder M&M's aus einer Tüte.

Das habe ich noch nie gemacht...

Alle sitzen im Kreis außer einer Person. Die Person in der Mitte sagt etwas, dass sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben aufstehen und mit einer Person ihren Platz tauschen. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat muss nun in die Mitte.

SPIELE FÜR SPIELERUNDEN



Chinesische Mauer

Material: Kreide

In der Mitte des festgelegten Spielfelds wird ein ca. 1-2m breiter Kreidekasten gezogen. Ein Spieler, der chinesische Kaiser, stellt sich zwischen die beiden Linien (in den Kasten), während die anderen auf Kommando des Spielleiters von einer auf die andere Seite wechseln. Der Kaiser darf sich auf der gesamten Länge der Linie hin- und her bewegen. Schlägt er einen anderen ab, so wird dieser zum Mauerstein und stellt sich ebenfalls auf die Linie. Alle Mauersteine bleiben fest an ihrem Platz und versuchen weiter, die anderen Mitspieler zu fangen. Mit der Zeit hat die Chinesische Mauer kaum mehr Durchschlupfmöglichkeiten und der letzte Gefangene wird Kaiser.

Klammeraffen

Material: Wäscheklammern (3-5 pro Spieler)



Jeder bekommt eine gewisse Anzahl an Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung befestigt und die Spieler verteilen sich gleichmäßig im Raum. Auf das Startzeichen hin, rennen alle durch die Gegend und probieren ihren Gegenspielern die Wäscheklammern abzunehmen (pro Angriff darf jedoch nur eine Wäscheklammer vom Gegner genommen werden). Wer eine Wäscheklammer ergattert hat, macht sie mit an seiner Kleidung fest. Besitzt ein Spieler keine Wäscheklammern mehr, so ist er ausgeschieden. Gewinner des Spiels ist der, der nach Ablauf der festgelegten Spielzeit die meisten Wäscheklammern besitzt.

Obstsalat

Die Gruppe sitzt im Kreis, eine Person hat allerdings keinen Platz und steht in der Mitte. Der Spielleiter zählt die Gruppe durch, z. B. Apfel, Orange, Banane, Kirsche. Der Teilnehmer in der Mitte ruft eine Obstsorte aus z. B. Apfel. Dann müssen alle Äpfel miteinander Plätze tauschen. Der Teilnehmer in der Mitte sucht sich einen freien Stuhl, so dass ein Anderer übrig bleibt, eine neue Obstsorte ausruft etc. Keiner darf sich wieder auf den Stuhl setzen, auf dem er eben saß. Wenn jemand Obstsalat ruft, müssen alle die Plätze tauschen.

Händeklopfen

Alle setzen sich um einen Tisch, so dass keine Lücke entsteht. Die Hände werden über Kreuz mit den beiden Nachbarn auf den Tisch gelegt. Der Spielleiter beginnt dann und klopft mit einer Hand einmal auf den Tisch. Die Nachbarhand muss daraufhin auch klopfen usw. Wenn jemand zweimal klopft, ändert sich die Richtung. Macht jemand einen Fehler, muss die entsprechende Hand auf den Rücken genommen werden. Sind beide Hände aus dem Spiel, ist der Teilnehmer ausgeschieden.

Stapelei – Karten stapeln

Material: Kartenspiel



Der Spielleiter verteilt an jeden Spieler eine Spielkarte, von der dieser sich nur die Farbe (Pik, Karo, Kreuz, Herz) merkt und sie dann wieder zurückgibt. Nun mischt der Spielleiter alle Karten, deckt nacheinander alle auf und sagt jeweils die Farbe an. Wer die aufgerufene Farbe hat, darf einen Stuhl nach rechts rücken. Wenn dort schon jemand sitzt, setzt er sich auf dessen Schoß. Die unten sitzende Person ist blockiert und darf daher auch nicht weiter, wenn ihre Farbe aufgerufen wird. Wer hat zuerst wieder seinen ursprünglichen Platz erreicht?

Oma, Jäger, Bär

Die Gruppe teilt sich in zwei gleichgroße Untergruppen, die sich im Abstand von 1-2m gegenüber aufstellen müssen. Jede Gruppe überlegt sich in einer „Blitzberatung“, welche der drei Figuren (Bär, Jäger, Oma) sie darstellen wollen. Nach der Beratung zählen alle bis drei, jeder stellt seine Figur dar und rennt anschließend weg oder fängt jemanden. Falls einer der anderen Gruppe abgeschlagen wurde (z.B. Bär wurde von Jäger gefangen), muss dieser in die andere Mannschaft. Legt zusätzlich noch zwei Linien fest (Abstand ca.15 m), die das Spielfeld begrenzen.

Bär: beide Arme über den Kopf, „bärartig“ gehen als wolle man die Oma gleich auffressen. Der Bär wird allerdings vom Jäger mit Gewehr erschossen.

Jäger: Jäger hat ein Gewehr im Anschlag. Er kann damit den Bären töten. Die Oma jagt jedoch den Jäger mit ihrer Krücke.

Oma: wird vom Bär aufgeessen und jagt den Jäger

Riese, Zwerg, Zauberer

Zwei gleich große Gruppen stehen sich, jeweils in einer Reihe, gegenüber. Sie ziehen sich auf Kommando zurück und beraten, welche Figur sie darstellen.

Zwerg: mit Armen Zipfelmütze bilden

Riesen: Arme hochstrecken und sich aufplustern

Zauberer: schwingen Zeigefinger als Zauberstab

Auf Zeichen des Spielleiters machen die Gruppen ihre Bewegung/Figur vor. Jetzt zeigt sich wer wegrennen und wer fangen muss. Der Zwerg fängt den Zauberer, der Riese fängt den Zwerg und der Zauberer fängt den Riesen. Die gefangenen Spieler gehen zur gegnerischen Gruppe über. Für die nächste Runde ziehen sich die Spieler wieder zur Beratung zurück.



Bierdeckelschlacht

Material: viele Bierdeckel

Jede Mannschaft erhält eine Spielfeldhälfte (ggf. auch mehrere Spielfelder in Kuchenstückchenform) und die gleiche Anzahl an Bierdeckeln. Jede Mannschaft muss nun versuchen, dass das jeweilige eigene Feld so sauber wie möglich von Bierdeckeln ist. Wer hat nach dem Abpfiff die wenigsten Bierdeckel im eigenen Feld liegen?

Möhrenziehen

Bis auf ein oder zwei Personen, liegen alle Anderen im Kreis auf dem Bauch und mit dem Kopf Richtung Kreismitte. Jeder fasst die Nebenperson an der Hand und möglichst fest an, da die Spieler außen nun versuchen einzelne Personen des Kreises an den Beinen heraus zu ziehen. Gelingt dies, schließen die Spieler links und rechts dieser Person die entstandene Lücke, indem sie sich wiederum festhalten. Die herausgezogene Person hilft nun mit, weitere Spieler aus dem Kreis zu zerren. Das Spiel setzt sich bis zur letzten Person im Kreis fort.

Deckenziehen

Material: Decke

Alle Spieler stehen in einem Kreis und fassen sich an den Händen. In der Mitte liegt eine Decke. Nun versuchen sich die Spieler gegenseitig auf die Decke zu ziehen, denn wer auf sie tritt scheidet aus. Wenn der Kreis schon etwas kleiner geworden ist, sollte man die Decke etwas zusammenfalten, sodass man noch gut drum herum stehen kann. Wer am Ende übrig bleibt, gewinnt.



Reise nach Jerusalem

Es gibt einen Stuhl weniger als Mitspieler. Die Stühle werden im Kreis aufgestellt und die Mitspieler laufen um den Stuhlkreis herum während Musik läuft. Wenn die Musik ausgeschaltet wird müssen alle Mitspieler versuchen sich auf einen Stuhl zu setzen. Derjenige der keinen Stuhl erwisch hat, ist draußen. Jede Runde wird ein Stuhl herausgenommen.

Extreme Version:

Jedes Mal wenn die Musik aus ist, ruft der Spielleiter eine bestimmte Sache (z.B. Grashalm), die die Mitspieler dann holen müssen. Wer zuletzt kommt, kriegt keinen Stuhl mehr ab und scheidet aus.



Wohin geht die Reise

Material: Stühle

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er nennt einen Städtenamen und lässt sich auch von jedem Spieler einen sagen. Jeder Spieler ist also eine Stadt. Er ruft: „Ich reise von Hamburg nach München.“ Die betreffenden beiden Spieler müssen ihre Plätze tauschen, sobald er mit dem Nachsatz: „Die Reise geht los!“ die Aufforderung dazu gegeben hat. Der Spielleiter sucht sich dabei einen Platz. Wer übrig bleibt, stellt sich in die Kreismitte und beginnt das Spiel von neuem. Der Reisende kann auch rufen: „Ich reise von Hamburg über Hannover, Lehrte, Würzburg nach München. Die Reise geht los!“ Dann müssen fünf Spieler die Plätze wechseln. Wer wiederholt beim Platzwechsel keinen Stuhl findet kann auch rufen: „Alles umsteigen!“ Dann wechseln alle Spieler die Plätze.

Krebsfußball

Material: Stühle zur Markierung eines Tors, Ball

Die Tore werden markiert und es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Das Spiel verläuft wie ein normales Fußballspiel, nur man spielt in einer anderen Position. Man setzt sich am besten hin, dann streckt man die Arme und Beine aus und läuft dann auf allen Vieren wie ein Krebs. Die Spieler dürfen sich nicht setzen, sondern müssen sich immer mit erhobenem Gesäß fortbewegen. Nach etwa 4-8 Minuten sollte das Spiel unterbrochen werden und eventuell 2 neue Mannschaften gegeneinander antreten, da es ziemlich in die Arme und Beine geht. Die Gruppe mit den meisten Toren hat natürlich gewonnen.

Handtuch – Kloppe

Material: Handtuch

Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich einander gegenüber in einer Reihe aufstellen. Beide Reihen werden durchnummeriert. Nun wird ein Handtuch in die Mitte gelegt. Der Leiter ruft eine Zahl. Die beiden Spieler mit dieser Nummer müssen nun versuchen, das Handtuch auf ihre Seite zu bekommen.

Löfflei

Material: Löffel (immer einen weniger als Mitspieler)

Alle sitzen im Kreis auf dem Boden. In der Mitte liegen die Löffel, geordnet oder auf einem Haufen. Die Hände auf den Rücken! Jetzt erzählt der Spielleiter eine Stegreifgeschichte, vielleicht „Familie Messer im China-Restaurant“. Immer wenn das Wort Löffel fällt, muss sich jeder Spieler einen grabschen. Wer keinen ergattert, setzt die Geschichte fort.

Mörderspiel



Per Los werden zwei Mörder und ein Detektiv ausgelost. Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis. Die Spielleitung erzählt die Geschichte von den Bewohner eines Dorfes, die "weil es Nacht wird" schlafen gehen. Sie fordert alle Teilnehmenden auf, ihre Augen zu schließen und den Kopf zu senken. Danach fordert er die beiden Mörder auf langsam und möglichst ruhig den Kopf zu heben, die Augen zu öffnen und sich per Zuzwinkern auf ein Opfer zu einigen. Dann gehen die beiden Mörder wieder schlafen. Nun wacht auf Anweisung der Spielleitung der Detektiv auf und bekommt von der Spielleitung die Mörder gezeigt. Schließlich wachen alle wieder auf. Die Spielleitung erzählt, dass in der Nacht eine Person im Dorf ermordet wurde und deutet auf das Opfer. Alle Teilnehmenden sind nun aufgefordert, die Mörder zu identifizieren, die ihnen, ebenso wie der Detektiv, ja noch unbekannt sind. Es kann anhand von gehörtem, den Aussagen oder Beschuldigungen oder anderen Indizien wild spekuliert werden. Die Mörder werden dabei z.B. versuchen, den Verdacht auf andere zu lenken. Der Detektiv hingegen versucht leise Hinweise auf die Mörder zu geben, die natürlich ein Interesse an der Ermordung des Detektives haben. Nach einer gewissen Zeit fordert die Spielleitung auf, sich zu einigen und einen Verdacht zu äußern (Es kann an dieser Stelle bereits vorkommen, dass die Mörder ausgemacht wurden, aber auch, dass der Detektiv belastet wird).

Nun wird von der Spielleitung eine weitere Runde (Nacht) eingeläutet. Erneut verständigen sich die Mörder auf ein Opfer. Am Spielende wird ggf. verraten, wer die Mörder und der Detektiv waren.

Schrubberhockey

Material: 2 Besen(stiele), 1 Putzlumpen, 4 Stühle

Die Spieler bilden zwei gleichstarke Mannschaften, die sich gegenüberstehen. Dann erhalten zwei gegenüberstehende Spieler die gleiche Nummer. Die Tore (=Stühle) werden im Abstand von etwa 8m aufgestellt. Die Besenstiele liegen im Tor, der Putzlumpen in der Mitte. Jede Mannschaft bekommt ein Tor und einen Stiel zugewiesen. Der Spielleiter ruft nun eine Nummer auf. Die beiden aufgerufenen Spieler rennen zu ihrem jeweiligen Tor, ergreifen ihren Besenstiel und versuchen nun mit diesem den Putzlumpen ins gegnerische Tor zu treiben. Gelingt dies, ist es ein Tor und der Spielleiter ruft eine neue Nummer auf.



Wahrnehmungsspiele



Die große Raupe

Material: je Kind eine Augenbinde

Eine blinde Schlange von Kindern erlebt die Natur mit Ohren, Nase und Händen.

In einem Wald oder auf einem Wanderweg werden den Kindern die Augen verbunden, sie legen einander die Hände auf die Schultern und gehen hinter einander als blinde Raupe durch die Natur, vorweg ein sehender Helfer.

Die Kinder sollen dabei möglichst viel erhörchen, erriechen und ertasten: Baumrinden, Blätter, Tiere, Felsen, Pflanzen, Schatten, Sonne...

Wenn die Kinder keine Lust mehr haben, werden die Augenbinden abgenommen. Die Kinder können dann versuchen, den Weg zurück alleine zu finden.

Fühlspiel

Material: Stift und Papier für jeden Teilnehmer, 10 bis 15 kleinere Gegenstände, wie z.B. Schlüsselanhänger, Schlüssel, Knopf, Stein, Streichholz, Korken, Nuss, etc.

Der Spielleiter hat die Gegenstände in einem Karton unter einem Tisch. Alle Mitspieler sitzen um den Tisch versammelt. Der Spielleiter sucht den ersten Gegenstand aus dem Karton und gibt ihn unter dem Tisch an den nächsten Mitspieler weiter. Dieser muss kurz ertasten, was das für ein Gegenstand ist und diesen dann an den nächsten Spieler weiter geben. Dann schreibt er möglichst heimlich auf, was er ertastet hat.

Das ganze Spiel geht so lange weiter, bis alle Gegenstände von allen Teilnehmern ertastet worden sind. Danach vergleicht man die Antworten.

Wer die meisten Gegenstände ertastet hat, hat gewonnen.

Riechspiel

Material: Verschieden duftende Sachen, z.B. Seife, Zimt, Pfeffer, Zwiebeln, Zitronen, Pfefferminztee, Plastikbeutel

Der Spielleiter verpackt alle riechenden Sachen einzeln in Plastikbeutel. Die Beutel werden einigermaßen gut verschlossen. Jeder Teilnehmer darf nun nacheinander in diese Beutel hineinschnüffeln. Dabei muss er raten, was in den Beutel ist.

Wenn man mit mehreren Teilnehmern spielt, kann man jedem Teilnehmer einen Zettel und einen Stift geben und die Beutel durchnummerieren, so dass jeder Teilnehmer nach dem Schnüffeln auf seinem Zettel aufschreiben kann, was er gerochen hat.

Der Teilnehmer, der die meisten Gerüche erkannt hat, hat gewonnen.

Gemüse schmecken

Material: Augenbinde, Stifte, Zettel, Teller, Messer, verschiedene Gemüsesorten wie z.B. Kohlrabi, Fenchel, Möhre, Tomate, Gurke, Zucchini, Radieschen, Sellerie und so weiter.



Alle TeilnehmerInnen werden gebeten im Vorfeld aufzuschreiben, welche Gemüsesorten sie kennen. Als Hilfestellung kann der Spielleiter Gemüsesorten nennen. Die Teilnehmer können dann sagen, ob sie das Gemüse kennen oder nicht.

Sollten die Teilnehmer zu wenige Gemüsesorten kennen, kann man erst einmal eine Runde machen, in der die Mitspieler Gemüse kennen lernen und probieren können.

Das Gemüse wird gewaschen und in gleiche Würfel geschnitten. Die Teilnehmer bekommen die Augen verbunden und müssen nacheinander die Gemüsesorten probieren und erkennen. Die richtigen Antworten werden gezählt. Jede richtige Antwort gibt einen Punkt. Wer am Ende die meisten richtigen Antworten hat, hat gewonnen.

Tipp: Das Spiel kann natürlich auch mit Obst gespielt werden.



Formen spüren

Die Kinder gehen zu zweit zusammen. Sie stellen sich hintereinander auf, so dass das eine Kind den Rücken des anderen Kindes vor sich hat. Nun malt das eine Kind dem anderen Kind mit dem Finger eine Form auf den Rücken, zum Beispiel ein Dreieck, einen Kreis, einen Buchstaben, eine Zahl oder ähnliches. Das andere Kind soll erfühlen, was für eine Form das gewesen ist. Nach einiger Zeit wird gewechselt.

Alternative:

Alle Kinder stehen im Kreis. Der Übungsleiter malt jedem Kind eine Form auf den Rücken und die Kinder raten was es gewesen ist. Wer richtig rät, bekommt einen Punkt. Wer nach ein paar Runden die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Man kann das Spiel aber auch ohne Punkte spielen.

Blindentanz

Material: pro Paar eine Augenbinde, Musik

Die Teilnehmer verteilen sich paarweise im Raum; jedes Paar erhält eine Augenbinde. Einer der Partner legt die Augenbinde an. Dann lässt der Spielleiter Musik spielen. Der Blinde führt seinen Tanzpartner beim Tanzen; der sehende Tanzpartner darf nur eingreifen, um Zusammenstöße zu vermeiden. Es wird nicht dabei gesprochen. Nach dem Musikstopp werden die Rollen getauscht. Anschließend sprechen alle über ihre Erfahrungen.

Menschenmemory



Zuerst gehen 2 Personen aus dem Raum, die später gegeneinander Memory spielen. Wenn das geschehen ist finden sich die anderen in Paaren zusammen, am besten wenn immer zwei zusammen gehen, von denen man es nicht erwarten würde, weil sie sonst normalerweise nicht "zusammenkleben". Sie überlegen sich zusammen eine gemeinsame Bewegung, Grimasse. Dann verteilt man sich bunt gemischt im ganzen Raum und die beiden vor der Tür werden wieder hereingeholt. Nun fängt einer an und geht zur ersten Person und tippt ihr auf die Schulter, diese Person muss ihre Bewegung, Grimasse machen. Nun werden nacheinander wie beim Memory die Pärchen im Raum gesucht. Gewonnen hat natürlich der, der am Ende die meisten Pärchen gefunden hat.

Die Reise nach Keinikeino

Bei diesem Spiel verreisen die Mitspieler nach Keinikeino. Sie packen ihre Koffer und dürfen einige Sachen mitnehmen. Allerdings dürfen sie nicht alles mitnehmen, sondern nur Sachen, bei denen im Wort kein „i“ und kein „o“ vorkommen. Wer dieses Prinzip erkannt hat darf mit ins Keinikeinoland. Die Mitspieler sagen der Reihe um, was sie mitnehmen möchten, der Spielleiter und die Spieler die es wissen, antworten ihm ob er mit ihnen fahren darf oder nicht.

Ich bin verzaubert

Material: Tücher zum Augenverbinden, eine zusammengerollte Zeitung

Alle Spieler erhalten ein Tuch, verbinden ihre Augen und gehen durch das Spielfeld. Einer von ihnen, der Zauberer, erhält eine zusammengerollte Zeitung, den Zauberstab, mit dem er versucht, möglichst viele Mitspieler zu berühren, worauf sie auf der Stelle erstarren und rufen „Ich bin verzaubert“. Die nicht verzauberten Mitspieler können den Verzauberten befreien und den Bann aufheben, indem sie zwischen dessen gespreizten Beinen hindurch kriechen. Natürlich können sie bei dieser Befreiungstätigkeit auch verzaubert werden, wenn der Zauberstab sie berührt.

Elefanten waschen

Die ganze Gruppe teilt sich in Paare auf. Zwei Paare bleiben im Raum, die anderen gehen nach draußen. das erste Paar spielt dem zweiten Paar eine kleine Szene pantomimisch vor: das Waschen eines angedeuteten Elefanten durch zwei Tierwärter. Es darf aber nicht gesagt werden, was das bedeuten soll. Dann wird ein nächstes Spiel-Paar hereingerufen. Paar Nr. 2 spielt nun das Gesehene möglichst genau diesem Paar Nr. 3 vor. Dann wird das Paar Nr.4 gerufen und Nr. 3 spielt ihm das Gesehene vor, usw. Das letzte Paar soll raten, was es schließlich gespielt hat.



Das Ölsardinenpiel (Verstecken mal anders)

Ölsardinen liegen in der Büchse bekanntlich hauteng beieinander. Auf diesem Prinzip basiert das Spiel. Es kann im Haus oder einer kleinen Waldpartie gespielt werden. Mindestens vier Spieler wählen einen von ihnen zur Obersardine. Er legt sich irgendwo im Haus oder Wald gut versteckt auf den Boden. Nach etwa zwei Minuten, wenn zu erwarten ist, dass die Obersardine den von ihr gewählten Platz erreicht hat, gehen die übrigen Spieler langsam suchen. Wer die Obersardine findet legt sich still neben sie. Während des ganzen Spiels herrscht absolute Ruhe. Das Spiel ist dann beendet, wenn alle Sardinen beieinander liegen. Wer will kann die letzte Sardine als Verlierer betrachten.

Nummern Gotcha

Material: Kreppklebeband, blauer Stift, roter Stift

Das Spiel wird mit zwei Teams im Wald oder auf einer Grünfläche mit Bäumen, Büschen, etc. gespielt. Jeder bekommt ein Schild mit einer fünf- bis sechststelligen Nummer auf die Brust geklebt. Die Nummern der Teams sind verschiedenfarbig (z.B. hat das eine Team rote und das andere blaue Nummern). Ziel des Spiels ist es nun, die Nummer eines Gegenspielers laut auszurufen, wodurch dieser aus dem Spiel ist.

Die Nummern dürfen nicht mit den Händen zugehalten werden, aber man darf sich auf den Boden legen, den Körper an einen Baum drücken, sich mit einem anderen Spieler umarmen etc. Jede Aktion darf nicht länger als 20 Sekunden dauern, um ein wenig Tempo ins Spiel zu bringen.

Drei Stöcke

Material: sechs Stöcke, oder zwei Plastikflaschen

Es werden 2 Mannschaften gebildet, die jeweils in einer Entfernung von 200 Meter zueinander eine Pyramide aus 3 Stöcken aufstellen. Aufgabe jeder Mannschaft ist es nun erstens die eigene Pyramide zu bewachen und zweitens die gegnerische Pyramide umzuwerfen. Für jeden erfolgreichen Angriff gibt es einen Punkt. Ein einfaches Spiel ohne Vorbereitungsaufwand, aber immer beliebt. Die Pyramiden können mit einer Fackel markiert werden. Wer keine Stöcke findet, kann sich auch mit jeweils einer Plastikflasche behelfen, die es gilt umzuwerfen.

Der Pott is fott!

Material: eine Dose oder ein Metallteller



Zu Beginn des Spieles werden zwei oder drei Mitspieler ausgesucht, die fangen sollen. Dann wirft ein Mitspieler der Pott so weit wie möglich weg, ruft "Der Pott is fott!" und während die Fänger nach dem Pott suchen und ihn wieder an die Ausgangsstelle legen, haben die anderen Mitspieler Zeit, sich zu verstecken.

Die Stelle wo der Pott liegt ist sozusagen das Gefängnis und die Fänger suchen die anderen Mitspieler, fangen sie und bringen sie in das Gefängnis. Befreiung aus dem Gefängnis ist nur möglich, wenn ein noch nicht gefangener Mitspieler unbemerkt zum Pott gelangt und diesen wieder mit dem Schrei "Der Pott is fott!" wegwirft. Dann sind alle Gefangenen befreit und die Jagd geht von neuem los.

Bemerkungen: Bitte darauf achten, dass bei den "Befreiungs-Würfen" der Pott nicht in Richtung von evtl. noch versteckten Mitspielern geworfen wird.

Hinkelstein-Suchspiel

Material: Hinkelsteine aus farbiger Pappe in verschiedenen Größen von 5 cm (150 Punkte) bis 20 cm (200 Punkte), Kordel zum Aufhängen

Es werden Hinkelsteine aus Pappe in unterschiedlichen Größen im Gelände aufgehängt. Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Jeder Spieler versucht nun, Hinkelsteine zu finden. Kein Spieler darf mehr als einen Hinkelstein gleichzeitig tragen. Auch dürfen die Hinkelsteine nicht am Körper versteckt werden. Die Spieler müssen die Hinkelsteine nun an einen zentralen Sammelpunkt zu einem Helfer bringen, der sie - getrennt nach Gruppen - sammelt.

Die Spieler dürfen Spieler der gegnerischen Gruppe abschlagen und deren Hinkelsteine an sich nehmen, jedoch nur in Sichtweite des Sammelpunktes und nur, wenn sie selbst keinen Hinkelstein transportieren. Hinkelsteine dürfen innerhalb einer Gruppe auch weitergegeben werden. Das Spiel wird nach einer vorgegebenen Zeitspanne beendet.

Die Bombe tickt

Material: ein laut tickender Wecker

Eine "Bombe" muss gefunden werden, bevor sie "explodiert".

In einem unübersichtlichen Gelände mit viel Gestrüpp, Bäumen und Steinen wird ein laut tickender Wecker versteckt, den verschiedene Gruppen suchen und zur Spielleitung bringen müssen. Doch sie haben nicht viel Zeit, denn wenn der Wecker klingelt, bevor er abgegeben wurde, ist die "Bombe" explodiert.

ZWERGE UND GNOME



Spielplan: Das ist ein Waldspiel.
Pro Volk 3 Burgen, 1 Gefängnis ⇨ mit Wolle um Bäume gewickelt abgegrenzt.
2 vorher markierte Gebiete der Völker, am besten durch einen Weg getrennt,
Ende der Gebiete mit Wollfäden o.ä. kennzeichnen.

Material: Für ca. 40-70 Teilnehmer, bei mehr oder weniger Material ggfs. anpassen.
Wolle zum Abgrenzen
24 Zaubersteine (Kartoffeln oder Tannenzapfen in Alufolie)
7 Trillerpfeifen
2 verschiedene Gesichtsfarben
8 Leiter als Gefängnis- und Burgenwärter



Ziel: Die Burgen des gegnerischen Volkes zu zerstören.

Dauer: Ca. 2 Stunden je nach Größe des Geländes und der Gruppe

Spielablauf: Die acht Leiter werden zu den einzelnen Burgen und Gefängnissen gebracht.
Dort warten sie als neutraler Schiedsrichter auf das Eintreffen der Völker.
Den Kindern wird die Geschichte von der großen Zaubersteinschlacht um die Burgen erzählt und somit das Spiel erklärt. Die Kinder werden in zwei Völker aufgeteilt, jedes Volk malt sich nun in seiner Farbe im Gesicht an, erhält zwölf Zaubersteine und wird in den Wald zu seinen Burgen geführt. Der Hauptschiedsrichter (Magier) steht auf dem Weg zwischen den Völkern und gibt den Startpfeiff. Nun müssen die Völker versuchen mit ihren Zaubersteinen die drei Burgen des Gegners zu erobern.

Burgen: Eine Burg ist erobert, wenn drei Zaubersteine des Gegners in der Burg liegen, die dann aus dem Spiel genommen werden. Ist eine Burg erobert, pfeift der Leiter, bringt die Zaubersteine zum Hauptleiter und meldet seine zerstörte Burg.

Gefängnis: Fängt ein Zwerg einen Gnom im Zwergenland, so darf er ihm den Zauberstein abnehmen und ins Zwergengefängnis bringen. Dort kann dieser nur von Gnommen mit einem Zauberstein befreit werden. Der Zauberstein gehört dann den Zwergen und kann vom Leiter an Zwerge weitergegeben werden (und andersrum).

Ende: Sind alle drei Burgen eines Volkes erobert, ist das Spiel zu Ende und die erfolgreichsten Eroberer haben gewonnen.

Wichtig:

- JEDES KIND DARF NUR 1 ZAUBERSTEIN HABEN!
- KEINE GEWALT BEIM FANGEN!
- NUR TICKEN REICHT NICHT!
- GEFANGENE DÜRFEN NICHT WEGLAUFEN!



- JEDES VOLK DARF NUR IM FREMDEN GEBIET GEFANGENGENOMMEN WERDEN!
- JEDES VOLK DARF NUR IM EIGENEN GEBIET FANGEN!
- JEDER DARF NUR 1 ZAUBERSTEIN BESITZEN, HAT EIN KIND 2 UND WIRFT DAMIT IN BURG ODER GEFÄNGNIS, SO ZÄHLEN DIESE STEINE NICHT UND GEHÖREN DEM ANDEREN VOLK! WIRD EIN KIND MIT 2 ZAUBERSTEINEN ERWISCHT, SO MUSS ES DIE AN 2 GEGNER ABGEBEN!

Die Geschichte:

Die große Zauberschlacht zwischen Zwergen und Gnomen

Es waren einmal zwei Völker, die Zwerge und die Gnome. Die beiden Völker waren einmal sehr gut miteinander befreundet und trafen sich oft auf eine Tasse Misteltee.

Doch eines Tages zog plötzlich ein großes Unwetter auf und mit ihm kam ein großer gemeiner Zauberer. Dieser schaffte beiden Völkern einzureden, die Burgen des anderen Volkes wären viel schöner und mit Hilfe seiner Zaubersteine würden sie es schaffen die Burgen des anderen zu erobern! Von dem bösen Zauberer, der es nicht mochte wenn zwei Völker sich mögen, angestachelt, kauften sie ihm alle Zaubersteine ab die er besaß und zogen in die Schlacht. Doch sie mussten sich hüten, denn jeder Gnom und jeder Zwerg hatten nur die Kraft einen Zauberstein zu besitzen, sonst wäre er von der Macht der Steine zerstört worden. Der böse Zauberer stand zwischen beiden Völkern und bewachte alles. Vorher erklärte er jedoch beiden Völkern die Regeln der Schlacht.

Nach der Schlacht:

Nun ist die große Schlacht vorbei und die _____ haben gewonnen!

Doch haben plötzlich beide Völker bemerkt, dass ihnen ihr Leben in Freundschaft und Frieden doch besser gefiel.

Die _____ gaben ihre eroberten Burgen zurück und sie trafen sich alle wieder zum Misteltee trinken.

Da dieses Spiel etwas komplexer ist, sollte es vorab von der Leiterrunde einmal ausprobiert worden sein.

Das Chaosspiel



Material:

Spielplan, nummerierte Zettel, Klebeband, Würfel, so viele Spielfiguren wie Gruppen da sind

Spielvorbereitung:

Überall auf dem Gelände/im Haus werden die Zettel mit den Lösungswörtern verteilt (so, dass die Nummer nach vorne zeigt).

Die Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt, so dass es immer fünf bis sechs Kinder sind. Am besten werden die Gruppen nummeriert oder bekommen Namen, dann ist es später leichter die Gruppe zu rufen. Wenn auch jüngere Kinder mitspielen muss darauf geachtet werden, dass gleich viele Kinder lesen können.

Jede Gruppe würfelt einmal. Die Würfelaugen bestimmen in welcher Reihenfolge die Gruppen das Spiel beginnen dürfen.

Spielablauf:

Ein Kind aus jeder Gruppe würfelt und geht auf dem Spielplan die gewürfelte Augenzahl nach vorne. Nun beginnt die Gruppe mit der Suche nach der Zettelnummer, auf der sie auf dem Spielplan stehen. Dabei darf sich die Gruppe trennen. Hat einer die Nummer gefunden, muss er den Zettel umdrehen, das Lösungswort lesen und den Rest seiner Gruppe zusammenrufen. Erst wenn alle aus der Gruppe wieder beim Spielleiter stehen, darf das Lösungswort genannt werden. Stimmt es, darf die Gruppe erneut würfeln.

Kommen mehrere Gruppen gleichzeitig beim Spielleiter an darf die Gruppe als erstes würfeln, die zuerst gesammelt beieinander steht.

WICHTIG:

Es dürfen keine Zettel mitgenommen oder an anderen Orten versteckt werden!

Die Gruppe, die dabei erwischt wird, muss fünf Felder zurück gehen und nach dem Spiel alles aufräumen!!

Ziel:

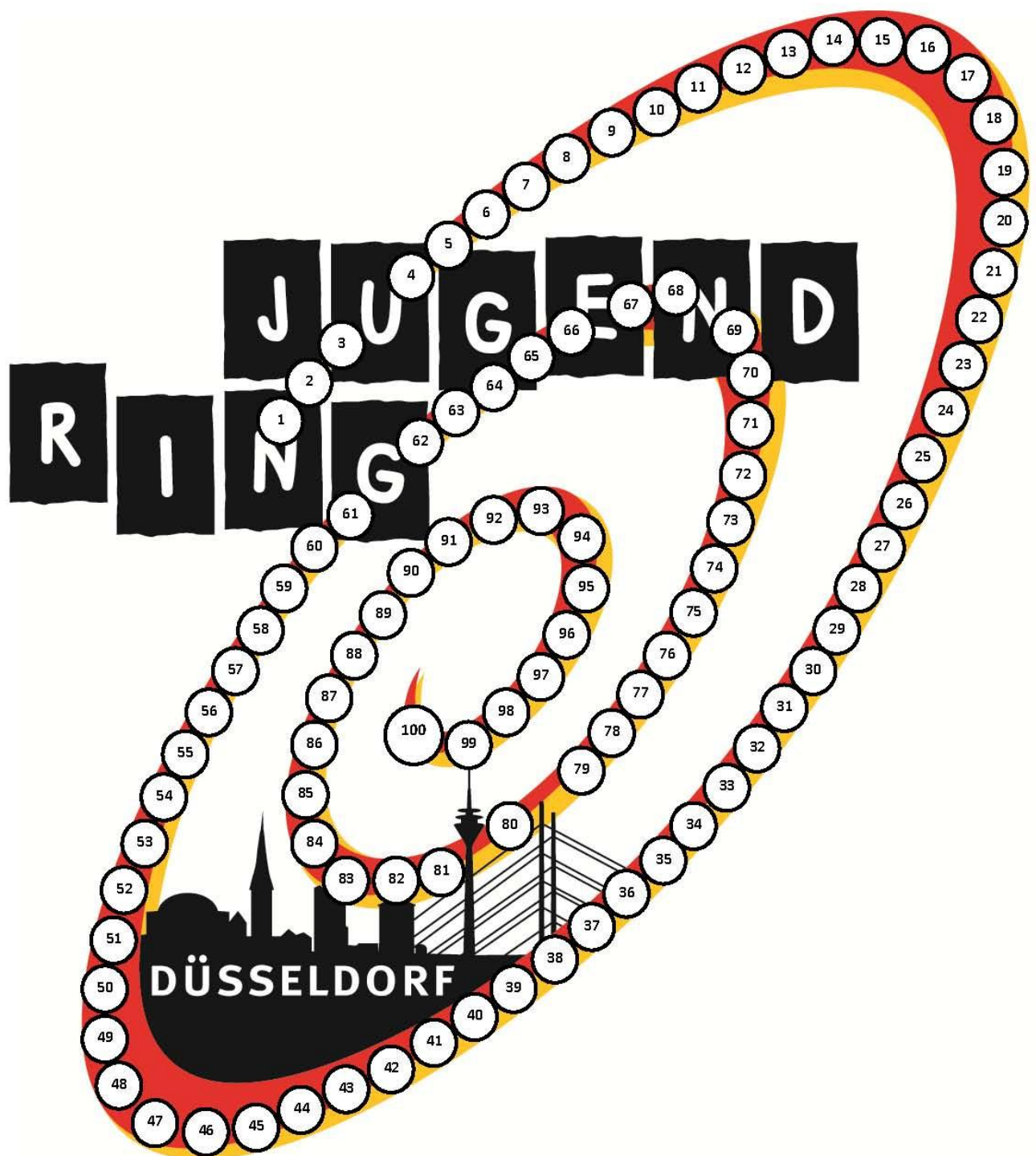
So schnell wie möglich an das Ziel des Spielplans kommen.

Variante:

Ihr könnt euch auch Fragen ausdenken und die den Gruppen stellen, wenn sie mit dem Lösungswort zu euch kommen. Beantworten sie die Frage richtig, dürfen sie zusätzlich zu ihren gewürfelten Augen noch zwei weitere Felder vorgehen. Beantworten sie die Frage falsch, dürfen sie nur würfeln.

In diesem Ordner findest du dazu:

- Spielplan A3
- Wörterliste
- Suchzettel



GESCHICHTEN



Kurzgeschichten sind ein schöner Einstieg in den Tag, in eine Gruppenaktion, oder um Probleme in der Gruppe auf eine andere Art und Weise anzusprechen.

Hier ein paar Anregungen...



Geht nicht – gibt's nicht!!!

Die ahnungslose Hummel

Was wir von der ahnungslosen Hummel lernen können...

Die Hummel hat eine Flügelfläche von $0,7 \text{ cm}^3$ und ein Gewicht von 1,2 Gramm.

Nach den Gesetzen der Aerodynamik kann sie nicht fliegen.

Die Hummel weiß das aber nicht ... und fliegt!

(von Sinah Altmann)



Ist das auch die Wahrheit?

Die kleine Schraube

Auf einem riesigen Schiff gab es eine kleine Schraube, die mit vielen anderen ebenso kleinen Schrauben zwei große Stahlplatten miteinander verband. Diese kleine Schraube fing an, mit den auf dem Ozean etwas lockerer zu werden und drohte herauszufallen. Das sagten die nächsten Schrauben um sie herum: „Wenn du heraus fällst, dann gehen wir auch.“ Und die Nägel im Inneren des Schiffskörpers sagten: „Uns wird es auch zu eng, wir lockern uns auch ein wenig.“ Als die großen eisernen Rippen das hörten, riefen sie: „Um Gottes Willen bleibt! Denn wenn ihr nicht mehr haltet, dann ist es um uns geschehen.“

Und das Gerücht vom Vorhaben der kleinen Schraube verbreitete sich blitzschnell durch den ganzen riesigen Körper des Schiffes. Er ächzte und erbebte in allen Fugen. Da beschlossen sämtliche Rippen und Platten und Schrauben und auch die kleinsten Nägel, eine gemeinsame Botschaft an die kleine Schraube zu senden, sie möge doch bleiben; denn sonst würde das ganze Schiff bersten und keine von ihnen den Heimathafen erreichen. Das schmeichelte der kleinen Schraube, dass ihr solch große Bedeutung beigemessen wurde, und sie ließ sagen, sie wolle sitzen bleiben.

(aus: Geschichten für Sinndeuter)



Gemeinsam können wir viel erreichen!!!



Die drei Siebe

Zum weisen Sokrates kam einer gelaufen und sagte: "Höre Sokrates, das muss ich dir erzählen!"

"Halte ein!" - unterbrach ihn der Weise, "Hast du das, was du mir sagen willst, durch die drei Siebe gesiebt?"

"Drei Siebe?", frage der andere voller Verwunderung.

"Ja guter Freund! Lass sehen, ob das, was du mir sagen willst, durch die drei Siebe hindurchgeht: Das erste ist die Wahrheit. Hast du alles, was du mir erzählen willst, geprüft, ob es wahr ist?"

"Nein, ich hörte es erzählen und..."

"So, so! Aber sicher hast du es im zweiten Sieb geprüft. Es ist das Sieb der Güte. Ist das, was du mir erzählen willst gut?"

Zögernd sagte der andere: "Nein, im Gegenteil..."

"Hm...", unterbrach ihn der Weise, "So lass uns auch das dritte Sieb noch anwenden. Ist es notwendig, dass du mir das erzählst?"

"Notwendig nun gerade nicht..."

"Also" sagte lächelnd der Weise, "wenn es weder wahr noch gut noch notwendig ist, so lass es begraben sein und belaste dich und mich nicht damit."

(aus: Geschichten für Sinndeuter)



Jeder ist wichtig!!!



Der Blinde und der Lahme

Ein Blinder und ein Lahmer wurden von einem Waldbrand überrascht. Die beiden gerieten in Angst. Der Blinde floh gerade aufs Feuer zu. „Flieh nicht dorthin!“ rief der Lahme. Der Blinde fragte: „Wohin soll ich mich wenden?“ Der Lahme: „Ich könnte Dir den Weg vorwärts zeigen, soweit du wolltest. Da ich aber lahm bin, so nimm mich auf deine Schultern, damit ich dir an-gebe, wie du dem Feuer, den Schlangen und Dornen aus dem Weg gehen kannst, und damit ich dich glücklich in die Stadt weisen kann!“ Der Blinde folgte dem Rat des Lahmen, und zu-sammen gelangten die beiden wohlbehalten in die Stadt.

(aus: Geschichten für Sinndeuter)



Einfach mal nett sein... (eine etwas längere Geschichte ;-))

Die kleinen Leute von Swabedoo

Vor langer, langer Zeit lebten kleine. Leute auf der Erde. Die meisten von ihnen wohnten im Dorf Swabedoo, und sie nannten sich Swabedoodahs. Sie waren sehr glücklich und liefen her-um mit einem Lächeln bis hinter die Ohren und grüßten jedermann.

Was die Swabedoodahs am meisten liebten, war, einander warme, weiche Pelzchen zu schen-ken. Ein jeder von ihnen trug über seiner Schulter einen Beutel und der Beutel war angefüllt mit weichen Pelzchen. So oft sich Swabedoodahs trafen, gab der eine dem anderen ein Pelzchen. Es ist sehr schön, einem anderen ein warmes, weiches Pelzchen zu schenken. Es sagt dem anderen, daß er etwas Besonderes ist es ist eine Art zu sagen "Ich mag Dich!" Und ebenso schön ist es, von einem anderen ein solches Pelzchen zu bekommen. Du spürst, wie warm und flaumig es an deinem Gesicht ist, und es ist ein wundervolles Gefühl, wenn du es sanft und leicht zu den anderen in deinen Beutel legst. Du fühlst. dich anerkannt und geliebt, wenn jemand dir ein Pelzchen schenkt, und du möchtest auch gleich etwas Gutes, Schönes tun. Die kleinen Leute von Swabedoo gaben und bekamen gern weiche, warme Pelzchen, und ihr gemeinsames Leben war ganz ohne Zweifel sehr glücklich und fröhlich.

Außerhalb des Dorfes, in einer kalten, dunklen Höhle, wohnte ein großer, grüner Kobold. Eigentlich wollte er gar nicht allein dort draußen wohnen, und manchmal war er sehr einsam. Er hatte schon einige Male am Rand des Dorfes gestanden und sich gewünscht, er könnte dort mitten unter den fröhlichen Swabedoodahs sein aber er hatte nichts, was er hätte dazutun können und das Austauschen von warmen, weichen Pelzchen hielt er für einen großen Unsinn. Traf er einmal am Waldrand einen der kleinen Leute, dann knurrte er nur Unverständliches und lief schnell wieder zurück in seine feuchte, dunkle Höhle.



An einem Abend, als der große, grüne Kobold wieder einmal am Waldrand stand, begegnete ihm ein freundlicher kleiner Swabedoodah. "Ist heute nicht ein schöner Tag?" fragte der Kleine lächelnd. Der grüne Kobold zog nur ein grämliches Gesicht und gab keine Antwort. "Hier, nimm ein warmes, weiches Pelzchen, sagte der Kleine, "hier ist ein besonders schönes. Sicher ist es für Dich bestimmt, sonst' hätte ich es schon lange verschenkt." Aber der Kobold nahm das Pelzchen nicht. Er sah sich erst nach allen Seiten um, um sich zu vergewissern, dass auch keiner ihnen zusah oder zuhörte, dann beugte er sich zu dem Kleinen hinunter und flüsterte ihm ins Ohr: "Du, hör mal, sei nur nicht so großzügig mit deinen Pelzchen. Weißt du denn nicht dass du eines Tages kein einziges Pelzchen mehr besitzt, wenn du sie immer so einfach an jeden, der dir Ober den Weg läuft, verschenkst?" Erstaunt und ein wenig hilflos blickte der kleine Swabedoodah zu dem Kobold hoch. Der hatte in der Zwischenzeit den Beutel von der Schulter des Kleinen genommen und geöffnet. Es klang richtig befriedigt, als er sagte: "Hab ich es nicht, gesagt! Kaum mehr als 217 Pelzchen hast du noch in deinem Beutel. Also, wenn ich du wäre: ich würde vorsichtig mit dem Verschenken sein!" Damit tappte der Kobold auf seinen großen, grünen Füßen davon und ließ einen verwirrten und unglücklichen Swabedoodah am Waldrand zurück. Er war so verwirrt, so unglücklich, daß er gar nicht darüber nachdachte, daß das, was der Kobold da erzählte, überhaupt nicht sein konnte. Denn jeder Swabedoodah besaß einen unerschöpflichen Vorrat an Pelzchen. Schenkte er ein Pelzchen, so bekam er sofort von einem anderen ein Pelzchen, und dies geschah immer und immer wieder, ein ganzes Leben lang wie sollten dabei die Pelzchen ausgehen?

Auch der Kobold wusste das doch er verließ sich auf die Gutgläubigkeit der kleinen Leute. Und noch auf etwas anderes verließ er sich, etwas, was er an sich selbst entdeckt hatte, und von dem er wissen wollte, ob es auch in den kleinen Swabedoodahs steckte. So belog er den kleinen Swabedoodah ganz bewusst, setzte sich in den Eingang seiner Höhle und wartete.

Vor seinem Haus in Swabedoo saß der kleine, verwirrte Swabedoodah und grübelte vor sich hin. Nicht lange, so kam ein guter Bekannter vorbei, mit dem er schon viele warme, weiche Pelzchen ausgetauscht hatte. "Wie schön ist dieser Tag!" rief der, Freund, griff in seinen Beutel, und gab de m anderen ein Pelzchen. Doch dieser nahm es nicht freudig entgegen, sondern wehrte mit den Händen ab. "Nein, nein! Behalte es lieber," rief der Kleine, "wer weiß, wie schnell sonst dein Vorrat abnimmt. Eines Tages stehst du ohne Pelzchen da!" Der Freund stand ihn nicht zuckte nur mit den Schultern, packte das Pelzchen zurück in seinen Beutel und ging mit leisem Gruß davon. Aber er nahm verwirrte Gedanken mit, und am gleichen Abend konnte man noch dreimal im Dorf hören, wie ein Swabedoodah zum anderen sagte: "Es tut

mir leid, aber ich habe kein warmes, weiches Pelzchen für Dich. Ich muss darauf achten, dass sie mir nicht ausgehen."



Am kommenden Tag hatte sich dies alles im ganzen Dorf ausgebreitet. Jedermann begann, seine Pelzchen aufzuheben. Man, verschenkte zwar immer noch ab und zu eines, aber man tat es erst nach langer, gründlicher Überlegung und sehr, sehr vorsichtig. Und dann waren es zu meist nicht die ganz besonders schönen Pelzchen, sondern die kleinen mit schon etwas abge nutzten Stelle.

Die kleinen Swabedoodahs wurden misstrauisch. Man begann, sich argwöhnisch zu beobachten, man dachte darüber nach, ob der andere wirklich ein Pelzchen wert war. Manche trieben es soweit, dass sie ihre Pelzbeutel nachts unter den Betten versteckten. Streitigkeiten brachen darüber aus, wie viele Pelzchen der oder der besaß. Und schließlich begannen die Leute, warme, weiche Pelzchen gegen Sachen einzutauschen, anstatt sie einfach zu verschenken. Der Bürgermeister von Swabedoo machte sogar eine Erhebung, wie viele Pelzchen insgesamt vorhanden waren, ließ dann mitteilen, dass die Anzahl begrenzt sei und rief die Pelzchen als Tauschmittel aus. Bald stritten sich die kleinen Leute darüber, wie viele Pelzchen, eine Übernachtung oder eine Mahlzeit im Hause eines anderen wert sein müsste. Wirklich, es gab sogar einige Fälle von Pelzchenraub! An dämmerigen Abenden fühlte man sich draußen nicht mehr sicher, an Abenden, an denen früher die Swabedoodahs gern im Park oder auf den Straßen spazieren gegangen waren, um einander zu grüßen, um sich warme, weiche Pelzchen zu schenken.



Oben am Waldrand saß der große, grüne Kobold, beobachtete alles und rieb sich die Hände.

Das Schlimmste von allem geschah ein wenig später. An der Gesundheit der kleinen Leute begann sich etwas zu verändern. Viele beklagten sich über Schmerzen in den Schultern und im Rücken, und mit der Zeit befiel immer mehr Swabedoodahs eine Krankheit, die Rückgraterweichung genannt wird. Die kleinen Leute liefen gebückt und in schweren Fällen bis zum Boden geneigt umher. Die Pelzbeutelchen schleiften auf der Erde. Viele fingen an zu glauben, daß die Ursache ihrer Krankheit das Gewicht der Beutel sei, und dass es besser wäre, sie im Hause zu lassen, und dort einzuschließen. Es dauerte nicht, lange, und man konnte kaum noch einen Swabedoodah mit einem Pelzbeutel auf dem Rücken antreffen.

Der große, grüne Kobold war mit dem Ergebnis seiner Lüge sehr zufrieden. Er hatte herausfinden wollen, ob die kleinen Leute auch so handeln und fühlen würden wie er selbst, wenn er, wie das fast immer der Fall war, selbstsüchtige Gedanken hatte. Sie hatten so gehandelt! Und der Kobold fühlte sich sehr erfolgreich.

Er kam jetzt häufiger einmal in das Dorf der kleinen Leute. Aber niemand begrüßte ihn mit einem Lächeln, niemand bot ihm ein Pelzchen an. Stattdessen wurde er misstrauisch angestarrt, ge-

nauso, wie sich die kleinen Leute untereinander anstarrten. Dem Kobold gefiel das gut. Für ihn bedeutete dieses Verhalten die "wirkliche Welt"!



In Swabedoo ereigneten sich mit der Zeit immer schlimmere Dinge. Vielleicht wegen der Rückgraterweichung, vielleicht aber auch deshalb, weil ihnen niemand mehr ein warmes, weiches Pelzchen gab wer weiß es genau? starben einige Leute in Swabedoo. Nun war alles Glück aus dem Dorf verschwunden. Die Trauer war sehr groß.

Als der große, grüne Kobold davon hörte, war er richtig erschrocken. "Das wollte ich nicht", sagte er zu sich selbst, "das wollte ich bestimmt nicht. Ich, wollte ihnen doch nur zeigen, wie die Welt wirklich ist. Aber ich habe ihnen doch nicht den Tod gewünscht." Er überlegte, was man nun machen könnte, und es fiel ihm auch etwas ein.

Tief in seiner Höhle hatte der Kobold eine Mine mit kaltem, stacheligen Gestein entdeckt. Er hatte viele Jahre damit verbracht, die stacheligen Steine aus dem Berg zu graben und sie in einer Grube einzulagern. Er liebte dieses Gestein, weil es so schön kalt war und so angenehm prickelte, wenn er es anfasste. Aber nicht nur das: Er liebte diese Steine auch deshalb, weil sie alle ihm gehörten und immer, wenn er davor saß und sie ansah, war das Bewusstsein, einen großen Reichtum zu besitzen, für den Kobold ein schönes, befriedigendes Gefühl.

Doch jetzt, als er das Elend der kleinen Swabedoodahs sah, beschloss er, seinen Steinreichtum mit ihnen zu teilen. Er füllte ungezählte Säckchen mit kalten, stacheligen Steinen, packte die Säckchen auf einen großen Handkarren und zog damit nach, Swabedoo.

Wie froh waren die kleinen Leute, als sie die stacheligen, kalten Steine sahen! Sie nahmen sie dankbar an. Nun hatten sie wieder etwas, was sie sich schenken konnten. Nur: Wenn sie einem anderen einen kalten, stacheligen Stein gaben, um ihm zu sagen, daß sie ihn mochten, dann war in ihrer Hand und auch in der Hand desjenigen, der den Stein geschenkt bekam, ein unangenehmes, kaltes Gefühl. Es machte nicht so viel Spaß, kalte, stachelige Steine zu verschenken wie warme, weiche Pelzchen. Immer hatte man ein eigenartiges Ziehen im Herzen, wenn man einen stacheligen Stein bekam. Man war sich nicht ganz sicher, was der Schenkende damit eigentlich meinte. Der Beschenkte blieb oft verwirrt und mit leicht zerstochnen Fingern zurück.

So geschah es, nach und nach, immer häufiger, daß ein kleiner Swabedoodah unter sein Bett kroch, den Beutel mit den warmen, weichen Pelzchen hervorzog, sie an der Sonne ein wenig auslüftete, und, wenn einer ihm einen Stein schenkte, ein warmes, weiches Pelzchen dafür zurück gab. Wie leuchteten dann die Augen des Beschenkten! Ja, mancher lief schnell in sein Haus zurück, kramte den Pelzbeutel hervor, um auch an Stelle des stacheligen Steines ein Pelzchen zurückzuschenken. Man warf die Steine nicht fort, o nein! Es holten auch nicht alle Swabedoodahs ihre Pelzbeutelchen wieder hervor. Die grauen, stacheligen Steingedanken hatten sich zu fest in den Köpfen der kleinen Leute eingenistet. Man konnte es aus den Bemerkungen heraushören:



Weiche Pelzchen? Was steckt wohl dahinter?

Wie kann ich wissen, ob meine Pelzchen wirklich erwünscht sind?

Ich gab ein warmes, weiches Pelzchen, und was bekam ich dafür? Einen kalten, stacheligen Stein!

Das soll mir nicht noch einmal passieren.

Man weiß nie, woran man ist: heute Pelzchen, morgen Steine.

Wahrscheinlich wären wohl alle kleinen Leute von Swabedoo gern zurückgekehrt zu dem, was bei ihren Großeltern noch ganz natürlich war. Mancher sah auf die Säckchen in einer Ecke seines Zimmers, angefüllt mit kalten, stacheligen Steinen, auf diese Säckchen, die ganz eckig waren und so schwer, daß man sie nicht mitnehmen konnte, Häufig hatte man nicht einmal einen Stein zum Verschenken bei sich, wenn man einem Freund begegnete. Dann wünschte der kleine Swabedoodah sich im geheimen und ohne es je laut zu sagen, dass jemand kommen möge, um ihm warme, weiche Pelzchen zu schenken. In seinen Träumen stellte er sich vor, wie sie alle auf der Straße mit einem fröhlichen, lachenden Gesicht herumgingen und sich untereinander Pelzchen schenkten, wie in den alten Tagen. Wenn er dann aufwachte, hielt ihn aber immer etwas davon zurück, es auch wirklich zu tun. Gewöhnlich war es das, dass er hinausging und sah, wie die Welt "wirklich ist"!

Das ist der Grund, warum das Verschenken von warmen, weichen Pelzchen nur noch selten geschieht, und niemand tut es in aller Öffentlichkeit. Man tut es im geheimen und ohne darüber zu sprechen. Aber es geschieht! Hier und dort, immer wieder.

Ob Du vielleicht auch eines Tages ... ?

(Verfasser unbekannt)

Jeder Abschied ist schwer...



... daher ist es für alle schön, ein Andenken mit nach Hause nehmen zu können.

Dabei muss es sich nicht um große Dinge handeln, auch Kleinigkeiten und Aktionen können den Abschied zu einem schönen Moment machen.

Hier einige Ideen:

- Ein Foto für jeden
 - T-Shirts mit Unterschriften
 - Eine Karte mit freundlichen Worten von allen
 - Kleine Erinnerungen z.B. ein mit Jahreszahl und Ort bemalter Stein
-
- Abschlussaktionen (Picknick, bunter Abend,...)
 - Abschlusskreis mit den für dieses Lager typischen Liedern, Sprüchen,...
-
- Planung eines Nachtreffens, um gemeinsam Fotos anzugucken

Es gibt viele tolle Ideen. euch wird schon was einfallen.

Viel Spaß bei eurer Freizeit!!





Internes

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

