

Infomappe für JugendleiterInnen

Liebe Jugendleiterin, lieber Jugendleiter!
Liebe Verantwortliche der Jugendarbeit!

Wir freuen uns, Ihnen mit dieser Infomappe ein auf den Landkreis Dachau zugeschnittenes Nachschlagewerk überreichen zu können. Die Infomappe enthält Beiträge zu den wichtigsten Bereichen der Jugendarbeit. Sie wird regelmäßig aktualisiert. Kapitel zu weiteren Themen folgen.

Die Infomappe ist ein weiterer Meilenstein bei der Umsetzung der Ziele und Arbeitsschwerpunkte, die die KJR-Vollversammlung für die nächsten Jahre festgelegt hat. Die Inhalte der Mappe entwickelten Vertreter und Vertreterinnen von Jugendorganisationen in Zusammenarbeit mit dem KJR-Vorstand.

Das Inhaltsverzeichnis nach diesem Vorwort gibt Ihnen einen ersten Überblick. Jedes Kapitel beginnt mit einer Zusammenstellung seiner einzelnen Abschnitte. Umfangreiche Kapitel haben jeweils am Ende ein umfassendes Stichwortverzeichnis.

Allen, die bei der Infomappe mitgearbeitet haben, danken wir herzlich. Sie als Nutzer der Infomappe bitten wir um Ihre Rückmeldung und um Anregungen.

Wir wünschen Ihnen weiterhin viel Freude und Erfolg bei Ihrem Engagement in Jugendarbeit!



Stephan Batteiger
Vorsitzender



Ludwig Gasteiger
Geschäftsführer

Inhaltsverzeichnis

1. JugendleiterInnen-Card - Legitimation und Vergünstigung	1
Kurzinfo	1/1
Vergünstigungen	1/2
Mindestvoraussetzungen	1/3
Vereinbarung der obersten Landesjugendbehörden	1/4
Regelungen für Bayern	1/6
Stichwortverzeichnis	1/10
2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse	2
Kurzinfo	2/1
Gesetzliche Grundlagen	2/2
Förderung durch die Gemeinde/Stadt	2/4
Zuschussübersicht Gemeinden	2/6
Zuschussrichtlinien der Stadt Dachau	2/7
Verwaltung der gemeindlichen Zuschüsse	2/9
Förderung durch den Kreisjugendring	2/11
Zuschussrichtlinien des Kreisjugendringes	2/12
Zuschüsse des Bezirksjugendringes Oberbayern	2/18
Zuschüsse des Bayerischen Jugendringes	2/20
Zuschüsse nach dem Bundesjugendplan	2/22
Zuschüsse von „Jugend für Europa“	2/23
Deutsch-Französisches Jugendwerk	2/26
Deutsch-Polnisches Jugendwerk	2/28
Koordinierungszentrum deutsch-tschechischer Jugendaustausch	2/30
Stichwortverzeichnis	2/32
3. KJR - Was ist das?	3
Zweck und Aufgaben der Jugendringe	3/1
Aufbau des Bayer. Jugendringes	3/2
Struktur des Kreisjugendringes Dachau	3/3
Personen und Tätigkeiten beim KJR Dachau	3/4
Ansprechpartner der Jugendorganisationen im Landkreis Dachau	3/8
Satzung des Bayer. Jugendringes	3/10
Geschäftsordnung des KJR Dachau	3/14
4. Mit einem Fuß im Gefängnis? - Gesetzliche Bestimmungen	4
Aufsichtspflicht und Haftung: Kurz und bündig	4/1

Inhaltsverzeichnis

Aufsichtspflicht und Haftungsrecht Umfassende Darstellung	4/5
Das sagen die Gerichte dazu	4/33
Bürgerliches Gesetzbuch und Strafgesetzbuch	4/40
Aufsichtspflicht von A-Z: Einzelprobleme in alphabetischer Reihenfolge	4/43
Versicherungen	4/73
Wenn es doch zum Streit kommt	4/75
Sexualstrafrecht	4/77
Jugendschutzgesetz: Zusammenfassende Tabelle	4/88
Jugendschutzgesetz: Gesetzestext	4/89
Gesetz zur Freistellung von Arbeitnehmern zum Zwecke der Jugendarbeit	4/95
Lebensaltersstufen und ihre rechtliche Bedeutung	4/97
Bestimmungen zur Durchführung von Zeltlagern	4/102
Mitteilung über die Durchführung eines Jugendzeltlagers	4/105
Verordnung über den Kinderarbeitsschutz	4/107
Ferienjobs und Jugendarbeitsschutzgesetz	4/109
Gesetz zum Schutz der Gesundheit	4/113
Bundeskinderschutzgesetz – Erweitertes Führungszeugnis	4/118
Stichwortverzeichnis	4/147
 5. Ansprechpartner und Beratungsstellen	 5
Kreisjugendring und Jugendorganisationen	5/1
Jugendarbeit in den Gemeinden	5/3
Gemeindeverwaltungen	5/4
Landratsamt, Beratungsstellen und Hilfsdienste	5/5
Notrufnummern und überregionale Kontakte	5/6
Koordinierungs- und Fachstelle der Partnerschaft f. Demokratie	5/7
 6. Wo fahr ich nur hin? - Häuser und Zeltplätze	 6
Kurzinfo	6/1
Bewährte Häuser und Zeltplätze	6/2
 7. Zelte, Buttons, Kameras - Material für die Jugendarbeit	 7
Übersicht	7/1
Entleiher	7/2

Inhaltsverzeichnis

8. Wer bietet was? - Fortbildungen	8
Kurzinfo	8/1
Anbieter von Fortbildungen	8/2
Fortbildungsangebote	8/3
9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen	9
Überblick	9/1
Gruppenphasen	9/2
Leistungsstile	9/8
Rollenverhalten	9/11
10. Fun and Action -Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche	10
Beobachtung von Tieren	10/1
Naturwanderungen und –beobachtungen	10/2
Besuche auf Bauernhöfen, Natur erleben	10/3
Unterwegs auf Flüssen	10/4
Bäder	10/4
Erlebnisparks	10/5
Wellness	10/5
Theater, Kino	10/6
Fliegen, Verkehr	10/6
Besichtigungen von Einrichtungen, Führungen	10/7
Spiel, Sport	10/8
11. Gutes tun und darüber reden – Öffentlichkeitsarbeit	11
Wie entsteht ein Image?	11/1
Was versteht man unter Öffentlichkeitsarbeit?	11/1
Warum Öffentlichkeitsarbeit für eine Jugendorganisation?	11/1
Welche Möglichkeiten gibt es, an die Öffentlichkeit zu treten?	11/2
12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe	12
Vorwort	12/1
Spielepädagogik	12/1
Spiele zum Kennen lernen	12/4
Gruppenspiele im Raum	12/6

Inhaltsverzeichnis

Krimispiele	12/12
Selbsterfahrungs-, Vertrauens- und Koordinationsspiele	12/16
Spiele für die Party	12/20
Spiele im Freien	12/23
Fallschirmspiele	12/25
Wald- und Geländespiele	12/27
Stadtspiele	12/32

Impressum

Herausgeber:

Kreisjugendring Dachau, Mittermayerstraße 22-24, 85221 Dachau
Telefon: 08131-79244
www.kjr-dachau.de
info@kjr-dachau.de

Verantwortlich:

Stephan Batteiger, Vorsitzender

Ansprechpartner:

Karin Käser, Sachbearbeitung
Telefon: 08131-2717041
kaeser@kjr-dachau.de

Geschäftsführer:

Ludwig, Gasteiger
Telefon: 08131-6665753
gasteiger@kjr-dachau.de

1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung

Inhaltsverzeichnis

Kurzinfo	1/1
Vergünstigungen	1/2
Mindestvoraussetzungen	1/3
Vereinbarung der obersten Landesjugendbehörden	1/4
Regelungen für Bayern	1/6

1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung



Kurzinfo

Die Jugendleiter/In-Card (Juleica) ist der bundesweit einheitliche Ausweis für ehrenamtliche MitarbeiterInnen in der Jugendarbeit. Sie dient zur Legitimation und als Qualifikationsnachweis der InhaberInnen. Zusätzlich soll die Juleica auch die gesellschaftliche Anerkennung für das ehrenamtliche Engagement zum Ausdruck bringen.

Antragsberechtigt sind alle Jugendleiter, die

- eine Juleica-Ausbildung nach den bayerischen Richtlinien (siehe Qualitätsstandards) absolviert haben und
- eine Erste-Hilfe-Ausbildung nach den bayerischen Richtlinien (siehe Qualitätsstandards) absolviert haben und
- tatsächlich (ehrenamtlich) in der Jugendarbeit tätig sein.

Verfahren

Der Antrag auf eine Juleica kann ausschließlich über die Internetseite www.juleica.de erfolgen. Die Prüfung des Antrags und die Ausstellung der Karte dauern rund 2 Wochen. Die Card ist drei Jahre gültig und muss im Bedarfsfall dann neu ausgestellt werden. Die Kosten für die Herstellung der Card übernimmt der KJR Dachau.

Antworten zu **häufig gestellten Fragen** findest du unter www.juleica.de. Wenn du darüber hinausgehende Fragen hast, melde dich bitte in der KJR Geschäftsstelle.



1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung

Vergünstigungen mit der JugendleiterCard in Bayern

Apple: Juleica-Rabatte auf ausgewählte Produkte

MacBook, iPad oder auch iMac: Jetzt können auch JugendleiterInnen von speziell EDU-Rabatten profitieren und beim Kauf ausgewählter Apple-Produkte kräftig sparen! Die Bestellung muss über unseren speziellen Online-Shop getätigt werden, den die Firmen Apple und Cancom für uns eingerichtet haben. Wählt dort einfach eure Wunsch-Produkte aus und bestellt sie. Außerdem müsst ihr das Formular "Juleica Legitimation" ausfüllen und gemeinsam mit einer Kopie der Juleica an Cancom schicken/mailen. Online-Shop: <https://shop.cancom.de/juleica>

Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit

Die Inhaber der Jugendleitercard werden von der Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit nicht generell als Mittler der politischen Bildung angesehen - ein Bezug von *-Publikationen ist ihnen jedoch teilweise möglich. Sofern eine solche Bestellung von mit * gekennzeichneten Publikationen erfolgt, muss neben der Kopie der Jugendleitercard auch eine kurze Beschreibung der Tätigkeit als Jugendleiter sowie eine kurze Begründung, wofür die Publikation benötigt wird, beigelegt werden.

Bayerische Schlösser und Seenverwaltung

Bei Vorlage der Juleica erhalten JugendleiterInnen freien Eintritt, wenn sie die Schlösser in Begleitung mit der ihnen anvertrauten Jugendgruppe aufsuchen oder wenn sie nachweislich (Bescheinigung des Trägers!) so einen Besuch vorbereiten.

Bernhard-Assekuranz

Sondertarife für Jugendleiter/-innen im Bereich Privathaftpflicht- / Unfall- / Reisekranken- / Reisegepäck- / Hausrat- / Glasbruch- und Kfz-Versicherungen, speziell auch für Kfz-Versicherungen von Fahrern unter 21 Jahren.

Deutsches Jugendherbergswerk Landesverband Bayern e.V.

Das DJH spendiert die Jahresmitgliedskarte im Wert von 12 bzw. 20 Euro und gewährt 10 Prozent Preisnachlass bei privaten Aufenthalten in den Jugendherbergen.

Landesmediendienst

Der Landesmediendienst Bayern bietet allen JugendleiterInnen die Kundenservicekarte (im Wert von 20 Euro) an. Die Kundenservicekarte ist Zugangsvoraussetzung zur kostenfreien Nutzung der Dienstleistungen der Landesmediendienste. Das Bestellformular für die Kundenkarte gibt es beim Zentralen Filmverleih und Vertrieb in München (Tel. 089-38160915, Mail: info@landesmediendienste-bayern.de).

LEGOLAND® Deutschland

Die LEGOLAND Deutschland Freizeitpark GmbH bietet für Juleica-Inhaber/innen nach Voranmeldung (Tel. 08221-700211) vergünstigte Eintrittspreise an.

1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung

Schritt für Schritt zur Juleica

1. Voraussetzungen

Um die Juleica online beantragen zu können, musst du

- eine Juleica-Ausbildung nach den bayerischen Richtlinien (siehe Qualitätsstandards) absolviert haben,
- eine Erste-Hilfe-Ausbildung nach den bayerischen Richtlinien (siehe Qualitätsstandards) absolviert haben,
- tatsächlich (ehrenamtlich) in der Jugendarbeit tätig sein.

Für das Online-Antragsverfahren benötigst du außerdem:

- eine E-Mail-Adresse
- ein digitales Portrait-Foto

2. www.juleica.de aufrufen

Öffne in deinem Internet-Browser www.juleica.de. Direkt auf der Startseite kannst du auf „Hier beantragen“ klicken und gelangst dann zum Online-Antrag.

3. Registrieren

Bei deinem ersten Online-Antrag musst du dich zunächst registrieren. Dafür klickst du auf den Link „registrieren“. Dort gibst du deinen Namen, deine E-Mail-Adresse und das Bundesland an, in dem du lebst und bestätigst die Datenschutzbestimmungen. Wenn du dann in drei Jahren die nächste Juleica beantragst, kannst du diesen Zugang erneut nutzen.

4. der Online-Antrag

Sobald du dich registriert hast, erhältst du eine E-Mail mit deinem Passwort. Mit diesem Passwort und deiner E-Mail-Adresse kannst du dich dann einloggen. Mit einem Klick auf „Antrag stellen“ kann es losgehen!

Acht schnelle Schritte warten auf dich bis zum Absenden des Antrags:

1. Schritt: Persönliche Daten

Zunächst gib bitte deine persönlichen Daten wie Adresse, Geburtsdatum usw. an. Bitte achte auf die korrekte Schreibweise, denn diese Daten erscheinen so anschließend auf deiner Juleica! Außerdem kannst du hier ein Passbild von dir hochladen. Falls du selber über kein digitales Passbild verfügst, kann dir vielleicht die Jugendorganisation helfen, für die du ehrenamtlich tätig bist. Dann lässt du das Bild einfach weg und der Träger lädt eines hoch. Bitte beachte die Hinweise auf der übernächsten Seite, wie das Bild aussehen sollte!

1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung

2. Schritt: Auswahl des Trägers

Dann musst du den Träger für den du tätig bist, aus einer Liste auswählen. Dazu gibst du bitte zunächst an, dass du im Bundesland Bayern, im Landkreis Dachau tätig bist und wählst ggf. deinen Ort aus.

In dem Feld „gefundene Träger“ findest du jeweils eine Liste der Träger, die es in der gewählten Region gibt. Kreisverbände sind nur auf der Kreisebene zu finden. Du darfst dann keinen Ort auswählen und musst den Träger bereits nachdem du den richtigen Landkreis gewählt hast in der Auswahlliste anklicken!

Wenn deine Suche erfolgreich war, wählst du den Träger einfach aus der Liste aus und machst beim nächsten Schritt weiter. Falls es deinen Träger in der Liste nicht gibt, frage bei deiner Jugendorganisation nach, unter welchem Namen sie eingetragen ist oder melde dich in der Kreisjugendring Geschäftsstelle.

Schritte 3-5: Statistische Angaben

Du hast es auch schon fast geschafft, denn als nächstes folgen drei Seiten mit statistischen Fragen. Die Beantwortung ist freiwillig und die Antworten werden ausschließlich anonym durch die Uni Dortmund ausgewertet.

Schritt 6: Datenschutzbestimmung & Selbstverpflichtung

Damit die Juleica beantragt werden kann, musst du nun noch die Datenschutzbestimmungen und die Selbstverpflichtung akzeptieren. In den Datenschutzbestimmungen ist geregelt, wer deine Daten einsehen kann und was diese Träger damit machen dürfen. Mit der Selbstverpflichtungserklärung versicherst du, dass alle gemachten Angaben korrekt sind, du über die notwendige Qualifikation verfügst und ehrenamtlich tätig bist. Außerdem musst du die Juleica zurückgeben, wenn du dein Engagement beendest. Außerdem kannst du gleichzeitig einen Account für die Community auf juleica.de beantragen.

Schritt 7: Kontrolle der Daten

Kontrolliere nun bitte noch einmal alle Daten. Falls dir noch ein Fehler auffällt, kannst du noch einmal zu den vorherigen Schritten zurück blättern. Anschließend klick bitte auf „Antrag stellen“. In dem Moment wird dein Träger automatisch informiert, dass es einen neuen Antrag gibt.

Schritt 8: Bestätigung & Druckansicht

Jetzt hast du es geschafft! Das System informiert dich, dass der Antrag erfolgreich abgesendet wurde und du hast die Möglichkeit, dir die Daten noch auszudrucken.

Erhalt der Juleica

Wenn dein Antrag geprüft wurde, wird die Karte gedruckt und verschickt. Du bekommst jeweils per E-Mail eine Information, wenn ein neuer Status erreicht wurde, d.h. wenn z.B. deine Jugendorganisation dem Antrag zugestimmt hat oder die Juleica die Druckerei verlassen hat.

1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung

Hinweise zum Foto

Das Foto wird auf der Juleica so abgedruckt, wie es hochgeladen wird. Eine Bearbeitung, ein Beschnitt etc. findet nicht statt. Deshalb muss vor dem Hochladen auf Folgendes geachtet werden:

Das hochgeladene Foto muss:

- Das Gesicht der Antragstellerin/des Antragstellers zeigen
- Im Hochkantformat mit dem ungefähren Verhältnis 18 x 20,5 mm (b x h) bzw. 220 x 250 Pixel vorliegen
- mindestens 150 kb und darf max. 2 MB groß sein
- im Format JPG vorliegen

Das Foto darf nicht:

- im Querformat sein
- ein Ganzkörper-Foto sein
- mehrere Personen zeigen
- nur einen Teil der gesamten Bildfläche einnehmen

Gute Fotos:



Quelle: alle Bilder von www.flickr.com unter CC-Lizenz, Namensnennung jeweils unter dem Bild

Schlechte Fotos:



Quelle: alle Bilder von www.flickr.com unter CC-Lizenz, Namensnennung jeweils unter dem Bild

1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung

Hinweise zur Card für Jugendleiterinnen und Jugendleiter – Juleica

Bekanntmachung des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus
vom 5. Mai 2010 Az.: V.8-5 K 6270-3.42 382

Aufgrund einer Vereinbarung der Obersten Landesjugendbehörden vom 4./5. Juni 2009 wird die seit dem Jahr 1999 bestehende einheitliche Jugendleiterinnen-/Jugendleiter-Card Juleica durch die Entwicklung von bundeseinheitlichen Qualitätsstandards weiterentwickelt.

Im Einzelnen wird hierzu Folgendes bestimmt:

1. Verwendungszweck

1.1 Die Juleica soll Jugendleiterinnen und Jugendleitern insbesondere dienen

- zur Legitimation gegenüber den Erziehungsberechtigten von Kindern und Jugendlichen;
- zur Legitimation gegenüber Behörden und anderen Stellen, von denen Beratung und Hilfe erwartet wird (z. B. Jugendämter, Polizei, Konsulate);
- zum Nachweis der auf Basis der Qualitätsstandards erworbenen Kompetenzen und Fähigkeiten (persönliches Portfolio);
- zum Nachweis der Berechtigung für die Inanspruchnahme der für Jugendgruppen und Jugendleiterinnen und Jugendleiter vorgesehenen Rechte und Vergünstigungen.

1.2 Aufgrund der gegenseitigen Anerkennung durch die Obersten Landesjugendbehörden können die an die Juleica geknüpften Vergünstigungen in den Ländern der Bundesrepublik nach den dort jeweils geltenden Regelungen in Anspruch genommen werden.

1.3 Eine Verpflichtung zur Führung des Ausweises besteht nicht. Die für die Inanspruchnahme von Vergünstigungen geforderten Voraussetzungen können gegebenenfalls auch auf andere Weise nachgewiesen werden.

2. Voraussetzungen

2.1 Der Ausweis wird in der Regel nur für ehrenamtlich tätige Jugendleiterinnen und Jugendleiter ausgestellt. Das sind alle Leiterinnen und Leiter oder Helferinnen und Helfer in der Jugendarbeit, sofern diese Tätigkeit kontinuierlich über einen längeren Zeitraum und nicht im Rahmen eines Arbeits- oder Dienstverhältnisses, sondern im Wesentlichen unentgeltlich

ausgeübt wird. Andere – haupt- oder nebenberuflich tätige – Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Jugendarbeit können eine Juleica erhalten, wenn sie in ähnlicher Weise tätig werden, z. B. wiederholt leitende Funktionen bei Ferien- und Erholungsmaßnahmen oder Maßnahmen des internationalen Jugendaustausches übernehmen.

2.2 Voraussetzung ist in der Regel, dass die Jugendleiterin/ der Jugendleiter

- für eine dem Bayerischen Jugendring angehörende Jugendorganisation (Jugendverband, Jugendgemeinschaft oder Jugendring) oder
- für einen sonstigen gemäß § 75 SGB VIII anerkannten Träger der freien Jugendhilfe oder
- für einen Träger der öffentlichen Jugendhilfe tätig ist.

In Ausnahmefällen kann der Ausweis auch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter bei einem (noch) nicht anerkannten Träger der freien Jugendhilfe ausgestellt werden, sofern dieser einen Antrag auf Aufnahme in den Bayerischen Jugendring oder auf öffentliche Anerkennung gestellt hat und nachweisbar bereits förderungswürdige Arbeit leistet.

2.3 Darüber hinaus müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Die Qualifizierung zum Erwerb der Juleica umfasst mindestens 30 Zeitstunden (entsprechend 40 Schulungseinheiten).
- Der Nachweis ausreichender Kenntnisse in Erster Hilfe ist im Umfang eines einschlägigen „Erste-Hilfe-Lehrgangs“ (12 Zeitstunden entsprechend 16 Schulungseinheiten) zu erbringen. Diese Schulung ist von einem lizenzierten Träger durchzuführen. Die Absolvierung eines dementsprechenden Lehrgangs darf bei Antragstellung nicht länger als drei Jahre zurückliegen.
- Die praktische und theoretische Qualifizierung zum Erwerb der Juleica umfasst mindestens die folgenden Inhalte/Themenschwerpunkte:
 - Aufgaben und Funktionen der Jugendleiterin/des Jugendleiters und Befähigung zur Leitung von Gruppen,

1. JugendleiterIn-Card: Legitimation und Vergünstigung

- Ziele, Methoden und Aufgaben der Jugendarbeit,
- Rechts- und Organisationsfragen der Jugendarbeit,
- psychologische und pädagogische Grundlagen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen,
- Gefährdungstatbestände des Jugendalters und Fragen des Kinder- und Jugendschutzes,
- weitere aktuelle Themen des Jugendalters und der Jugendarbeit wie Partizipation, Geschlechterrollen und Gender Mainstreaming, Prävention sexueller Gewalt, Migrationshintergrund und interkulturelle Kompetenz, internationaler Jugendaustausch sowie verbandsspezifische Themen.
- Die erfolgreiche Teilnahme an einer Qualifizierungsmaßnahme ist durch den jeweiligen Träger zu bestätigen. Auf Antrag kann eine erfolgreich absolvierte einschlägige Berufsausbildung als Juleica-Qualifizierung anerkannt werden.
- Die Ausweisinhaber sollen in der Regel das 16. Lebensjahr vollendet haben. In besonders vom Träger zu begründenden Fällen kann der Ausweis auch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter im Alter von 15 Jahren ausgestellt werden.

2.4 Die Juleica wird für eine Gültigkeitsdauer von höchstens drei Jahren ausgestellt. Bei Fortsetzung der Tätigkeit ist rechtzeitig vor Ablauffrist eine neue Card zu beantragen. Für die Verlängerung (Neu-Ausstellung) der Juleica ist die Teilnahme an einer oder an mehreren Fortbildungsveranstaltungen im Bereich der Jugendhilfe im Umfang von insgesamt mindestens 8 Zeitstunden (entsprechend 10 Schulungseinheiten) nachzuweisen.

2.5 Wenn die Voraussetzungen für die Ausstellung entfallen, ist die Card zurückzugeben.

3. Herstellung und Bestellung der Juleica

3.1 Die Juleica wird bundeszentral nach einem einheitlichen Muster hergestellt, das unter <http://dbjr.de/juleica> abrufbar ist.

3.2 Sie wird im Online-Antragsverfahren unter www.juleica.de oder <https://www.juleica-antrag.de> beantragt. Voraussetzung sind neben den unter Nr. 2 genannten eine E-Mail-Adresse

des Antragsstellers/der Antragstellerin sowie ein digitales Portrait-Foto.

3.3 Die einzelnen Schritte zur Antragsstellung sind selbsterklärend. Nach der Antragstellung wird die Jugendleiterin/der Jugendleiter per E-Mail über die weiteren Bearbeitungsschritte informiert und kann so nachverfolgen, wann der Antrag zum Druck freigegeben wird. In Bayern wird je nach Kreis- oder Stadtjugendring die Juleica entweder direkt von der Druckerei an die Antragstellerin/den Antragsteller gesandt oder über den Kreis- oder Stadtjugendring übermittelt.

4. Zuständigkeit und Kosten

4.1 Zuständig für die Ausstellung der Juleica (d. h. konkret für deren Bestellung und Aushändigung) sind grundsätzlich die Jugendämter. Das Staatsministerium empfiehlt jedoch, die Aufgabe wegen der größeren Sachnähe auf die Kreis- und Stadtjugendringe zu übertragen. In den darüber gem. Art. 32 Abs. 4 Satz 5 in Verbindung mit Abs. 7 Satz 2 AGSG zu treffenden Vereinbarungen ist u. a. zu regeln, wie die anfallenden Kosten erstattet bzw. verrechnet werden.

4.2 Die örtliche Zuständigkeit bestimmt sich nach dem Sitz des Trägers oder dessen Untergliederung, für die die Jugendleiterin/der Jugendleiter tätig ist.

4.3 Für die Ausstellung der Juleica, die im öffentlichen Interesse liegt, ist keine Gebühr zu erheben. Bei wiederholter Ausstellung wegen Verlust der Card kann vom Antragsteller Kostenersatz verlangt werden.

5. Inkrafttreten

Diese Bekanntmachung tritt am 1. Juli 2010 in Kraft. Gleichzeitig tritt die bisherige Bekanntmachung über die Juleica vom 26. März 1999 (KWMBI I S. 105) außer Kraft.

Abweichend von Nr. 2.3 Buchst. a bis c und Nr. 2.4 kann die fachliche Qualifikation zum Erwerb der Juleica bis zum Ablauf des 31. Dezember 2010 nach den bisher geltenden Regelungen nachgewiesen werden.

Erhard
Ministerialdirektor

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Inhaltsverzeichnis

Kurzinfo	2/1
Gesetzliche Grundlagen	2/2
Förderung durch die Gemeinde/Stadt	2/4
Zuschussübersicht Gemeinden	2/6
Zuschussrichtlinien der Stadt Dachau	2/7
Verwaltung der gemeindlichen Zuschüsse	2/9
Förderung durch den Kreisjugendring	2/11
Zuschussverzeichnis des Kreisjugendringes	2/12
Zuschüsse des Bezirksjugendringes Oberbayern	2/18
Zuschüsse des Bayerischen Jugendringes	2/20
Zuschüsse nach dem Bundesjugendplan	2/22
Zuschüsse von „Jugend für Europa“	2/23
Deutsch-Französisches Jugendwerk	2/26
Deutsch-Polnisches Jugendwerk	2/28
Koordinierungszentrum deutsch-tschechischer Jugendaustausch	2/30
Stichwortverzeichnis	2/32

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Kurzinfo

Die Jugendorganisationen im Landkreis Dachau können von verschiedenen politischen Ebenen finanzielle Förderungen erhalten:

- Gemeinden/Stadt
- Landkreis über den Kreisjugendring
- Bezirk über den Bezirksjugendring
- Land Bayern über den Bayerischen Jugendring
- Bundesebene
- Europäische Kommission
- Jugendwerke

Dazu kommen noch Zuschussmöglichkeiten, die der eigene Verband bzw. die Erwachsenenorganisation (Kirchen, Vereine etc.) aus eigenen Mitteln bereitstellt.

Die finanziellen Förderungen der Gemeinden und das Kreisjugendringes werden im Folgenden ausführlich dargestellt. Über alle anderen Fördermöglichkeiten gibt die Infomappe lediglich einen Überblick, da sie in der Regel für die Jugendorganisationen im Landkreis wenig Bedeutung haben.

Zunächst soll jedoch im nächsten Abschnitt etwas richtig gestellt werden: Zuschüsse für die Jugendarbeit sind keine „freiwilligen Leistungen“

Gesetzliche Grundlagen der Förderungen

„Jugendarbeit“ ist eine von mehreren Aufgaben bzw. „Leistungsbereiche“ der „Jugendhilfe“. Mit dem Begriff der „Leistung“ (sh. § 2 Abs. 2 Ziff. 1 SGB VIII) wird der verbindliche Charakter der Angebote der Jugendarbeit deutlich. Insbesondere auch §§ 11, 12 und 79 Abs. 2 SGB VIII ist zu entnehmen, dass es sich hier um „Pflichtaufgaben“ und keine „freiwilligen Leistungen“ handelt.

Der Begriff der „freiwilligen Leistung“ entstammt dem Haushaltsrecht und ist ein haushaltstechnisches Gruppierungsmerkmal für alle Haushaltsposten, die nicht zur Deckung der von der Kommune selbst wahrzunehmenden Aufgaben und zur Erledigung gesetzlicher oder vertraglicher Leistungsverpflichtungen erforderlich sind.

Die §§ 11, 12 und 79 Abs. 2 SGB VIII beinhalten aber eine gesetzliche Leistungsverpflichtung, d.h. eine Pflichtaufgabe und keine freiwillige Leistung. Im Verhältnis zwischen Pflichtaufgaben und freiwilligen Aufgaben gilt der Vorrang der Pflichtaufgaben. Erst, wenn alle notwendigen Pflichtaufgaben erfüllt sind, können die Gemeinden in selbst gewählter Reihenfolge die freiwilligen Aufgaben angehen.

Durch § 12 SGB VIII werden die Jugendverbände und ihre Zusammenschlüsse aus dem Spektrum der freien Träger in ihrer Bedeutung hervorgehoben.

Über Förderungsverfahren darf nicht in das Eigenleben der Jugendorganisationen eingegriffen werden.

Subsidiarität

Das Prinzip des Vorrangs der freien Träger vor den öffentlichen Trägern (Subsidiaritätsprinzip, vgl. § 4 Abs. 3 SGB VIII) prägt als wesentliches Grundelement die Förderung der Jugendarbeit in Bayern. Dieses für alle Aufgabenbereiche und alle politischen Ebenen geltende Prinzip bedeutet, dass der öffentliche Jugendhilfeträger von eigenen Einrichtungen, Diensten und Veranstaltungen absehen soll, soweit diese Aufgaben von anerkannten Trägern der freien Jugendhilfe bereits erfüllt werden oder rechtzeitig erfüllt werden können. Die sinnvolle Realisierung des Subsidiaritätsprinzips erfordert es, dass die freien Träger einerseits möglichst frühzeitig einer Bedarfsplanung und Feststellung durch die öffentlichen Träger der Jugendhilfe beteiligt werden und andererseits von diesen eine entsprechende Unterstützung und finanzielle Förderung erfahren. Die Wahrung des Subsidiaritätsprinzips ist eine notwendige Voraussetzung, um die Leistungskraft und die Entfaltungsmöglichkeit der freien Träger zu erhalten und zu fördern, ihre Bereitschaft zur verantwortlichen Mitwirkung zu stärken und dadurch ein vielfältiges und bedarfsgerechtes Angebot der Jugendarbeit zu gewährleisten.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Ebenenfinanzierung

Das Prinzip der Ebenenfinanzierung bedeutet, dass die jeweilige politische Ebene (Gemeinde, Landkreis/kreisfreie Stadt, Bezirk, Land) die Einrichtungen, Dienste und Veranstaltungen der Jugendarbeit finanziell fördert, die sich an die Kinder und Jugendlichen aus ihrem Zuständigkeitsgebiet richten bzw. ihrem Zuständigkeitsbereich zuzuordnen sind.

Wenn das Zuständigkeitsgebiet eines Landkreises bzw. einer kreisfreien Stadt überschritten wird, z.B. der Einzugsbereich einer Einrichtung oder Aktivität deutlich über die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen eines Landkreises/einer kreisfreien Stadt hinausgeht, ist der "überörtliche Träger", d.h. der Freistaat Bayern, für die Förderung zuständig. Zum Teil werden entsprechend dieses Prinzips auch einzelne Förderungsaufgaben explizit bestimmten staatlichen Ebenen zugeordnet. Entsprechend Art. 18 BayKJHG haben z.B. die Bezirke die Aufgabe, die Errichtung und den Betrieb der erforderlichen Jugendbildungsstätten sowie die Tätigkeit der Bezirksjugendringe und anderer Träger der freien Jugendarbeit (auf der Bezirksebene) zu fördern.

Die Förderung von Maßnahmen zur Aus- und Fortbildung von Mitarbeitern hat sich das Land als zentralen Schwerpunkt gesetzt. Mit ein Effekt des Ebenenfinanzierungsprinzips ist es, dass Anträge für bestimmte Maßnahmen nur noch auf einer politischen Ebene, am besten bei einem einzigen Zuschussgeber gestellt werden müssen. Dies setzt natürlich auch voraus, dass der dann von dort gewährte Zuschuss tatsächlich ausreichend ist und somit nicht auf evtl. noch bestehende (Bagatell-)Förderungen auf anderen Ebenen zurückgegriffen werden muss.

Die Umsetzung des Ebenenfinanzierungsprinzips leistet damit nicht nur einen wesentlichen Beitrag zur Klarheit im Förderungsbereich, sondern reduziert auch den Aufwand für die einzelnen Antragsteller deutlich.

In den letzten Jahren wurden in Bayern auf den verschiedenen Ebenen wichtige Schritte zur Umsetzung dieses Prinzips unternommen. In etlichen Förderungsbereichen besteht jedoch nach wie vor noch erheblicher Klärungsbedarf, da auf den jeweiligen Ebenen oftmals die erforderlichen Mittel für die notwendigen Zuschüsse noch nicht zur Verfügung stehen.

Förderung durch die Gemeinde/Stadt

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Zur Entstehung

Der Kreisjugendring lud vor einigen Jahren die Jugendorganisationen der einzelnen Gemeinden zur Erarbeitung und Beantragung von gemeindlichen Zuschüssen ein. In mehreren Treffen wurden jeweils auf die Bedürfnisse der Jugendorganisationen zugeschnittene Zuschussmöglichkeiten erstellt. Gemeinsam besprach man die Arbeitsergebnisse mit dem Bürgermeister und den Gemeinderäten und stellte an die Gemeinde einen Antrag auf Einrichtung von Regelförderungen. Die Aktion war ein großer Erfolg: Alle beteiligten Gemeinden schufen klare und zuverlässige Förderungsmöglichkeiten für die Jugendorganisationen.

Entsprechend dem jeweiligen Aushandlungsprozess sind die Förderbereiche und Förderhöhen von Gemeinde zu Gemeinde verschieden. Alle Gemeinden geben eine Grundstockförderung, ein großer Teil vergibt Unkostenpauschalen an Jugendleiter. Einige fördern zusätzlich noch Einzelaktivitäten mit Tagessätzen.

Leider beteiligten sich nicht in allen Gemeinden die Jugendorganisation an einer gemeinsamen Aktion. Das führte dazu, dass in verschiedenen Gemeinden bis heute die Förderung der Jugendorganisationen nicht abgesichert und verbindlich geregelt ist.

Der KJR ist gerne bereit, eine gemeinsame Aktion der Jugendorganisationen dieser Gemeinden zu moderieren und zu unterstützen. Wichtig ist jedoch, dass grundsätzlich alle Jugendorganisationen einer Gemeinde an einem Strang ziehen („Gemeinsam sind wir stark!“). Einzelaktionen führen lediglich dazu, dass Jugendorganisationen mit guten politischen Kontakten „ihr Schäfchen ins Trockene bringen“ und die anderen leer ausgehen. Außerdem tauchen Ungerechtigkeiten bei den verschiedenen Fördersätzen auf und die dauerhafte Absicherung ist meist nicht gegeben.

Daher: Bitte keine Einzelaktionen starten, sondern gemeinsam mit dem KJR und den anderen Jugendorganisationen etwas auf die Beine stellen. Das kostet zwar Mühe und Zeit, ist aber in jedem Fall erfolversprechender.

Umfang der Förderung

Die Förderung der Gemeinden kommt grundsätzlich den Jugendorganisationen zugute, die im Gemeindebereich ansässig und dort eigenverantwortlich tätig sind. Das bedeutet auch, dass zumeist nur die Kinder und Jugendlichen in die Förderung einbezogen werden können, die im Gemeindegebiet ihren ersten Wohnsitz haben.

Unterschiedlich ist in den Gemeinden das Höchstalter der Jugendlichen geregelt, für die eine Förderung beantragt werden kann. Es reicht von 18 Jahren bis zu 26 Jahren.

Im Bereich der Grundstockförderung beträgt der Mindestsatz 4 EUR und der Höchstsatz 25 EUR je Mitglied und Jahr.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

JugendleiterInnen erhalten Unkostenpauschalen zwischen 50 EUR und 200 EUR im Jahr.

Bei den Gemeinden, die noch eine gesonderte Aktivitätenförderung eingerichtet haben, bewegen sich die Fördersätze je Tag und TeilnehmerIn zwischen 1,25 EUR und 7,50 EUR.

Es würde den Rahmen dieser Infomappe sprengen, für jede einzelne Gemeinde die Details der Förderung aufzulisten. Diese können bei der Gemeinde oder beim KJR erfragt bzw. angefordert werden. Eine Tabelle informiert im folgenden über die Förderbereiche und Fördersätze der beteiligten Gemeinden. Die Fördermodalitäten gleichen in der Regel dem abgedruckten Beispiel der Stadt Dachau. Hier gilt im Gegensatz zu anderen Gemeinden allerdings der Sonderfall, dass der KJR im Auftrag der Stadt Dachau das Zuschussverfahren abwickelt, was bei keiner anderen Gemeinde der Fall ist.

Empfehlungen über den richtigen Umgang mit den Zuschüssen der Gemeinden ergänzen diesen Abschnitt.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Zuschüsse der Gemeinden

Gemeinde	Grundstockförderung je Mitglied und Jahr	Unkostenpauschale für Jugendleiter/innen je Jahr	Aktivitätenförderung	Bemerkungen
Altomünster	5 EUR/4 EUR	keine	keine	5 EUR Sportj./ 4 EUR Schützenj.
Bergkirchen	21 EUR/10 EUR	keine	auf Antrag ohne feste Sätze	Mitglied bis 18 Jahre
Stadt Dachau	24 EUR bis 100. Mitglied 10 EUR ab 101. Mitglied	130 EUR	keine	Mitglied bis 21 Jahre
Erdweg	12 EUR	50 EUR	keine	Mitglied bis 18 Jahre
Haimhausen	7 EUR	keine	keine	Mitglied bis 18 Jahre
Hebertshausen	25 EUR	keine	keine	Mitglied bis 18 Jahre
Hilgertshausen-Tandern	keine	keine	keine	
Karlsfeld	25 EUR bis 100. Mitglied 5 EUR ab 101. Mitglied	200 EUR	5 EUR je Teilnehmer Max. 750 EUR je Maßnahme	Mitglied bis 26 Jahre
Markt Indersdorf	Max. 5 EUR	102 EUR	keine	Mitglied bis 18 Jahre
Odelzhausen	30 EUR	keine	keine	Mitglied bis 18 Jahre Einzelförderungen möglich
Petershausen	keine	120 EUR	1,25 EUR bzw. 2,50 EUR je TN bei Veranstaltung innerhalb bzw. außerhalb der Gemeinde	
Pfaffenhofen/Glonn	keine	keine	keine	Einzelförderungen möglich
Röhrmoos	15 EUR bis zum 20. Mitglied 13 EUR ab dem 21. Mitglied	keine	2,60 EUR für eintägige Maßnahmen und 7,50 EUR je TN für mehrtägige Maßnahmen	bis 18 Jahre
Schwabhausen	18 EUR	keine	2,50 EUR je Tag/TN	bis 18 Jahre
Sulzemoos	keine	keine	keine	Einzelförderungen möglich
Vierkirchen	keine	keine	keine	Förderung auf Antrag
Weichs	keine	keine	keine	Pauschalförderung je Jugendorganisation

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Zuschussrichtlinien der Stadt Dachau

Fördervoraussetzungen

Die Zuschüsse sind unmittelbar und ausschließlich für die Jugendarbeit zu verwenden und dürfen nicht in die normale Tätigkeit einer evtl. Erwachsenenorganisation einfließen.

Daher müssen sie von der Jugendorganisation eigenständig verwaltet werden. Das setzt voraus, daß die Jugendorganisation einen nach ihrer Jugendordnung gewählte/n Jugendleiter/in und Finanzverantwortliche/n hat und ein eigenes Bankkonto der Jugendorganisation für die Zuschussmittel besteht.

Der/die jeweils hauptverantwortliche JugendleiterIn jeder Jugendorganisation ist verpflichtet, einmal jährlich die JugendgruppenleiterInnen bzw. bei der Sportjugend die AbteilungsjugendleiterInnen über die Zuschüsse der Stadt Dachau zu informieren und mit ihnen die Verwendung der Grundstockförderung einvernehmlich zu regeln.

Antragsverfahren

Die Anträge sind auf den dafür vorgesehenen Formblättern des Kreisjugendringes Dachau zu stellen.

Die Anträge müssen bis 1. Februar des laufenden Jahres beim Kreisjugendring Dachau eingegangen sein. Dieser stellt den Sammelantrag jeweils am 1. März des laufenden Jahres bei der Stadt Dachau.

Die Auszahlung der Zuschüsse durch den Kreisjugendring Dachau an die einzelnen Jugendorganisationen erfolgt erst nach Vorlage des letztjährigen Verwendungsnachweises beim Kreisjugendring Dachau.

Verwendungsnachweis

Die Verwendungsnachweise sind auf den vom Kreisjugendring Dachau dafür vorgesehenen Formblättern bis zum 1. Februar eines jeden Jahres für das vorangegangene Jahr beim Kreisjugendring Dachau einzureichen. Dieser legt den Verwendungsnachweis für den Gesamtzuschuss zum 1. März des laufenden Jahres bei der Stadt Dachau vor.

Der Verwendungsnachweis für die Unkostenpauschale für Jugendleiter besteht im Empfangsbekenntnis des/der einzelnen Jugendleiters/in. Der Verwendungsnachweis für die Grundstockförderung besteht in einer Auflistung jeder einzelnen Ausgabe mit genauer Angabe des Verwendungszweckes. Die Belege müssen von den einzelnen Jugendorganisationen 5 Jahre nach Schluss des Rechnungsjahres aufbewahrt werden. Sie sind dem Kreisjugendring Dachau oder der Stadt Dachau auf Anforderung zur Überprüfung vorzulegen.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Unkostenpauschale für Jugendleiter/innen

1. Diese Förderung soll einen Teil der Unkosten ausgleichen, die ein/e ehrenamtliche/r Jugendleiter/in im Rahmen seiner/ihrer Tätigkeit hat.
2. Die Höhe der Förderung beträgt je Jugendleiter/in und Jahr 130 EUR.
3. Der/die Jugendleiter/in muss in der Regel im Besitz des amtlichen Jugendgruppenleiterausweises bzw. der Jugendleiter-Card sein.
4. Der/die Jugendleiter/in muss mindestens 16 Jahre alt sein.
5. Der/die Jugendleiter/in muss eine regelmäßige sich über einen längeren Zeitraum erstreckende ehrenamtliche Tätigkeit für die Jugendorganisation ausüben (normalerweise einmal wöchentlich).
6. Die Förderung kann nicht von Übungsleitern der Sportjugend beantragt werden, die schon aus Sportmitteln der Stadt Dachau bezuschusst werden.
7. Für die ersten 10 Mitglieder einer Jugendorganisation werden 2 Jugendleiter/innen gefördert, dann für jeweils 10 Mitglieder ein/e Jugendleiter/in, maximal 20 Jugendleiter/innen je Jugendorganisation.

Grundstockförderung für Jugendorganisationen

1. Diese Förderung dient der finanziellen Grundausstattung der Jugendorganisationen und ist für die Finanzierung von Fahrten, Veranstaltungen und Material für die Jugendarbeit zu verwenden.
2. Die Höhe der Förderung beträgt jährlich bis zum 100. Mitglied je Jugendorganisation 24 EUR und ab dem 101. Mitglied je Jugendorganisation 10 EUR.
3. Der Jugendliche muss Mitglied der Jugendorganisation nach deren Mitgliedsbegriff sein und regelmäßig, in der Regel wöchentlich an den Aktivitäten einer Gruppierung der Jugendorganisation teilnehmen.
4. Die Förderung kann für die Altersstufen 6 - 21 Jahre beantragt werden. Stichtag ist der 1. Januar des laufenden Jahres
5. Das Mitglied muss seinen Wohnsitz im Stadtgebiet von Dachau haben.
6. Über diese Jugendförderung bezuschusste Mitglieder der Sportvereine dürfen nicht in der vom BLSV an die Stadt Dachau übermittelten Mitgliederzahl für die Sportförderung enthalten sein.
7. Zum Ausgleich für Doppelmitgliedschaften wird je Jugendorganisation gleichmäßig für jedes vollendete einhundert an Mitgliedern ein Mitglied abgezogen.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Richtiger Umgang mit den Zuschüssen der Gemeinden

Der Kreisjugendring empfiehlt den örtlichen Jugendorganisationen, bei den gemeindlichen Zuschüssen folgende Mindeststandards einzuhalten:

Eigenes Jugendkonto, Finanzverantwortlicher

Für die Abwicklung des Zuschusses steht besonders auch bei Jugendorganisationen mit einem Erwachsenenverband ein eigenes Bankkonto der Jugendorganisation zur Verfügung. Aus den Reihen der Verantwortlichen der Jugendorganisation wird ein Finanzverantwortlicher und sein Stellvertreter gewählt. Diese führen die Kasse und geben jährlich einen Kassenbericht an das zuständige Gremium der Jugendorganisation.

Zuschussantrag

Der Zuschuss wird nach den Vorgaben der Gemeinde beantragt. Sollten es dafür keine Richtlinien geben, dann sollte der Zuschuss am Anfang des Jahres in schriftlicher Form unter Beigabe der notwendigen Unterlagen (z.B. Mitgliederlisten, Jugendleiterlisten, Abrechnungen) beantragt werden. Vorlagen dafür gibt es beim Kreisjugendring

Finanzplanung

Die Verantwortlichen der Jugendorganisation stellen zu Beginn des Jahres eine Finanzplanung auf. Dabei legen sie fest, für welche

- Aktivitäten,
- Anschaffungen,
- Organisationskosten

die Grundstockförderung verwendet werden soll. Sie überlegen auch, ob eine Rücklage zur Anschaffung von größeren Materialien angelegt werden soll.

Kassenbuch

Alle Einnahmen und Ausgaben im Zusammenhang mit dem gemeindlichen Zuschuss müssen in einem Kassenbuch in zeitlicher Reihenfolge verbucht werden. Jeder Buchungsvorgang muss enthalten:

- Datum der Buchung
- laufende Nummer des Buchungsvorganges
- laufende Nummer des Beleges (kann identisch sein mit der laufenden Nummer des Buchungsvorganges)
- sofern die Einnahme oder Ausgabe bargeldlos abgewickelt wird: Nummer des Kontoauszuges
- Bezeichnung des Vorganges (z.B. gekaufter Gegenstand)

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

- Summe

Belege

Die Belege müssen in zeitlicher Reihenfolge durchnummeriert (Nummer auch im Kassenbuch vermerken) und abgelegt werden. Aus den Belegen muss klar ersichtlich sein, für was die Ausgabe erfolgte. Gegebenenfalls müssen auf der Rückseite des Beleges handschriftliche Erläuterungen gemacht werden. Es ist wichtig, dass auch 5 Jahre später mit Hilfe des Kassenbuches und der Belege nachvollzogen werden kann, für was die Ausgabe genau getätigt wurde.

Jahresabschluss

Am Ende des Jahres muss ein Jahresabschluss gemacht werden. Dabei ist zu vermeiden, dass Überschüsse erzielt werden. Die gemeindlichen Zuschüsse werden in aller Regel für das Kalenderjahr gegeben und sind in diesem Zeitraum auch zu verwenden. Bei etwaigen Restbeträgen sollte der Betrag zweckgebunden ins neue Jahre überführt werden. Dazu zählt auch ein Übertrag, der die Zeit bis zum Eingang des nächstjährigen gemeindlichen Zuschusses überbrückt.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Förderung durch den Kreisjugendring

Der KJR fördert die Jugendorganisationen aus Mitteln des Landkreises Dachau.

Entsprechend dem Ebenenfinanzierungsprinzip werden die Zuschüsse des KJR vergeben an:

- Landkreisgremien der Jugendorganisationen mit Gruppen in den Gemeinden: Sportjugend, BDKJ, Evangelische Jugend, Jugendrotkreuz,
- Landkreisweit tätige Jugendorganisationen ohne Ortsebenen: Jungbauern, THW-Jugend, DGB-Jugend, Fischerjugend, Deutsche Beamtenbundjugend Landkreis Dachau
- Förderung von Veranstaltungen, Aktionen und innovative Projekte

Die Zuschussrichtlinien des KJR beschließen die Jugendorganisationen in der KJR-Vollversammlung. Das bedeutet, dass sie einen unmittelbaren Einfluss auf deren Gestaltung haben.

Im Einzelnen vergibt der KJR Zuschüsse für:

- Grundstockförderung für Jugendorganisationen mit Landkreisebene
- Grundstockförderung für nur landkreisweite Jugendorganisationen
- Unkostenpauschale für Jugendorganisationen mit Landkreisebene
- Unkostenpauschale für nur landkreisweit tätige Jugendorganisationen
- Förderung von Veranstaltungen und Aktionen
- Förderung von innovativen Projekten
- Unterstützung in Not- und Härtefällen

Die Details der Zuschussvergabe durch den KJR können dem folgenden Abschnitt „Zuschussverzeichnis des KJR Dachau“ entnommen werden.

Das komplette Zuschussverzeichnis kann auf unserer Homepage unter **<https://www.kjr-dachau.de/service/zuschuesse>** heruntergeladen werden.

Zuschussverzeichnis des KJR Dachau

Dieses Zuschussverzeichnis ist gültig ab 01. Januar 2018.

1. Fördergrundsätze

1.1 Zuschussberechtigung

Der Kreisjugendring Dachau (KJR) vergibt Zuschüsse für die Tätigkeit seiner Jugendorganisationen (JO). Anträge können von den Landkreisebenen der JO und von landkreisweit tätigen JO gestellt werden. Organisationen außerhalb des Kreisjugendringes können nicht bezuschusst werden.

Dabei gelten folgende Definitionen:

- Landkreisebene einer JO: Leitungsgremium auf Kreisebene einer JO mit örtlichen Gliederungen
- Landkreisweit tätige JO: Jugendorganisation mit nur einer Organisationseinheit im Landkreis Dachau, bei der die Mitglieder aus mindestens drei Gemeinden kommen und nicht mehr als 50 % der Mitglieder ihren Wohnsitz in einer Gemeinde haben.
- Geförderte Mitglieder und Teilnehmer an Aktivitäten von Jugendorganisationen müssen ihren Wohnsitz im Landkreis Dachau haben.

1.2 Anträge

Anträge müssen auf den Formblättern des Kreisjugendringes gestellt werden, sofern bei einem Zuschusstitel nichts anderes geregelt ist. Das gleiche gilt für die Verwendungsnachweise.

Die Anträge sind vollständig auszufüllen und mit den vorgesehenen Anlagen zu versehen.

Bei begründeten Fristüberschreitungen entscheidet der Kreisjugendring im Einzelfall über eine Bezuschussung.

Der Zuschuss kann vom Kreisjugendring nur auf ein eigenes Konto der Jugendorganisation überwiesen werden.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

1.3 Alter

Gefördert werden Teilnehmer und Mitglieder zwischen sechs und einschließlich 26 Jahren.

Bei Betreuern, Jugendleitern und Referenten gibt es keine Altershöchstgrenze.

1.4 Zuschusshöhe

Die Zuschusshöhe ergibt sich aus diesem Verzeichnis. Sie wird durch Beschluss der Vollversammlung des Kreisjugendringes Dachau festgesetzt.

Der KJR ist zu Kürzungen der Zuschüsse berechtigt, wenn es die Haushaltslage erfordert.

1.5 Widerspruch gegen Entscheidungen

Der Antragsteller kann gegen eine Entscheidung des Kreisjugendringes innerhalb von vier Wochen nach Zugang Widerspruch einlegen. Über den Widerspruch entscheidet der KJR-Vorstand.

2. Förderbereiche

2.1 Grundstockförderung für Jugendorganisationen

Sie dient der finanziellen Grundausrüstung der JO.

Der Antrag ist vom Verantwortlichen der JO zum 1. April des laufenden Jahres beim KJR einzureichen. Mit dem Antrag ist ein Verwendungsnachweis für das Vorjahr vorzulegen.

Grundstockförderung für JO mit Landkreisebene

Zuschusshöhe: pauschal 1.800 € jährlich

Grundstockförderung für landkreisweit tätige JO

Die Förderung beträgt bis zum 100. Mitglied 17 € und ab dem 101. Mitglied 10 € je Jahr.

Mit dem Antrag muss eine Mitgliederliste mit Stichtag 1. Januar des laufenden Jahres eingereicht werden.

Die Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen müssen Mitglied der Jugendorganisationen nach deren Mitgliedsbegriff sein.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

2.2 Unkostenpauschale für Jugendleiter und gewählte Vorstandsmitglieder

Diese Förderung gleicht mit einer jährlichen Pauschale einen Teil der Unkosten aus, die ein ehrenamtlicher Jugendleiter oder ein gewähltes Vorstandsmitglied im Rahmen seiner Tätigkeit hat.

Es besteht eine Auszahlungsverpflichtung der JO an die Jugendleiter bzw. Vorstandsmitglieder.

Die Förderung beträgt 120 € je Jahr und Person.

Der Antrag ist vom Verantwortlichen der JO zum 1. April des laufenden Jahres beim KJR einzureichen.

Dem Antrag sind beizufügen:

- Jugendleiterliste zum Stichtag 1. Januar des laufenden Jahres
- Empfangsbestätigungen der Jugendleiter über den Erhalt der Unkostenpauschale für das abgelaufene Jahr

Unkostenpauschale für gewählte Vorstandsmitglieder einer Landkreisebene

Die Vorstandsmitglieder müssen entsprechend der Satzung ihrer Jugendorganisation in das Leitungsgremium auf Landkreisebene gewählt worden sein.

Für jede Jugendorganisation werden bis zu sechs Vorstandsmitglieder gefördert.

Unkostenpauschale für Jugendleiter von Landkreis weit tätigen JO

Für je zehn Mitglieder der Organisation wird ein Jugendleiter bezuschusst.

Der Jugendleiter muss eine regelmäßige, sich über einen längeren Zeitraum erstreckende ehrenamtliche Tätigkeit für die Jugendorganisationen ausüben.

Der Jugendleiter darf nicht gleichzeitig eine Unkostenpauschale einer Gemeinde erhalten.

Der Jugendleiter muss Inhaber einer Jugendleitercard sein, die mindestens bis zur Mitte des laufenden Jahres gültig ist. Die Nummer der Jugendleitercard ist auf der Jugendleiterliste zu vermerken.

2.3 Förderung von Veranstaltungen und Aktionen

Mit dieser Förderung sollen Veranstaltungen und Aktionen der JO ermöglicht und unterstützt werden. Die JO müssen die Veranstaltungen oder Aktionen in eigener Verantwortung organisieren und durchführen.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Anträge können sowohl für interne als auch für öffentliche Veranstaltungen und Aktionen gestellt werden. Beispiele: Mitarbeiterbildung, Jugendbildung, Freizeiten, Ausflüge, kulturelle und sportliche Veranstaltungen.

Der Kreisjugendring legt jährlich auf der Grundlage der letztjährigen Zuschussausschüttungen zuzüglich einer eventuell zur Verfügung stehenden Erhöhung des Gesamtbudgets für Zuschüsse im KJR-Haushalt das für Veranstaltungen und Aktionen zur Verfügung stehende Zuschusskontingent fest. Die Förderung wird nach dem Bedarf der einzelnen JO bei einem Verteilertreffen verteilt. Jeder JO steht nach Anmeldung jährlich eine Förderung in Höhe von 500 € zu. Höhere Bedarfe sind beim Verteilertreffen darzulegen. Für spontane Aktionen kann jede JO jährlich unabhängig vom Verteilertreffen eine Förderung von bis zu 200 € erhalten.

Maximale Zuschusshöhe

- Jugendbildungsmaßnahmen mit einer Dauer von 2 bis 6 Stunden: Sockelbetrag 200 € und 8 Euro je Teilnehmer
- Ganztägige Veranstaltungen mit einer Minstdauer von 6 Stunden: Sockelbetrag 200 € und 8 Euro je Teilnehmer
- Mehrtägige Veranstaltungen (An- und Abreisetag sind 2 Tage): Sockelbetrag 300 € und 10 Euro je Tag und Teilnehmer

Förderungsfähige Kosten sind alle Ausgaben, die mit der Veranstaltung in direktem Zusammenhang stehen, z.B. Fahrtkosten, Verpflegung, Übernachtung, Raummieten, Honorare, Arbeits- und Hilfsmittel, Organisationskosten. Der Zuschuss darf den Fehlbetrag nicht übersteigen.

Teilnehmer

Die Teilnehmer sollen im Rahmen der Partizipation an der Vorbereitung und Durchführung der Maßnahme beteiligt werden.

Die Teilnehmerzahl beträgt mindestens sieben Personen. Sie sollen aus möglichst vielen Landkreismunicipalitäten kommen.

Für jeweils zehn Teilnehmer kann eine Betreuungskraft/ehrenamtlicher Mitarbeiter über 26 Jahren bezuschusst werden. Die Betreuungskraft muss ihren Wohnsitz nicht im Landkreis Dachau haben.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Verteilertreffen

- Beim Verteilertreffen setzen die Jugendorganisationen auf der Basis des zur Verfügung stehenden Kontingents gemeinsam den tatsächlich maximal möglichen Zuschuss (Budget) je JO fest.
- Das Verteilertreffen findet auf Einladung des KJR einmal jährlich im Februar statt. Das Verteilertreffen wird von einem Vertreter des Kreisjugendrings geleitet und protokolliert.
- Die Bedarfe der JO müssen spätestens 7 Tage vor dem Verteilertreffen beim KJR schriftlich eingehen. Für die Bedarfsanmeldung ist das Formblatt des KJR zu verwenden.
- Bedarfsanmeldungen bis 500 Euro enthalten: Bezeichnung der Veranstaltung oder Aktion, Defizitbetrag bzw. erwarteter Zuschuss des KJR
- Höhere Bedarfsanmeldungen enthalten: Bezeichnung der Veranstaltung oder Aktion, Termin, Anzahl der Teilnehmer und Leitungspersonen, Auflistung der Ausgaben und Einnahmen, Defizitbetrag bzw. erwarteter Zuschuss des KJR
- Beim Verteilertreffen hat für jede JO ein Vertreter Stimmrecht. Bei Stimmgleichheit entscheidet der Vertreter des KJR.

Abrechnung

- Die Zuschussanträge je Veranstaltung oder Aktion sind auf den Formularen des KJR zwölf Wochen nach Durchführung der Maßnahme, spätestens zum 31. Dezember des laufenden Jahres beim KJR einzureichen.
- Dem Antrag sind beizufügen: Ausschreibung bzw. Einladung, ein Kurzbericht über das durchgeführte Programm, Teilnehmerliste, Betreuerliste
- Der Kreisjugendring errechnet auf der Grundlage der oben definierten Zuschusssätze, der Anzahl der Teilnehmer und Leitungspersonen und dem beim Verteilertreffen festgesetzten Budget der JO die Förderung und überweist sie an die Jugendorganisation.

2.4 Förderung von innovativen Projekten

Die Förderung soll die Durchführung innovativer Projekte und Aktivitäten der JO unterstützen, um sowohl Projekt- als auch Zielgruppen orientiert besondere Formen der Jugendarbeit aufzugreifen und zu erproben.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Verfahren

Für das Projekt muss mindestens einen Monat vor Beginn ein formloser Zuschussantrag eingereicht werden. Der Antrag muss enthalten:

- Dauer und zeitlichen Ablauf des Projekts
- Konzeption mit einer inhaltlichen und methodischen Auseinandersetzung, sowie der Darstellung der Beteiligung junger Menschen
- Kosten- und Finanzierungsplan mit der beantragten Zuschusssumme

Der Kreisjugendring informiert den Antragsteller, ob und in welcher Höhe sein Antrag bezuschusst werden kann.

Bei einer Bezuschussung reicht der Antragsteller spätestens zwölf Wochen nach Abschluss der Maßnahme einen Verwendungsnachweis ein. Dieser enthält:

- Abrechnung der Einnahmen und Ausgaben
- Bericht mit einer Auswertung des Projekts

Wird ein Teilprojekt oder eine Veranstaltung innerhalb des Gesamtprojekts auch über den Zuschusstitel „Veranstaltungen und Aktionen“ gefördert, dann können die dafür entstehenden Kosten nicht zusätzlich über das Gesamtprojekt bezuschusst werden.

2.5 Unterstützung in Not- und Härtefällen

Der Kreisjugendring kann in Not- und Härtefällen Zuschüsse für besondere Aufwendungen der JO vergeben. Die JO stellt dazu einen formlosen Antrag. Über die Modalitäten des weiteren Antragsverfahrens und über die Höhe des Zuschusses entscheidet der Kreisjugendring.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Zuschüsse des Bezirksjugendringes Oberbayern

Kurzinfo

Der Bezirksjugendring Oberbayern fördert auf der Grundlage des Bayerischen Kinder- und Jugendhilfegesetzes, Artikel 18 die Tätigkeit der im Bezirksjugendring zusammen geschlossenen Jugendorganisationen samt ihren Gliederungen sowie die anderen öffentlich anerkannten Träger der freien Jugendhilfe. Dies geschieht mit Mitteln und im Auftrag des Bezirks Oberbayern.

Die Förderung erfolgt durch den Bezirksjugendring Oberbayern nach eigenen Richtlinien, die vom Bezirksjugendring-Ausschuss beschlossen wurden und mit dem Bezirk abgestimmt sind.

Behindertenarbeit

Mit dieser Förderung sollen die Jugendorganisationen und die anderen öffentlich anerkannten Träger der freien Jugendhilfe in die Lage versetzt werden, einen Beitrag zur „Selbstverwirklichung in sozialer Integration“ von behinderten jungen Menschen zu leisten. Dabei sollen die Behinderten bei der Führung eines möglichst selbständigen, eigenverantwortlichen Lebens unterstützt werden.

Grundförderung der Jugendverbände

Die auf Bezirksebene tätigen Jugendverbände sollen durch die Förderung in die Lage versetzt werden, ihre anfallenden Leitungsaufgaben auf Bezirksebene wahrzunehmen. Dazu gehören insbesondere Aufgaben in Zusammenhang mit konzeptionellen und jugendpolitischen Fragestellungen, planerische Aufgaben des Verbandes sowie die damit verbundenen Erledigungen der anfallenden Verwaltungsarbeiten.

Integrative Jugendarbeit

Mit dieser Förderung sollen die Jugendverbände, Jugendringe und Jugendorganisationen in die Lage versetzt werden, einen Beitrag zur „Selbstverwirklichung in sozialer Integration“ von jungen Menschen (z.B. mit Behinderung, mit Migrationshintergrund oder ohne Ausbildungsplatz) zu leisten. Dabei sollen sie bei der Führung eines möglichst selbständigen, eigenverantwortlichen Lebens unterstützt werden. Die ehrenamtlichen Mitarbeiter/innen in den Jugendverbänden und Jugendorganisationen sollen durch Fachkräfte betreut, begleitet und beraten werden. Die Ausbildung der ehrenamtlichen Mitarbeiter/innen soll ebenfalls gefördert werden.

Internationale Jugendarbeit

Die im Bezirksjugendring zusammengeschlossenen Jugendverbände und die anderen öffentlich anerkannte Träger der freien Jugendhilfe sollen in die Lage versetzt werden, Aktivitäten im Bereich der internationalen Jugendbegegnung und Maßnahmen im Rahmen von Bezirkspartnerschaften durchzuführen. Gefördert werden Begegnungen zwischen Jugendlichen unterschiedlicher Nationalitäten, die

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

zum Verständnis der jeweiligen sozialen, kulturellen, wirtschaftlichen und politischen Verhältnisse beitragen.

Jugendkulturarbeit

Die Förderung soll die Durchführung kultureller Aktivitäten mit überörtlicher Bedeutung für und insbesondere mit Kindern und Jugendlichen initiieren bzw. ermöglichen.

Projekte & Modelle

Ziel der Förderung ist die Unterstützung von Projekten und Modellen mit überörtlicher Bedeutung, die von den Jugendverbänden und den anderen öffentlich anerkannten Trägern der freien Jugendhilfe im Bezirk Oberbayern zur Weiterentwicklung der Jugendarbeit und zur Verbesserung der Situation von Kindern und Jugendlichen in besonderen Problemlagen initiiert werden.

Kontakt

Für die Bearbeitung der Anträge und die Beratung der Antragsteller ist in der Geschäftsstelle des Bezirksjugendring Oberbayern zuständig:

Teresa Avila

Tel.: 089-54708440

Fax: 089-54708433

teresa.avila@jugend-oberbayern.de

Auf der Internetseite des Bezirksjugendringes gibt es unter www.jugend-oberbayern.de/Service die vollständigen Zuschussrichtlinien und Antragsformulare zum Herunterladen.

Zuschüsse des Bayerischen Jugendringes

Kurzinfo

Auf der Basis seines Grundverständnisses als Interessenvertretung junger Menschen sowie als Zusammenschluss von Jugendverbänden, -gemeinschaften und -initiativen nimmt der Bayerische Jugendring als freier Träger in der Rechtsform einer Körperschaft des öffentlichen Rechts (KdöR) eine Reihe öffentlicher Aufgaben wahr. Dazu gehört ganz wesentlich die finanzielle Förderung der Jugendarbeit, insbesondere aus Mitteln des Jugendprogramms der Bayerischen Staatsregierung. Die Gelder werden vom Bayerischen Jugendring nicht nur bewilligt, sondern deren Vergabe ist auch verbunden mit konzeptioneller Arbeit, Beratung und weiterführender Information.

Der Förderweg für die gemeindliche Ebene und die Kreisebene führt in der Regel über den Landesverband der jeweiligen Jugendorganisation. Es empfiehlt sich, sich dort detailliert über die gewünschte Förderung zu informieren.

Die wichtigsten Fördermöglichkeiten des Bayerischen Jugendringes sind:

Mitarbeiterbildung

Mitarbeiterbildungsmaßnahmen sind Maßnahmen in denen Mitarbeiter/-innen auf ihre Tätigkeit in der Jugendarbeit vorbereitet und hierfür weitergebildet werden.

Jugendbildungsmaßnahmen

Jugendbildungsmaßnahmen sind Bildungsveranstaltungen für Jugendliche die sich mit politischen, kulturellen und sozialen Inhalten beschäftigen.

Verdienstaufschlag

Für Teilnahme und Leitung an oder von Mitarbeiterbildungsmaßnahmen oder Sitzungen überörtlicher Verbandsorgane wird über den Bayerischen Jugendring der bei einer Freistellung durch den Arbeitgeber entstehende Verdienstaufschlag ersetzt.

Internationale Jugendarbeit

Hier werden gefördert:

- I. Jugendbegegnungen und Fachprogramme, die auf bilateralen Absprachen des Bayerischen Jugendringes (BJR) mit ausländischen Regionen oder Partnerorganisationen beruhen.
- II. Projekte der Internationalen Jugendarbeit, die von besonderer konzeptioneller Bedeutung oder aus anderen Gründen von besonderem Interesse für die Jugendarbeit sind.
- III. Jugendbegegnungen, deren Träger Schulen sind (Internationaler Schüleraustausch).

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Darüber hinaus fördert der Bayerische Jugendring noch in folgenden Bereichen, wobei die Förderprogramme teilweise zeitlich befristet sind:

- Zentrale Planungs- und Leitungsaufgaben der Landesebenen der Jugendorganisationen
- Aktionsprogramm Präventive Jugendarbeit
- Einrichtungen der Jugendarbeit
- Fachprogramm „Ausländische Kinder und Jugendliche“
- Förderung der Nachmittagsbetreuung von Schülern der Jahrgangsstufen 5 – 10
- Förderprogramm „Jugend für Demokratie und Toleranz“
- Personalkostenförderung

Kontakt

Bayerischer Jugendring, Sachgebiet Förderung, Tel.:089-51458-30
Internet: www.bjr.de/themen/foerderung

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Bundesjugendplan

Unter den Zuschussmöglichkeiten aus dem Bundesjugendplan sind für die Gemeinde- und Landkreisebene in der Regel bestenfalls Förderungen für internationale Jugendbegegnungen von Bedeutung. Die Ansprüche an die Jugendbegegnungen sind hoch und das Antragsverfahren ist aufwendig.

Das genaue Verfahren und die Fördersummen regeln die Jugendorganisationen unterschiedlich. Bei Bedarf bitte bei der jeweiligen Bundesstelle der eigenen Jugendorganisation nachfragen.

Jugend für Europa

Kurzinfo

Das Förderprogramm der Europäischen Kommission ist für die Gemeinde- und Kreisebene interessant, da es auch in diesem Bereich Projekte fördert. So können etwa auch Initiativen Jugendlicher unter bestimmten Voraussetzungen Gelder erhalten.

Das Programm richtet sich an Jugendliche im Alter zwischen 15 und 25 Jahren und will insbesondere dazu anregen:

- die Mobilität junger Menschen zu fördern
- Eigeninitiative und Kreativität zu entwickeln und auszuprobieren
- andere Kulturen kennen zu lernen
- Toleranz und Solidarität zu entwickeln
- das zusammenwachsende Europa zu erfahren und aktiv zu unterstützen
- Schlüsselqualifikationen für die persönliche und berufliche Weiterentwicklung zu erwerben

Im einzelnen fördert das Programm unter anderem:

Aktion 1 – Jugendbegegnungen

In diesem Aktionsbereich werden Projekte gefördert, bei denen es um die direkte Begegnung von Jugendgruppen aus Programmländern oder Drittländern geht.

Angesprochen sind Jugendliche zwischen 15 und 25 Jahren und insbesondere diejenigen, die sonst wenig Gelegenheit zu Austausch und Begegnung haben.

Sich zu treffen, verschiedene Themen zu diskutieren, den jeweiligen Alltag zu erfahren, das jeweils andere Land, die jeweils andere Kultur kennen zu lernen, Träume, Wünsche, Sorgen und Probleme auszutauschen und einander näher bringen, das alles können Inhalte und Ziele von Jugendbegegnungen im Rahmen des Aktionsprogramms JUGEND sein. Ablauf und Methoden sollten darauf abgestimmt werden.

Das Aktionsprogramm JUGEND legt Wert auf:

- das Vorhandensein fester Austauschpartner im Ausland
- eine partnerschaftliche Vorbereitung der Maßnahme
- die Einbeziehung der beteiligten Jugendlichen in Vorbereitung und Durchführung
- interkulturelles Lernen als wichtiger Bestandteil jeder Begegnung

Weiterhin ist es wichtig, sich darüber klar zu sein, aus welchen Ländern die beteiligten Gruppen kommen, da es unterschiedliche Antragswege für Projekte mit Programmländern oder Drittländern gibt.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

JUGEND für Europa hilft auch bei der Partnersuche in anderen Programmländern. Auf der Homepage gibt es dazu eine Kontaktbörse.

Aktion 2: Europäischer Freiwilligendienst

Mit dem Europäischen Freiwilligendienst können sich junge Leute als Freiwillige für 3 Wochen bis 12 Monaten in einem gemeinnützigen Projekt im Ausland engagieren. Geboten wird die Möglichkeit, ein anderes Land, eine andere Kultur und eine andere Sprache intensiv kennen zulernen. Nicht als Arbeitnehmer oder Zivildienstleistender, nicht als professioneller Erzieher oder Betreuer, sondern als Freiwillige/r auf Taschengeldebasis und auf begrenzte Zeit.

Für benachteiligte Jugendliche ist der Europäische Freiwilligendienst von 3 Wochen bis 6 Monate vorgesehen.

Was ist der Europäische Freiwilligendienst nicht?

Ersatz für den Wehr- oder Zivildienst

Praktikumsmöglichkeit im Rahmen einer Ausbildung oder eines Studiums

Wer kann Europäischer Freiwilliger werden?

Der Europäische Freiwilligendienst ist offen für junge Menschen im Alter zwischen 18 und 25 Jahren aus allen Programmländern und den förderfähigen Drittländern. Ein bestimmter Bildungsabschluss ist nicht Voraussetzung für die Teilnahme.

Was ist sonst noch wichtig?

Grundlage für den Einsatz im Europäischen Freiwilligendienst ist eine solide Partnerschaft zwischen dem/der jungen Freiwilligen, einer Entsendeorganisation und einer Aufnahmeorganisation. Das Entsendeprojekt kümmert sich um Auswahl, Vor- und Nachbereitung und die eigentliche Entsendung von Freiwilligen. Das Aufnahmeprojekt sorgt für die Einrichtung der Einsatzstelle, Kost und Logis, einen Sprachkurs sowie die persönliche Unterstützung und Begleitung der Freiwilligen

Aktion 3: Initiativen Jugendlicher

Kreative junge Menschen mit Initiative und Engagement für ihr Umfeld sind eine Zielgruppe, die allzu oft nicht ernst genommen und häufig, da nur wenig oder gar nicht organisiert, von Förderinstitutionen keine Aufmerksamkeit bekommen.

Das Engagement in selbstorganisierten Projekten fordert konkrete Handlungsansätze und Lösungsstrategien, fördert ein hohes Maß an Eigenverantwortung und Selbstvertrauen sowie sozialer Kompetenz. Damit trägt die Erfahrung der Projektentwicklung und -durchführung auch zur Aneignung von Schlüsselqualifikationen bei.

Das Aktionsprogramm JUGEND bietet hier zwei Wege:

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

- Es setzt einerseits eine gute Tradition aus den vergangenen EU-Förderprogrammen fort und unterstützt Jugendinitiativen als selbstorganisierte Aktivitäten einer Gruppe von jungen Menschen im Alter zwischen 15 und 25 Jahren.
- Es fördert andererseits Future Capital Projekte als individuelle Folgeaktivitäten von ehemaligen Freiwilligen nach dem Europäischen Freiwilligendienst, die ihre Erfahrungen auch nach dem Dienst nutzen und neue Ideen verwirklichen wollen.

Kontakt

JUGEND für Europa, Godesberger Allee 142-148, 53175 Bonn
Fon: 0228-9506220, Fax : 0228-9506222, E-mail: jfe@jfemail.de

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Das Deutsch-Französische Jugendwerk (DFJW)

Kurzinfo

Das Deutsch-Französische Jugendwerk (DFJW) ist eine Organisation im Dienst der deutsch-französischen Zusammenarbeit

Das DFJW fördert den Jugendaustausch zwischen

- Jugendorganisationen
- Sportvereinen
- Sprachzentren
- Berufsbildungseinrichtungen
- Standesorganisationen und Gewerkschaften
- Schulen und Universitäten
- Gemeinden
- Partnerschaftskomitees

Das DFJW hilft seinen Partnern bei finanziellen, pädagogischen und sprachlichen Fragen des Austauschs. Es unterstützt sie bei der inhaltlichen Vorbereitung und Analyse der Begegnungen, informiert und berät sie.

Förderung

Das Höchstalter der Förderung beträgt 27 Jahre und 30 Jahre für Jugendliche, die an einem Studien- oder Arbeitsaufenthalt teilnehmen.

Die Dauer der Begegnung muss mindestens fünf Tage betragen.

Je nach Art der Begegnung gewährt das DFJW Zuschüsse für

- Fahrtkosten
- Aufenthaltskosten
- Programmkosten
- Kosten für Dolmetscher, Sprachlehrer oder Moderatoren
- Verwaltungs- und Personalkosten
- Vorbereitungstreffen

In der Regel ermöglichen diese verschiedenen Zuschüsse, einen Teil der Begegnung zu finanzieren.

Förderungsverfahren

Die Organisatoren eines Austauschs bereiten eine Begegnung vor und reichen beim DFJW die entsprechenden Unterlagen ein.

Der Antrag enthält ein detailliertes Programm und eine Aufstellung der voraussichtlichen Kosten. Er muss beim DFJW drei Monate vor Beginn der Begegnung eingehen. Wenn der Antrag den Förderungskriterien entspricht, überweist das DFJW eine Anzahlung in Höhe von ca.60 % des Zuschusses.

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Nach der Begegnung schickt der Organisator einen Verwendungsnachweis an das DFJW, dem neben einem detaillierten Bericht die Teilnehmerliste und verschiedene Belege beigefügt sind. Das DFJW überweist anschließend den Rest des zu zahlenden Zuschusses. Das DFJW prüft die Verwendung seiner Zuschüsse und achtet gleichzeitig darauf, dass diese seiner Orientierungen entsprechend vergeben werden.

Kontakt

DFJW - Molkenmarkt 1, D-10179 Berlin
Tel. +30/288 757-0 - Fax 030 - 288 757-88
Internet: www.dfjw.org

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)

Kurzinfo

Die Hauptaufgabe des DPJW ist die Förderung des deutsch-polnischen Schüler- und Jugendaustausches.

Die wichtigsten Förderbereiche sind:

- Begegnungen zwischen jungen Deutschen und Polen
- Praktika
- Fortbildungsveranstaltungen
- Gedenkstättenfahrten
- Publikationen, Medien usw.
- Sprachkurse
- Journalistenprogramm
- Tagungen und Seminare, die der Information und Fortbildung im Bereich der deutsch-polnischen Zusammenarbeit dienen.

Förderung

Die Maßnahmen sollen vom Konzept so gestaltet sein, dass es zur Begegnung zwischen den Partnern kommt. Im Verlauf der Begegnung soll die Idee des interkulturellen Austausches besonders verwirklicht werden. Aus dem vorgelegten Programm muss die pädagogische Realisierung der Ziele der Begegnung erkennbar sein.

Art und Inhalt der Maßnahmen müssen sich an den Zielen des DPJW orientieren und sollen die Mitwirkung der Jugendlichen/ jungen Erwachsenen, auch bei Vor- und Nachbereitung von Austauschveranstaltungen, gewährleisten.

Es muss ein Partner vorhanden sein, mit dem ein Austausch, eine Begegnung oder ein gemeinsames Projekt praktiziert oder angestrebt wird. Maßnahmen in Polen und Deutschland sollen in einem ausgewogenen Verhältnis stehen.

Zuschüsse werden ausschließlich als Projektförderung zur Deckung von Ausgaben des Zuwendungsempfängers für abgegrenzte Vorhaben vergeben. Die Zuschüsse werden in der Regel als Teilfinanzierung gegeben.

Es können Vorhaben in Polen und in Deutschland gefördert werden

In der Regel erfolgt der Zuschuss in Form der Festbetragsfinanzierung. Die Festbeträge werden bis zu den Höchstbeträgen ohne Nachweis der tatsächlich entstandenen Kosten gewährt, weil davon ausgegangen wird, dass die Aufwendungen den Zuschuss überschreiten.

Das DPJW fördert folgende Arten und Formen des allgemeinen Jugendaustauschs:

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Gemeinsame Veranstaltungen mit Begegnungscharakter (Jugendbegegnungen)

- Gemeinsame Veranstaltungen wie Seminare über politische, gesellschaftliche, soziale, kulturelle und geschichtliche Themen, insbesondere zu Geschichte, Gegenwart und Zukunft der gegenseitigen Beziehungen und Zusammenarbeit sowie Gruppenbegegnungen mit Sprachprogrammen für beide Seiten.
- Gemeinsame Veranstaltungen zur Erweiterung des Wissens der Jugendlichen/ jungen Erwachsenen über das Partnerland.
- Gemeinsame Veranstaltungen auf dem Gebiet der kulturellen und sportlichen Jugendbildung.
- Gemeinsame bildungsorientierte Veranstaltungen zur Bereicherung des beruflichen Wissens und der beruflichen Qualifikation von Jugendlichen/ jungen Erwachsenen.
- Freiwillige gemeinsame Arbeit zum Wohle der Jugend und zur Erfüllung am Gemeinwohl orientierter sozialer Aufgaben.
- Gemeinsame Jugendbegegnungen im Rahmen von Partnerschaften und der Zusammenarbeit zwischen Städten und anderen Gebietskörperschaften.
- Andere Formen, insbesondere Vorbereitungsseminare und Nachbereitungsseminare von Veranstaltungen im jeweils eigenen Land.

Fachprogramme

Das DPJW fördert zur Intensivierung und Qualifizierung der Zusammenarbeit der Organisationen und Institutionen des Jugendaustausches Informations- und Fortbildungsveranstaltungen nichtöffentlicher und öffentlicher Träger für Fachkräfte des Jugendaustauschs sowie Hospitationen und Sprachkurse, Trägerkonferenzen, themenbezogene Fortbildungsveranstaltungen, Arbeitstagungen.

An den Fachprogrammen können haupt-, neben- und ehrenamtliche Fachkräfte des Jugendaustauschs, Jugendgruppenleiterinnen/ Jugendgruppenleiter und Mitarbeiterinnen/ Mitarbeiter der internationalen Jugendaustauschorganisationen sowie leitende Personen des Jugendaustausches und der Jugendarbeit teilnehmen.

Andere Programmarten

- Vorhaben im grenznahen Raum
- Gedenkstättenfahrten
- Trilaterale Programme
- Wettbewerbe, die der Realisierung der Ziele des DPJW dienen.
- Herausgabe von Informationsmaterialien
- Modellmaßnahmen

Kontakt

Deutsch-Polnisches Jugendwerk, Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam
Tel.: 0331-28479-0, Fax: 0331-297527
www.dpjw.org

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Koordinierungszentrum deutsch-tschechischer Jugendaustausch - Tandem

Kurzinfo

Tandem koordiniert den grenzüberschreitenden Jugendaustausch zwischen Deutschland und Tschechien. Es unterstützt Lehrer/innen und Jugendleiter/innen mit Interesse am Nachbarland. Tandem arbeitet bundesweit und grenzüberschreitend. Es koordiniert und vernetzt Projekte der deutsch-tschechischen Jugendbegegnung. Das Koordinierungszentrum in Regensburg wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie von den Freistaaten Bayern und Sachsen finanziert. Die Trägerschaft liegt beim Bayerischen Jugendring, Körperschaft des öffentlichen Rechts (KdöR), vertreten durch den Präsidenten Matthias Fack. Der gemeinnützige Bayerische Jugendring untersteht als Körperschaft des öffentlichen Rechts der Rechtsaufsicht des Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration.

Förderung

Das Koordinierungszentrum in Regensburg vergibt im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend die Sondermittel "Tschechische Republik" aus dem Kinder- und Jugendplan des Bundes. Mit diesen Geldern können deutsch-tschechische Jugendbegegnungen im Rahmen der außerschulischen Jugendarbeit mit unterschiedlichsten thematischen Schwerpunkten gefördert werden.

Außerschulischer Jugendaustausch

Die Förderung von deutsch-tschechischen Begegnungsprogrammen aus KJP-Mitteln ist an bestimmte Voraussetzung geknüpft. Neben der Orientierung an den allgemeinen Zielen der internationalen Jugendarbeit sind dies insbesondere:

- die Berücksichtigung des Prinzips der Ausgewogenheit für die Zahl der Begegnungsmaßnahmen im In- und Ausland sowie bei der Zusammensetzung der Teilnehmergruppe (bei bilateralen Programmen sollen die Teilnehmerzahlen ausgeglichen, bei multilateralen Maßnahmen angemessen sein)
- nach Möglichkeit eine gemeinsame Vorbereitung und Auswertung der Begegnung mit der Gruppe,
- die gemeinsame Abstimmung zwischen den Partnergruppen über Teilnehmerkreis, Programminhalte, Lernziel und Themen,
- die Leitung durch erfahrene und qualifizierte Kräfte,
- die Mindestdauer von fünf Programmtagen (ohne An- und Abreisetag) bei Jugendbegegnungen.

Jugendverbände, die einer Zentralstelle angeschlossen sind oder einem bundesweit vertretenen Dachverband angehören, können ihre Anträge auf Förderung nur dort einreichen (Zentralstellenverfahren).

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Träger der Jugendarbeit in Bayern, die keiner Zentralstelle und keinem Dachverband angeschlossen sind, wenden sich an den
Bayerischen Jugendring (BJR)
Herzog-Heinrich-Str. 7 80336 München
Tel.: 089-5145851 Fax: 089-5145888

Die TeilnehmerInnen der Jugendbegegnungen müssen mindestens 12 Jahre alt und dürfen nicht älter als 26 Jahre sein. Ausgenommen von der Altershöchstgrenze sind Fachkräfte der Jugendarbeit sowie LeiterInnen und Begleitpersonen der Maßnahme.

Für Programme in der Tschechischen Republik kann den deutschen TeilnehmerInnen ein Zuschuss zu den Fahrtkosten bewilligt werden. Aufenthaltskosten im Zielland werden nicht bezuschusst.

Für Programme mit tschechischen Jugendlichen in Deutschland können pauschale Tagessätze für deutsche *und* tschechische TeilnehmerInnen sowie Zuschüsse zu den Dolmetscher- bzw. Sprachmittlerkosten gewährt werden.

Kontakt

Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch-Tandem,
Maximilianstr. 7, 93047 Regensburg
Tel.: 09 41/58 55 70, Fax: 0941/58 55 722,
Internet: www.tandem-org.de

2. Gesetzliche Verpflichtung, kein Almosen - Zuschüsse

Stichwortverzeichnis

Aktionsprogramm Präventive Jugendarbeit	30	Höchstalter der Jugendlichen	5
Aktivitätenförderung	5, 6	Initiativen Jugendlicher	33
Belege	10	Internationale Jugendarbeit	29
Bundesjugendplan	31	Jahresabschluß	10
Deutsch-Französisches Jugendwerk	35	Jugend für Europa	32
Deutsch-Polnisches Jugendwerk	37	Jugendbegegnungen	32
Ebenenfinanzierung	3	Jugendbildungsmaßnahmen	29
Eigenes Jugendkonto, Finanzverantwortlicher ..	9	Jugendhilfe	2
Einrichtungen der Jugendarbeit	30	Kassenbuch	9
Einzelaktivitäten mit Tagessätzen	4	Koordinierungszentrum deutsch-tschechischer Jugendaustausch - Tandem	39
Erwachsenenorganisation	1	Kurzinfo	1
Europäischer Freiwilligendienst	33	Mitarbeiterbildung	29
Fachprogramm „Ausländische Kinder und Jugendliche	30	Personalkostenförderung	30
Finanzplanung	9	Pflichtaufgaben	2
Förderprogramm „Jugend für Demokratie und Toleranz	30	Subsidiarität	2
Förderung der Internationalen Jugendbegegnung / Bezirkspartnerschaften ..	28	überörtliche Träger	3
Förderung der Nachmittagsbetreuung von Schülern der Jahrgangsstufen 5 – 10	30	Umgang mit den Zuschüssen der Gemeinden	9
Förderung durch den Kreisjugendring	11	Unkostenpauschale für Jugendleiter/innen ...	6, 8
Förderung durch die Gemeinde/Stadt	4	Unkostenpauschalen	5
Förderung von Behindertenarbeit - Begegnungsmaßnahmen und Freizeiten	27	Unkostenpauschalen an Jugendleiter	4
Förderung von Behindertenarbeit - regelmäßige Aktivitäten und Fachkräfte	27	Verdienstausschlag	29
Förderung von Jugendkulturarbeit	27	Vorrangs der freien Träger	2
Förderung von Projekten und Modellen	27	Zentrale Planungs- und Leitungsaufgaben der Landesebenen der Jugendorganisationen	30
Fortbildung von Mitarbeitern	3	Zuschussantrag	9
Gesetzliche Grundlagen der Förderungen	2	Zuschüsse der Gemeinden	6
Grundförderung der Jugendverbände	27	Zuschüsse des Bayerischen Jugendringes	29
Grundstockförderung	4, 5, 6	Zuschüsse des Bezirksjugendringes Oberbayern ..	27
Grundstockförderung für Jugendorganisationen ..	8	Zuschussrichtlinien der Stadt Dachau	7
Haushaltsrecht	2	Zuschussrichtlinien des KJR Dachau	12

Inhaltsverzeichnis

Zweck und Aufgaben der Jugendringe	3/1
Aufbau des Bayerischen Jugendringes	3/2
Struktur des Kreisjugendringes Dachau	3/3
Personen und Tätigkeiten beim KJR Dachau	3/4
Ansprechpartner der Jugendorganisationen im Landkreis Dachau	3/8
Satzung des Bayerischen Jugendringes	3/10
Geschäftsordnung des KJR Dachau	3/14

Zweck und Aufgaben der Jugendringe

Gemeinsam erreichen wir mehr!

Die Jugendorganisationen schließen sich im Bayerischen Jugendring zusammen, um sich gemeinsam für ihre eigenen Interessen und die Interessen aller Kinder und Jugendlicher einzusetzen.

Die "Einheit der Vielheit", die Solidarität über die verbandsspezifischen und weltanschaulichen Prägungen hinaus wird ermöglicht durch ein gemeinsames Grundverständnis. Zu den von allen geteilten Prinzipien der Jugendarbeit zählen die Ehrenamtlichkeit und Selbstorganisation junger Menschen sowie die Interessenvertretung in demokratischen Gremien.

Folgende Themen sind den Jugendorganisationen darüber hinaus gemeinsam wichtig:

- Erhalt der natürlichen Lebensgrundlagen
- Einsatz gegen Rassismus, Ausländerfeindlichkeit und Nationalismus
- Stärkung des Ehrenamtes
- Mitgestaltung der freiheitlichen und demokratischen Gesellschaft
- Abbau geschlechtsspezifischer Benachteiligungen

Der Bayerische Jugendring hat einen besonderen Rechtsstatus: Er ist eine Körperschaft des öffentlichen Rechts und nimmt in dieser Eigenschaft die Aufgaben des Landesjugendamtes im Bereich der Jugendarbeit wahr.

Wie kam es zur Gründung des Bayerischen Jugendringes (BJR)

Nach dem Ende der Nazi Herrschaft 1945 bildeten sich in den Landkreisen Jugendkomitees, sogenannte Kreisjugendausschüsse.

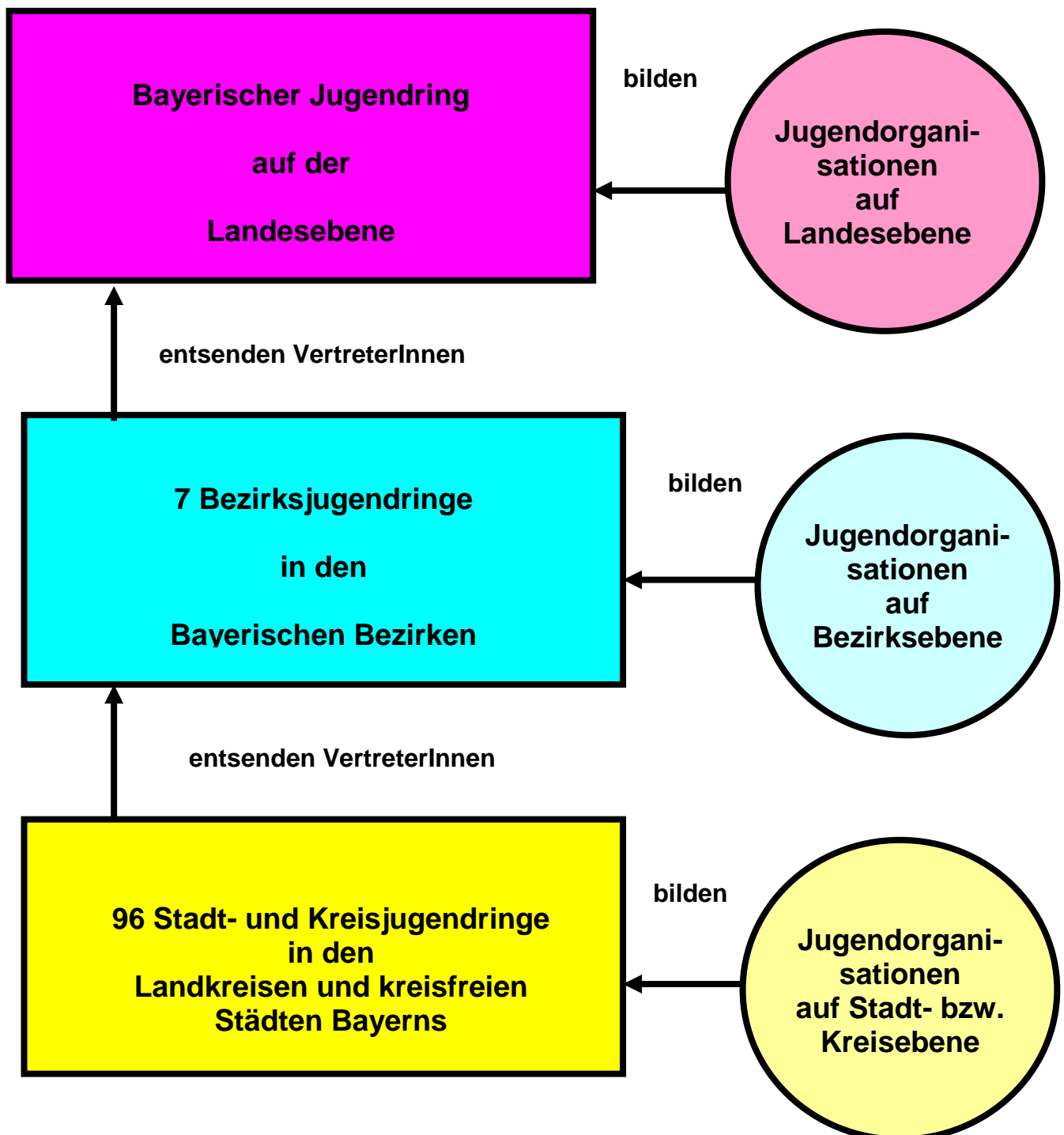
1946 wurde auf bayerischer Ebene der Landesjugendausschuss gegründet, aus dem ein Jahr später der Bayerische Jugendring hervorging. Dabei schlossen sich Jugendverbände, Schulgemeinschaften und Jugendgruppen aus freiem Willen zusammen, um alle gemeinsamen Aufgaben der Jugendarbeit wahrzunehmen. Schwerpunkte waren damals die Kinder- und Jugenderholung, der Ausbau von Zeltplätzen und Jugendherbergen, sowie die Schulung ehrenamtlicher Helfer und Jugendleiter.

Auch heute sehen es die Jugendorganisationen als ihr Ziel, im Rahmen der Jugendringe ein breites Spektrum der Jugendarbeit zu fördern und auch selbst umzusetzen.

Ausführlich kann man Zweck und Aufgaben des BJR in der Satzung nachlesen.

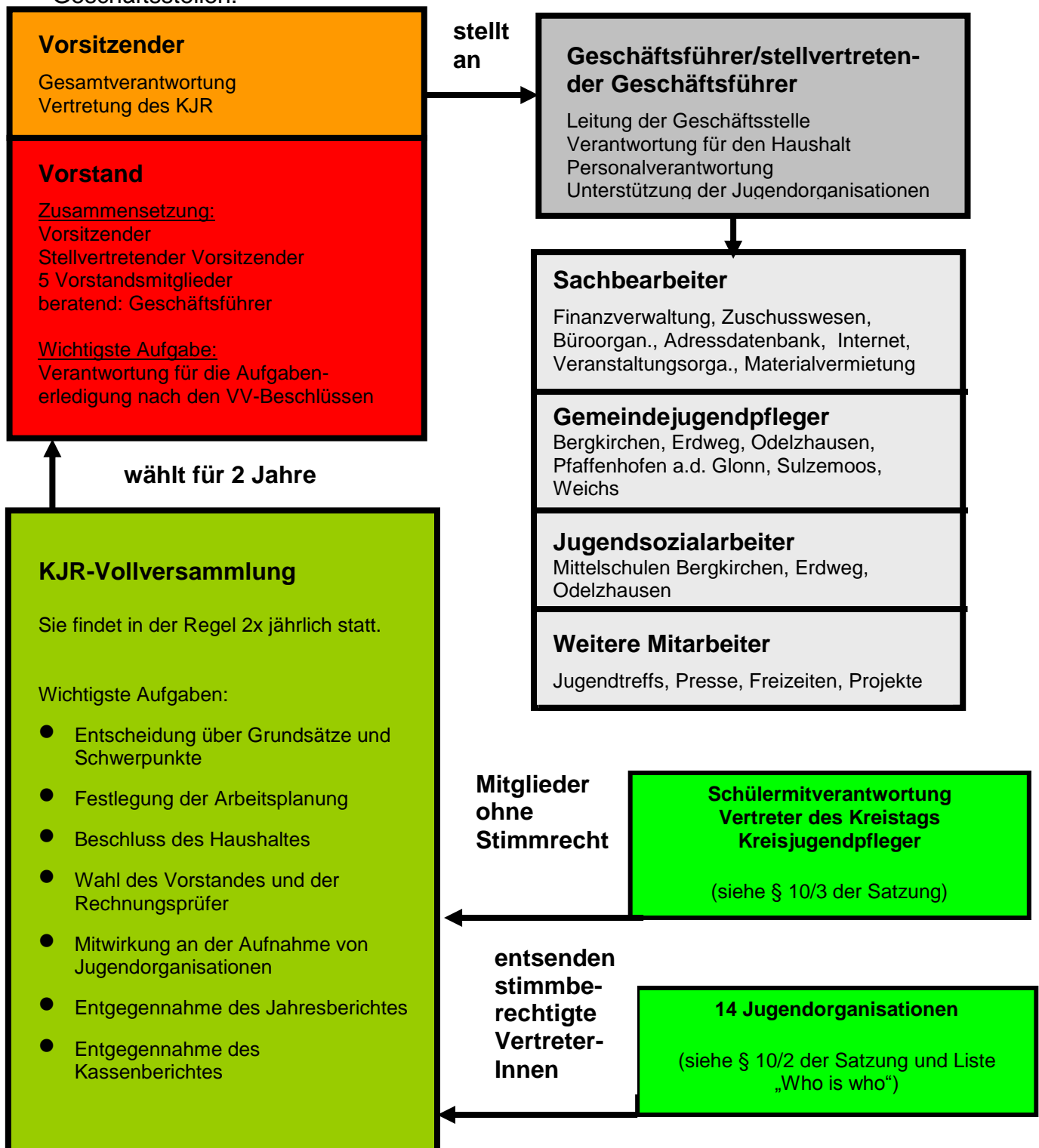
Aufbau des Bayerischen Jugendringes

Der Bayerische Jugendring ist eine Körperschaft des öffentlichen Rechts. Die Bezirks- und Kreisjugendringe sind Gliederungen des Bayerischen Jugendringes.



Struktur des Kreisjugendringes Dachau

Die Landesebene des Bayerischen Jugendringes und die Bezirksjugendringe sind ähnlich wie der KJR strukturiert. Unterschiede bestehen bei den Bezeichnungen der Gremien und deren Zusammensetzung, sowie bei der personellen Ausstattung der Geschäftsstellen.



Personen und Tätigkeiten beim KJR Dachau

Erreichbar ist die KJR-Geschäftsstelle unter

Telefon: 08131 – 79244 (Sachbearbeiterin) oder
08131 – 2717041 (Sachbearbeiterin) oder
08131 - 6665753 (Geschäftsführer)
Fax: 08131 - 72398
Email: email@kjr-dachau.de
Internet: www.kjr-dachau.de

Wenn Sie persönlich vorbeikommen wollen:

Die Geschäftsstelle liegt im Bereich der Dachauer Altstadt
an der Mittermayerstraße 22-24
Die aktuellen Öffnungszeiten: siehe www.kjr-dachau.de

In unserer Geschäftsstelle treffen Sie entweder unseren Geschäftsführer oder eine unserer Sachbearbeiterinnen an.

Geschäftsführer: Ludwig Gasteiger
Sachbearbeitung: Karin Käser
Margit Saeger

Von ihnen können Sie folgende Dienstleistungen erhalten:

- ❖ Informationen zur Beantragung einer Jugendleiter-Card
- ❖ Beratung und Anträge für Zuschüsse im kommunalen Bereich
- ❖ Anmeldungen zu den Freizeiten und Fortbildungen des KJR
- ❖ Reservierung von Vermietmaterial
- ❖ Informationen zu Veranstaltungen für junge Menschen (Ferienfreizeiten usw.)

Unser Geschäftsführer kümmert sich um

- ❖ Beratung der JugendleiterInnen (z.B. Pädagogische Fragen, Programmgestaltung, Rechtliche Belange)
- ❖ Beratung bei Zuschüssen des Landes, Bundes und aus Mitteln der Europäischen Union
- ❖ Unterstützung bei der Suche nach Zeltplätzen, sowie von Übernachtungs- und Tagungshäusern
- ❖ Unterstützung bei der Gründung von Jugendräten
- ❖ Ausstellung einer Bescheinigung über die Tätigkeit als JugendleiterIn als Anlage zum Schulzeugnis
- ❖ Informationen zum Jugendschutzgesetz
- ❖ Gemeindliche Jugendarbeit
- ❖ Jugendsozialarbeit an Hauptschulen

Der Vorstand des KJR ist für die Umsetzung der Beschlüsse unserer Vollversammlung zuständig.

Er arbeitet die einzelnen Projekte und Veranstaltungen aus und legt fest, in welcher Reihenfolge sie angegangen werden. Die unmittelbare Umsetzung übernimmt in der Regel dann unser Geschäftsführer.

Der Vorstand setzt sich zurzeit so zusammen:

Name	Funktion	Verband
Stephan Batteiger	Vorsitzender	Sportjugend
Tobias Thalmeier	Stellv. Vorsitzender	DPSG
Agata Michna	Beisitzer	Ohne Verbandsmandat
Christoph Reith	Beisitzer	BDKJ
Lutz Brack	Beisitzer	Evangelische Jugend
Stefan Huber	Beisitzer	BDKJ
Berkay Kengeroglu	Beisitzer	Ohne Verbandsmandat

Der KJR Dachau befasst sich u.a. mit folgenden Projekten und Veranstaltungen

- ❖ Projekt Partnerschaft für Demokratie
- ❖ Projekt Integration von jungen Flüchtenden
- ❖ Fortbildungen für JugendleiterInnen und BetreuerInnen
- ❖ Ferienfreizeiten
- ❖ Internationale Jugendbegegnung
- ❖ Jugendpartnerschaft mit Oswiecim/Polen
- ❖ Veranstaltungen für Jugendliche zu politischen Themen
- ❖ Infomappe für JugendleiterInnen
- ❖ Fachtagungen für die Jugendreferenten der Gemeinderäte
- ❖ Pressearbeit für die Jugendorganisationen
- ❖ Kommunale Jugendhilfeplanung
- ❖ Weiterentwicklung der Jugendarbeit im Landkreis
- ❖ Materialvermietung
- ❖ Gemeindejugendarbeit
- ❖ Jugendsozialarbeit an Mittelschulen

Für die Umsetzung der Veranstaltungen und Projekte beschäftigt der KJR Dachau noch folgende MitarbeiterInnen:

Mitarbeiter des Projektes Partnerschaft für Demokratie:	Dr. Robert Philippsberg
Materialwart:	Ferdinand Pohl
Pressearbeit:	Astrid Rötzer, Bastian Brummer, Dennis Hilla
Leitung des Sommerzeltlagers:	Matthias Aßenmacher, Jana Rozarova
Leitung der Pfingstfreizeit:	Agata Michna, Christian Prantl

Folgende MitarbeiterInnen des KJR Dachau sind in den Gemeinden beschäftigt:

Gemeindejugendpfleger/in Bergkirchen:	Johannes Bockermann Stephanie Bernhard
Gemeindejugendpfleger Erdweg:	Janusz Rys
Gemeindejugendpflegerin Odelzhausen:	Ramona Kitzinger
Gemeindejugendpflegerin Pfaffenhofen a.d. Glonn:	Heidi Belz
Gemeindejugendpflegerin Sulzemoos:	Bianca Bänisch
Gemeindejugendpflegerin Weichs:	Elisabeth Moor
Jugendsozialarbeiterinnen an der Mittelschule Bergkirchen:	Sabine Welsch Doris Mayr de Septis
Jugendsozialarbeiterinnen an der Mittelschule Odelzhausen:	Sabine Brenninger Stefanie Pirs
Jugendsozialarbeiterin an der Mittelschule Erdweg	Kathrin Metzger
Zusätzlich mehrere MitarbeiterInnen für die Jugendtreffs	

3. KJR – Was ist das?

Ansprechpartner der Jugendorganisationen im Landkreis

<i>Jugendorganisation</i>	<i>Ansprechpartner</i>	<i>Telefon/E-Mail</i>
Bund d. Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ)	Kath. Jugendstelle	08131 - 81845 info@jugendstelle-dachau.de
Deutsche Beamtenbundjugend Bayern	Wolff Sandra	0173-5443050 wolff@dbbjb.de
Deutsche Pfadfinderschaft St. Georg Stamm Anjo II	Hofner Sebastian	sebastian-hofner@gmx.de
DITIB Jugend Dachau (Türkisch-Islamische Gemeinde zu Dachau e.V.)	Denel Nilüfer	0176 - 30482850 n_denel@t-online.de
Evangelische Jugend Friedenskirche, Korneliuskirche und Gnadenkirche	Halbauer Enrico	08131 - 3189246 enrico.halbauer@elkb.de
Fischerjugend	Lachmann Armin	08136 - 893197 armin.lachmann@tum.de
Gewerkschaftsjugend im DGB	Bormann Nicole	089 – 51700-107 nicole.bormann@dgb.de
Jugend des Technischen Hilfswerks	Renoth Philipp	01523 - 178757 philipp.renoth@thw-dachau.de

3. KJR – Was ist das?

Jugendorganisation Bund Naturschutz	Weinbacher Gerda	08131 - 352588 gerda.weinbacher@gmx.de
Jungbauernschaft	Rauch Sebastian	0151 - 57924496 rauchsebastian@t-online.de
Jugendrotkreuz	Berger Marvin	0175 - 2402193 marvin.berger.95@googlemail.com
Muckerl-Bühne Jugend	Graefe Jeanne	0176 - 80538535 jeanne.graefe@gmx.de
Sportjugend im BLSV	Uhlemann René	0177 – 6166863 kjl@bsj-dachau.de
Trachtenjugend d´Ampertaler Dachau	Wittmann Evi	089 - 8124366 kema-druck@t-online.de
Trachtenjugend Glonntaler-Petershausen	Herzog Cornelia	08441 – 72701 Con.herz@web.de

Satzung des Bayerischen Jugendringes

Vorwort

Die Satzung des Bayerischen Jugendringes legt die Aufgaben der Jugendarbeit und die Arbeitsweise der Jugendringe fest.

Der Bayerische Jugendring hat 2017 eine neue Satzung beschlossen. Die vollständige Satzung finden Sie unter <https://www.bjr.de/ueber-uns/ziele/satzung.html>.

Präambel

Jugendverbände, Jugendgruppen, Schul- und Hochschulgemeinschaften des Landes Bayern schließen sich aus freiem Willen zum Bayerischen Jugendring zusammen, um in Einmütigkeit alle gemeinsamen Aufgaben der Jugendarbeit durchzuführen.

Grundlage des Jugendrings ist die Anerkennung des eigenen Wertes der einzelnen Jugendgemeinschaften ohne Rücksicht auf politische, religiöse, klassenmäßige oder rassische Unterschiede.

Alle Arbeit soll getragen sein von der Liebe zu Deutschland und von der Bereitschaft, alles zu tun, was dem Frieden und der Verständigung aller Völker dient.

Als verantwortliche Mitglieder der dem Bayerischen Jugendring angeschlossenen Gruppen, Verbände, Schul- und Hochschulgemeinschaften verpflichten wir uns, die Jugend im Geist der Freiheit und der Demokratie zu erziehen. Den Zwang zum Waffendienst und jeden Krieg lehnen wir ab. Wir appellieren damit an die Friedensbereitschaft der Jugend der ganzen Welt.

Wir sind bereit, mit unserer ganzen Kraft und Verantwortungsfreude am demokratischen Aufbau unseres Staates und seiner sozialen und kulturellen Gestaltung mitzuarbeiten. Wir wehren uns insbesondere gegen jede Form einer Diktatur.

Notwendige Auseinandersetzungen führen wir in offener Weise unter Achtung der Überzeugung und der Ehre des anderen.

Beschlossen vom Hauptausschuss des Bayerischen Jugendrings im April 1947

Wesen und Aufgaben

§ 1 Name, Rechtsform, Sitz

Der Bayerische Jugendring ist ein freiwilliger Zusammenschluss von Jugendorganisationen und ist anerkannter Träger der freien Jugendhilfe in Bayern. Er hat die Rechtsform einer Körperschaft des öffentlichen Rechts mit Sitz in München.

§ 2 Zweck

(1) Zweck des Bayerischen Jugendrings ist es, durch Jugendarbeit und Jugendpolitik sich für die Belange aller jungen Menschen in Bayern einzusetzen. Er sucht dazu

3. KJR – Was ist das?

die Zusammenarbeit mit Verbänden, öffentlichen Stellen, Institutionen und Organisationen, die in diesen Bereichen wirken.

- (2) Der Bayerische Jugendring verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke.

§ 3 Aufgaben

- (1) Aufgabe des Bayerischen Jugendrings auf allen Ebenen ist es im Besonderen,

a) dazu beizutragen, dass die jungen Menschen zur Entfaltung und Selbstverwirklichung ihrer Persönlichkeit befähigt werden, wobei die unterschiedlichen Lebenslagen der Geschlechter zu berücksichtigen sind;

b) junge Menschen zur aktiven Mitgestaltung der freiheitlichen und demokratischen Gesellschaft zu befähigen, insbesondere durch Förderung des verantwortlichen und selbständigen Handelns, des kritischen Denkens sowie des sozialen und solidarischen Verhaltens;

c) das gegenseitige Verständnis und die Bereitschaft zur Zusammenarbeit in der Gesellschaft und in den Bildungsbereichen, insbesondere bei der jungen Generation, zu fördern;

d) die Interessen der jungen Menschen und die gemeinsamen Belange der Mitgliedsorganisationen in der Öffentlichkeit, insbesondere gegenüber Parlamenten, Regierungen und Behörden zu vertreten und die Eigenständigkeit und Leistungsfähigkeit der Jugendorganisationen zu unterstützen;

e) die internationale Begegnung und Zusammenarbeit zu pflegen und zu fördern;

f) einem Aufleben militaristischer, nationalistischer, rassistischer und totalitärer Tendenzen entgegenzuwirken;

g) sich für den Erhalt der natürlichen Umwelt einzusetzen, dazu beizutragen, dass junge Menschen lernen, umweltbewusst zu leben, und sie zu motivieren, jetzigen wie zukünftigen Schädigungen der Umwelt entgegenzuwirken;

h) sich für den Abbau geschlechtsspezifischer Benachteiligungen einzusetzen sowie Chancengleichheit und gleichberechtigte Teilhabe von Mädchen, jungen Frauen, Jungen und jungen Männern zu fördern;

i) junge Menschen durch Angebote der Jugendarbeit in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu fördern und benachteiligten oder von Benachteiligungen bedrohten Kindern und Jugendlichen Unterstützung anzubieten.

3. KJR – Was ist das?

- (2) Diese Aufgaben werden insbesondere wahrgenommen:
- a) durch konzeptionelle Förderung der Bildungsaufgaben der Mitgliedsorganisationen, insbesondere der politischen, sozialen, kulturellen und sportlichen Bildung;
 - b) durch gemeinsam durchgeführte Aktivitäten einschließlich Anregung und Unterstützung von Aktionen der einzelnen Mitgliedsorganisationen;
 - c) durch Schaffung, Bereitstellung und Unterstützung gemeinsamer Angebote und Einrichtungen;
 - d) durch Planung und Bedarfsfeststellung mit dem Ziel, durch Einwirken auf Staat und Kommunen Voraussetzungen für Jugendarbeit zu schaffen;
 - e) durch Übernahme von staatlichen bzw. kommunalen Aufgaben zur Förderung junger Menschen, insbesondere im Rahmen des Kinder- und Jugendhilferechts.

Aufbau

§ 8 Gliederung, Aufsicht

- (1) Gliederungen des Bayerischen Jugendrings sind:
- a) die Stadt-/Kreisjugendringe in den kreisfreien Städten und Landkreisen. Sie führen die Bezeichnung "Stadt-/Kreisjugendring ... des Bayerischen Jugendrings, Körperschaft des öffentlichen Rechts";
[...]
- (2) Stadt-/Kreisjugendringe und Bezirksjugendringe gestalten eigenverantwortlich und selbständig ihre Angelegenheiten im Rahmen der Satzung und der Geschäftsordnung. Sie führen in ihrem Gebietsbereich Aufgaben des Bayerischen Jugendrings durch.
[....]

1. DER STADT-/KREISJUGENDRING

§ 9 Organe

Organe des Stadt-/Kreisjugendrings sind:

- a) die Vollversammlung
 - b) der Vorstand.
- [....]

§ 11 Aufgaben der Vollversammlung

- (1) Die Vollversammlung gestaltet die Grundlagen der Tätigkeit des Stadt-/Kreisjugendrings im Stadt-/Kreisgebiet im Rahmen der Satzung des Bayerischen Jugendrings.
 - (2) Aufgaben der Vollversammlung sind:
 - a) Festlegung der Arbeitsplanung, Entwicklung von Grundsätzen und Entscheidung über Schwerpunkte für die Tätigkeit des Stadt-/Kreisjugendrings sowie allgemeine Aufträge für die Tätigkeit an den Vorstand;
 - b) Stellungnahme zu jugendpolitischen Fragen;
- [....]

§ 16 Geschäftsordnung

Jeder Stadt-/Kreisjugendring beschließt eine Geschäftsordnung entsprechend der vom Hauptausschuss verbindlich für alle Gliederungen erlassenen Grundsatz-Geschäftsordnung.

[....]

IV. Schlussbestimmungen

§ 34 Staatsaufsicht

Der Bayerische Jugendring untersteht als Körperschaft des öffentlichen Rechts der Rechtsaufsicht des für die Jugendarbeit zuständigen Bayerischen Staatsministeriums, bei Übertragung von Staatsaufgaben auch der Fachaufsicht.

§ 35 Rechnungsprüfung

- (1) Dem Bayerischen Obersten Rechnungshof steht das Recht zur Überprüfung im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen zu.
 - (2) Die Rechnungsprüfung gemäß Artikel 109 Abs. 2 der Bayerischen Haushaltsordnung wird durch die Innenrevision des Bayerischen Jugendrings durchgeführt, die hierbei an Weisungen der Organe des Bayerischen Jugendrings nicht gebunden ist.
- [....]

§ 38 Inkrafttreten

Diese Satzung tritt am 01.08.2017 in Kraft.
Zum gleichen Zeitpunkt tritt die bisher gültige Satzung außer Kraft.

Geschäftsordnung des KJR Dachau

Die Vollversammlung des KJR Dachau hat gemäß § 16 der Satzung des Bayerischen Jugendrings am 14.11.2017 eine neue Geschäftsordnung beschlossen.

Diese finden Sie unter: www.kjr-dachau.de/ueber-uns.

5. Ansprechpartner und Beratungsstellen für die Jugendarbeit

Inhaltsverzeichnis

Kreisjugendring und Jugendorganisationen	5/1
Jugendarbeit in den Gemeinden	5/3
Gemeindeverwaltungen	5/4
Landratsamt, Beratungsstellen und Hilfsdienste	5/5
Notrufnummern und überregionale Kontakte	5/6
Koordinierungs- und Fachstelle der Partnerschaft für Demokratie	5/7

5. Ansprechpartner und Beratungsstellen für die Jugendarbeit

Kreisjugendring und Geschäftsstelle

JugendleiterInnen können mit ihren Fragen und Anliegen zum Kreisjugendring (KJR) kommen. Der KJR-Geschäftsführer Ludwig Gasteiger gibt Tipps und Informationen zu allen Bereichen der Jugendarbeit.

Ansprechpartner in der Geschäftsstelle, Mittermayerstraße 22-24 in 85221 Dachau sind:

- ❖ Ludwig Gasteiger: Telefonisch 08131/66 65 753, Mail: gasteiger@kjr-dachau.de
- ❖ Karin Käser: Telefonisch 08131/27 17 041, Mail: kaeser@kjr-dachau.de
- ❖ Margit Saeger: Telefonisch 08131/79 2 44, Mail: saeger@kjr-dachau.de

Öffnungszeiten der Geschäftsstelle unter www.kjr-dachau.de

Nach Vereinbarung sind selbstverständlich auch Termine außerhalb der Öffnungszeiten möglich.

Jugendorganisationen

In jeder Jugendorganisation gibt es eine oder mehrere Personen, an die sich JugendleiterInnen mit ihren Anliegen wenden können. Sie helfen gerne weiter und lassen keinen Ehrenamtlichen im Regen stehen. Sie nehmen sich auch Zeit, wenn es „einmal brennt“ oder ein Jugendleiter loswerden will, was ihm alles auf dem Herzen liegt.

Gehen Sie auf ihre Verantwortlichen zu! Sie werden sich über ihr Interesse freuen und Zeit für Sie haben.

Bei den jeweiligen Jugendorganisationen können Sie ansprechen:

Organisation	Name	Kontakt
Bund d. Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ)	Kath. Jugendstelle	08131-81845 info@jugendstelle-dachau.de Gottesackerstraße 17, 85221 Dachau
Deutsche Beamtenbundjugend Bayern	Wolff Sandra	0173-5443050 wolff@dbbjb.de
Deutsche Pfadfinderschaft St. Georg Stamm Anjo II	Hofner Sebastian	sebastian-hofner@gmx.de Heuweg 6, 85757 Karlsfeld
DITIB Jugend Dachau (Türkisch-Islamische Gemeinde zu Dachau e.V.)	Denel Nilüfer	0176-30482850 n_denel@t-online.de Von-Herterich-Str. 2b, 85221 Dachau
Evang. Jugend Friedenskirche, Korneliuskirche und Gnadenkirche	Halbauer Enrico	08131-3189246 enrico.halbauer@elkb.de

5. Ansprechpartner und Beratungsstellen für die Jugendarbeit

Fischerjugend	Lachmann Armin	08136-893197 armin.lachmann@tum.de Dorfstraße 3b, 85229 Karpfhofen
Gewerkschaftsjugend	Bormann Nicole	089 – 51700-107 nicole.bormann@dgb.de Schwanthalerstr. 64, 80336 München
Jugend des Technischen Hilfswerks	Renoth Philipp	01523-178757 philipp.renoth@thw-dachau.de Hauptstr. 4, 85232 Günding
Jugendorganisation Bund Naturschutz	Weinbacher Gerda	08131- 352588 gerda.weinbacher@gmx.de Anton-Hechtl-Str. 7, 85221 Dachau
Jugendrotkreuz	Berger Marvin	0175-2402193 marvin.berger.95@googlemail.com Am Stögnfeld 4, 85244 Röhrmoos
Jungbauernschaft	Rauch Sebastian	08136-8457 oder 0151-57924496 rauchsebastian@t-online.de Schulmeisterberg 17a, 85229 Niederroth
Muckerl-Bühne Jugend	Graefe Jeanne	0176-80538535 Pfarrer-Lechner-Weg 6, 85221 Dachau
Sportjugend	Uhlemann René	0177-6166863 kjl@bsj-dachau.de
Trachtenjugend Glonntaler Petershausen	Herzog Cornelia	08441-72701 Con.herz@web.de Maibaumstr. 1, 85293 Salmading
Trachtenjugend d'Ampertaler Dachau	Wittmann Evi	089-8124366 kema-druck@t-online.de Langhansstr. 4, 80999 München-Allach

5. Ansprechpartner und Beratungsstellen für die Jugendarbeit

Jugendarbeit in den Gemeinden

Gemeinde	Name	Telefon	Handy	Email
Stadt Dachau	Markus Högg	08131-75174		jugend@dachau.de
Altomünster		08254-99970		info@altomuenster.de
Bergkirchen	Johannes Bockermann	08135-9915047	0172-5808023	bockermann@kjr-dachau.de
	Stephanie Bernhard		0172-2505666	bernhard@kjr-dachau.de
Odelzhausen	Ramona Kitzinger	08134-930836	0171-3681205	kitzinger@kjr-dachau.de
Pfaffenhofen a.d. Glonn	Heidi Belz	---	0176-47635955	belz@kjr-dachau.de
Sulzemoos	Bianca Bänisch	08135-3029798	0176-43646278	baenisch@kjr-dachau.de
Weichs	Elisabeth Moor	08136-93040	0170-6533840	moor@kjr-dachau.de
Erdweg	Janusz Rys	08138-9317121	0171-6490375	rys@kjr-dachau.de
Haimhausen, Hebertshausen, Petershausen, Markt Indersdorf, Röhrmoos, Hilgertshausen-Tandern, Vierkirchen	Zweckverband Jugendarbeit Albert Schröttle	08133-6075		team@zweckverband-jugendarbeit.de
Karlsfeld (Jugendzentrum)	Rudi Denk	08131-390806		jugendarbeit@karlsfeld.de
Karlsfeld (Leitung)	Tobias Schmitt	08131-99175	---	schmitt@karlsfeld.de
Schwabhausen	Agnes Kokai		0178-5157627	agnes.kokai@schwabhausen.de

5. Ansprechpartner und Beratungsstellen für die Jugendarbeit

Gemeindeverwaltungen

Gemeinde	Web-/Mailadresse	Telefon
Altomünster	www.altomuenster.de info@altomuenster.de	08254-9997-0
Bergkirchen	www.bergkirchen.de gemeinde@bergkirchen.de	08131-5697-0
Stadt Dachau	www.dachau.de stadt@dachau.de	08131-75-0
Erdweg	www.erdweg.de poststelle@erdweg.bayern.de	08138-93171-0
Haimhausen	www.haimhausen.de poststelle@haimhausen.de	08133-9303-0
Hebertshausen	www.hebertshausen.de poststelle@hebertshausen.de	08131-29286-0
Hilgertshausen-Tandern	www.hilgertshausen-tandern.de gemeinde@hi-ta.bayern.de	08250-99880
Markt Indersdorf	www.markt-indersdorf.de poststelle@markt-indersdorf.bayern.de	08136-934-0
Karlsfeld	www.karlsfeld.de info@karlsfeld.de	08131-99-0
Odelzhausen	www.odelzhausen.de info@odelzhausen.de	08134-9308-0
Petershausen	www.petershausen.de info@petershausen.de	08137-534-0
Pfaffenhofen a.d. Glonn	www.pfaffenhofen-glonn.de info@pfaffenhofen-glonn.de	08134-25798-0
Röhrmoos	www.roehrmoos.de gemeinde@roehrmoos.de	08139-9301-0
Schwabhausen	www.gemeinde-schwabhausen.com gemeinde@schwabhausen.de	08138-93250
Sulzemoos	www.sulzemoos.de info@sulzemoos.de	08135-30297-0
Vierkirchen	www.vierkirchen.de inof@vierkirchen.de	08139-9314-0
Weichs	www.weichs.de gemeinde@weichs.bayern.de	08136-9304-0

5. Ansprechpartner und Beratungsstellen für die Jugendarbeit

Landratsamt

Funktion/Abteilung	Name	Kontakt
Amt für Jugend und Familie		08131-74260 Weiherweg 16, 85221 Dachau
Kreisbildstelle		08131-74330 oder 08131-74271 Weiherweg 16, 85221 Dachau
Kreisjugendpfleger		08131- 741289 Augsburgstr. 61, 85221 Dachau
Landrat	Stefan Löwl	Weiherweg 16, 85221 Dachau
Schulamt		08131-741485 Dr. Hillerstraße 6, 85221 Dachau

Beratungsstellen und Hilfsdienste

Name	Funktion	Kontakt
Agentur für Arbeit (Früher: Arbeitsamt)	Arbeitsberatung und – vermittlung	08131-56510 Münchner Str. 61, 85221 Dachau
Beratungsstelle für „Verwaiste Eltern“	Beratung für Eltern, die ein Kind durch Tod verloren haben	089-48088990 info@ve-muenchen.de
Brücke e.V.	Gerichtliche Arbeitsweisungen und Beratung von straffälligen Jugendlichen	08131-6186-0, info@bruecke- dachau.de Burgfriedenstraße 2, 85221 Dachau
Jugendhilfe Nord AEH	Hilfestellungen für Familien in schwierigen Situationen	08131-86899, dfh.pohl@web.de Konrad-Adenauer-Str. 27, 85221 Dachau
Drobs e.V.	Drogenberatungsstelle	08131-80160, info@drobs-dachau.de Augsburger Str. 43, 85221 Dachau
Gesundheitsamt	Aids-, Impf-, Suchtberatung	08131-741413, gesundheitsamt@lra- dah.bayern.de Dr.-Hiller-Straße 36, 85221 Dachau
Caritasverband München und Freising e.V. - Jugend- und Elternberatung	Beratung für Jugendliche und Eltern in schwierigen Lebenssituationen (offene Sprechstunde – ohne Anmeldung – freitags von 13.00 bis 15.00 Uhr)	08131-298150, gfdah- sekr@caritasmuenchen.de Landsberger Str. 11, 85221 Dachau
Lacrima	Zentrum für trauernde Kinder	089-1247344-11, info@johanniterorden.de Birkerstraße 19, 80636 München
Schuldnerberatungsstelle	Beratung bei Überschuldung	08131-2981800, schuldnerb- dah@caritasmuenchen.de Landsberger Str. 11, 85221 Dachau

5. Ansprechpartner und Beratungsstellen für die Jugendarbeit

Notrufnummern

Name	Kontakt
Die Arche e.V. – Selbstmordverhütung und Hilfe in Lebenskrisen	089-334041, info@die-arche.de Montag – Freitag 9 Uhr – 17 Uhr
Die Nummer gegen Kummer – Kinder und Jugendtelefon	0800-1110333 Montag – Freitag 15 Uhr – 19 Uhr, gebührenfrei
Frauennotruf	08131-26399
Kibs – Kontakt-, Informations- und Beratungsstelle für männliche Opfer sexueller Gewalt bis 21 Jahren	089-23171691-20 mail@kibs.de
Suchtnotruf	08131-80160 oder 0172-8474555 oder 089-282822
Telefonseelsorge	0800-1110111
Vertrauenspersonen des KJR Dachau zur Prävention gegen sexuelle Übergriffe in der Jugendarbeit	08131-2717040, vertrauensperson@kjr-dachau.de

Überregionale Kontakte Jugendarbeit

Name	Kontakt
Bayerischer Jugendring	089-51458-0 info@bjr.de Herzog-Heinrich-Str. 7, 80336 München
Bezirksjugendring Oberbayern	089-547084-0 info@jugend-oberbayern.de Mailingstr. 14, 80636 München
Gema, Gesellschaft für musikalische Aufführung- und mechanische Vervielfältigungsrechte	089-4800300, gema@gema.de Rosenheimer Str. 11, 81667 München
Landesfilmdienst	089-38160915 info@mediendienste.info Dietlindenstr. 18, 80802 München

Koordinierungs- und Fachstelle der Partnerschaft für Demokratie

Der Landkreis Dachau hat zusammen mit dem Kreisjugendring Dachau die Partnerschaft für Demokratie im Landkreis Dachau gegründet. Sie wird im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben! Aktiv gegen Rechtsextremismus, Gewalt und Menschenfeindlichkeit“ vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert. Zentrales Ziel ist die Stärkung von Demokratie, der Ausbau jugendpolitischer Beteiligungsmöglichkeiten und der politischen Bildung für Jugendliche sowie die Bekämpfung jeglicher Phänomene der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit. Wir hoffen, viele Partner gewinnen zu können und diese bei ihren Projekten unterstützen zu können.

Demokratie lebt von Engagement und Zivilcourage! Damit sind es vor allem engagierte Bürgerinnen und Bürger, die mit ihrer Leidenschaft, die Demokratie lebendig halten.

Ansprechpartner:

Dr. Robert Philippsberg
pädagogischer Mitarbeiter in der Fach- und Koordinierungsstelle
Mittermayerstraße 22-24, 85221 Dachau
Tel. 08131-2717042, Mail: philippsberg@kjr-dachau.de

Dr. Bernadetta Czech-Sailer
Ansprechpartnerin im federführenden Amt
Landratsamt Dachau, Büro des Landrats
Weiherweg 16, 85221 Dachau
Tel. 08131-74262, Mail: bernadetta.czech-sailer@lra-dah.bayern.de

Inhaltsverzeichnis

Kurzinfo	6/1
Bewährte Häuser und Zeltplätze	6/2

Kurzinfo

Das Wegfahren mit Kinder-, Jugendgruppen und Leiterrunden gehört zu den wichtigsten Bestandteilen der Jugendarbeit.

Häuser und Zeltplätze findet man:

Internet:

www.gruppenunterkuenfte.de

www.gruppenhaus.de

www.zeltlagerplatz.info

Bücher, cd-rom:

Verlag Klaus Ludwig, Rhedaer Str. 35a, 33330 Gütersloh

Tel.: 0800-4220022, Fax: 0800-4220033. www.gruppenhaus.de

Kreisjugendring

Die MitarbeiterInnen der KJR-Geschäftsstelle geben gerne telefonisch oder bei einem Besuch in der KJR-Geschäftsstelle Auskunft.

Jugendorganisationen

Die meisten Jugendorganisationen geben auf Landes- oder Bundesebene ein eigenes Häuser- und/oder Zeltplatzverzeichnis heraus. Die Verzeichnisse können dort bestellt werden.

Bewährte Häuser und Zeltplätze

Im Rahmen der Infomappe stellen wir nur Häuser und Zeltplätze vor, die vom KJR oder von Jugendorganisationen aus dem Landkreis schon genutzt wurden und sich bewährt haben. Die Liste soll laufend ergänzt werden. Der KJR bittet um entsprechende Informationen.

Nr.	Bezeichnung	Beschreibung	Kontakt
1.	Koanznhof	Ferienhaus für Kinder, Jugendleiterkurse möglich Liegt im Bereich eines Bauernhofes	Ferienhof Kölbl Untergeiersberg 1 85229 Markt Indersdorf Tel.: 08250 – 1701 www.koanznhof.de info@koanznhof.de
2.	Jugendsiedlung Hochland	Jugendbildungs-stätte, Blockhäuser, Zeltplatz	Jugendsiedlung Hochland Rothmühle 1 82549 Königsdorf, Tel.: 08041-76980 www.jugendsiedlung-hochland.de info@jugendsiedlung-hochland.de
3.	Jugendzeltplatz Ainhofen	Zeltplatz, Blockhaus; Im Landkreis Dachau	Kreisjugendpflege Dachau Augsburger Str. 61 85221 Dachau Tel.: 08131-741289
4.	Institut für Jugendarbeit	Jugendbildungshaus	Institut für Jugendarbeit des Bayerischen Jugendrings KdöR Germeringer Str. 30 82131 Gauting Tel.: 089-8932330 www.institutgauting.de info@institutgauting.de
5.	Aktionszentrum Benediktbeuern	Jugendbildungshaus	Aktionszentrum - Jugendbildungsstätte Don-Bosco-Str. 1 83671 Benediktbeuern Tel.: 08857-88303 www.aktionszentrum.de
6.	Jugendherberge Burg Schwaneck	Jugendherberge für Tagungen und Freizeiten	Burg Schwaneck - Naturerlebniszentrum, Jugendherberge, Jugendbildungsstätte - Burgweg 10 82049 Pullach Tel.: 089-74414018 www.burgschwaneck.de a.bedacht@kjr-muenchen-land.de
7.	Jugenderholungs- lager Breitort	Zeltförmige Holzhütten und Wirtschaftsgebäude für Ferienfreizeiten am Walchensee	Jugend-Freizeit + Erholung Oberbayern e.V. Justinus-Kerner-Straße 1 80868 München 089/54708410

6. Wo fahr' ich hin? – Häuser und Zeltplätze

			www.walchenseezeltlager.de walchensee@jugend-oberbayern.de
8.	Jugendhaus Ottonianum	Jugendherberge und Jugendgästehaus für Tagungen und Freizeiten	Jugendherberge Landshut Richard-Schirrmann-Weg 6 84028 Landshut Tel.: 0871-23449 www.landshut.de/jugendherberge jugendherberge@landshut.de
9.	Jugendhaus Riepertinger	Zwei Häuser für Tagungen und Freizeiten	Jugendbildungshaus Haslau Monika und Markus Haberle Haslau 2 83112 Frasdorf Tel.: 08052-4995 www.jugendbildungshaus-haslau.de info@gruppenhaus-chiemsee.de
10.	Jugendzeltplatz Mammendorf	Zeltplatz im Landkreis Fürstenfeldbruck	Freizeitpark Mammendorf Freibad 3 82291 Mammendorf Tel.: 08145-94363 www.fzp-mammendorf.de info@fzp-mammendorf.de
11.	Jugendbegegnungshaus Thalhäusl	Behindertengerechtes Vollversorgerhaus für Freizeiten und Fortbildungen	<u>Anmeldung:</u> Jugendwerk St. Georg e.V. Preysingstr. 93 81667 München 089-480922110 buero@dpsg1300.de www.thalhaeusl.de <u>Hausanschrift:</u> Jugendbegegnungshaus Thalhäusl Thalhäusler 1 83730 Fischbachau Tel.: 08066-1707
12.	Jugendhaus Emmaus Oberwittelsbach	Jugendhaus Selbstversorger	<u>Anmeldung:</u> Bischöfliches Jugendamt Michaela Hartl Kappelberg 1 86150 Augsburg Telefon: 0821/3166-2321 belegung.bja@bistum-augsburg.de http://www.bistum-augsburg.de/ <u>Hausanschrift:</u> Jugendhaus Emmaus Burgplatz 4 86551 Oberwittelsbach Tel.: 08251-4595
13.	Jugendhaus St. Anna Thalhausen	Jugendhaus Selbstversorger	Jugendhaus St. Anna Holnsteinallee 20 85402 Thalhausen bei Freising Tel.: 08166-994180 www.jugendhaus-thalhausen.de

6. Wo fahr' ich hin? – Häuser und Zeltplätze

			info@jugendhaus-thalhausen.de
14.	Jugendtagungshaus Schloss Reimlingen	Selbstversorgerhaus für 40 Personen	<u>Anmeldung/Info:</u> Kreisjugendring Donau-Ries Kreuzfeldstraße 12 86609 Donauwörth Tel: 09 06 - 2 17 80 <u>Hausadresse:</u> Jugendtagungshaus Schloss Reimlingen Schlossstr. 1 86756 Reimlingen
15.	Berghof Agatharied	Berghof Selbstversorger	Jugendhaus Berghof Berg 112 83734 Haimhausen Tel.: 08025-1488 www.berghof-agatharied.de
16.	Schülerzentrum Schloss Fürstenried	Jugendbildungsstätte Selbstversorger und Vollverpflegung möglich	Schloss Fürstenried Schulpastorales Zentrum Forst-Kasten-Allee 103 81475 München Tel.: 089-21 37 29 35 00 www.spz-schlossfuerstenried.de info@spz-schlossfuerstenried.de
17.	Oase Steinertskirchen	Besinnungshaus der Herz Jesu Missionare Vollverpflegung	Oase Steinerskirchen Steinerskirchen 3 86558 Hohenwart Tel.: 08446-92010 www.oase-steinerskirchen.de info@oase-steinerskirchen.de
18.	Jugendhaus Lechner Niclasreuth	Jugendhaus Vollverpflegung	Jugendhaus Lechner Osterwalderweg 10 85617 Niclasreuth/Aßling Tel.: 08065-1224 www.jugendhaus-lechner.de post@jugendhaus-lechner.de
19.	Wendlerhof am Simssee	Jugend- und Bildungshaus Selbstversorgerhaus	Jugend- und Bildungshaus Wendlerhof, Therese und Franz Kirmeier Edlingerstr. 61 83071 Stefanskirchen-Baierbach Tel.: 08036-3416 www.wendlerhof.eu
20.	Jugendhaus Josefstal	Jugendtagungs- und Bildungshaus Vollverpflegung	Jugendhaus Josefstal, Grünseestraße 1 83727 Schliersee Tel.: 08026-92150 www.jugendhaus-josefstal.de jugendhaus-josefstal@erzbistum- muenchen.de
21.	Schullandheim Wartaweil	Bildungsstätte, Begegnungsstätte, Schullandheim	Wartaweil gemeinnützige GmbH Schullandheim, Bildungsstätte, Begegnungsstätte Wartaweil 45

6. Wo fahr' ich hin? – Häuser und Zeltplätze

			82211 Herrsching am Ammersee Tel.: 08152-93980 www.wartaweil.de info@wartaweil.de
22.	Jugendbildungsstätte Babenhausen	Jugendbildungs- und Begegnungsstätte	Schwäb. Jugendbildungs- und Begegnungsstätte Am Espach 7 87727 Babenhausen Tel.: 08333-92060 www.jubi-babenhausen.de jubi@jubi-babenhausen.de
23.	Haus Wambach	Landjugendhaus Selbstversorger	<u>Anmeldung:</u> Erzb. Jugendamt, KLJB-Diözesanstelle Theatinerstraße 3 80333 München Tel.: 089-29068145 oder 089-48092-2230 www.jugendhaus-wambach.de muenchen@kljb.org
24.	Zeltplatz Mittermarchenbach	Jugendzeltplatz für Kinder- und Jugendgruppen mit verantwortlichem Leiter Zwei Wiesenterrassen für jeweils ca. 40 Personen	Kreisjugendring Freising des Bayerischen Jugendrings, KdöR Erdinger Str. 45 85356 Freising Tel.: 08161/32 91 www.jugend-freising.de kjr@jugend-freising.de

Inhaltsverzeichnis

Übersicht	7/1
Entleiher	7/2

Der Kreisjugendring vermietet Material an Jugendverbände, Gemeinden, Vereine, Schulen, Kindergärten, Privatpersonen und Firmen.

So geht's:

- ❖ Die Belegung erfolgt über unsere Website www.kjr-dachau.de unter dem Punkt „Service/Materialvermietung“.
- ❖ Wir schließen mit Ihnen einen Vertrag ab, in dem alle Details geregelt sind.
- ❖ Unser Materialwart übergibt Ihnen zum vereinbarten Termin das Material und nimmt es wieder zurück.

Preiskategorien:

- ❖ Kategorie 1: Jugendverbände und Gemeinden
- ❖ Kategorie 2: Organisationen, Institutionen, Kindergärten, Schulen, Pfarreien
- ❖ Kategorie 3: Firmen und Privatpersonen

Material	Kategorie 1	Kategorie 2	Kategorie 3
Aufblasgerät für Luftballone zum Aufblasen mit Luft	2 EUR	3 EUR	5 EUR
Biertischgarnitur	2 EUR	3 EUR	5 EUR
Buttonmaschine D=5,5 cm	5 EUR + 12,50 EUR je 50 Buttons	10 EUR + 15 EUR je 50 Buttons	12 EUR + 15 EUR je 50 Buttons
Großball / Erdball D = 2 m	5 EUR	10 EUR	12 EUR
Gerüstzelt 1 l= 6,0 m, b= 5,6 m 14 – 16 Personen	26 EUR	45 EUR	55 EUR
Gerüstzelt 2 L = 9 m, b = 5,2 m 20 – 22 Personen	26 EUR	45 EUR	55 EUR
Infotafeln b = 1,5 m, h= 1,0 m Gesamthöhe = 1,70 m	5 EUR	10 EUR	12 EUR
Kleinbus Ford Transit für 9 Personen	0,50 € je km, mindestens 10 € je Tag, Nutzung nur durch Jugendorganisationen möglich	./.	./.
Schwungtuch D = 4m	5 EUR	10 EUR	12 EUR
Spieleseil	kostenlos	5 EUR	7 EUR

Zusätzliches Material können Sie bei folgenden Organisationen entleihen:

- ❖ **Pool**
Entleiher: Jugendrotkreuz Dachau, Sebastian Hörnig, 0172 - 8558694
- ❖ **Hüpfburg (5 m x 6 m Grundfläche)**
Entleiher: Technisches Hilfswerk, Martin Buchner, Tel. 0171-9226800 ab 18 Uhr
- ❖ **Zeltplatz: Jugendfreizeitanlage Ainhofen**
Entleiher: Zack – Büro für Kommunale Jugendarbeit. Tel. 08131-906800
- ❖ **Luftmatte 6 m x 6 m**
Entleiher: Zack – Büro für Kommunale Jugendarbeit. Tel. 08131-906800
- ❖ **„Rollende Spielkiste“**
Bauwagen, der mit Spielsachen oder/und Bastelmaterialien ausgestattet ist.
Entleiher: Zack – Büro für Kommunale Jugendarbeit. Tel. 08131-906800

Inhaltsverzeichnis

Kurzinfo	8/1
Anbieter von Fortbildungen	8/2
Fortbildungsangebote	8/3

Kurzinfo

Im Landkreis Dachau engagieren sich über 250 ehrenamtliche JugendleiterInnen und BetreuerInnen in Jugendorganisationen, Vereinen und Gemeinden. Sie geben damit ca. 17.000 Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Möglichkeit zu spielen, Sport zu treiben, aktuelle Themen zu diskutieren, sich sozial und politisch zu engagieren oder auch in den Ferien gemeinsam wegzufahren.

Engagement allein genügt jedoch häufig nicht, um auf Dauer die Aktivitäten erfolgreich zu gestalten oder auftauchende Probleme effektiv zu meistern.

Mindestens einmal jährlich brauchen JugendleiterInnen und BetreuerInnen Zeit für sich: Zeit, um etwas dazu zu lernen – Zeit aber auch, um mit Gleichgesinnten zusammen zu sein, sich mit diesen auszutauschen und dabei aufzutanken.

Die Bezirks-, Landes- und Bundesorganisationen der einzelnen Jugendorganisationen veranstalten ein umfangreiches Fortbildungsprogramm für Ehrenamtliche. Darüber hinaus gibt es auch Seminare der Jugendringe, Jugendbildungsstätten und anderer Träger der Jugendarbeit.

Die Programme der einzelnen Jugendorganisationen können bei diesen direkt abgefragt werden. Im Folgenden sind die Träger und Fortbildungen aufgelistet, die für Ehrenamtliche aller Jugendorganisationen gleichermaßen gelten.

Anbieter von Fortbildungen

Kreisjugendring Dachau, Mittermayerstraße 22-24, 85221 Dachau
Telefon: 08131-79244, Fax: 08131-72398
e-mail: e-mail@kjr-dachau.de
Internet: www.kjr-dachau.de

Institut für Jugendarbeit des Bayerischen Jugendringes
Germeringer Str. 30, 82131 Gauting
Telefon: 089-8932330, Fax: 089-8932333
e-mail: info@institutgauting.de
Internet: www.institutgauting.de

Jugendbildungsstätte Königsdorf
Rothmühle 1, 82549 Königsdorf
Telefon: 08041-76980, Fax: 08041-769820
e-mail: info@jugendsiedlung-hochland.de
Internet: www.jugendsiedlung-hochland.de

Aktionszentrum Benediktbeuern
Don-Bosco-Str. 1, 83671 Benediktbeuern
Telefon: 08857-88303, Fax: 08857-88349
e-mail: aktionszentrum.benediktbeuern@t-online.de,
Internet: www.aktionszentrum.de

Jugendbildungsstätte Burg Schwaneck
Burgweg 10, 82049 Pullach
Telefon: 089-74414027, Fax: 089-74414037
e-mail: Jubi@kjr-muenchen-land.de
Internet: www.kjr-muenchen-land.de

Fortbildungen des KJR Dachau 2018

Fahrsicherheitstraining für Kleinbusse

- Termin: 12. Mai 2018
- Ort: Gelände der Bereitschaftspolizei Dachau
- Referenten: Speziell ausgebildete Fahrlehrer
- Veranstalter: Kreisverkehrswacht Dachau
- Anzahl der Teilnehmer: 10
- Teilnehmerbeitrag: 30 Euro

Jugendleitergrundkurs

- Termin: Der Kurs findet an Abenden und einigen Samstagen statt. Die Termine werden gemeinsam mit den Teilnehmern bei Kursbeginn festgelegt.
- Inhalt: Grundkurs für JugendleiterInnen nach den Richtlinien des Bayerischen Jugendringes. Der erfolgreiche Abschluss des Kurses berechtigt zur Beantragung der Jugendleitercard.
- Kosten für den gesamten Kurs: 30 €
- Leitung: Mitarbeiter des KJR

Jugendleiterfortbildungen

- Erste-Hilfe-Kurs
- Prävention gegen sexualisierte Gewalt
- Beteiligung Jugendlicher in Jugendorganisationen
- Öffentlichkeitsarbeit
- Teilnehmer: Gruppenleiter, Betreuer, Übungsleiter, Pfarr- und Vereinsjugendleiter
- Kosten: keine
- Leitung: Mitarbeiter des KJR zusammen mit einem Referenten
- Termine und Infos unter www.kjr-dachau.de/service/Fortbildungen abrufbar

Fortbildung für Verantwortliche der Jugendorganisationen

- Strategien für erfolgreiche Selbstorganisation
- Termin: 21.04. – 22.04.2018
- Ort: Institut für Jugendarbeit, Gauting
- Anzahl der Teilnehmer: 15
- Teilnehmerbeitrag: 80 Euro
- Infos unter www.kjr-dachau/service/Fortbildungen

Weitere Fortbildungen für Jugendleiter und Fachkräfte der Jugendarbeit werden in Zusammenarbeit mit dem Max-Mannheimer-Studienzentrum angeboten. Weitere Infos unter: www.kjr-dachau.de/partnerschaft-fuer-demokratie/fortbildungen

Jugendleiterfortbildungen für einzelne Jugendorganisationen

Der Kreisjugendring organisiert für die Jugendorganisationen Fortbildungen, die speziell auf deren Interesse zugeschnitten sind. Das Angebot können Leiterrunden aller Ebenen der Jugendorganisationen in Anspruch nehmen. Dazu zählen z.B. Jugendvorstände, Pfarrgruppen, Verantwortlichenrunden, Jugendleiterversammlungen.

Leitung: Mitarbeiter des KJR ggfls. zusammen mit einem Referenten

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

Inhaltsverzeichnis

Überblick	9/1
Gruppenphasen	9/2
Leistungsstile	9/8
Rollenverhalten	9/11

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

Überblick

Dieser Abschnitt gibt einen Einblick in drei grundlegende Themen der Gruppenpädagogik.

- ❖ Gruppenphasen
- ❖ Leitungsstile
- ❖ Rollenverhalten

Ziel ist es dabei, das Interesse an einer vertiefenden Auseinandersetzung mit der Thematik zu wecken bzw. erfahrenen Praktikern früher Gelerntes wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Jeder Jugendleiter sollte sich bei einem Jugendleiter-Grundkurs Kenntnisse im Bereich der Gruppenpädagogik aneignen und das Wissen durch Literaturstudium ergänzen.

Den Ausführungen in diesem Abschnitt liegen die Arbeitsergebnisse von Jugendleiterkursen und folgende Bücher zugrunde, die zum Selbststudium empfohlen werden:

- ❖ Ralf Dantscher: „Arbeitsmaterial für Gruppenarbeit“, Burckhardthaus-Verlag Berlin
- ❖ Willi Erl: „Gruppenpädagogik in der Praxis“, Katzmann Verlag Tübingen
- ❖ Fridolin Kreckl: „Pädagogische Psychologie für Gruppenleiter“, Juventa Verlag München
- ❖ Jutta Malcher: „Nicht ohne“, Erzbischöfliches Jugendamt Köln

Gruppenphasen

Einleitung

Gruppen durchlaufen ähnlich wie der einzelne Mensch verschiedene Entwicklungsphasen. Sie geben dem Jugendleiter ein Verständnis der Gruppe in ihrer zeitlichen Entwicklung. Das Verhalten der Gruppe und des einzelnen zu den gleichen Problemen ist in jeder Phase anders.

Das Wissen um die Phasen der Gruppenentwicklung bietet Kriterien für

- die Beurteilung der Gruppe als Ganzes
- die Beurteilung des Einzelnen
- die Erstellung des Programms
- das Verständnis der Rollen und Aktivitäten
- die Gefühle und die Kommunikation in der Gruppe.

Die Phasen verlaufen nicht geradlinig. In jeder Phase gibt es Übergänge. Einzelne Gruppenmitglieder treiben die Phase voran, während Andere sie hemmen. Dadurch hat jede Gruppe ihre eigene Entwicklungsgeschwindigkeit.

Wer von einer „Gruppe“ spricht, bezeichnet damit in der Regel eine Gruppe in der Vertrautheitsphase. Die meisten Gruppen bleiben aber in den ersten beiden Phasen (Orientierungsphase und Machtkampfphase) stecken und kommen nicht durch alle fünf Entwicklungsphasen. Der entscheidende Prozess spielt sich in den ersten beiden Phasen ab.

Dieses Kapitel stellt die fünf Gruppenphasen mit ihren charakteristischen Merkmalen vor, beschreibt Möglichkeiten der Programmgestaltung und geht auf das jeweils angemessene Verhalten des Gruppenleiters ein.

1. Phase

Bezeichnung

Orientierungsphase, Kennenlernphase, Aufbauphase, Schnupperphase

Kurzbeschreibung

In dieser Phase herrscht Unsicherheit und Angst zwischen den Mitgliedern. Sie haben den Wunsch, aufeinander zuzugehen, aber auch wieder voneinander weg. Der Einzelne und der Gruppenleiter wird „erkundet“ und „getestet“. Man will miteinander vertraut werden, aber keine persönlichen Bindungen eingehen müssen. Jeder bringt seine Erfahrungen aus anderen Bezugsgruppen wie Familie, Schule, Freundeskreis usw. mit, mit denen er die neue Gruppe vergleicht. Einerseits besteht der Wunsch, in die Gemeinschaft aufgenommen zu werden, andererseits möchte man nicht vom Kontakt überwältigt werden. So sucht man Einzelne mit der gleichen „Wellenlänge“ und distanziert sich von den Anderen. Das Vertrauen entwickelt sich nur langsam.

Programmgestaltung

Kennenlernspiele
keine Körperkontaktspiele
verschiedene Aktivitätsangebote
Programm kurzfristig und sachbezogen

Verhalten des Gruppenleiters

Möglichkeiten zum Testen geben
Distanz erlauben und unterstützen
Freiheit ermöglichen, auch für Einzelbeschäftigung
Bedürfnis nach Schutz und Distanz Rechnung tragen
Interesse an Jedem zeigen

2. Phase

Bezeichnung

Machtkampfphase, Rivalitätsphase, Aufbauphase, Klärungsphase,
Stellungskampfphase

Kurzbeschreibung

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

Jeder versucht, seinen Status in der Gruppe zu testen. Man gerät aneinander, es bilden sich Cliquen, Gefühle werden verletzt. Auch der Gruppenleiter kann sich diesem Machtkampf nicht entziehen. Er wird ebenfalls sehr stark getestet und geprüft. Er wird häufig zum Blitzableiter aller Unlustgefühle. Rollen beginnen sich herauszukristallisieren. Die Beziehungsverhältnisse stehen im Vordergrund. In dieser Phase fällt die Entscheidung, ob der Gruppenleiter akzeptiert wird oder nicht. Viele fühlen sich in dieser Phase in der Gruppe nicht wohl und scheiden aus. Die Machtkampfphase ist eine typische Übergangsphase, in der der Einzelne zum Mitglied wird oder nicht. Weder für die Gruppenmitglieder, noch für die Gruppe oder den Gruppenleiter ist diese Phase angenehm.

Programm

Spiele mit Siegern und Verlierern
Wettbewerbsspiele
Arbeit in Untergruppen
Fähigkeiten und Rollen ausprobieren lassen
nur kurzfristiges Programm

Verhalten des Gruppenleiters

Aggressionen erlauben
Freiheit ermöglichen und Grenzen setzen
Beziehungen klären helfen
Gruppe nicht allein lassen
eher autoritärer Leitungsstil
Normen entwickeln
Sündenböcke nach Machtkämpfen im Auge behalten
Schutz geben
Rolle als Vermittler und Schiedsrichter

Dritte Phase

Bezeichnung

Intimitätsphase, „schöne“ Phase, Kuschelphase, Zusammenhaltsphase

Kennzeichen

Das Vertrauen zueinander wird allmählich deutlich. Man zeigt sich Stärken und Schwächen und bekennt sich zueinander. Man gibt seine Abhängigkeit von der Gruppe zu. Das Verhältnis ist familiär geworden. Man beginnt allmählich zu erkennen, wodurch sich die eigene Gruppe von anderen unterscheidet. Die Gruppe

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

weiß jetzt, wer und wie sie ist. Das Wir-Gefühl, der Zusammenhalt, hat sich herausgebildet. Die Interaktion ist ziemlich stark. Man akzeptiert sich gegenseitig. Die Gruppe verträgt jetzt auch Konflikte leichter. Rollen bilden sich deutlich heraus. Aber die Einzelnen differenzieren sich noch wenig vom Ganzen, das „Wir“ ist bestimmend. Neue Mitglieder werden nicht aufgenommen. Die Gruppe führt ein eigenes Dasein und hat auch ein Recht darauf. Es wächst die Gefahr, dass die Einzelpersönlichkeit leidet.

Programmgestaltung

gefühlsbetonte Spiele (z.B. Spaßraufen)
fast alle Programme möglich, Schwerpunkt liegt beim Gemeinsamen
Gemeinschaftsspiele, keine Wettbewerbsspiele
Teestunde
Nachtwanderungen
Gemeinschaftserlebnisse (Bergwandern, im Freien schlafen)
Gemeinschaftstänze
von anderen Gruppen distanzieren

Verhalten des Gruppenleiters

Gefühle klären helfen
Führung abgeben
Konflikte lösen helfen
mit Einzelnen und Untergruppen arbeiten

4. Phase

Bezeichnung

Differenzierungsphase, Öffnungsphase

Kurzbeschreibung

In dieser Phase ist das „Wir-Gefühl“ am Stärksten. Es beruht auf der sachlichen Bezogenheit zueinander. Der Einzelne erscheint differenzierter zur Gruppe. Er ist mehr als bisher der Einzelne in der Gruppe und kann sich eine eigene Meinung leisten. In dieser Phase werden die Entscheidungen in der Gruppe nicht auf der Basis der Gefühle, sondern der sachlichen Argumente ausgetragen. Machtkämpfe sind selten. Die Gruppe hat Fähigkeiten entwickelt, Konflikte auf eine gute Weise zu lösen. In dieser Phase spielt der Einzelne die meisten verschiedenen Rollen, wobei die sach- und die gruppenbezogenen Rollen gegenüber den selbstbezogenen Rollen weit überwiegen. Die Gruppe hat die größte Stabilität und kann neue Mitglieder

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

aufnehmen, die sich nach den seit Ende der zweiten Phase gebildeten Normen richten müssen. Nun haben sich in der Gruppe auch bestimmte Traditionen gebildet.

Programm

alle Arten von Aktivitäten möglich
gruppenübergreifende Aktivitäten
Diskussionen

Verhalten des Gruppenleiters

Beziehungen zu anderen Gruppen herstellen
Auswirkungen von Beschlüssen klären helfen
eventuell Leiter aus der Gruppe heraus zulassen bzw. fördern
sich selbst überflüssig machen

5. Phase

Bezeichnung

Auflösungsphase

Kurzbeschreibung

Alle Beziehungen und auch alle Bedürfnisse sind einmal erfüllt. Der Mensch wächst in neue Bindungen und in neue Situationen hinein. In der Trennungsphase sind Gefühle maßgebend, die die Auflösung der Gruppe verhindern, obwohl sie eigentlich notwendig wäre: Langeweile, die überdeckt wird; der Wunsch, nichts mehr in die Gruppe zu investieren.

Der Abbau wird gegenüber dem Aufbau negativ gesehen, daher verschleiert man die wahre Situation. Aus diesen Gefühlen bildet sich das charakteristische Verhalten der Gruppe: Man glorifiziert die Vergangenheit.

Programm

alle vorherigen Programme möglich
Überlegungen, welchen Gruppen Einzelne oder Untergruppen jetzt beitreten könnten
Abschlussfest

Verhalten des Gruppenleiters

Rückschau, Auswertungen
Mitglieder gehen lassen

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

Anschluss an andere Gruppen geben
weitere Interessensmöglichkeiten aufzeigen
Einzelnen stützen, damit er das Ende der Gruppe bejaht

Leistungsstile

Einleitung

Der Leistungsstil des Verantwortlichen hat Einfluss auf das Verhalten der Gruppe. Es ist nicht egal, ob der Leiter der Gruppe viel vorgibt, mit ihr gemeinsam nach Lösungen sucht oder sie einfach so laufen lässt.

Im Folgenden werden die drei klassischen Leistungsstile zur Verdeutlichung zunächst idealtypisch dargestellt. Gedanken zur praktischen Umsetzung in der Jugendarbeit runden dieses Kapitel ab.

Autoritärer Leistungsstil

Verhalten des Leiters

Der autoritäre Leiter gibt deutlich zu erkennen, dass er den Gruppenmitgliedern nach Alter, Stellung und Bildung überlegen ist. Kennzeichen seines Leistungsstiles sind:

- ❖ Häufige Anordnungen
- ❖ Er redet selbst viel und stellt unmittelbare Fragen.
- ❖ Er wird schnell ungeduldig, kritisiert und tadelt häufig.
- ❖ Er nimmt wenig Rücksicht auf die Wünsche der Gruppenmitglieder.
- ❖ Er plant meist allein das Gruppenprogramm.
- ❖ Er legt Wert auf Disziplin und lenkt die Gruppe straff.

Autoritäres Verhalten ist nicht immer gleich als solches zu erkennen. Autoritäre Auswirkungen hat aber auch das Verhalten eines Gruppenleiters, der folgendermaßen zu charakterisieren ist:

- ❖ Er macht alles selbst, mit der dauernden Feststellung, dass er sich doch auf niemand verlassen könne.
- ❖ Er unterdrückt die Gruppenkonflikte und brandmarkt sie als Unkameradschaftlichkeit.
- ❖ Er gibt wenig Spielraum, eine Sache zu Ende zu führen, sondern greift ständig in Arbeitsvorgänge ein.
- ❖ Er versteht wenig Spaß und stellt die sichtbare Gruppenleistung über alles.

Auch ein sehr großes Ranggefälle vom Gruppenleiter zu den Gruppenmitgliedern kann autoritäre Führungsformen begünstigen. Dazu zählt auch, wenn der Gruppenleiter wesentlich älter als die Gruppenmitglieder ist.

Auswirkungen auf die Gruppe

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

Die Gruppe zeigt bei einem solchen Führungsstil in der Regel geringe eigene Aktivitäten. Sie ist starr abhängig vom Leiter. Die Rivalität der einzelnen Gruppenmitglieder um die Gunst des Leiters ist hoch. Es bestehen Spannungen, Reizbarkeit und Gehässigkeit der Gruppenmitglieder untereinander. Es herrscht wenig Gemeinschaftsgeist. Die Gruppenmitglieder versuchen, den Leiter auf sich aufmerksam zu machen. Bei Abwesenheit des Leiters herrscht Untätigkeit, Streit und Opposition.

Demokratischer Führungsstil

Verhalten des Leiters

Der Leiter vermeidet Ausdrucksformen der Macht, der Verfügungsgewalt und Überlegenheit über die Gruppenmitglieder. Er lässt das Programm von der Gruppe planen und entscheiden. Gegebenenfalls legt er verschiedene Vorschläge vor. Er regt Selbständigkeit und Gruppeninitiative an und vermeidet Lenkung. Er überlässt die Einteilung und Durchführung der Arbeiten nach Möglichkeit den spontanen Gruppenentscheidungen. Bei technischen oder organisatorischen Vorschlägen stellt er immer mehrere zur Auswahl. Er ist zu Gesprächen über Programm und Gruppenleitung bereit. Gruppentätigkeit unterbricht er möglichst nicht durch neue Anordnungen. Er greift nicht durch Befehle, sondern in Frageform ein. Die Gruppe lobt er, wo es angebracht ist, er gesteht ein, etwas nicht zu wissen oder sich geirrt zu haben.

Auswirkungen auf die Gruppe

Die Gruppe zeigt größere Vielfalt und Spontaneität im Verhalten. Es gibt weniger Spannungen zwischen den Gruppenmitgliedern und eine ausgeglichene Atmosphäre. Die Beziehungen zum Leiter sind freier und freundlicher. Es gibt zahlreiche persönliche Gespräche mit dem Leiter. Untergruppen werden frei gebildet. Die Gruppengliederung ist stabil trotz persönlicher Bewegungsfreiheit. Es gibt häufige Beziehungen der Mitglieder untereinander und vermehrte Anerkennung. Aus der Gruppe kommen häufig Vorschläge. Die Gruppe ist bereit, Verantwortung zu übernehmen. Auch bei Zuspätkommen des Leiters beginnt selbständig das Programm. Die Gruppenmitglieder teilen sich selbst Aufgaben zu.

Lässiger Führungsstil

Verhalten des Leiters

Der Leiter lässt die Gruppe „laufen“. Er greift nicht weiter ein.

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

Die Anwendung dieses Leitungsstiles kann verschiedene Ursachen haben. Vielleicht ist der Leiter der Gruppe nicht gewachsen, oder aber er hat etwas von Demokratie und Partnerschaft gehört und weiß in der Praxis damit nicht umzugehen, da er die Gesetzmäßigkeiten und Spielregeln nicht kennt. Der Leiter lässt dann die Gruppe gewähren. Er greift in das Gruppengeschehen kaum ein und lässt die Gruppe völlig allein entscheiden, ohne Hilfe anzubieten. Er bringt sich selbst kaum in die Gruppe ein.

Auswirkungen auf die Gruppe

Obwohl die Gruppe dafür nicht trainiert ist, muss sie irgendwie mit sich selbst fertig werden. Es kommt zu Spaltungen, zu Cliques, zu gruppeneigenen Leitern, von denen jeder etwas Anderes und keiner etwas Genaues will. Es kommt zu keinem gemeinsamen Tun.

Zusammenfassung und Umsetzung

In der Praxis der Jugendarbeit werden häufig Mischformen der drei Leitungsstile angewandt. Den Zielen der Jugendarbeit entspricht jedoch nur der demokratische Leitungsstil. Er erweist sich oft als der mühsamste und kostet den Jugendleiter die meisten Nerven. Wissenschaftliche Experimente haben jedoch bewiesen, dass er am besten geeignet ist, einen Beitrag zur Entwicklung eigenständiger und verantwortungsbewusst handelnder Persönlichkeiten zu leisten.

Der autoritäre Leitungsstil hat da seine Berechtigung, wo es um die Einhaltung von Gesetzen und notwendigen Regeln und Normen geht. „Es laufen lassen“ kann und muss der Jugendleiter es in programmfreien Zeiten und wenn die Mitglieder ihren individuellen Beschäftigungen nachgehen wollen. Die punktuelle Anwendung dieser beiden Leitungsstile ist in der Jugendarbeit jedoch nur auf dem Hintergrund eines grundsätzlich demokratischen Leitungsverhaltens möglich.

Rollenverhalten

Jeder Mensch „spielt“ in seinem Leben verschiedene Rollen.

Für die Praxis der Jugendarbeit sind dabei weniger die selbst gewählten Rollen (Jugendleiter, Trainer, Mutter-Vater etc.) von Bedeutung, sondern die Rollen, wie sie die Sozialpsychologie für Kleingruppen beschreibt.

Ihre Entwicklung geschieht in einer dauernden Wechselwirkung zwischen der Persönlichkeit und dem Verhalten des Rollenträgers und den Erwartungshaltungen, die ihm die Gruppe entgegen bringt. So wird etwa ein hervorragender Sportler in einer Sportgruppe, der gleichzeitig die Fähigkeit besitzt, in Streitigkeiten zu vermitteln, wahrscheinlich in die Rolle des Gruppenmittelpunkts hinein wachsen. Ein Gruppenmitglied, das immer zu Späßen bereit ist und sich gerne bei passender und unpassender Gelegenheit bemerkbar macht, kann durch die Erwartungshaltung der Gruppe in die Rolle des Gruppenclown einrücken. Seine Aufgabe ist es dann, durch Witze, Bemerkungen oder entsprechende Gesten der Gruppe Anreiz zu Gelächter zu geben. Aus einer so gewachsenen Rollenbeziehung kann man sich nicht einfach durch Willensentschluss zurückziehen. Nötig ist für Veränderungen in der Regel eine Änderung der Gruppensituation, etwa wenn der Clown der Gruppe eines Tages auf die Nerven geht oder ein noch befähigterer Rivale auftritt.

In den Sozialwissenschaften gibt es verschiedene Beispiele für die Einteilung der Rollen in Kategorien. Für die Praxis der Jugendarbeit dürfte in erster Linie bedeutungsvoll sein, ob es sich bei der jeweiligen Rolle um eine für die Gruppe förderliche oder störende Rolle handelt.

- ❖ Beispiele für positive Gruppenrollen sind: Organisator, Vermittler, Ideengeber, Hilfsbereiter usw.
- ❖ Beispiele für negative Rollen sind: Streithahn, Außenseiter, Besserwisser, Sündenbock, Isolierter, Clown usw.

Jeder, der für eine Gruppe verantwortlich ist, kann diese Liste sicher beliebig erweitern. Welche Rollen treffen Sie in Ihrer Gruppe/Mannschaft an?

Von diesen beiden Kategorien bereiten einem Gruppenverantwortlichen naturgemäß die negativen Rollen am ehesten Probleme. Zur Bearbeitung der Problematik kann für den Leiter dabei folgendes Vorgehen hilfreich sein:

1. Genaue Beobachtung der Gruppe und ihrer einzelnen Mitglieder. Wer spielt welche Rolle in der Gruppe?

9. Profis für die Gruppen - Pädagogik für JugendleiterInnen

2. Bei problematischen Rollen Erarbeitung folgender Fragen:
 - a) Worin besteht das störende Verhalten des Gruppenmitglieds im Detail?
 - b) Was ist an seinem Verhalten für die Gruppe problematisch?
 - c) Was ist an seinem Verhalten für mich als Gruppenverantwortlichen problematisch?
 - d) In welcher Lebenssituation befindet sich das Kind/der Jugendliche in seiner Familie/Schule/Beruf/Freizeit? Gibt es hier Konstellationen, die seine Rolle in der Gruppe begünstigen?
3. Gespräch mit dem betreffenden Gruppenmitglied über seine störende Rolle, Klärung der Frage, welche positive Aufgabe es für die Gruppe übernehmen könnte
4. Gespräch mit der Gruppe, was sie zur Änderung des Rollenverhaltens des betreffenden Gruppenmitglieds beitragen kann.
5. Überlegung des Leiters, welche für die Gruppe positiven Fähigkeiten das betreffende Gruppenmitglied hat, ihm die Möglichkeit geben, diese Fähigkeiten zum Tragen zu bringen und ihm damit einen Rollenwechsel erleichtern.

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Inhaltsverzeichnis

Beobachtung von Tieren	10/1
Naturwanderungen und –beobachtungen	10/2
Besuche auf Bauernhöfen, Natur erleben	10/3
Unterwegs auf Flüssen	10/4
Bäder	10/4
Erlebnisparks	10/5
Wellness	10/5
Theater, Kino	10/6
Fliegen, Verkehr	10/6
Besichtigungen von Einrichtungen, Führungen	10/7
Spiel, Sport	10/8

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Beobachtung von Tieren

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Besuch beim Biber an der Glonn	Markt Indersdorf	Günter Schön 08136-998100	keine	Spuren und Bauten des Bibers erkunden
Wanderung auf den Spuren des Bibers	Dachau-Mitterndorf	Luise Ksionzek 08131-736902	Nach Vereinbarung	Von Mitterndorf zum Naturfreundehaus
Besuch beim Imker in Erlhausen	Erlhausen bei Weichs	Familie Kreitmair 08136-7492		Führung beim Imker im Mai, Juni und Juli
Besuch bei einem Imker in Dachau	Imkerei Heitmeier	Sabine Geißler 08131-82914		Führung beim Imker
Ein Besuch bei den Bienen	Imker in Haimhausen	Jugendzentrum Haimhausen 08133-6075		Mit dem Fahrrad nach Oberndorf, Bienen vor Ort beobachten, Honig schleudern und Honigsemel essen. Dauer: ca. 4 Stunden
Tiere an der Amper	In Haimhausen entlang der Amper und durch den Wald	Jugendzentrum Haimhausen 08133-6075	3 €	Spaziergang an der Amper in Begleitung von Jäger und Förster, anschließend Brotzeit Dauer: ca. 4 Stunden
Schmetterlingsparadies	Neuenmarkt, Landkreis Kulmbach	0 92 27/90 25 25 www.schmetterlingspark.de	3,00 € je Kind	Führung durch eine exotische Tier- und Pflanzenwelt Verpflegung gegen Bezahlung möglich
Falknerei	Schloß Rosenberg, 93339 Riedenburg	09442-2752 www.falkenhofrosenburg.de	3,00 € je Person	
Augsburger Zoo	Zoologischer Garten Augsburg, Brehmplatz 1, 86161 Augsburg	0821-5671490 www.zoo-augsburg.de	2 € - 3 € je Kind	
Wildpark Poing	Poing	08121 / 80617 www.wildpark-poing.de	3,50 € für Kinder	Heimische Tiere laufen zum großen Teil frei herum, großer Spielplatz mit Geräten
Tierpark Hellabrunn	München, Tierparkstraße 30	089- 62 50 80 www.zoo-munich.de	4,50 € je Kind	
Kinder- und Jugendfarm	München, Ehrenbürgstraße 9	089-8711287 www.jugendfarm.org	2,50 € - 5,00 € je Kind	Tierställe ausmisten, Futter zubereiten, Tiere versorgen Schreiner-, Töpfer- und Batikkurse

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Naturwanderungen und -beobachtungen

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Bestimmung der Gewässergüte in Bächen und Flüssen	Glonn bei Weichs oder anderer Bach	Lydia Thiel 08137-99200	Unkostenbeitrag für Referentin	Gewässergütebestimmung anhand der Zeigertiere
Wanderung durch den Walderlebnispfad Weichs	Weichs, Fränkingerwald	Sylvia Hackl 08136-7591	keine	Walderlebnispfad, gewaltigen Bäumen, Wildbienen, Schautafeln usw. Broschüre für Selbsterkundungen
Wanderung durch Arnbacher Moos	Arnbach nach Erdweg	Kann selbst durchgeführt werden		Storch auf dem Eisenhofener Kirchturm
Nachtwanderung	Wald, Felder	Kann selbst durchgeführt werden	Je nach Aufwand	Fackeln, Lagerfeuer mit Grillen
Wald erleben	Stadtwald Dachau	Forstamt Fürstenfeldbruck, Franz Knierer, 08134-5015 oder 08141-666590	kostenlos	Wanderung durch den Stadtwald, Arbeit der Förster kennen lernen, Natur erkunden
Forstenrieder Park	München, U-Bahn-Station Fürstenried-West (U3)			Waldführungen durch einen Förster
Mithilfe bei der Biotoppflege	An der Amper, Treffpunkt Gündinger Wehr	Gerda Weinbacher 08131-352588	keine	Gruppen können nach Voranmeldung (2 Wochen vorher) bei den Biotoppflegeterminen an der Amper mitmachen. Termine: September, Oktober, November Heu zusammenrechen und mit Planen auf einen großen Deponiehaufen transportieren Zu Mittag gibt es Leberkässchen und Getränke vom Bund Naturschutz.

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Besuche auf Bauernhöfen, Natur erleben

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Besuch beim Biobauern	„Scharlhof“, 85244 Röhrmoos, Scharlhof 1	Familie Stein 08139-8649	Anfahrt und Unkostenbeitrag am Hof	Führung durch den Hof und den Naturkostladen, danach eine Biobrotzeit Möglich ab Mai
Besuch der Jugendfarm Obergrashof	Gut Obergrashof, Umweltstation An der B 471 zwischen Dachau und Oberschleißheim	Ingeborg Hamzehi 08131-736875	Gesamtkosten 125 €	Umweltbildungsarbeit über Gemüseanbau, Direktvermarktung Tiere wie Kühe, Schafe, Pferde, Hühner und Bienen können erlebt werden Arbeit im „Traumgarten“
Ökoralley für Umweltdetektive	Kann in jeder Umgebung oder Ortschaft durchgeführt werden	Elfriede und Thomas Wild 08136-5262	Evtl. für Schreibmaterial	Umweltsünder müssen aufgespürt werden, Aufgaben und Hürden sind zu überwinden und Pflanzen und Bäume sind zu bestimmen
Jexhof	Schöngeising/Lkrs. Fürstenfeldbruck	08153/93250 www.jexhof.de	1,50 € für Kinder	Bauernhofmuseum, selbst aktiv werden zu Themen, z.B. „Butter machen“, „Heuernte“, „dreschen“
Besuch im Bauernhofmuseum Kammermeier	Dr. Alois Kammermeier, 85258 Ebersbach, „Auf der Puit“	Dr. Alois Kammermeier 08137-2655		Besichtigung des alten „Schusterhäusl“ und des „Doimerhaus“
Erlebnistag auf dem Bauernhof	Eichendorf im Altmühltal, 93339 Riedenburg	Josef Böhm, 09442-2057	9 EUR	Erlebnistag, Dauer 5 Stunden Mit Verpflegung
Labyrinth im Maisfeld	Maisfeld bei Sauerlach oder Langwied oder Inningen	Georg Büchele 08257-584	5 EUR	Wanderung durch den Irrgarten mit verschiedenen Stationen und Überraschungen, Selbstversorgung Nur im Sommer
Walderlebniszentrum Grünwald	Grünwald, Tölzer Straße	089-6492099 www.forst.bayern.de/erlebnis_wald/walderlebniszentren	Nach Vereinbarung	Forschen, Malen, Basteln, Spielen, Erlebnispfad, Wildschweingehege
Indianerwelt erleben	Oliver Schauer, Dorfstraße 6a, Asbach	Oliver Schauer 08137-3282	Nach Absprache	Kennen lernen der indianische Traditionen im Tipi (Zelt), Trommeln und singen wie die Indianer, Speisenzubereitung am Lagerfeuer, Alltags- und Kunstgegenstände selbst fertigen

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Unterwegs auf Flüssen

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Land unter – Mit Floß und Boot auf der Amper	Amper von Haimhausen bis Fahrenzhausen	Infos: Jugendzentrum Haimhausen 08133-6075		Mit Schlauchboot und Floß durch die Amperfluten. Am Ufer wartet eine Grillbrotzeit. Dauer: ca. 6 Stunden
Bootsfahrt auf der Tiroler Ache für Jugendliche	Bei Markwartstein	Infos: Rudi Denk 08131-390806		Infos zur eigenen Durchführung gibt die gemeindliche Jugendarbeit Karlsfeld

Bäder

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Alpamare	Bad Tölz, Ludwigstraße 14	08041-509999 www.alpabob.de	Kinder ab 13,50 €	Attraktives Erlebnisbad mit Freibecken, Rutschen, Grill, Kino usw. Es gibt ein gutes Kombiangebot der Bayer. Oberlandbahn (BOB), das die Zugfahrt, Busfahrt und den Eintritt für 4 Stunden enthält
Königstherme Königsbrunn	Königsbrunn, Königsallee 1	08231-96280 www.koenigstherme.de	Ab 7 € je Kind	Attraktives Erlebnisbad mit verschiedenen Becken und Spielmöglichkeiten
Wellenberg Oberammergau	Wellenberg Oberammergau	08822-92360 www.oberammergau.de	Ab 3,50 € je Kind	Attraktives Erlebnisbad mit verschiedenen Becken und Spielmöglichkeiten
Westbad München	München, Weinbergerstraße 11	01801-796223 www.swm.de/m-baeder	Ab 6,20 € je Kind	
Dante Warmfreibad	München, Postillonstraße 17	01801-796223 www.swm.de/m-baeder	Ab 2,90 € je Kind	
Olympiaschwimmhalle	München, Olympiagelände	89 30672290		

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Erlebnisparks

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Erlebnispark Schloss Thurn	Heroldsbach, Schlossplatz 4	09190-929898 www.schloss-thurn.de	Ab 10 € je Kind	Ritterturnier, Cowboystunts, Märchenwald, Spiel- und Fahrgeschäfte
Skylinepark	Bad Wörishofen, Am Hartfeld 1	08245-9669-14 www.skylinepark.de	Ab 12 € je Kind	Freizeitpark mit großen Fahrgeschäften
Ausflug in den Europapark	Rust	Infos: Rudi Denk 08131-390806		Infos zur eigenen Durchführung gibt die gemeindliche Jugendarbeit Karlsfeld

Wellness

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Beauty-Tag für Mädchen	Beliebiger geeigneter Raum	Selbst durchführbar	Je nach Art und Umfang	Schönheitspflege (Gesichtsmasken, Schminken) Fitness (Hip-Hop, Gymnastik) Gem. Mittagessen, frischgepresste Säfte, Entspannungsübungen, Traumreisen
Pflegen und Schminken	Geeigneter Raum	Wellness Oase Secker 0821-2678322	Auf Anfrage	Für Mädchen

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Theater, Kino

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Kinotag/-nacht	Jeder geeignete Raum	Kreisbildstelle für Beamer: 08131-74271 oder 74330 Landesmediendienste für Aufführlizenz und Filme: 089-38160915	Leihgebühr und Lizenzen	Öffentliche Filmvorführungen sind nur nach Bezahlung von Lizenzgebühren legal (VIDEMA). Diese Lizenzen kann man günstig bei den Landesmediendiensten erwerben.
Augsburger Puppenkiste	Augsburg, Spitalgasse 15	0821-45034540 www.puppenkiste.com	Ab 7,80 € je Person	
Theater für Kinder	München, Dachauer Straße 46	089-595454 oder 089-593858 www.kindertheater- muenchen.de	Ab 6,70 € je Kind	Gespielt werden Märchen und Kinderromane
Marionettentheater München	München, Blumenstraße 29a	089-26571 www.muenchener- marionettentheater.de	Ab 6 € je Kind	
SchauBurg – Theater der Jugend	München, Elisabethplatz	089-23337171 www.schauburg.net	Ab 4 €	Schauspiel, Tanztheater, Figurentheater und Konzerte für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

Fliegen, Verkehr, Technik

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
BMW Junior Campus	München, BMW-Gebäude	01802-118822 www.bmw-welt.com	5 EUR je Kind	Workshop zu Mobilität, Anfertigen von Autos, sehr gute didaktische Aufbereitung
Segelflug	Flugplatz Gröbenried	Herr Bahn Müller 08131-71298	Ca. 20 € je Person	Ab 10 Jahren, ca. 15 Minuten Flug mit Segelflugzeug oder Motorsegler und Besichtigung der Flugzeughalle
Modellfliegen Sielenbach	Flugplatz Sielenbach	Erhard Albert 08251-6420	keine	Bauen von Wurfgleitern, Fliegen mit Fluglehrer und Flugvorführungen
Verkehrstrainingskurs	Verkehrsübungsplatz Theodor- Heuss-Str., Fürstenfeldbruck	08141-42238 Herr Kubitzka	8-9 € je Kind	Übungsfahrten mit benzingetriebenen Miniautos Kiddicar-Verkehrstraining

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Besichtigungen von Einrichtungen, Führungen

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
Flughafen München	Flughafen München, Erdinger Moos	089-97541333 www.munich-airport.de	Ab 3,50 € je Person	Flughafenrundfahrt, Historische Flugzeuge, Besucherhügel, Simulator, Movie-Ride-Theater
Stadtrundfahrt München	Start am Hauptbahnhof		Ca. 10 €	München einmal mit „fremden“ Augen sehen
Polizei Dachau	Dachau, Dr. Höflerstraße 1	Herr Wacht 08131-5610	kostenlos	Altersgerechte Führung durch die Wache, Zellenbesichtigung
Feuerwehr	Örtliche Feuerwehr			Kontaktaufnahme mit der örtlichen Feuerwehr
Zeitungsredaktion				Kontaktaufnahme mit der Redaktion einer Tageszeitung
Besichtigung der Kläranlage	Am Ort			Über die Gemeinde
Salzbergwerk Berchtesgaden	Berchtesgaden, Bergwerkstraße 83	08652/6002-20 www.salzbergwerk-berchtesgaden.de	Ab 8,90 € je Kind	Fahrt durch Stollen, Höhlen, unterirdischer Salzsee
Wo kommt die Breze her?	Bäckerei	Vor Ort		
Führungen auf einem Recyclinghof	Am Ort	Frau Lichti 08131-568822	keine	
Führung in der Müllverbrennungsanlage	Olching, Josef-Kistler-Weg 22	08142-28670 www.awb.ffb.de		
Tropfsteinhöhle	Schulerloch, Oberau 1, 93343 Essing	09441-3277 www.schulerloch.de	2,00 € je Person	
Bavaria Filmstadt Geiselgasteig	Geiselgasteig, Bavariafilmplatz 7	089-64992000 www.filmstadt.de	Ab 7 € je Kind	Führungen durch die Kulissen aktueller Filme, Stuntshow, Film selbst drehen
Planetarium	Deutsches Museum München, Museumsinsel 1	089-2179-1 www.deutsches-museum.de	2 € je Person	Astronomievorführungen, Multimedia-Lasershows
Volkssternwarte	München, Rosenheimer Straße 145h	89-406239 www.lrz-muenchen.de	Ab 5 € je Person	Beobachtungsplattform, Fernrohe, Planetarium
Kinder- und Jugendmuseum	Hauptbahnhof München, Arnulfstraße 3, Seitenflügel Starnberger Bahnhof	089/ 54 54 08 80 www.kidimu-muc.kobis.de	Ab 3 € je Person	Mitmachausstellungen zum Entdecken und Experimentieren
Deutsches Museum	München, Museumsinsel 1	089-2179-1 www.deutsches-museum.de	Ab 5 € je Person	
Flugwerft Oberschleißheim	Oberschleißheim, Effenstraße 18	089/31 57 14 - 0	Ab 2,50 €	Historische Flugwerft, gläserne Restaurierungswerkstatt

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

Spiel, Sport

Aktivität	Ort der Aktivität:	Kontakt	Kosten	Informationen
„Mr.-X-Spiel“	MVV-Netz Münchner Innenstadt	Infos: Susanne Kraut 08131-95558	Ca. 5 €	Gesucht wird Mister X. Lustiges Spiel für große Gruppen, Spielregeln variierbar.
Kunst&Krempel Olympiapark am See Spielstadt für Kinder	München, Olympiapark	Kultur und Spielraum e.V. 089-8888806	Nur MVV	Kulturpädagogisches Angebot für Kinder und Jugendliche von 7 – 15 Jahre
Sportklettern	Kletterturm Unterschleißheim	Gerlinde Erletz 08131-1574		
Zauberschule	Geeigneter Raum	Oliver Fitzek, 08141-33682	Auf Anfrage	Zaubereien erlernen
Selbstbehauptungskurs für Mädchen und Buben	Geeigneter Raum	Angelika Nitsche 08131-78325	45 € je Teilnehmerin für 6 Stunden + Elterninfo	Gruppen von 8 – 12 Kindern
Rollpalast München	München, Aubinger Straße 48	089 / 834 55 55 www.rollpalast.de	4 € - 5 €	Inline- und Rollerskating
Kegeln	Kegelbahn	Vor Ort		
„Tennis-Schnuppern“	Verein vor Ort	Verein vor Ort		
Spielstadt Maulwurfshäuser	München, Albert-Schweitzer-Str. 24	089-6701131 www.neuperlach.info/spielhaus	frei	Hüttenbauen, Spielen, Wasserrutschen
Spielplatz Haimhausen	Haimhausen	08133-6075	frei	Spielplatz der Gemeinde Haimhausen mit Spielgeräten, Skaterplatz, Streetballplatz, Fußballplatz
Hochseilgarten Neuperlach	Schulzentrum Neuperlach, München, Hohenzollernstraße 140	Wolfgang Sommerfeld: 0163-8751197 Wolfgang.sommerfeld@muenchen.de www.sport.musin.de/projekte/infhochseilgarten.html	Nach Vereinbarung	In einem Hochseilgarten sind verschiedene Serien von künstlichen Hindernissen über Seile, Stahlkabel, Bäume usw. aufgebaut, die sich in einem Parcours sinnvoll steigern. Es gibt außer diesen drei Hochseilgärten noch weitere, die im Internet beschrieben sind.
Chiemgauer Hochseilgarten	Aschau im Chiemgau, Am Beerweiher 4	08052-5460 info@chiemgauer-hochseilgarten.de www.chiemgauer-hochseilgarten.de/	48 € - 88 € je Person und Dauer	
Hochseilgarten Bad Griesbach	Bad Griesbach, Nibelungenstraße 49	K.W. Preissler 08532-7961102 info@nsc-hochseilgarten.de	Ab 16 EUR je Person für ½ Tag	
Hochseilgarten Oberschleißheim	Bei der Ruderregattastrecke Oberschleißheim	Robert Lausch Tel: 089-1293969 oder 0171-88 236 89 www.hochseilgartenundmehr.de	Ab 25 EUR für ca. 3,5 Stunden	
Waldkletterpark Oberbayern	Jetzendorf	Jürgen Edinger Telefon (0170) 3267297	10 EUR – 19 EUR	Die Einrichtung bietet vor allem Familien mit Kindern, aber auch Schulklassen und Firmen ein

10. Fun and Action - Tagesaktivitäten für Kinder und Jugendliche

		kontakt@waldkletterpark-oberbayern.de http://www.waldkletterpark-oberbayern.de	spannendes Abenteuer und Outdoor-Erlebnis. Insgesamt wurden rund zehn Kubikmeter Holz an Plattformen, Stegen und Hängebrücken verbaut und rund drei Kilometer Stahlseile zwischen die Bäume gespannt. Die Plattformen werden an den Bäumen mit Klemmvorrichtungen befestigt. Die Bäume werden also nicht verletzt und auch nicht angebohrt. Für jeden Baum wird ein eigenes Gutachten erstellt.
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

11. Gutes tun und darüber reden - Öffentlichkeitsarbeit

Inhaltsverzeichnis

Wie entsteht ein Image?	11/1
Was versteht man unter Öffentlichkeitsarbeit?	11/1
Warum Öffentlichkeitsarbeit für eine Jugendorganisation?	11/1
Welche Möglichkeiten gibt es, an die Öffentlichkeit zu treten?	11/2

Wie entsteht ein Image?

Jede Jugendorganisation (JO) hat einen „Ruf“ bzw. ein „Image“, egal ob sie es will und etwas dafür tut oder nicht. Geformt wird dieses Image durch die Wahrnehmung der „Öffentlichkeit“. Jeder Einzelne, der auf irgend eine Art und Weise mit der JO in Kontakt kommt, sich eine Meinung über sie bildet und diese verbreitet, trägt dazu bei. Ein Image hat man also schnell - auch dann, wenn man nicht bewusst an die Öffentlichkeit tritt. Auch wer nichts sagt, setzt deutliche Signale. Wie aber wird man einen Ruf wieder los oder wie festigt man sein Image?

Was versteht man unter Öffentlichkeitsarbeit?

Öffentlichkeitsarbeit wird auch „PR“ (Public Relation) genannt, das bedeutet wörtlich „öffentliche Beziehungen“. Die Öffentlichkeit soll über die Jugendorganisation (JO) und ihre Ziele informiert werden. Dabei will man nichts dem Zufall überlassen, denn das Ziel ist ein langfristig positives Image. Die Mittel dafür sind vielfältig, nicht nur Pressearbeit auch Gespräche, Veranstaltungen und vieles mehr gehört dazu.

„Die Öffentlichkeit“ besteht aus einer Menge unterschiedlicher Teile. Bevor man eine Aktion startet, sollte man sich immer klar machen, welche spezielle Zielgruppe angesprochen werden soll. Beispielsweise neue Mitglieder, Eltern, Sponsoren, Politiker und so weiter.

Warum Öffentlichkeitsarbeit für eine Jugendorganisation?

Das Engagement vieler Jugendorganisationen (JO), ihre Angebote, Veranstaltungen, manchmal sogar ihre Existenz bleiben der Öffentlichkeit verborgen. Schuld daran ist oft nicht Desinteresse, sondern mangelnde Information der „Außenwelt“. Auf Dauer hat das nur Nachteile für eine Organisation: Öffentliche Veranstaltungen erfahren wenig Zuspruch, es gibt kaum Interesse an einer Mitgliedschaft, politische Einflussnahmen sind kaum möglich.

Deshalb ist es wichtig, aktiv nach außen zu gehen; denn - nur wer mit der Öffentlichkeit kommuniziert, wird wahrgenommen.

Ein weiteres Argument für Öffentlichkeitsarbeit ist die Tatsache, dass viele JO mit öffentlichen Mitteln gefördert werden. Wer für die Verteilung dieser Gelder verantwortlich ist, interessiert sich natürlich dafür, was mit dem Geld geschieht. Umgekehrt rechtfertigt eine sichtbar große Aktivität einer JO auch mehr Förderung.

Einen Schritt weiter bedeutet das: Um bestimmte Ziele zu erreichen, ist das Mittel der Öffentlichkeitsarbeit unverzichtbar.

Welche Möglichkeiten gibt es, an die Öffentlichkeit zu treten?

Logo

- ❖ Bleibt gut in Erinnerung, einsetzbar auf T-Shirts, Briefbögen, Kugelschreibern, Luftballons, Plakaten etc.
- ❖ Wichtig: ein Logo ist ein optisches Signal, das durch seine auffällige Gestaltung (Farben, Formen) einprägsam ist!
- ❖ Keinen langen Text wählen, kurzer Slogan wirkt besser.
- ❖ Einmal gewählt, sollte ein Logo konsequent durchgezogen werden.

Plakat

- ❖ Wie das Logo ein optisches Signal, verwendbar sowohl zur Ankündigung von Veranstaltungen oder einfach um „gesehen zu werden“, und um den Bekanntheitsgrad zu steigern.
- ❖ Wichtig: muss auf den ersten Blick wirken, d.h. kurzer, einprägsamer Text oder Slogan, der die gewünschten Informationen enthält und klar verständlich ist.
- ❖ Bilder oder Grafiken sollten zum Inhalt passen und ein Blickfang sein; ersichtlich muss auch sein, zu welcher JO das Plakat gehört.

Flyer, Faltblätter oder Prospekte

- ❖ Bieten die Möglichkeit erste Eindrücke über die JO zu vermitteln und Interesse zu wecken, sich näher mit der JO zu befassen.
- ❖ Geeignet auch für die Information über Veranstaltungen und Aktionen.
- ❖ Wichtig: Welche Informationen sind interessant und notwendig und machen neugierig?

Infostände

- ❖ Sind eine gute Möglichkeit Flyer und Plakate vorzustellen und dabei auch direkt ins Gespräch zu kommen.

Persönliche Gespräche

- ❖ Sehr gut für erste Kontakte.
- ❖ Wichtig: Vorbereitung, was wollen wir sagen oder erreichen, wie könnte das Gespräch verlaufen, welche (Gegen)Argumente könnten kommen.
- ❖ Vielleicht als Vorbereitung für ein wichtiges Gespräch ein Rollenspiel durchführen.

11. Gutes tun und darüber reden - Öffentlichkeitsarbeit

- ❖ Vorteil: Fragen und Bedenken können sofort beantwortet bzw. ausgeräumt werden.

Brief

- ❖ Etwa als Fortsetzung eines Gesprächs.
- ❖ Vorteil: Information kann noch einmal gelesen, evtl. auch weitergegeben werden.
- ❖ Zu beachten: die üblichen Regeln beim Briefeschreiben, d.h. Richtige Anrede, Briefkopf etc.

Pressemitteilungen

- ❖ Die Pressemitteilung ist immer noch wichtigstes und effektivstes Mittel zur Kommunikation nach außen, weil die Tagespresse die unterschiedlichsten Personenkreise erreicht.
- ❖ Jede Jugendorganisation hat die Möglichkeit Mitteilungen an die Presse zu geben.
- ❖ Keinesfalls erwarten, dass die Pressemitteilung wortwörtlich übernommen wird, mit Änderungen - vor allem der Überschrift - und mit Kürzungen rechnen.
- ❖ Es gilt, je kürzer die Mitteilung, desto größer ist die Chance, dass sie (unverändert) gedruckt wird.
- ❖ Am besten per E-Mail direkt an den zuständigen Redakteur, oder an die Redaktion.
- ❖ Text als Anlage als Worddatei und zusätzlich als txt-Datei.
- ❖ Ein Begleitbrief ist dabei nicht notwendig, auf die Pressemitteilung keine Floskeln wie „über einen Abdruck würden wir uns freuen“ oder ähnliches!
- ❖ Nachhaken bei der Zeitung ist auf jeden Fall sinnvoll, weil vieles bei der Flut von Informationen einfach beim ersten Mal übersehen wird.
- ❖ Größere Pressemitteilungen am besten ankündigen. Anruf bei der jeweiligen Redaktion genügt.
- ❖ Für die JO besteht die Möglichkeit, ihre Pressearbeit von KJR-MitarbeiterInnen erledigen zu lassen. Ansprechpartner ist der KJR-Geschäftsführer, der die Aufträge dann an die Pressereferenten des KJR weiter gibt.

Hinweise für den äußeren Aufbau einer Pressemitteilung

- ❖ Geschrieben wird mit dem Computer, bei Zeilenabstand und Schriftgröße gibt es keine Vorgaben, die Zeitungsredaktion formatiert alles passend.
- ❖ Am Schluss Name, Adresse und Telefonnummer des Absenders und damit Ansprechpartners angeben.
- ❖ Bilder werden eingescannt und als jpg-Datei gesendet.
- ❖ Mit entsprechendem Bildtext, Personen müssen von links nach rechts mit Nennung ihrer Funktion aufgeführt werden.

11. Gutes tun und darüber reden - Öffentlichkeitsarbeit

Inhaltliche Hinweise:

- ❖ Kurzer Titel
- ❖ Das Wichtigste an den Anfang, Pressemitteilungen werden von oben nach unten gekürzt; in der Zeitung gelesen wird oft nur der Anfang eines Artikels.
- ❖ Am besten zuerst Stichpunkte aufschreiben.
- ❖ Vorgehensweise nach den berühmten *sechs W's* und zwar in dieser Reihenfolge: **Wer, Wann, Was, Wo, Wie, Warum**
- ❖ Die Information soll **Kurz, Knapp** und **Klar** sein. Das heißt kurze Sätze, nicht zu viele Fremdwörter, kein „Fachchinesisch“ verwenden. Zu vermeiden sind auch Superlative (wir sind die Besten).
- ❖ Geschrieben wird in unpersönlicher Form, d.h. „man“, „die Einrichtung“ niemals „ich“ oder „wir“.
- ❖ Keine Abkürzungen. Wenn sie sich nicht vermeiden lassen, dann müssen sie bei der ersten Nennung ausgeschrieben werden, also Kreisjugendring Dachau (KJR).
- ❖ Vor- und Zunamen ausschreiben.

Internetseite

- ❖ Eignet sich gut um Interessierten detaillierte Informationen zu geben.
- ❖ Einen Profi oder zumindest jemand der sich gut mit dem Medium auskennt mit dem Entwerfen und Erstellen beauftragen.
- ❖ Viele interaktive Elemente einbauen.
- ❖ Bei einer eigenen Homepage empfiehlt sich die Anmeldung bei einer Suchmaschine.
- ❖ Eine Internetseite sollte von jemandem betreut werden, um sie regelmäßig auf den neuesten Stand zu bringen.

Veranstaltungen

- ❖ Besonders geeignet hierfür ist ein „Tag der offenen Tür“.
- ❖ Am besten eine bunte Mischung aus Information, Diskussion und Unterhaltung (Musik, Vorführungen, Wettbewerbe, Theater, Bazar).
- ❖ Wichtig: nicht nur an die Planung der Veranstaltung selbst denken, Werbung machen, Einladungen verschicken, persönlich „wichtige“ Leute wie Politiker o.ä. einladen.

Weitere Möglichkeiten

Die bisher beschriebenen Mittel zur Kommunikation mit der Öffentlichkeit sind die wichtigsten aus einer unbegrenzten Anzahl von vielfältigen Möglichkeiten. Neue, kreative Aktionen ziehen - wenn sie gut durchgeführt werden - sehr viel Aufmerksamkeit an.

11. Gutes tun und darüber reden - Öffentlichkeitsarbeit

Hier noch einige Anregungen:

- ❖ Rundfunk: Bringt vor allem Terminankündigungen, kurze Berichte.
- ❖ Eigene Zeitung: Erfordert viel Arbeit, bei guter Aufmachung aber sehr effektiv.
- ❖ Aufkleber, Buttons
- ❖ Ausstellungen
- ❖ Demonstrationen
- ❖ Pressekonferenzen
- ❖ Leserbriefe
- ❖ Aktionen wie Blitztheater, Meinungsumfragen, Meinungsleinen (an einer Wäscheleine hängen Hinweisplakate zu einem bestimmten Thema, Passanten können mitgestalten) oder Sandwiches (belegte Fußgänger mit Plakaten am Bauch und Rücken).

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	12/1
Spielerpädagogik	12/1
Spiele zum Kennen lernen	12/4
Gruppenspiele im Raum	12/6
Krimispiele	12/12
Selbsterfahrungs-, Vertrauens- und Koordinationsspiele	12/16
Spiele für die Party	12/20
Spiele im Freien	12/23
Fallschirmspiele	12/25
Wald- und Geländespiele	12/27
Stadtspiele	12/32

Vorwort

Dieses Kapitel möchte Ihnen eine Zusammenstellung erprobter und bewährter Spielideen weiter geben. Informieren Sie uns bitte über Gruppenspiele, mit denen Sie gute Erfahrungen gemacht haben. Wir nehmen diese gerne in unsere Sammlung auf.

Wer weitere Spiele für seine Gruppe sucht, findet ein reichhaltiges Angebot auf dem Büchermarkt und im Internet. Auch die Jugendorganisationen stellen ihren JugendleiterInnen häufig umfangreiche Spielesammlungen zur Verfügung.

Empfehlen möchten wir Ihnen die Internetadresse www.praxis-jugendarbeit.de. Sie bietet eine große Zahl praxisnaher Anregungen.

Spielpädagogik

Jeder Spielleiter sollte versuchen, seinen eigenen Stil zu finden. Deshalb sind die folgenden Tipps und Hilfen keine allgemeingültigen Regeln. Wichtig ist, dass der Spielleiter selber Lust zum Spielen hat - sonst ist es schwer, andere dafür zu motivieren. Er sollte auch für neue Erfahrungen offen sein, denn jedes Spiel ist anders, neu und ungewohnt.

Grundlegende Hinweise:

- ❖ Als Spielleiter habe ich eine besondere Aufgabe. Ich muss die Anleitungsfunktion übernehmen, darf mich aber nicht aus dem Spielgeschehen ausschließen.
- ❖ Spielhemmungen müssen überwunden werden bzw. dürfen gar nicht aufkommen.
- ❖ Deshalb gilt es, folgendes zu beachten:
 - möglichst keine Zuschauer
 - bei bestimmten Spielen Musikuntermalung
 - einfache, deutliche Spielregeln
 - Spielleiter sollte so oft wie möglich mitspielen
 - mit Lockerungsspielen beginnen
- ❖ Als Spielleiter darf ich nicht "starrer" Vollstrecker sein, sondern muss durch gute Vorbereitung sicher werden. Dazu gehört:
 - ich habe mehrere Spielvorschläge

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

- ich habe das nötige Material
- ich habe mir Gedanken über die Wünsche der Mitspieler gemacht

Vorüberlegungen

- ❖ Mit welcher Gruppe habe ich es zu tun? (Wo liegen die Interessen, Wünsche, Probleme, Spielerfahrungen, Vorlieben, Schwächen der Teilnehmer).
- ❖ Was will ich mit den Spielen erreichen?
- ❖ Welche äußeren Bedingungen muss ich berücksichtigen? (Räumlichkeiten, Ungestörtheit, Dauer, ...).
- ❖ Welche Materialien benötige ich?

Auswahl der Spiele

1. Spiele zu Beginn

- Spiele, die nicht gleich Teilnehmer ausschließen, weil sie zu aktiv sind oder besondere Fähigkeiten verlangen.
- Spiele mit einfachen Regeln.
- Wenn sich die Teilnehmer untereinander nicht kennen, keine Spiele mit zu engem Körperkontakt.
- Keine Spiele, bei denen sich einzelne Teilnehmer vor der Gruppe produzieren müssen.
- Spiele, bei denen andere jederzeit dazukommen können.

2. Zusammenstellung der Spiele

- Es sollte darauf geachtet werden, dass aktive mit ruhigen Spielen sich abwechseln und die Betonung mal mehr beim Einzelnen, mal mehr bei der Gruppe liegt.

Rolle des Spielleiters zu Beginn

- ❖ Der Spielleiter sollte Spiele auswählen, bei denen er sich selbst wohl fühlt bzw. die ihm selbst viel Spaß machen (Motivation!).
- ❖ Der Spielleiter sollte sich selbst als Mitspieler einbringen.
- ❖ Dazu kommende Teilnehmer im Spiel sollten miteinbezogen werden oder es sollte zu einem neuen Spiel übergeleitet werden.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Spielerklärung

- ❖ Die Regeln in eine Geschichte packen (dadurch wird Motivation und Spannung erzeugt; meistens wird dadurch auch die Spielidee - besonders bei Kindern - besser verstanden).
- ❖ Bei komplizierten Abläufen: Mit einem Teilnehmer demonstrieren oder in "Zeitlupe" durchspielen.
- ❖ In zwei Schritten spielen, d.h. mit einfachen Regeln beginnen und nach einiger Zeit eine Regel hinzufügen.
- ❖ Standpunkt so wählen, dass alle Teilnehmer gut sehen und verstehen können.

Spielgeschehen

- ❖ Veränderungen des Regelwerkes zulassen.
- ❖ Für die Sicherheit der Teilnehmer sorgen (Platzbeschaffenheit, Belastbarkeit der Teilnehmer).
- ❖ Gleichstarke Gruppen wählen.
- ❖ Die Spiele sollten nicht "tot gespielt" werden, ebenso sollten Abweichungen von der Planung aber auch Verlängerungen oder Wiederholungen zugelassen werden.
- ❖ Die Spiele/Veranstaltungen mit einem gemeinsamen Spiel beenden.

Berücksichtigung der verschiedenen Altersgruppen

Kinder Kinder haben einen starken Bewegungsdrang, auf den der Leiter eingehen sollte. Es muss eine Verbindung von ruhigen und aktiven Spielen bestehen, da Kinder bei nur ruhigen Spielen irgendwann ihre innere Spannung loswerden müssen.

Jugendliche Viele Jugendliche empfinden Spiele als "Kinderkram"! Das heißt nicht, dass sie nicht gerne spielen, sondern dass sie sich „als zu alt“ für solche Dinge fühlen. Ich muss als Leiter für meine Spiele werben. Das Wort "Spielen" sollte dabei eventuell umschrieben werden, wie z.B. eine Aktion starten/eine Rallye machen/ eine Session starten/eine Show aufziehen etc. Oft kann man Jugendliche gewinnen, indem man als Leiter einfach mit dem Spiel anfängt und sie mitreißt.

Spiele zum Kennen lernen

Papierrolle

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, aber auch soviel 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:

Spiel wie zuvor, jedoch anstatt Papierblätter zu nehmen, nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl von Bonbons o.ä. Pro Bonbon muss nun jeder etwas von sich erzählen.

Richtige Aufstellung

Teile die Gruppe in Untergruppen mit jeweils 6-9 Personen auf. Auf Kommando muss nun jede Gruppe sich so schnell als 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 nun darf nicht gesprochen werden. Durch Zeichensprache muss nun die richtige Reihenfolge erstellt werden. Oder Aufstellung nach dem Geburtsdatum, oder dem Gewicht, oder ...

Das habe ich noch nie gemacht

Alle sitzen im Kreis außer einer Person. Die Person in der Mitte sagt etwas, was 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.

Zipp – Zapp

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer ist in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Namen des linken Spielers, bei Zapp muss der Name des rechten Spielers genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet muss in die Mitte.

Namenspantomime

Jeder Teilnehmer muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er für jeden Buchstaben sich was überlegt. Z.B. D=Detektiv, E=Engel, B=Baum im Wind, S=Sonne usw. Alternativ oder zusätzlich kann auch die Körperhaltung eingenommen werden um einen Buchstaben darzustellen: U= auf dem Rücken liegen und Füße und Arme nach oben halten. Die anderen müssen raten wie der Teilnehmer heißt.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Sind alle Teilnehmer sowieso bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.

Wer ist es?

Jeder bekommt eine Karte. Darauf schreibt jeder seinen Namen und 4 - 5 charakteristische Dinge von sich. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue leere Karten werden ausgeteilt. Nun wird jede Karte vom Jugendleiter vorgelesen und jedes Gruppenmitglied muss auf seine Karte den Namen schreiben, den es vermutet. Die Person hat gewonnen, die die meisten richtigen Personen erkannt hat.

Begrüßungsrituale

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter fängt an. Es gibt ja bekanntlich verschiedene Begrüßungsformen weltweit. Davon wollen wir heute welche einüben. Zunächst gibt er der ersten Person die Hand zur Begrüßung. Diese Person begrüßt anschließend die nächste Person bis alle durch sind. In der nächsten Runde wird durch reiben der beiden Nasen gegeneinander sich begrüßt. Wieder eine Runde später Kopf an Kopf usw. (Ohr bei Ohr, Backe an Backe reiben, Küsschen links-rechts-links, Kinn an Kinn).

Schuhhaufen

Jeder zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede Person nimmt nun einen Schuh (nur nicht seinen eigenen) und versucht die Person zu finden, zu dem der Schuh passt.

Schnur-Spiel

Ein Wollknäuel wird gehalten. Die erste Person hält den Faden in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage. Sie wirft das Knäuel der befragten Person zu. Nach Beantwortung der Frage wirft wiederum diese Person den Knäuel weiter. So entsteht mit der Zeit ein tolles Spinnennetz. Mit etwas Glück so stabil, dass sich am Schluss eine Person darauf legen kann und angehoben werden kann. Dies steht als Symbol, dass die Gruppe jeden (er)tragen kann.

Koffer packen

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt. Er sagt seinen Namen und nennt einen Gegenstand, welchen er in seinen Koffer packen will. Dann ist der Mitspieler rechts von ihm an der Reihe. Er wiederholt zunächst den Namen des Vorgängers und was dieser mitgenommen hat, anschließend nennt er seinen Namen und was er mitnehmen will. Das geht so weiter. Denkbar sind natürlich verschiedene Varianten des Spiels: als Ausscheidungsspiel oder als Pfänderspiel.

Die Liste

Für Gruppen, die sich schon ein bisschen kennen: Erstelle eine Liste mit lauter Aussagen, die auf die Gruppenmitglieder zutreffen könnten. Diese Liste wird an jeden ausgeteilt. Nun muss jeder diejenigen Personen darauf schreiben, von der er

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

meint, dass die Aussage zutreffend ist. Gewonnen hat derjenige, der die meisten richtigen Aussagen getroffen hat.

Aussagen könnten sein: Isst nicht gerne Tomaten, war heute bei Burger King essen, war letzten Sonntag mit den Eltern spazieren, trägt rote Socken, war bereits im Film „Harry Potter I“ usw.

Interview

Paare interviewen sich gegenseitig und stellen den Partner im Kreis vor.

Wollknäuelspiel

Wollknäuel wird an einem Ende festgehalten und anschließend von einem Spieler zum anderen hin und her geworfen. Jeder stellt sich dabei vor. Zum Schluss geht alles rückwärts, der Nachbar sagt den Namen des vorhergehenden (man muss ihn sich gemerkt haben).

Gemeinsamkeiten

Es werden Paare gebildet. Diese suchen 5 Gemeinsamkeiten und tragen sie dann im Kreis vor.

Lügen

Paare suchen für den jeweiligen Partner 4 Eigenschaften. Eine davon ist gelogen. Das Ergebnis wird im Kreis vorgetragen. Die anderen Mitspieler müssen die falsche Eigenschaft erraten.

Gruppenspiele im Raum

Ring im Kreis durch die Schnur

Alle sitzen im Kreis und halten eine zusammengeknottete Schnur in welcher zuvor ein Ring eingefädelt wurde. Ein Freiwilliger steht in der Mitte. Er muss nun den Ring finden, der von den übrigen Mitspielern immer verdeckt weitergegeben wird.

Mein rechter Platz ist leer

Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein freier Platz ist vorhanden. Derjenige, dessen rechter Platz frei ist, beginnt: „Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den Freddy als Affe her.“ Freddy muss nun einen Affen nachmachen und sich als Affe zum freien Platz bewegen.

Tierspiel

Dieses Spiel eignet sich, um Mannschaften zu bilden. Jeder erhält verdeckt eine Spielkarte mit einem Symbol(Tier, Familienmitglied). Es ist immer eine gleiche Anzahl identischer Karten vorhanden. Auf Kommando schaut nun jeder seine Karte

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

an und muss nun durch die entsprechenden Tierlaute oder durch Schreien des Familiennamens seine (Tier)-Familie finden. Die Mannschaft, die sich als erste gefunden hat, hat gewonnen.

Alle Vögel fliegen hoch

Alle sitzen im Stuhlkreis. Ein Spieler beginnt als „Ansager“. Der Ansager sagt: „Alle Vögel fliegen hoch: Alle ...Amseln fliegen hoch!“ Bei jedem flugfähigen Vogel heben alle die Hände. Bei einem nicht flugfähigen Vogel bleiben die Hände unten (außer die des Ansagers). Wer trotzdem seine Hände hebt, der scheidet aus oder muss ein Pfand abgeben.

Sprachenwirrwarr

Man trennt Wörter in Silben auf: z.B. Au-to-fah-ren . Auf alle Gruppenmitglieder werden gleichmäßig die jeweiligen Silben verteilt. Alle sprechen nun nur ihre Silbe. Ein Freiwilliger muss nun raten um was für ein Wort es sich handelt.

Rippel Tippel

Die Mitspieler bekommen je eine Nummer (1,2,3,...). Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, klatschen dann in die Hände und schnippsen anschließend mit den Fingern. Auf jedes Wort des folgenden Spruchs kommt ein „Schlag“: „Rippel Tippel Nr. 1 , ruft Rippel Tippel Nr. 2“. Als erste Nummer wird die eigene eingesetzt, die zweite Nummer muss die eines Mitspielers sein. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, bekommt er einen „Tippel“ mit Nivea-Creme. Am Ende hat derjenige mit den wenigsten Tippeln gewonnen.

Schlangengrube

Alle stellen sich im Kreis auf und fassen sich an den Händen. Irgendwo im Kreis werden Anfang und Ende der Schlange festgelegt. Erster und letzter der Schlange fassen sich nicht an. Der Vorderste der Reihe steigt über die Hände der anderen, schlängelt sich unter den Armen durch, krabbelt durch die Beine. Die Schlange folgt ihm. Ist der erste Spieler am letzten angekommen, so schließen sie den Kreis. Nun muss sich die Gruppe entwirren ohne loszulassen.

Mörderspiel

An jede Person wird eine Spielkarte verteilt. Die Person mit dem Herzkönig ist der Mörder. Niemand weiß vom jeweilig anderen, was er für Karten hat. Blinzelt der Mörder jemanden an, muss dieser seine Karte aufdecken und ist tot. Wer einen Verdacht hat, meldet sich: „ich habe einen Verdacht!“. Sobald eine weitere Person ebenfalls sagt „Ich habe einen Verdacht!“ müssen beide gleichzeitig ihren Verdacht nennen. Stimmen beide Namen überein muss der Verdächtige sagen, ob er der Mörder ist. Stimmen die Namen nicht überein, dann sind beide ausgeschieden (auch wenn ein Name eventuell richtig sein könnte).

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Wer bin ich?

Jeder bekommt einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person auf die Stirn oder auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind, muss nun jeder herausfinden wer er ist.

Wer ist der Chef?

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird rausgeschickt. Die restliche Gruppe wählt nun einen Leiter, dem die Gruppe alles nachmachen muss (Klatschen, Winken, Kopf schütteln, Lachen, auf dem Stuhl rumrutschend usw.), ohne diesen jedoch zu verraten. Die Person vor der Tür wird hereingeholt und muss nun herausfinden, wer der gewählte Leiter der Gruppe ist. Wird nach dreimaligem Raten immer noch nicht die richtige Person genannt, dann muss ein Pfand hergegeben werden. Wird jedoch die richtige Person erraten, dann muss der gewählte Leiter vor die Tür.

Gerüchte

Der ersten Person wird ein Gerücht von 3-4 Sätzen ins Ohr geflüstert. Diese Person erzählt der nächsten Person dieses Gerücht ebenfalls ins Ohr geflüstert weiter. Was kommt am Ende heraus? Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden. Der jeweils ersten Person jeder Mannschaft wird vor der Türe das Gerücht mitgeteilt, welches dann der nächsten Person im Team weitergesagt werden muss. Die letzte Person teilt dem Gruppenleiter anschließend das Ergebnis mit. Welches Team am nächsten am tatsächlichen Gerücht dran ist hat gewonnen.

Veränderungen

Alle sitzen im Kreis. Eine Person wird vor die Tür geschickt. Nun wird eine Änderung im Kreis vorgenommen. (Beispiel: 2 Personen tauschen eine Jacke untereinander, oder 2 Personen tauschen die Plätze, oder eine Person zieht ihr T-Shirt falsch herum an). Die Person vor der Türe wird hereingeholt und muss nun die Veränderung erraten.

Ballone in der Hose

Wer schafft die meisten mittelmäßig aufgeblasenen Ballone in seine Hose zu stopfen? Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Ballone hat unterbringen können.

Ball Rallye

Es gibt zwei Mannschaften die in einer Linie stehen. Die erste Person bekommt einen Ball unters Kinn. Dieser Ball muss an die nächste Person weitergegeben werden, ohne die Hände zu benutzen. Ansonsten sind alle Körperteile erlaubt. Welche Gruppe hat den Ball als erste Gruppe zur letzten Person durchgegeben?

Wäscheklammern finden

Immer 2 Personen bilden ein Team. Beide bekommen die Augen verbunden. Der Gruppenleiter klemmt den beiden je etwa 10 Wäscheklammern an die Klamotten und

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Haare. Auf Kommando muss jeweils die eine Person die Klammern der anderen Person entfernen. Welche Gruppe braucht am wenigsten Zeit?

Jäger und Hase

Bis auf 2 Personen sitzen alle Spieler paarweise wahllos über den Spielraum verteilt auf dem Boden. Der Jäger jagt den Hasen, bis dieser sich zu einem Paar setzt. (Damit ist die Verfolgung beendet). Dadurch entsteht ein Rollentausch bezüglich Jäger und Gejagten, d. h. Jäger wird zum Hasen, ein Teilnehmer des „alten“ Paares wird zum Jäger.

Beim Spielen darauf achten, dass nicht endlose Verfolgungsjagden stattfinden. Es soll möglichst oft der oben beschriebene Rollentausch zwischen Jäger und neuem Jäger entstehen.

Schlangen häuten

Die Spieler stehen hintereinander mit gegrätschten Beinen. Die Spieler fassen mit der rechten Hand zwischen ihren Beinen die linke Hand ihres Hinterrückes. Der letzte Spieler kriecht nun durch die gegrätschten Beine der Mitspieler zur Spitze der Schlange und zieht dabei seine vor ihm stehende Person mit. Die Schlange ist gehäutet.

Maschine bauen

Der erste Spieler beginnt, indem er mit einem Körperteil irgendeine Bewegung ausführt. Der nächste Spieler baut diese „Maschine“ weiter, indem er entweder die Bewegung des 1. Spielers ergänzt oder sich nur an ihm festhält und eine weitere Bewegung ausführt. Am Schluss entsteht so eine riesige „Maschine“ mit verschiedensten Bewegungsarten.

Regiespiel

Kleine Gruppen bekommen Zettel mit verschiedenen Stichwörtern (ca. 10). Nun müssen diese z. B. ein Drama, ein Lied, ein Gedicht etc. verfassen, in dem alle Stichwörter vorkommen.

Raupe

Alle Spieler liegen so eng wie möglich am Boden, einer wird auf die Reihe draufgelegt. Die liegenden Spieler drehen sich um und somit wird der oben liegende Spieler weiterbefördert.

Tischklopfen

Die Spieler sitzen im Kreis und legen ihre Hände vor sich auf den Boden, Tisch etc. Die Hände liegen so, dass jeder Spieler zwischen seinen Händen die rechte Hand des linken Nachbarn und die linke Hand des rechten Nachbarn hat. Dann wird der Reihe nach mit der Hand geklopft. Wenn ein Spieler zweimal klopft, wechselt die Richtung. Wer voreilig oder falsch klopft, muss seine Hand entfernen, mit der anderen Hand bleibt er noch im Spiel.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Sitzfußball

Die Mitspieler sitzen in zwei gegenüberliegenden Stuhlreihen. Es gibt 2 Tore. Auf den beiden Stuhlreihen sitzen immer abwechselnd Spieler der einen und der anderen Mannschaft, so dass auf jeder Seite gleich viele Spieler einer jeden Mannschaft sitzen. Ziel ist es, wie beim normalen Fußballspiel, den Ball ins Tor zu bringen, allerdings im Sitzen.

Der Vampir

In einem stockfinsternen Raum geht ein Vampir um. Sobald ein Mitspieler gebissen wird, (z. B. durch einen leichten Griff an den Hals) muss er laut aufschreien und ist nun ebenfalls Vampir. Treffen sich 2 Vampire, hebt sich ihr „Un-tot-sein“ auf, sie sind dann wieder normal.

Obstsalat

Alle Spieler bis auf einen sitzen im Kreis. Je 3 bis 4 Spieler wählen sich eine gemeinsame Obstsorte. Ein Spieler in der Mitte hat die Augen verbunden. Er ruft eine Obstsorte und die betreffenden Spieler müssen untereinander die Plätze tauschen. Der Spieler in der Mitte muss versuchen, jemanden zu fangen. Er hat auch die Möglichkeit „Obstsalat“ zu rufen, dann müssen alle Spieler die Plätze tauschen. Wenn er jemanden gefangen hat, muss dieser statt seiner in die Mitte.

Besentanz

Die Spieler stellen sich mit dem Gesicht nach außen im Kreis auf. Ein Besen wird möglichst schnell von Spieler zu Spieler gereicht, während Musik läuft. Die Musik wird gestoppt und wer den Besen gerade in der Hand hält, scheidet aus.

Löffelspiel

Die Teilnehmer einer Gruppe stellen sich nebeneinander auf. An einem Löffel wird eine lange Schnur gebunden. Der erste Spieler fädelt den Löffel von oben nach unten durch seine Kleidung. Der nächste dann von unten nach oben usw. Am Schluss sind dann alle Teilnehmer einer Gruppe durch die Schnur verbunden. Sieger ist die Gruppe, die als erste fertig war.

Watte blasen

Die Spieler sitzen eng zusammengerückt am Tisch. Nun wird Watte hin und her geblasen, die nicht vom Tisch fallen darf. Wo sie runter fällt, scheidet der betroffene Spieler aus.

Variante:

An den 2 Enden des Tisches wird aus einer Schuhschachtel etc. ein Tor aufgestellt, in das die Watte geblasen werden muss.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Blinder Bildhauer

Der blinde Künstler (erster Spieler) tastet sein Modell (zweiter Spieler) ab, das sich in eine bestimmte Pose begibt und diese beibehält. Nach diesem Modell muss der Künstler seine Formmasse (dritter Spieler) formen. So bald er fertig ist, wird das Originalmodell mit dem nach gebauten Modell verglichen. Während der Arbeit darf der Künstler immer wieder mit dem Original vergleichen.

Kreis hinsetzen

Die Spieler stellen sich hintereinander und bilden einen Kreis, mit der linken Schulter jeweils zur Kreismitte. Dann versucht jeder, sich auf die Knie seines Hinterrückes zu setzen. Wenn dies klappt, kann man auch ein paar Schritte gehen. Hält man sich im Kreis mit den Händen zusammen, geht es etwas einfacher.

Blinzeln

Die Spieler befinden sich paarweise im Kreis, der vordere sitzt und der hintere steht. Ein Mitspieler steht allein im Kreis und hat keinen Partner vor sich. In der Mitte des Kreises befindet sich ein Gegenstand. Der allein stehende Spieler muss nun einen sitzenden Spieler anblinzeln. Dieser Spieler versucht nun, den Gegenstand in der Mitte zu erreichen. Der hinter ihm stehende Spieler versucht, dies zu verhindern. Bei einem geglückten Behinderungsversuch vertauscht das Paar seine Position, d.h., der sitzende Spieler nimmt die hintere Position ein. Erreicht der angeblinzelte, sitzende Spieler den Gegenstand, stellt er sich hinter den vormals allein stehenden Spieler, der nun die sitzende Position einnimmt.

Der Fuchs geht um

Ein Fuchs geht um einen Kreis von Leuten, die sich geduckt mit geschlossenen Augen konzentrieren und lässt hinter jemandem z. B. ein Tuch fallen. Derjenige, hinter dem der Gegenstand zu Boden gefallen ist, springt auf, rennt dem Fuchs hinterher und versucht, ihn zu erwischen, bevor er sich auf den frei gewordenen Platz hinsetzt. Schafft der Fuchs es, den davonlaufenden Spieler zu fangen, ist dieser jetzt der Fuchs.

Platzwechsel

Alle Spieler bis auf einen setzen sich kreisförmig hin und jeder Spieler bekommt eine Nummer. Dem übrig gebliebenen Spieler werden die Augen verbunden und er wird in die Mitte des Kreises gesetzt. Dann ruft er zwei Zahlen auf. Die betroffenen Mitspieler müssen nun versuchen, innerhalb des Kreises möglichst leise ihre Plätze zu wechseln. Sobald der blinde Fänger einen der beiden berührt, nimmt er dessen Platz ein und der berührte Spieler muss sich nun in die Mitte begeben.

Eine Ente mit zwei Beinen

Der Satz „Eine Ente/mit zwei Beinen/fällt ins Wasser/plumps“ teilt sich, wie angemerkt, auf. Der Reihe nach werden diese Satzteile wiederholt. Bei jedem

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Neubeginn des Satzes kommt eine Ente hinzu. Somit verdoppeln und vermehren sich auch die Beine und das Geplumpse. Wer sich verspricht, scheidet aus.

Psychiatrie

Alle sitzen im Kreis, einer geht raus (Arzt), dann dem Rest das Spiel erklären: Wenn er reinkommt stellt er jemandem eine Frage, z. B. „wie alt bist du?“. Der Gefragte antwortet so, wie er meint, dass es auf den rechten Nachbarn zutrifft. Wenn diese Antwort zutrifft, wird die nächste Frage an den Nachbarn gestellt. Wenn die Antwort nicht zutrifft, sagt der nächste Nachbar „Psychiatrie“ und alle wechseln die Plätze. Dann geht es von neuem los.

Krimi-Spiele

Der Spielleiter liest den Krimitext vor. Was ist passiert? Die Gruppe darf reihum Fragen stellen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Lautet die Antwort „Ja“, darf der Spieler weiter fragen. Bei „Nein“ kommt der nächste Spieler mit dem Fragen an die Reihe. Der Spielleiter darf auf die Fragen der Spieler nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.

Der Konzertbesuch

Krimi: Paul und Paula besuchen ein Konzert. Plötzlich wird Paul unruhig und beginnt Paula heftig zu treten. Enttäuscht verlässt Paula das Konzert und geht nach Hause.

Lösung: Paula ist hochschwanger, Paul ist ihr Sohn im Mutterleib. Paul strampelt in ihr. Paula befürchtet das Einsetzen der Wehen und geht vorsichtshalber nach Hause.

Das Schicksal des Turms

Krimi: Maria und Josef wohnen in einem alten Schloss. Eines Morgens wartet Maria auf den Briefträger, der einen Brief bringen wird, der über das Schicksal des Turms entscheiden wird.

Lösung: Briefschach.

Zählen müsste man können

Krimi: Ein Mann verzählt sich und spürt darauf einen Schmerz im Rücken.

Lösung: Der Mann hatte sich ein neues Hemd gekauft. Der Verkäufer hatte versichert, dass zehn Nadeln im zusammengelegten Hemd stecken. Der Mann packt das Hemd aus, zieht die Nadeln raus, verzählt sich aber und sticht sich mit der Nadel, die er vergessen hat.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Unfall auf der Autobahn

Krimi: Herr Huber verursacht auf der Autobahn einen Unfall. Der Wagen des Unfallgegners hat Totalschaden. Herr Huber wird schwer verletzt, obwohl sein Auto nicht den geringsten Kratzer abbekommen hat.

Lösung: Herr Huber war nicht mit seinem Auto unterwegs, (das steht defekt in der Werkstatt), sondern mit einem Leihwagen.

Der Dieb

Krimi: Wenn er die Brieftasche nicht gestohlen hätte, wäre er nicht gestorben.

Lösung: In der Brieftasche befand sich eine Erklärung mit dem Inhalt, dass der Besitzer der Brieftasche aus religiösen Gründen Bluttransfusionen und Organtransplantationen ablehnt. Der Dieb hatte einen Unfall, eine Bluttransfusion hätte ihm das Leben gerettet, diese unterblieb aber auf Grund der Erklärung in der Brieftasche.

Der Lastwagen und die Brücke

Krimi: Ein Lastwagen kommt zu einer Brücke und kann nicht weiterfahren, da er um über eine Tonne zu schwer ist (Gewichtsbeschränkung auf der Brücke). Da kommt ein Spaziergänger vorbei, schaut sich die Situation an und sagt dem Fahrer dann, dass er ohne Sorge die Brücke passieren könne. Der Fahrer bedankt sich und fährt über die Brücke, die den LKW ohne Probleme aushält.

Lösung: Die Brücke ist kürzer als der LKW. Dadurch wird die Brücke nie mit dem vollen Gewicht des LKW belastet.

Zwei Affen

Krimi: Zwei Affen schauen durch eine Röhre, die zufällig auf der Wiese liegt. Die Röhre ist gerade, nicht besonders lang und auch nicht verstopft. Trotzdem sehen die beiden einander nicht.

Lösung: Die beiden Affen schauen nicht gleichzeitig durch die Röhre.

Die seltsamen Entchen

Krimi: Drei Entchen schwimmen hintereinander im See. Das erste Entchen sagt: „Hinter mir schwimmen zwei Entchen.“ Das zweite Entchen sagt: „Vor mir schwimmt ein Entchen und hinter mir schwimmt ein Entchen.“ Das dritte Entchen sagt: „Vor mir schwimmen zwei Entchen und hinter mir schwimmt ein Entchen.“

Lösung: Das dritte Entchen hat gelogen.

Abendsport

Krimi: Ein Mann fährt jeden Tag früh mit dem Aufzug aus dem 24. Stock nach unten. Nach der Arbeit fährt er bei schönem Wetter nur bis zum 18. Stock mit dem Aufzug, die restlichen Stockwerke läuft er. Bei Regen fährt er bis in den 24. Stock. Warum?

Lösung: Der Mann ist sehr klein und kommt nur an den Knopf für den 18. Stock. Bei Regen hat er einen Regenschirm dabei, mit dem er an den Knopf für den 24. Stock kommt.

Gemeinsamer Tod im Wohnzimmer

Krimi: John und Jane liegen tot auf dem Wohnzimmerboden. Nirgends ist Blut zu sehen, nur der Teppich unter ihnen ist nass und das Fenster steht offen. Was ist passiert?

Lösung: John und Jane sind Goldfische. Das Fenster wurde von Wind aufgestoßen und warf das Goldfischglas zu Boden.
(mögliche Hilfe: auf dem Boden liegen Scherben)

Cäsar und Kleopatra

Krimi: Kleopatra liegt tot auf dem Boden und Cäsar ist nass. Was ist passiert?

Lösung: Die Katze Cäsar hat nach dem Goldfisch Kleopatra „geangelt“ und dabei das Aquarium auf den Boden geworfen.

Tödlicher Schrank

Krimi: Ein Mann geht in sein Zimmer, sieht den Schrank und erschießt sich. Das wäre nicht passiert, wenn er die Sägespäne auf dem Boden gesehen hätte. Was ist passiert?

Lösung: Der Mann ist der kleinste Liliputaner der Welt. Ein Konkurrent hat alle Beine von den Möbeln heimlich abgesägt. Der Mann denkt jetzt, er ist gewachsen.

Telefonzelle

Krimi: Ein Mann liegt tot in einer Telefonzelle. Auf den Telefonbüchern liegt ein großer Fisch. Wie ist der Mann gestorben?

Lösung: Der Mann wollte seiner Frau erzählen, dass er einen besonders großen Fisch gefangen hat. Beim Erzählen machte er mit den Händen eine übertreibende Bewegung, dadurch wurde das Glas der Telefonzelle zertrümmert. Am Glas hat er sich die Pulsadern aufgeschnitten.

Spion im Kreml

Krimi: Ein Spion möchte in den Kreml kommen. Dazu braucht er ein Passwort. Also hört er erst einmal zu, was andere Besucher sagen. Den ersten fragt der

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Wachposten: „Eins“. Der Besucher antwortet mit „Vier“ und darf passieren. 2→4, 3→4, 4→4, 5→4. Der Spion denkt: Egal, was die Wache sagt, ich muss immer mit „Vier“ antworten. Er probiert es aus und wird erschossen. Warum?

Lösung: Antwort ist die Zahl der Buchstaben der gefragten Zahl (z. B. 11→3)

„Waldbrand in Korsika

Krimi: Drei Menschen liegen tot auf Korsika.

Lösung: Waldbrand, 2 schaulustige Wanderer, Löschflugzeug holt Wasser und erwischt dabei Taucher in Taucheranzug; wirft diesen mit Wasser ab, Taucher fällt auf die Wanderer.

Der Cowboy und das Glas Wasser

Krimi: Der Cowboy kommt in den Salon und bittet um ein Glas Wasser. Der Wirt zieht die Knarre. Der Cowboy sagt: „Danke“ und geht.

Lösung: Der Cowboy hatte Schluckauf und wollte Wasser. Durch den Schreck, den er durch die vorgehaltene Pistole erleidet, verschwindet der Schluckauf schnell. Der Cowboy bedankt sich und verschwindet.

Willi

Krimi: Willi mag:

- Semmeln, aber kein Brot;
- Messer, aber keine Gabel;

Warum mag Willi bestimmte Dinge und manche nicht?

Lösung: Willi mag alles mit Doppelkonsonanten gern.

Die Frage der Fragen

Krimi: Zwei Verbrecher kommen in einen Raum mit 2 Türen und je einem Wächter vor jeder Tür. Eine Tür führt in die Freiheit, die andere ins Verderben. Niemand weiß jedoch, welche Tür die richtige ist. Einer der beiden Wächter sagt stets die Wahrheit, der andere lügt stets. Niemand weiß jedoch, welcher. Die Verbrecher dürfen nur eine einzige Frage stellen, um herauszufinden, welche Tür in die Freiheit führt. Welche Frage müssen sie stellen?

Lösung: Die Frage lautet: „Steht vor der Tür in die Freiheit ein Lügner?“

Der ratlose Bauer

Krimi: Ein Bauer hat ein Problem. Er möchte einen Wolf, eine Ziege und einen Kohlkopf in einem Boot über einen Fluss bringen. In das Boot kann der Bauer nur eines von den 3 Frachtstücken mitnehmen. Nimmt er zuerst den Kohlkopf mit, so

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

frisst der Wolf die Ziege. Nimmt er zuerst die Ziege mit, holt dann den Kohlkopf oder den Wolf, so frisst die Ziege den Kohlkopf oder der Wolf die Ziege usw.

Lösung: Der Bauer bringt zuerst die Ziege über den Fluss, holt dann den Kohlkopf, nimmt die Ziege wieder mit zurück, holt den Wolf rüber und holt dann wieder die Ziege.

Selbsterfahrungs- Vertrauens- und Koordinationsspiele

Blind führen

Einer schließt die Augen und lässt sich vom anderen durch den Raum, das Haus oder das Gelände führen.

Es darf nicht gesprochen werden. Kontaktmöglichkeiten bestehen über die Hände und Arme.

Variante:

Der Sehende führt den Blinden ohne jeden körperlichen Kontakt. Der Sehende gibt nur verbale Kommandos.

Diese Variante ist sehr spannend und für die Teilnehmer herausfordernd.

Anmerkung:

Als Blindenführer langsam gehen, Zeit geben und alle Vorsichtsmaßnahmen für seinen Blinden treffen.

Auch als Spielleiter hat die Sicherheit bei diesem Spiel oberste Priorität: Einem Spielleiter passierte etwa, dass ein führender Jugendlicher seinen Blinden auf einen fünf Meter hohen Hochsitz dirigierte. Glücklicherweise ist nichts passiert.

Gruppe schätzen

Kleingruppen raten Daten der Gesamtgruppe. Jede Kleingruppe schätzt bestimmte Daten über die Gesamtgruppe ein: z. B. Körpergröße aller, Schuhgröße aller, Anzahl der Geschwister von allen, Anzahl der Haustiere usw.

Die richtigen Daten werden ausgerechnet und festgehalten, es gibt einen kleinen Preis für die Gruppe, die am besten geschätzt hat.

Aufstehen

Zwei Personen etwa gleicher Größe sitzen sich auf dem Boden gegenüber. Die Knie werden leicht angewinkelt, die Fußspitzen berühren sich und die beiden fassen sich an den Händen. Aufgabe der beiden sich gegenüberstehenden Spieler ist es nun, sich gegenseitig hochzuziehen und zum gleichen Zeitpunkt vom Boden abzuheben.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Wenn beide erfolgreich auf den Füßen stehen, suchen sie sich das nächste Paar und probieren das Ganze zu viert. Nach jedem geglückten Versuch sollten zwei weitere dazukommen.

Vielleicht schafft es zum Schluss ja die ganze Gruppe

Drei Leute mit drei Füßen

Dreiergruppen sollen sich über eine bestimmte Strecke gemeinsam bewegen - allerdings unter der Bedingung, zugleich nie mehr als drei Füße auf dem Boden zu haben.

Variante:

Vier Leute mit höchstens zwei Händen und drei Füßen auf dem Boden usw.

Namensball

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er seinen eigenen Namen nennt und dann einen Tennisball an die Person, die rechts neben ihm steht, weitergibt.

Der Ball wird immer in die gleiche Richtung weitergegeben und jede Person sagt dabei ihren Namen, bis der Ball wieder beim Spielleiter landet.

Der ruft jetzt irgendeinen Namen im Kreis und wirft dieser Person den Ball zu. Dieser Spieler setzt das Spiel fort, indem er auch einen Namen ruft und der betreffenden Person den Ball zuwirft.

Nach einiger Zeit kann der Spielleiter einen zweiten, dritten und vierten Ball in den Kreis eingeben. Das erhöht die Spannung und den Spaß. Bälle, die heruntergefallen sind, müssen schnell aufgehoben und - wie gehabt - mit dem Rufen eines Namens wieder ins Spiel eingegeben werden.

Namensball ist ein sehr effektives Spiel zum Erlernen der Namen in einer neuen Gruppe.

Darüber hinaus schafft es eine lockere und angstfreie Atmosphäre.

Variante A

Statt den Namen des Fängers zu rufen, besteht auch die Möglichkeit, dass die Person, die den Ball zugespielt bekommt, „Danke“ und den Namen des Zuspielers ruft.

Dann wird der Ball zum Nächsten gespielt, der sich auf die gleiche Art und Weise bei seinem Zuspieler bedankt.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Variante B

In sehr großen Gruppen wird das Spiel in zwei Kreisen gespielt. Nach einer gewissen Zeit findet ein Personenwechsel zwischen den Kreisen statt.

Ein Fuß im Kreis

Ein kleiner Kreis wird auf dem Boden mit Hilfe des Seiles ausgelegt (bei 14 Teilnehmer mit einem Durchmesser von 90 cm; bei weniger Teilnehmern entsprechend kleiner). Aufgabe der Gruppe ist es, dass alle Teilnehmer mit einem Fuß im Kreis stehen. Grundsätzlich darf jeder aber nur auf einem Fuß stehen.

Dies ist ein leichtes Spiel, um Zusammenarbeit zu üben. Es gilt Andere zu halten, aber auch selbst festgehalten zu werden. Keiner darf losgelassen werden, sonst versagt die ganze Gruppe.

Platzwechsel

Die Gruppe wird in zwei Hälften unterteilt. Diese stellen sich auf einen Baumstamm oder eine Turnbank und zwar rechts bzw. links der Mitte. Die beiden Kleingruppen sollen jetzt die Plätze untereinander tauschen. Wer ganz rechts außen steht, muss ganz nach links außen und wer ganz links außen steht, muss nach rechts außen. Der zweite von links tauscht mit dem zweiten von rechts den Platz und so weiter. Wer beginnt und wie viele Spieler gleichzeitig agieren, muss die Gruppe selbst entscheiden. Fällt jemand von dem Baumstamm oder dem Balken herunter, so muss die gesamte Gruppe wieder die Ausgangsposition einnehmen und einen neuen Versuch starten.

Die Schwierigkeit des Spiels ist abhängig von der Breite des Baumstammes beziehungsweise der Bank oder des Balkens.

In diesem einfachen und fast überall durchführbaren Spiel stecken vielfältige Erfahrungsmöglichkeiten:

- das Zulassen von Körperkontakt
- die Bedeutung guter Kommunikation
- und flexibler Strategiebildung
- die Notwendigkeit zu behutsamem Umgang miteinander
- das Erlebnis der wechselseitigen Abhängigkeit in der Gruppe
-

Variante

Ein zusätzliches Problem kann dadurch eingeführt werden, dass die Spieler gleichzeitig Gegenstände (z.B. Bälle) transportieren müssen, die nicht abgelegt werden dürfen.

Seilquadrat

Allen Teilnehmern werden die Augen verbunden.

Das Seil wird auf den Boden gelegt, die Teilnehmer einzeln dorthin geführt.

Jeder Person wird ein Teil des Taues in die Hand gegeben.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Aufgabe ist es, ein Quadrat zu bilden, wobei das Seil gespannt sein muss. Alle Teilnehmer müssen das Seil ständig mit mindestens einer Hand festhalten, die Positionen dürfen jedoch verändert werden.

Öko-Memory

Diese Übung findet auf alle Fälle im Freien statt.

Der Betreuer breitet die Gegenstände auf einem Tuch aus und legt das zweite darüber. Er erläutert den Teilnehmern die Aufgabe und lässt ihnen Zeit, sich eine Taktik zu überlegen. Wenn er das abdeckende Tuch fortnimmt, haben die Teilnehmer zwei Minuten (Zeit ist je nach Gruppe variabel), um sich die Dinge mit ihren Besonderheiten einzuprägen.

Danach werden die Gegenstände wieder zugedeckt. Aufgabe der Gruppe ist es, alle gezeigten Materialien in einer bestimmten Zeit zusammenzutragen.

Der große Eierfall

Der große Eierfall ist ein lustiges Spiel, um Kooperation und Kreativität im Umgang mit wenig Material und Hilfsmitteln zu üben.

Die Großgruppe wird in Kleingruppen von 4 - 5 Personen aufgeteilt.

Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, ein rohes Ei mit maximal 25 Strohalmen und 125 cm Tesafilm so zu verpacken, dass es einen Sturz aus 2,5 m Höhe heil übersteht.

Andere Materialien als die angegebenen dürfen nicht benutzt werden.

Nach Fertigstellung der Eierrettungssysteme sucht jede Kleingruppe dafür einen passenden Namen.

Für die Konstruktionsphase hat die Gruppe 40 Minuten Zeit.

Vor der abschließenden Testphase präsentiert jede Kleingruppe ihr Rettungssystem den anderen, in dem Name und Funktionsweise erklärt werden.

Wenn die ersten Eier zerbrechen und das Interesse groß ist, kann Gelegenheit zu einem zweiten Konstruktionsversuch gegeben werden.

Fallen lassen

Ein Mitspieler lässt sich nach hinten fallen und wird von einem anderen Mitspieler aufgefangen. Alternativ: ein Mitspieler in der Mitte eines Kreises von ca. 150 cm lässt sich in eine Richtung fallen und wird von den anderen Gruppenmitgliedern aufgefangen und wie ein Kreisel oder Pendel in eine neue Richtung „geschubbt“, „weiterbewegt“.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Ballonreise

Mehrere Personen befinden sich in einem Ballon. Der Ballon beginnt zu sinken. Da bereits alles über Bord geworfen wurde geht es nun darum, wer von den Fluginsassen abspringen muss.

Bei diesem Spiel geht es um Argumente und um die Argumentationskunst. Wer ist wichtiger - wie und gegen wen bilden sich Mehrheiten. Sobald ein Mehrheitsbeschluss gefasst wurde muss diejenige Person von Bord.

Anschließend kann es in die nächste Runde gehen.

Nach dem Spiel findet eine Gruppenreflexion statt bei der jeder seine Beobachtungen darlegt. Wie haben sich die einzelnen Personen verhalten?

Spiele für die Party

Halstuch binden

Wer kann ein Halstuch mit nur einer Hand einer zweiten Person umbinden und zuknoten?

Die Liebes-Statue

Mehrere Paare werden vor die Türe geschickt. Das erste Paar soll eine Liebesstatue darstellen. Anschließend wird eine Person reingeholt, die eine Veränderung an der Statue vornehmen soll. Anschließend bekommt diese Person den Auftrag, die Position der gleichgeschlechtlichen Statue einzunehmen. Das geht nun abwechselnd so weiter.

Inselspiel

Immer zwei bilden ein Paar. Dieses Paar erhält ein Zeitungsblatt. Beiden befinden sich auf einer kleinen Insel (Zeitung). Nach jedem Lied wird die Insel kleiner und kleiner (das Zeitungsblatt jeweils halbieren). Wer tanzt am längsten zusammen auf der Zeitung, ohne daneben zu treten?

Finde dein Mädchen/deinen Jungen

Jedes Mädchen oder jeder Junge hat vor Spielbeginn eine Karte auszufüllen mit einigen persönlichen Eigenschaften: Größe, Augenfarbe, Schmuck, Lippenstiftmarke usw. Alle Karten kommen in eine Box. Von den Mädchen oder Jungen nimmt jeder eine Karte und versucht nun das jeweilige Mädchen bzw. den jeweiligen Jungen herauszufinden. Der erste, der den richtigen Partner gefunden hat, darf mit ihm tanzen. Dieses Spiel lässt sich gut bei einer Party zwischendurch spielen.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Wer muss mit wem ?

Für Partyspiele sind ja hin und wieder ein paar Freiwillige zu finden - oder es müssen die jeweiligen Mannschaftspaare oder Tanzpaare gebildet werden. Dieses Spiel eignet sich gut hierfür. Der Spielleiter hält ein Bündel Fäden in der Hand. Die Jungen nehmen jeweils ein Ende des Fadens in die Hand, die Mädchen das andere Fadenende. Der Leiter lässt nun das Bündel los. Die Personen, die jeweils denselben Faden in den Händen halten bilden ein Paar für das nächste Spiel, oder den nächsten Tanz.

Blindes Erkennen

Alle Partner bekommen die Augen verbunden. Die weiblichen Mitspieler müssen nun durch Erasten ihren Partner ausfindig machen. Abgewandelt: die Mädchen müssen anhand der Waden erkennen um welche Person es sich handelt. Oder jeder Partner ist nur anhand der Handfläche zu erkennen.

Apfel halten

Partyspiele bringen einander näher! Jedes Tanzpaar hält einen Apfel zwischen der Stirn und muss tanzen ohne den Apfel fallen zu lassen. Variante: zwei Schritte vor, 3 zurück, 2 seitwärts usw. auf Kommando des Ansagers.

Der letzte Schrei

Jedem Team wird eine Zeitung, Schere, Nadel und Faden oder Klebeband gegeben. Daraus wird nun innerhalb von ein paar Minuten das modernste Abendkleid oder Abendanzug geschneidert, welches selbst die Modeschöpfer von Paris und New York in den Schatten stellt.

Bauchtanz

Jeder, der meint, er beherrscht diesen Bauchtanz darf mitmachen. Ein Stab wird zwischen 2 Stühlen oder zwei Tischen gelegt. Mit dem Bauch muss nun dieser Stab aufgenommen werden ohne zu Boden zu fallen. Anschließend muss der Bauchtänzer/die Bauchtänzerin eine Drehung vollführen und den Stab gerade andersherum wieder ablegen.

Haben oder nicht haben

Jungen und Mädchen stellen sich in zwei Kreisen auf; einem inneren und einem äußeren Kreis. Beide Kreise bewegen sich gegenläufig. Die Musik stoppt und der Sprecher fragt: "Hat dein Gegenüber eine Nase?" "Ja". Daraufhin halten sich die jeweiligen Partner an den Nasen und tanzen so weiter bis zum nächsten Stopp. Dann wieder kurz gegenläufiges weitertanzen bis zu einem weiteren Stopp. "Hat dein Gegenüber Knie?" usw. (Hüfte, Ferse, Ohren, ...)

Herzentanz

Lege auf den Boden ausgeschnittene Herzen innerhalb eines Kreises. Ein Herz weniger wie Personen im Raum. Sobald die Musik stoppt muss sich jede(r)

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Mitspieler(in) auf ein Herz stellen. Wer kein Herz erwischt, scheidet aus. Die letzte Person gewinnt.

Lippen

An eine Wand wird ein Kopf oder ein Poster mit einer Person gehängt. Eine Person bekommt die Augen verbunden und muss nun versuchen mit einer Nadel einen ausgeschnittenen Lippenmund an das Poster zu pinnen. Diejenige Person hat gewonnen, der es gelingt am nächsten den Mund auf dem Poster zu treffen.

Küsse weitergeben

Alle sitzen in einem Kreis. Immer ein Junge, ein Mädchen abwechselnd. Eine Spielkarte wird von der ersten Person mit dem Mund durch Luft ansaugen festgehalten und an die nächste Person weitergegeben, die wiederum durch Luft ansaugen versucht die Karte zu übernehmen und an die nächste Person weitergibt. Fällt die Karte runter, dann scheiden beide aus.

Finde deinen Partner

Entweder es gibt zu jeder Person ein Bild, oder für jede Person wird ein Symbol vorbereitet. Das Bild oder das Symbol wird in zwei Hälften geschnitten. Die eine Hälfte behält jede Person selbst, die andere Hälfte wird in einen Pott geworfen. Jeder der Gruppe nimmt sich daraus eine Hälfte. Aufgabe ist es nun die zweite passende Hälfte zu finden. Daraus ergeben sich nun die jeweiligen Paare.

Baby wickeln

Für dieses Spiel wird eine große Puppe, oder ein Teddy benötigt sowie Pampers-Windeln. Aufgabe ist zu zweit mit jeweils nur einer Hand die Pampers anzulegen.

Skulpturen und Bildhauer

Mit verbundenen Augen muss sich eine zweite Person genauso hinstellen, wie die erste Person bereits steht. Durch ertasten der Haltung kann das klappen. Die erste Person kann ggf. durch die gegnerische Mannschaft gestellt werden.

Singleparty

Single Briefe sind dazu da, um jemand anderen im Verlauf der Disco eine Nachricht zukommen zu lassen. Jeder Gast bekommt eine Nummer aufgeklebt. Die Briefe werden auf vorgefertigte Zettel geschrieben und in einen Briefkasten geworfen. Als Adressat wird die jeweilige Nummer vorne auf dem Brief angegeben, ebenso die eigene Nummer als Absender. Ein Briefträger stellt die Briefe zu.

Spiele im Freien

Chaos Rugby

Dieses Spiel funktioniert so ähnlich wie Rugby – nur wilder. Anstatt einem Rugby werden viele Bälle benötigt. Alle Bälle werden an einer Mittellinie ausgelegt. Beide Mannschaften stehen jeweils auf ihren Linien sich gegenüber. Auf Kommando versucht nun jeder sich einen Ball zu schnappen und diesen in die gegenüberliegende Linie zu bringen. Gelingt ihm dies, dann darf er sich einen neuen Ball holen. Wenn genügend Bälle vorhanden sind, kann das ein ganz schönes Chaos werden. Noch besser wird es, wenn das Spielfeld etwas schlammig ist. Um das alles schön fair zugehen zu lassen, sind 2-3 Schiedsrichter nötig.

Komm mit – lauf weg

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Zwei Personen rennen außerhalb des Kreises herum und schlagen irgendwo die Hände auseinander und rufen entweder "Komm mit" oder "Renn weg". Die beiden Personen, bei denen "eingeschlagen" wurde müssen nun entweder bei "Komm mit" die Verfolgung aufnehmen, oder bei "Renn weg" in die entgegengesetzte Richtung laufen und versuchen nach einer Umrundung als erster den freigewordenen Platz einzunehmen. Ein lustiges Kinderspiel, welches auch noch gerne bei größeren Familienfesten oder auch in gemischten Gruppen gerne gespielt wird.

Römisches Wagenrennen

2 Personen stehen vorne als Pferdeköpfe. 2 weitere Personen bücken sich und bilden den Rücken. Mit den Händen halten sie sich an den Hüften der zwei vorderen. Eine fünfte Person setzt sich auf den Rücken und hält sich an den Schultern der zwei vorderen Personen fest. Beim Startpfeiff startet das Gespann und versucht über die Ziellinie zu gelangen, ohne auseinander zu brechen.

Ball fangen

2 Mannschaften werden gebildet. Bei diesem Spiel werfen sich die Gruppenmitglieder jeweils den Ball zu. Gezählt werden die erfolgreichen Zuwürfe. Die andere Mannschaft versucht jeweils den Ball zu fangen und ebenfalls dann durch zuspielen Punkte zu sammeln. Regeln: es darf mit dem Ball nicht gelaufen werden und der Ball darf nicht einem Gegner entrissen werden.

Völkerball

Dieses Spiel kennt jeder vom Sportunterricht aus der Schule. Es werden 2 Mannschaften gebildet und jeweils 2-3 Grenzwächter bestimmt. Spielregeln und Anzahl der "Leben" zuvor vereinbaren.

Schwarz oder weiß

2 Mannschaften (oder auch nur immer jeweils ein Partner) stehen sich in einer Linie etwa 2 m voneinander entfernt gegenüber. Es wird eine Karte geworfen, oder eine

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Münze. Zeigt die Karte die schwarze Seite, dann muss die „schwarze Mannschaft“ die „weiße Mannschaft“ fangen. Oder umgekehrt. Gefangen ist derjenige, dem es nicht gelingt hinter die eigene Linie zu rennen.

Drachenschwanz jagen

Die Personen stehen hintereinander und halten sich um die Taille gefasst (ist Drache).

Der letzte Mitspieler trägt ein Tuch in der Hosentasche. Der Drachenkopf (das ist der erste in der Schlange) versucht das Tuch zu erhalten, ohne dass der Drache zerstört wird.

Spiele mit dem Erdball

Orbit

Die Teilnehmer bilden einen Außen- und einen Innenkreis, wobei die Spieler des Innenkreises nach außen blicken, die des Außenkreises nach innen.

Mit den Füßen wird nun versucht, den Erdball in einer Umlaufbahn zu halten.

Erdball tragen

Die Mitspieler liegen hintereinander und versuchen, den Erdball mit Füßen und Händen an den Hintermann weiter zu geben.

Experimentieren mit dem Erdball

Alle Spieler fassen einen Fallschirm und versuchen, durch Heben und Senken desselben den Erdball am Rande des Schirmes kreisen zu lassen.

Atomspiel

Alle laufen herum. Einer nennt eine Zahl. Jetzt müssen sich Gruppen bilden mit genau dieser Zahl von Leuten. Wer übrig bleibt, scheidet aus. Das Spiel wird so lange wiederholt, bis nur 2 übrig bleiben.

Suchspiel

Der Leiter versteckt eine Boggiakugel o.ä.. Kleine Gruppen versuchen, das Versteckte zu suchen.

Gesucht werden können natürlich auch nicht versteckte, von Spaziergängern oder Wanderern weggeworfene Coladosen, Plastiktüten etc.

Henne - Küken

Es wird eine Schlange gebildet. Der Kopf dieser Schlange ist die Henne. Der Rest sind die Küken. Ein, zwei oder drei Mitspieler können nun Wölfe spielen. d.h., sie sind hungrig und möchten die Küken fressen. Die Henne muss sich nun so bewegen, dass sie ihren Kükenschwanz nicht preisgibt. Der Wolf darf dabei die

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Schlange nicht gewaltsam auseinanderreißen. Ist das Ende erwisch, wird der Wolf zum Kükenschwanz und die Henne zum Wolf etc.

Sockeln

Zwei Spieler stehen sich auf zwei Holzsockeln gegenüber. Sie halten ein Seil in der Hand. Durch Schwingen des Seiles versuchen sie, sich gegenseitig vom Sockel zu stoßen.

Menschenpyramide

Aus den Mitspielern wird eine möglichst hohe Pyramide gebaut. Das kann auch in mehreren Gruppen als Wettbewerb geschehen. Die höchste Pyramide gewinnt.

Siamesischer Fußball

Das Spiel wird nach den üblichen Regeln gespielt. Allerdings: Je 2 Mitspieler sind am rechten bzw. linken Bein zusammen gebunden.

Speichenrennen

Setzt euch wie die Speichen eines Rades mit überkreuzten Beinen hintereinander in Vierer- oder Fünferreihen. Alle schauen nach innen zur Nabe. Eine Spielerin beginnt als Ausrufer. Sie rennt um das Rad herum und zerbricht die Speiche, indem sie den letzten in einer Reihe einen Klaps gibt. Dabei ruft sie entweder: „Kommt mit“ oder „haut ab“. Nun rennen der Ausrufer und alle Spieler der gebrochenen Speiche um das Rad herum und versuchen wieder eine neue Speiche am alten Platz zu bilden. Der letzte, der außen an der Speiche ankommt, wird der Ausrufer für die nächste Runde.

Fallschirmspiele

1. Alle halten ringsherum den Rand fest und erzeugen kleine und große Wellen.
2. Alle knien sich hin und halten den Fallschirm am Boden. Auf Kommando alle aufstehen und den Fallschirm über den Kopf halten. Wenn der Fallschirm wieder zu Boden sinkt, die Arme herunter nehmen, damit er ganz zu Boden sinken kann.
3. Wellen machen. Ein Fänger (Katze) auf dem Schirm versucht eine Maus (in geduckter Haltung) unter dem Schirm zu fangen.
4. Alle versuchen den Fallschirm in eine Richtung weiterzureichen ohne die Hände zu überkreuzen.
5. Karussell: alle heben sich am Fallschirmrand fest und laufen, rennen hüpfen, auf einem Bein, rückwärts, Purzelbaum etc. im Kreis

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

6. Eine Welle von einer Seite auf die andere Seite schicken
7. Hochheben: Eine Person liegt in der Mitte des Schirms und wird vorsichtig hochgehoben und genauso vorsichtig wieder abgelassen. Die Spieler am Rand müssen den Schirm gut eingerollt haben, sonst würde das Tuch reißen.
8. Sollte der Schirm ein Loch haben, dann wird versucht den Ball (TT-Ball, Tennisball) ins Loch zu "putten"
9. Es wird versucht, einen Ball im Kreis rollen zu lassen.
10. Eine Person ist unter dem Schirm und muss versuchen einen Ball raus zu schießen. Dort wo er raus fällt muss der/diejenige unter den Schirm.
11. Der Schirm wird nach oben geschwungen, dann werden die Plätze getauscht – entweder alle, oder nur von einigen.
12. Alle rennen mit dem Schirm im Kreis – auf Kommando wird die Richtung gewechselt
13. Seilstücke auf den Fallschirm werfen (=Schlangen). Durch heftiges Schütteln versuchen, dass die Mitspieler gegenüber „gebissen“ werden, wenn sich das Seil um sie schlingt bzw. berührt.
14. Ball zwischen zwei Fallschirmen hin und her werfen.
15. Die Spieler sitzen im Kreis, halten den Fallschirm fest und haben die Beine unter dem Fallschirm. Ein Mitspieler ist der Alligator. Er treibt im Sumpf unter dem Fallschirm sein Unwesen und zieht die Mitspieler an den Beinen unter den Fallschirm. Diese werden mit einem grässlichen Schrei auch zu Alligatoren.
16. Eine Person geht unter den Fallschirm, die Augen sind verbunden. Alle anderen flattern mit dem Fallschirm.
Die Person unter dem Fallschirm muss eine andere Person fangen, wenn diese mit dem Gegenüber den Platz vertauscht. Fängt die Person unter dem Fallschirm eine andere, muss diese die Augen verbinden und in die Mitte.
Die Person unter dem Fallschirm bestimmt, wie die anderen durchlaufen müssen: Hüpfend, kriechend, etc.
Variationen: Mehrere Fänger, durchzählen, Zahlen tauschen

Wald- und Geländespiele

Fuchsjagd

Es werden zwei Parteien gebildet. Die Partei der Jäger ist größer als die der Füchse.

Die Füchse, ausgestattet mit einem großen Vorrat an Papierschnitzeln oder besser Naturmaterialien, sollen ein bestimmtes Ziel erreichen. Dabei legen sie mit den Schnitzeln bzw. Naturmaterialien eine Spur. Es sind aber alle Arten von Falschspuren erlaubt.

Nach verabredeter Zeit beginnen die Jäger mit der Verfolgung und haben gewonnen, wenn sie die Füchse noch vor Erreichen ihres Zieles aufgespürt haben.

Material:

Papierschnitzel oder Naturmaterialien zur Kennzeichnung der Spur.

Der Schatz im Walde

Es werden zwei gleich große Parteien gebildet.

Der Spielleiter hat irgendwo im Wald einen kostbaren Schatz versteckt. Dieser Schatz wird von der einen Mannschaft bewacht, die jedoch nicht weiß, wo sich der Schatz befindet. Die Mannschaft, die den Schatz suchen soll, kennt den Standort.

Die Verteidigermannschaft darf jeden der Angreifer abschlagen. Der Abgeschlagene scheidet aus.

Das Spiel wird für eine bestimmte Zeit festgelegt.

Gewonnen haben die Schatzsucher dann, wenn sie innerhalb dieser Zeit den Schatz finden und zum Spielleiter bringen.

Die Verteidiger des Schatzes haben gewonnen, wenn die Schatzsucher den Schatz vor Ablauf der Zeit nicht finden, oder alle Schatzsucher von ihr abgeschlagen wurden.

Beachten:

Spielleiter versteckt Schatz vor Spielbeginn, begrenztes Gelände, gut hörbares Signal für Ende.

Schatzsuche

Vom Spielleiter wurde im Wald ein Schatz versteckt. An verschiedenen Stationen gibt es jeweils Hinweise, wie die nächste Station zu finden ist. Alle Mitspieler laufen gleichzeitig los und versuchen über die Stationen den Schatz zu finden.

Material:

Schatz, Hinweiszettel an den verschiedenen Stationen

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Verwundete suchen

Es werden zwei gleich starke Parteien gebildet. Die Verwundeten liegen einzeln versteckt im Gelände. Die Sanitäter ziehen zu zweit oder zu dritt los, um die Verwundeten zu suchen. Ist ein Verwundeter gefunden, so muss er zum Verbandplatz getragen werden. Dann erst kann der nächste Verwundete gesucht werden.

Es gibt eine bestimmte Spielzeit. Wer die meisten Verwundeten gefunden hat, hat gewonnen. Sollte jedoch nach Spielende noch mehr als die Hälfte der Verwundeten unauffindbar sein, so haben diese gewonnen.

Irrlichter

Es werden zwei Mannschaften gebildet, eine größere und eine kleinere. Die kleinere Mannschaft, die Irrlichter, ziehen los. Sie haben Taschenlampen, die sie von Zeit zu Zeit aufblitzen lassen. Die andere Mannschaft folgt den Irrlichtern und versucht diese zu fangen und die Lampen zu erobern. Nach Ablauf der Spielzeit hat die Mannschaft gewonnen, in deren Besitz sich die meisten Taschenlampen befinden.

Material:
Taschenlampen.

Nummernspiel

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet.

Diese vereinbaren jeweils für den einzelnen Spieler Nummern (keine Reihenfolge). Diese Nummern werden auf Zettel geschrieben und an den Rücken geheftet. Ziel jeder Mannschaft ist es, so viele Nummern wie möglich der anderen Mannschaft zu erfahren.

Dazu verstecken die Spieler sich bzw. suchen die Nummern der anderen zu erkennen. Die Nummern werden vom jeweiligen Spieler, der eine Nummer erkannt hat, auf einen Zettel notiert.

Nach abgelaufener Spielzeit wird zusammengezählt, welche Mannschaft mehr Nummern erkannt hat.

Beachten:
gut lesbare Nummern in verschiedenen Farben, Sicherheitsnadeln oder Schnur zum Befestigen der Nummern, dichter Wald, Zettel und Stifte für Mitspieler nicht vergessen, gut hörbares Signal für Ende.

Material:
Nummernzettel, Material zum Anheften der Zettel

Räuber und Gendarm, Variation 1

Es werden zwei gleich große Parteien gebildet. Die Räuber verstecken sich im Wald. Die Gendarmen, kenntlich durch Armbinden, haben sie aufzuspüren und durch abschlagen zu fangen. Die Abgeschlagenen binden sich ebenfalls Armbinden um und spielen als Gendarmen weiter. Wer als letzter gefangen wird, ist Räuberhauptmann.

Material:

Armbinden für die Gendarmen.

Räuber und Gendarm, Variation 2

Zwei Gendarmen sind hinter einer Bande von Räubern her, die sich in einem Wald versteckt hat. Sicherheitshalber hat sich jeder Räuber einen eigenen Platz gesucht. Entdecken die Gendarmen einen Räuber, so versuchen sie seiner habhaft zu werden. Sie müssen ihn packen und in ein Gefängnis abführen. Unterwegs darf der Räuber versuchen, den Gendarmen zu entkommen. Dabei kann es schon einmal ein Handgemenge geben. Aus dem Gefängnis darf ein Räuber aber nicht ausbrechen. Das Spiel ist aus, wenn alle Räuber hinter Gittern sitzen.

Räuber und Gendarm, Variation 3

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Die Räuber verstecken sich im Wald. Die Gendarmen suchen die Räuber. Hat ein Gendarm einen Räuber gefunden, fängt er diesen durch Abschlagen. Der Räuber muss ihm dann ins Gefängnis folgen. Die anderen Räuber können den gefangenen Räuber dadurch befreien, dass sie, ohne selbst gefangen zu werden, zum Gefängnis laufen und ihn mit drei Schlägen und den Worten „Eins, zwei, drei, frei“ befreien.

Nach Ablauf der Spielzeit haben die Räuber gewonnen, wenn mehr als die Hälfte ihrer Mannschaft noch frei ist. Ansonsten haben die Gendarmen gewonnen.

Postraub

Es werden wieder zwei Mannschaften gebildet. Die Postboten haben Briefe dabei. Diese Briefe müssen sie in einen Briefkasten werfen. Der Standort des Briefkastens ist nur ihnen bekannt. Die Posträuber müssen versuchen, den Postboten die Briefe abzufragen. Nach Ablauf der Spielzeit haben die Postboten gewonnen, wenn sie mehr als die Hälfte der Briefe in den Briefkasten gebracht haben. Ansonsten haben die Posträuber gewonnen.

Material:

Behälter als Briefkasten, Briefe

Römer und Gallier

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Der Spielleiter hat eine größere Anzahl von Schweinen (auf Zettel abgebildet) im Wald versteckt.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Die Gallier haben die Aufgabe, eine möglichst große Anzahl von Schweinen innerhalb der Spielzeit zu sammeln.

Die Römer haben die Aufgabe, den Galliern die Schweine abzujagen. Dazu müssen sie einen Gallier fangen und ihn zum Spielleiter bringen. Dann muss der Gallier dem Spielleiter sein Schwein übergeben und scheidet aus.

Nach Ablauf der Spielzeit hat die Mannschaft gewonnen, die die meisten Schweine in ihrem Besitz hat.

Beachten:

Begrenztes Gebiet

Verbannt

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft versteckt sich im Wald. Die andere Mannschaft baut durch Zusammenstellen von kleinen Stöckchen ein Mal auf. Die Suchermannschaft sucht nach den versteckten Mitspielern. Hat jemand einen Mitspieler entdeckt, schlägt er diesen ab. Der Mitspieler muss zum Mal mitkommen. Ein gefangener Mitspieler kann von seiner Mannschaft dadurch befreit werden, dass ein Mitspieler aus dieser Mannschaft zum Mal läuft und die Stöckchen umwirft. Dann dürfen alle gefangenen Mitglieder dieser Mannschaft wieder weglaufen und sich verstecken. Die Suchermannschaft darf erst dann wieder suchen, wenn das Mal wieder aufgebaut ist.

Material:

Stöckchen für das Mal.

Lebensfaden

Es gibt zwei Mannschaften. Um den Oberarm haben alle Mitspieler Wollfäden gebunden. Jede Mannschaft hat Wollfäden in einer anderen Farbe.

Die Aufgabe besteht darin, der anderen Mannschaft eine möglichst große Anzahl von Lebensfäden abzujagen.

Wer keinen Lebensfaden mehr hat, scheidet aus.

Gewonnen hat nach Ablauf der Spielzeit die Mannschaft, die die größere Anzahl von Lebensfäden erobert hat.

Beachten:

Kreppbänder in verschiedenen Farben, dichter Wald, Spieler einzeln verstecken lassen

Schmuggeln

Es werden zwei Mannschaften gebildet: Die Schmuggler und die Grenzer.

Die Schmuggler haben die Aufgabe, einen Schatz über eine klar bezeichnete Grenze zu schmuggeln. Den Schatz versteckt ein Mitspieler am Körper. Die Schmuggler verstecken sich im Wald und versuchen durch Anschleichen die Grenze zu überwinden. Entdeckt ein Grenzer einen Schmuggler, so bringt er diesen durch den

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Zuruf „Halt“ zum stehen. Dann darf er den Schmuggler untersuchen. Findet er den Schatz, haben die Grenzer gewonnen. Gelingt es den Schmugglern, den Schatz über die Grenze zu bringen, haben diese gesiegt.

Material:

Schatz zum Verstecken.

Jäger, Luchs, Hase

Es werden drei Mannschaften gebildet: Die Jäger, die Luchse und die Hasen. Jeder Mitspieler der Mannschaft bekommt einen Zettel auf den Rücken geheftet, auf dem seine jeweilige Bezeichnung steht. Es geht darum, innerhalb der Spielzeit eine möglichst große Anzahl der Zettel der gegnerischen Mannschaft zu sammeln. Dabei jagen die Jäger die Luchse, die Luchse die Hasen und die Hasen die Jäger.

Material:

Zettel mit den Tiernamen.

Tarnen

Der Spielleiter verteilt neben einer Strecke 10 - 15 Gegenstände. Ein Teil der Gegenstände soll sich gut von ihrer Umgebung abheben. Der andere Teil der Gegenstände soll schwierig erkannt werden können.

Die Mitspieler gehen einzeln und in Abständen den Pfad entlang und versuchen, möglichst viele der versteckten Dinge zu entdecken ohne sie wegzunehmen.

Am Ende flüstern sie dem Spielleiter ins Ohr, wie viele Gegenstände sie ausfindig gemacht haben. Wenn niemand alle Gegenstände gefunden hat, wird den Mitspielern die Gesamtzahl der versteckten Gegenstände benannt. Sie können die Gegenstände dann nochmals suchen.

Material:

Gegenstände zum Verstecken

Fang das Pferd

Der Spielleiter läuft von der Gruppe weg und bleibt an einer nicht zu leicht einzusehenden Stelle im Wald stehen. Die Spieler haben die Aufgabe, den Spielleiter (das Pferd) zu finden. Dazu können sie auf Bäume klettern und im Wald umherlaufen.

Die Spieler versuchen, den Spielleiter einzukreisen und ihn dadurch zu fangen.

Der Spielleiter darf seine Position wechseln.

Gewonnen hat der Spielleiter, wenn er innerhalb einer bestimmten Zeit nicht gefangen wurde. Wird der Spielleiter eingekreist und damit gefangen, haben die Mitspieler gewonnen.

Beachten:

Keine helle Kleidung für Pferd, begrenztes Gebiet, Gruppeneinteilung

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Kaiser welche Fahne weht?

Der Kaiser bestimmt die Farbe einer Fahne. Er wird gefragt: „Kaiser, welche Fahne weht heute?“

Der Kaiser antwortet: „Grün“, dann rennen alle auf ihn zu und er versucht, alle, die etwas Grünes anhaben, zu fangen. Dann sind die Gefangenen des Kaisers Helfer und müssen ihm beim Fangen helfen.

Das wiederholt sich mit den verschiedenen Farben, bis alle gefangen sind.

Monster Plop

Die Spieler werden eingeteilt in einen Fänger, der Rest sind die Gejagten.

Erwischt der Fänger einen der Gejagten (Berührung reicht aus), bildet er mit ihm eine Kette und die beiden gehen gemeinsam auf die Jagd. Besteht eine Kette schließlich aus 4 Fängern, so teilt sich diese in 2 Paare, die nun unabhängig voneinander weiter fangen.

Wer als letzter übrig bleibt, ist der neue Fänger.

Natursuchspiel

Die Gruppe steckt ein bestimmtes Gebiet ab. Jeder Mitspieler sucht sich innerhalb des Gebietes einen bestimmten Gegenstand (Blume, Tannenzapfen, Vogelnest, Baumstumpf etc.) aus. Die Gruppe geht nun in die nähere Umgebung der einzelnen Gegenstände. Der, der sich den Gegenstand ausgewählt hat, beschreibt diesen und umschreibt bzw. vergleicht ihn. Die Mitspieler müssen erraten, welcher Gegenstand gemeint ist.

Bildersuchspiel

Es werden bestimmte Stellen in der Umgebung fotografiert. Die Gruppen erhalten die gleiche Anzahl von Fotos und müssen nun suchen, wo diese gemacht worden sind. Man kann diese Stellen von den Gruppen z. B. auf einer Landkarte einzeichnen lassen. Die schnellere Gruppe hat gewonnen.

Stadtspiele

Stempelspiel

Jede Gruppe soll innerhalb einer festgesetzten Zeit so viele Stempelabdrücke als möglich besorgen. Wer hat die meisten unterschiedlichen Stempelabdrücke?

Aufgaben

Bestimmte Aufgaben sind zu lösen und Fragen sind zu beantworten. Hierzu ist es notwendig seine Stadt gut zu kennen, die Leute, die ggf. die Fragen beantworten können zu finden.

12. Spielen macht Spaß – Ideen für die Gruppe

Bilderrallye

Dies erfordert etwas Vorbereitung. Details der Stadt werden photographiert (z.B. ein Hauseingang, eine Straßenecke, eine Verzierung an einem Haus, oder ein Gebäude aus einem ungewöhnlichen Blickwinkel etc.) Nun werden Fragen gestellt z.B. Wer wohnt in diesem Haus? Wie viel kostet im Schaufenster der dritte Artikel von links? Wie heißt die Straße von der aus dieses Bild aufgenommen wurde?

Scotland Yard (Mister X)

Ein unbekannter Mister X muss gefunden werden. Hin und wieder erhält die Gruppe Tipps per SMS. Z.B. „Weitere Infos sind zu erfragen bei ...!“

Am Punkt A findet ihr weitere Hinweise!

Eine Person mit einer Blume im Knopfloch kann euch weitere Tipps geben!

Gerade wurde Mister X in der Straße gesehen!

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. ...

Größer oder Besser

Teile die Gruppe in gleichgroße Teams ein. Jedes Team erhält denselben Gegenstand. Dieser Gegenstand ist nun in der Bevölkerung einzutauschen gegen einen neuen Gegenstand, der größer oder besser ist. Der neue Gegenstand kann natürlich wieder eingetauscht werden gegen was anderes. Welcher Gruppe nach genau 2 Stunden mit dem größten oder tollsten Gegenstand zurückkehrt, hat gewonnen. Die Gegenstände sind dann natürlich Eigentum der Gruppe – nicht dass irgendein Deal ausgehandelt wurde und man den Gegenstand danach wieder zurückbringen muss. Dann hätte diese Gruppe nicht gewonnen.

Kirchengeschichten-Jagd

Lauter Fragen zur Kirche am Ort. Geschichte, Initialen, Name des Pfarrers, Taufaltar, Anzahl der Bilder in der Kirche, dargestellte Geschichte in den Kirchenfenstern, Anzahl der Stufen zum Glockenturm usw. Mit einbezogen werden kann auch in dieses Spiel Personen die zur Kirche gehören (Kirchengemeinderäte).

Themen Jagd

Die Gruppe muss alles sammeln zum Thema: Frieden, Elvis, Auto etc.