

Quests!

Die Suche nach dem Umgang
mit Herausforderungen



Das Spiel für
FreizeitleiterInnenschulungen

Inhalt

Phase I – Das Spiel

Spielanleitungen	4
Material und Kopiervorlagen	7
Spielplan	18

Phase II – Die Auswertung

Methodenbaustein „Auswertung von Quests!“	34
---	----

Verwendete Begriffe:

- **TeilnehmerInnen:**
Kinder und Jugendliche, die an einer Freizeit teilnehmen.
- **FreizeitleiterInnen:**
Ehrenamtliche, die eine Freizeit leiten.
- **SpielerInnen:**
FreizeitleiterInnen, die an einer FreizeitleiterInnenschulung teilnehmen und in diesem Rahmen dieses Spiel „Quests!“ spielen.
- **Spielleitung:**
LeiterIn der FreizeitleiterInnenschulung bzw. KursleiterIn, die die Spielleitung für „Quests!“ übernimmt.

Impressum

Quests! – Die Suche nach dem Umgang mit Herausforderungen

Spielentwickler:

Erik Flügge (Leitung), Laura Kroschewski,
Philipp Maier, Udo Wenzl

Herausgeber:

Landesjugendring Baden-Württemberg e.V.
Siemensstraße 11, 70469 Stuttgart
Tel. 0711 16447-0, Fax 0711 16447-77
Email: info@ljbw.de
Homepage: www.ljbw.de

Redaktion: Irene L. Bär

V.i.S.d.P.: Isabel Hoever

Fotos: DVD „Blickwinkel“ – dieprojektoren
agentur für gestaltung und präsentation;
Archiv Landesjugendring

Layout: Gabriele Schmidt, Freiburg

Druck: Riederer Corona GmbH, Stuttgart

Auflage: 3.000

Stuttgart, November 2010

„Vom schwierigen Umgang mit herausfordernden Kindern und Jugendlichen“ ist ein landesweites Projekt des Landesjugendrings Baden-Württemberg, gefördert vom Ministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familien und Senioren und von „KommLern!“.

„KommLern!“ ist ein Projekt der
Jugendstiftung Baden-Württemberg



Gefördert vom Land
Baden-Württemberg und dem
Europäischen Sozialfonds



Vorwort

Liebe LeserInnen,

Herausforderungen begegnen uns auf Ferienfreizeiten immer wieder. Es geht mal etwas kaputt, es kommt zum Streit, jemand wird krank oder ein/e TeilnehmerIn verliebt sich das erste Mal. Und trotz aller dieser Herausforderungen, mit denen Ehrenamtliche konfrontiert sind, machen Ferienfreizeiten vor allem eines: Spaß.

Damit den Ehrenamtlichen das Leiten von Freizeiten auch in Zukunft viel Freude bereitet und sie in ihrer Tätigkeit nicht zu überfordert sind, müssen sie auf Herausforderndes vorbereitet werden. Im Rahmen seines Modellprojektes „Vom schwierigen Umgang mit herausfordernden Kindern und Jugendlichen“ entwickelte der Landesjugendring das Lernspiel „Quests!“ zur Fortbildung von ehrenamtlichen FreizeitleiterInnen. Es knüpft an die Schulungen an, die im Rahmen des Projektes mit Ehrenamtlichen durchgeführt wurden und greift die dort angesprochenen Herausforderungen auf.

„Quest“ bedeutet Suche oder Streben. In diesem Spiel suchen die TeilnehmerInnen nach guten Lösungen für die genannten Probleme und streben danach, die Herausforderungen gut zu bewältigen, denen sie sich gegenüber sehen. Durch den spielerischen Zugang wird es einfacher, sich der Situation zu stellen.

In der gemeinsamen Diskussion in der Gruppe wird deutlich, dass es nicht die eine perfekte Lösung für die genannten Situationen gibt, sondern dass es gilt, gemeinsam nach einem angemessenen Weg zu suchen. „Quests!“ eben, die Suche nach dem Umgang mit Herausforderungen.

Wir wünschen viel Spaß und gelungene Freizeiten

Isabel Hoever

Vorsitzende Landesjugendring

„Quests!“ ist ein kommunikatives Lernspiel, bei dem FreizeitleiterInnen mit verschiedenen Herausforderungen einer Ferienfreizeit konfrontiert werden und selbst in der Gruppe nach geeigneten Lösungen suchen. Im Spiel werden die spezifischen Talente der einzelnen FreizeitleiterInnen aktiviert und ihre Problemlösungskompetenz gefördert. Aufbereitet als realitätsnahe Situationen werden verschiedene schwierige Themen wie Recht und Aufsichtspflicht, Jugendschutz, sexueller Missbrauch, Schutzauftrag etc. aufgegriffen. Um das erworbene Wissen einordnen und auf die eigene Arbeit übertragen zu können, beinhaltet dieses Lernspiel in einer zweiten Runde eine ausführliche Auswertungsphase, die in Kombination mit dem Spiel als komplette Bildungseinheit für FreizeitleiterInnenschulungen verwendet werden kann.

Phase 1: Das Spiel



Anleitung für die Spielleitung

Anleitung für die Spielleitung

Quests! ist ein interaktives Lernspiel, bei dem sich FreizeitleiterInnen darauf vorbereiten, auf einer Ferienfreizeit verschiedene Herausforderungen zu meistern. Das Spiel ermöglicht, sich mit verschiedenen Aufgaben auseinanderzusetzen und den Wert von Teamwork auf Freizeiten zu erkennen. Es ist eingebettet in eine Rahmenauswertung, die über das Spiel hinaus den Transfer auf das Leiten einer Freizeit ermöglicht und Wissen vermittelt.

Spieldauer: Drei Stunden, einschließlich ausführlicher Auswertung und Besprechung für 8 bis 32 SpielerInnen

Die Spielleitung sollte die nachfolgende Spielanleitung im Vorfeld genau durchlesen, um eventuelle Verständnisfragen der SpielerInnen beantworten zu können.

Das Spiel

Es gibt zehn Felder, die für jeweils einen Freizeittag stehen. Die SpielerInnen rücken in jeder Runde ein Feld vor, ohne eines zu überspringen. Zu Beginn des Spielzuges ziehen sie jeweils eine Aktionskarte, die eine Herausforderung beinhaltet. Im Verlauf des Spieles finden sich die weiterführenden Anweisungen auf den Spielkarten oder auf dem Spielfeld.

Aufbau des Spiels und Vorbereitung

- **Spielplan**
- **60 Aktionskarten, jeweils sechs Karten für jeden der zehn Freizeittage** (bitte ausschneiden)
- **20 Hilfekarten** (bitte ausschneiden)
- **Bewertungsbogen** (bitte vier Mal kopieren)
- **Arbeitsblatt „Ab nach Hause!“** (bitte vier Mal kopieren)
- **Arbeitsblatt „Die Herausfordernden 4“** (bitte vier Mal kopieren)
- **Freizeitenbeschreibungen** (ausschneiden, ggf. kopieren)

Zusätzlich notwendig:

- **ein Würfel**
- **vier Spielfiguren**

Ziel des Spiels

Im Team sollen Lösungen für Herausforderungen auf einer Freizeit gefunden werden. Es handelt sich nicht um einen Wettbewerb, alle vier Gruppen kommen gleichzeitig beim letzten Tag der Freizeit an.

- Auf dem Spielplan befinden sich zehn Felder, die diese zehntägige Freizeit darstellen.
- Nach jeder Herausforderung zieht die Gruppe ein Feld weiter, kein Feld wird ausgelassen.
- Für jede dieser hinzukommenden Herausforderungen überlegt sich die Gruppe eine ausführliche Lösung und dokumentiert diese schriftlich. Ist die Lösung gefunden, geht die Gruppe zur Spielleitung und reicht diese ein. Die Spielleitung entscheidet, ob die Lösung ausführlich genug ist (nicht die Qualität bewerten!). Ist die Lösung nicht ausführlich genug, muss die Gruppe noch mal nacharbeiten.
- Wurde eine Lösung gefunden, bewertet die Gruppe den Schweregrad des Problems/der Herausforderung, indem sie nach jeder Aufgabe ein Kreuz auf dem Auswertungsbogen macht, wie schwierig sie die Herausforderung fand. Im Lauf des Spiels wird so der Freizeitverlauf sichtbar.



Die Herausfordernden 4

Jede Gruppe hat diese vier TeilnehmerInnen auf der Freizeit. Es gibt Aktionskarten, die besagen, dass man die Herausforderung einem/einer dieser TeilnehmerInnen zuordnen soll. Alles weitere ist auf dem Profil der „Herausfordernden 4“ erklärt.

Hilfekarten

An jedem Tag mit ungerader Zahl zieht jede Gruppe eine Hilfekarte.

Ab nach Hause

Das Arbeitsblatt „Ab nach Hause“ verbleibt bei der Spielleitung. Entscheidet sich eine Gruppe eine/n TeilnehmerIn nach Hause schicken zu wollen, meldet sie dies der Spielleitung und erhält das Arbeitsblatt „Ab nach Hause“. Jede Gruppe kann nur einmal im Spiel eine/n TeilnehmerIn nach Hause schicken.

Wetterlinie

Überschreitet eine Gruppe mit ihrer Spielfigur die Wetterlinie auf dem Spielfeld, würfelt sie das Wetter für die kommenden Tage. Bei einer geraden Würfelzahl ist das Wetter schön. Bei einer ungeraden Würfelzahl wird es dauernd regnen. Das Wetter muss dann in der weiteren Freizeitplanung berücksichtigt werden.

Liebeslinie

Überschreitet eine Gruppe mit ihrer Spielfigur die Liebeslinie, dann würfelt sie zweimal in Folge. Die zuerst gewürfelte Zahl verliebt sich in die zweite Zahl. Die Zahlen repräsentieren jeweils Gruppen: 1 und 2: Männliche Freizeiteilnehmer. 3 und 4: Weibliche Freizeiteilnehmerinnen. 5: Männlicher Freizeitleiter. 6: Weibliche Freizeitleiterin. (Bsp: Würfelt die Gruppe zuerst eine 2 und dann eine 4, so hat sich ein Junge in ein Mädchen verliebt. Würfelt die Gruppe zweimal eine 4, so hat sich ein Mädchen in ein anderes Mädchen verliebt). Die Gruppe muss sich überlegen, wie sie mit dieser Situation umgehen will.

Aufgaben der Spielleitung

- Verständnisfragen zum Spiel beantworten und auf den Ablauf achten.
- Die einzelnen Gruppen überwachen, so dass diese sich ausführliche Lösungen überlegen. Sie bewertet die gefundenen Lösungen nicht inhaltlich.
- Die Spielphase anschließend mit der Gesamtgruppe auswerten (siehe Auswertungsmethode).

Bevor es los geht – Vorbereitung

- Der Spielplan wird zentral bei der Spielleitung ausgelegt.
- Die Aktionskarten werden den jeweiligen Tagen zugeordnet und verdeckt ausgelegt. Für jeden der zehn Freizeittage gibt es jeweils sechs Aktionskarten.
- Die 20 Hilfekarten werden verdeckt neben dem Spielfeld platziert.
- Die Arbeitsblätter „Ab nach Hause“ verbleiben bei der Spielleitung.
- Die SpielerInnen werden in vier Gruppen eingeteilt (mit mind. zwei und max. acht SpielerInnen).

Jede der vier Spielgruppen erhält:

- einen Bewertungsbogen.
- eine Freizeitenbeschreibung (jede Gruppe eine unterschiedliche oder alle die gleiche).
- Die Profilkarten „Die Herausfordernden 4“: Jede Gruppe erhält Melanie Mäckes, Quentin Quirlig, Sophie Saphir, Andy Agro.

Bevor es losgeht, liest die Spielleitung die Spielanleitung für SpielerInnen vor.



Spielanleitung für die SpielerInnen

Ziel

Ihr sollt im Team Lösungen für die Herausforderungen auf einer Freizeit finden. Auf dem Spielplan befinden sich zehn Felder. Jedes Feld stellt einen Freizeittag einer zehntägigen Freizeit dar.

- Ihr bewegt Eure Spielfigur immer ein Feld weiter, ohne es zu überspringen und zieht eine Aktionskarte, die Euch mit einer Herausforderung konfrontiert.
- Diese Herausforderung sollt Ihr nun in Eurer Spielgruppe lösen. Überlegt Euch, wie Ihr Euer Programm, Teamverhalten oder die Rahmenbedingungen der Freizeit so verändern könnt, dass sich das Problem löst oder abschwächt.
- Sobald Ihr eine Lösung habt, schreibt Ihr diese auf und gebt sie bei der Spielleitung ab. Diese wird Euch sagen, ob die Lösung umfassend genug ist, aber keine inhaltliche Bewertung vornehmen. Im Anschluss bewertet Ihr auf Eurem Bewertungsbogen, ob Ihr die Herausforderung als leicht (lachender Smiley) oder schwer (weinender) einstuft.

Freizeitszenario

Zu Beginn erhaltet Ihr ein Freizeitszenario. Schaut Euch genau an, wo Ihr seid (Bauernhof, Kanufreizeit, Kletterurlaub ...) und wieviele TeilnehmerInnen in welchem Alter Ihr dabei habt.

Ab nach Hause

Während der gesamten Freizeit dürft Ihr nur eine/n einzige/n TeilnehmerIn nach Hause schicken. Entschließt Ihr Euch dazu, müsst Ihr Euch bei der Spielleitung den Brief „Ab nach Hause“ abholen und bearbeiten.

Die „Herausfordernenden 4“

Lediglich über vier der TeilnehmerInnen habt Ihr Informationen: Melanie Mäckes, Quentin Quirilig, Sophie Saphir, Andy Agro. Zu ihnen erhaltet Ihr jeweils eine Profilkarte, auf der deren Herausforderungen beschrieben sind.

Aktionskarten

Für jedes Feld wird bei der Spielleitung eine Aktionskarte gezogen. Darauf findet sich jeweils ein Ereignis, (z.B.: ein/e TeilnehmerIn nässt nachts ins Bett) und eine Arbeitsanweisung (z.B.: überlegt im Team, wie Ihr mit der Situation umgeht).

Hilfekarten

An Tagen mit ungerader Zahl (1, 3, 5, 7, 9) dürft Ihr eine der Hilfekarten ziehen, die eine allgemeine Hilfestellung bieten, die aber vielleicht erst später hilfreich wird.

Wetterlinie

Überschreitet Ihr diese Linie, müsst Ihr würfeln. Ist der Wurf

- gerade, gibt es für die nächsten vier Tage Sonnenschein; oder
- ungerade, wird das Wetter ziemlich regnerisch.

Die Wetterlage solltet Ihr für die Folgetage mitbedenken.

Liebeslinie

Überschreitet Ihr diese Linie, müsst Ihr zwei Mal würfeln. Der erste Wurf bestimmt, wer sich verliebt, der zweite Wurf, in wen sich diese Person verliebt.

- 1 = Teilnehmer männlich (m);
- 2 = Teilnehmer (m),
- 3 = Teilnehmerin weiblich (w),
- 4 = Teilnehmerin (w),
- 5 = Freizeitleiter (m),
- 6 = Freizeitleiterin (w).

Ihr müsst Euch überlegen, ob und wie Ihr mit dieser Situation umgeht.

Viel Erfolg bei Quests!

Kanufreizeit in Schweden

Berghüttenfreizeit

TeilnehmerInnen: 26
Alter: 9 bis 12 Jahre

Kleine Berghütte in Österreich. In der Natur gelegen.
Feuerstelle. Wenig Platz bei Regen. Müsst
in den Wald gehen.

Berghüttenfreizeit

▶ TeilnehmerInnen: 26
Alter: 9 bis 12 Jahre

Kleine Berghütte in Österreich. In der Natur gelegen, keine Nachbarn, mit schöner Feuerstelle. Wenig Platz bei Regen. Mögliche Aktivitäten: Vor allem Wandern und in den Wald gehen.

Zeltlager am See

▶ TeilnehmerInnen: 48
Alter: 9 bis 12 Jahre

Zeltplatz direkt am See. Die TeilnehmerInnen wohnen in Zeltgemeinschaften und haben immer jeweils einen Zeltbetreuer. Man kann Baden gehen und ist in der Natur direkt am Wald.

Ferien auf dem Bauernhof

▶ TeilnehmerInnen: 20
Alter: 9 bis 12 Jahre

Alle schlafen zusammen im Heuschober. Es wird selbst gekocht. Alle helfen mit, die Tiere zu versorgen. Das nächste Dorf mit Tante-Emma-Laden ist 30 Minuten zu Fuß entfernt, das nächste Städtchen zwei Stunden mit dem Auto.

Wandern und Klettern

▶ TeilnehmerInnen: 35
Alter: 9 bis 12 Jahre

Blockhütten mit je sechs Personen auf der schwäbischen Alb. Kochen an Feuerstellen, Lagerfeuerabende. Transport zu Kletterplätzen mit zwei Minivans.

Kanufreizeit in Schweden

▶ TeilnehmerInnen: 16
Alter: 14 bis 17 Jahre

Unterbringung in Jungen- und Mädchenzelten oder Hängematten. Fernab der Zivilisation, Natur pur, Kochen am Feuer, Stockbrot.

Ski fahren in Oberbayern

- ▶ TeilnehmerInnen: 40
Alter: 9 bis 17 Jahre

Vierer-Zimmer in der Jugendherberge, Halbpension, Ski- und Snowboardkurse, Kaminabende, örtliche Dorfdisko bzw. Programm für die Jüngeren.

Berlin! Berlin!

- ▶ TeilnehmerInnen: 20
Alter: 14 bis 17 Jahre

Vierer-Zimmer in der Jugendherberge mit Halbpension, Jungen- und Mädchenflur, Anreise mit dem Reisebus, Touri-Programm mit Führungen und Besichtigungen, teilweise eigenverantwortliche Freizeit in Dreier-Gruppen.

Surfen an der Atlantikküste

- ▶ TeilnehmerInnen: 20
Alter: 16 bis 20 Jahre

Auf Campingplatz bei Bordeaux, Surfkurse, am Strand liegen, kleinere Ausflüge in die Region, Lagerfeuerabende mit Gitarre.

Mehr-Generationen-Freizeit

- ▶ TeilnehmerInnen: 70
Alter: 4 bis 53 Jahre

TeilnehmerInnen sind Menschen aller Generationen, Familien und Alleinstehende. Alle Kinder und Jugendlichen kommen für eine bestimmte Stundenzahl des Tages im Jugend- und Kindercamp zusammen, das Ihr organisiert.

Inklusionsfreizeit

- ▶ TeilnehmerInnen: 28
Alter: 9 bis 15 Jahre

Auf der Freizeit sind Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderungen. Ziel ist es, dass sich alle mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten und Bedürfnissen kennenlernen. Gemeinsames Lernen und Spielen lässt Vorurteile erst gar nicht entstehen und fördert gegenseitige Akzeptanz.

Quests! ▶▶▶▶
Die Herausfordernden 4

Andi Agro



▶ Andi war letztes Jahr schon auf der Freizeit mit dabei und wurde wegen massiven Regelverstößen nach Hause geschickt. Er findet sehr oft nicht seine Grenzen und ist der Älteste in der Gruppe. Er akzeptiert nur die Autorität der Männer im Leitungsteam. Er ist aber auch hilfsbereit, trägt gerne Sachen für andere und achtet darauf, dass die Anderen die Regeln einhalten.

1. _____ [2+]
2. _____ [3+]
3. _____ [3+]
4. _____ [4+]
5. _____ [4+]
6. _____ [5+]
7. _____ [5+]
8. _____ [6]

Quests! ▶▶▶▶
Die Herausfordernden 4

Melanie Mäckes



▶ Melanie Mäckes ist übergewichtig. Sie hat leider nicht viele Freunde und ist schnell mit sich und den Gegebenheiten unzufrieden. Sie ist oft lustlos und fühlt sich immerzu ungerecht behandelt. Dennoch ist sie immer bei allen Aktivitäten dabei und sucht viel Kontakt zur Gruppe und zur Freizeitleitung.

1. _____ [2+]
2. _____ [3+]
3. _____ [3+]
4. _____ [4+]
5. _____ [4+]
6. _____ [5+]
7. _____ [5+]
8. _____ [6]

Quests! ▶▶▶▶
Die Herausfordernden 4

Quentin Quirilig



▶ Quentin ist laut und schreit viel. Er beleidigt oft die anderen TeilnehmerInnen und kann nicht wirklich ruhig bleiben. Er vergisst oftmals ohne bösen Willen die Regeln und kann sich schlecht konzentrieren. Dafür hat er sehr viel Einfühlungsvermögen in andere und sucht deren Kontakt.

1. _____ [2+]
2. _____ [3+]
3. _____ [3+]
4. _____ [4+]
5. _____ [4+]
6. _____ [5+]
7. _____ [5+]
8. _____ [6]

Quests! ▶▶▶▶
Die Herausfordernden 4

Sophie Saphir



▶ Sophie war immer Klassensprecherin und kann exzentrische Jugendliche nicht leiden. Sie bringt sehr gute Leistungen in der Schule, ist ehrgeizig und steckt andere mit ihrem Ehrgeiz an. Sie macht sich gern älter als sie ist, ist stets adrett gekleidet und dazu noch schlank und sportlich.

1. _____ [2+]
2. _____ [3+]
3. _____ [3+]
4. _____ [4+]
5. _____ [4+]
6. _____ [5+]
7. _____ [5+]
8. _____ [6]

Profilkarte

- ▶ Wenn Ihr eine Herausforderungskarte zieht und aufgefordert werden, diese einem Profil zuzulosen, dann wählt blind eine/n Eurer vier TeilnehmerInnen aus und schreibt die Eigenschaft auf diesen Bogen mit dazu.

Die Zahl in der eckigen Klammer gibt an, welche Zahl oder höher Ihr würfeln müsst, damit Eure Lösung das Problem auch endgültig löst und dieses wieder gestrichen werden kann. Ein gestrichenes Feld kann nicht wieder beschrieben werden.

Beispiel: Bei 4. steht „hat Heimweh“. Ihr habt Euch eine Lösung überlegt und würfelt.

Wenn Ihr eine 4 oder höher habt, hat sich das Problem erledigt. Würfelt Ihr 1, 2, oder 3, dann wird das Problem die restliche Freizeit fortbestehen und Einfluss auf den/die TeilnehmerIn haben.

Profilkarte

- ▶ Wenn Ihr eine Herausforderungskarte zieht und aufgefordert werden, diese einem Profil zuzulosen, dann wählt blind eine/n Eurer vier TeilnehmerInnen aus und schreibt die Eigenschaft auf diesen Bogen mit dazu.

Die Zahl in der eckigen Klammer gibt an, welche Zahl oder höher Ihr würfeln müsst, damit Eure Lösung das Problem auch endgültig löst und dieses wieder gestrichen werden kann. Ein gestrichenes Feld kann nicht wieder beschrieben werden.

Beispiel: Bei 4. steht „hat Heimweh“. Ihr habt Euch eine Lösung überlegt und würfelt.

Wenn Ihr eine 4 oder höher habt, hat sich das Problem erledigt. Würfelt Ihr 1, 2, oder 3, dann wird das Problem die restliche Freizeit fortbestehen und Einfluss auf den/die TeilnehmerIn haben.

Profilkarte

- ▶ Wenn Ihr eine Herausforderungskarte zieht und aufgefordert werden, diese einem Profil zuzulosen, dann wählt blind eine/n Eurer vier TeilnehmerInnen aus und schreibt die Eigenschaft auf diesen Bogen mit dazu.

Die Zahl in der eckigen Klammer gibt an, welche Zahl oder höher Ihr würfeln müsst, damit Eure Lösung das Problem auch endgültig löst und dieses wieder gestrichen werden kann. Ein gestrichenes Feld kann nicht wieder beschrieben werden.

Beispiel: Bei 4. steht „hat Heimweh“. Ihr habt Euch eine Lösung überlegt und würfelt.

Wenn Ihr eine 4 oder höher habt, hat sich das Problem erledigt. Würfelt Ihr 1, 2, oder 3, dann wird das Problem die restliche Freizeit fortbestehen und Einfluss auf den/die TeilnehmerIn haben.

Profilkarte

- ▶ Wenn Ihr eine Herausforderungskarte zieht und aufgefordert werden, diese einem Profil zuzulosen, dann wählt blind eine/n Eurer vier TeilnehmerInnen aus und schreibt die Eigenschaft auf diesen Bogen mit dazu.

Die Zahl in der eckigen Klammer gibt an, welche Zahl oder höher Ihr würfeln müsst, damit Eure Lösung das Problem auch endgültig löst und dieses wieder gestrichen werden kann. Ein gestrichenes Feld kann nicht wieder beschrieben werden.

Beispiel: Bei 4. steht „hat Heimweh“. Ihr habt Euch eine Lösung überlegt und würfelt.

Wenn Ihr eine 4 oder höher habt, hat sich das Problem erledigt. Würfelt Ihr 1, 2, oder 3, dann wird das Problem die restliche Freizeit fortbestehen und Einfluss auf den/die TeilnehmerIn haben.



Hilfekarten zum Ausschneiden!



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Die Polizei ist genauso wie die Jugendämter ein guter Ansprechpartner vor Ort. Ihr müsst keine Angst haben, bei Fragen auch mal die Polizei anzurufen und zu fragen, was ihr tun könnt.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Ihr werdet nicht jedes Problem auf Eurer Freizeit lösen können. Überlegt Euch, ob eine Herausforderung wirklich in Euren Aufgabenbereich fällt oder ob es auch einfach ausreicht, mit den Eltern während der Freizeit oder im Anschluss Kontakt aufzunehmen, um sie über etwas zu informieren.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Oftmals ist herausforderndes Verhalten ein Anzeichen dafür, dass wichtige Bedürfnisse eines/einer TeilnehmerIn nicht erfüllt sind. Überlegt Euch, was der/die TeilnehmerIn Euch eigentlich sagen will.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Bei herausfordernden TeilnehmerInnen werden Freizeitteams gerne mal betriebsblind und erleben diese nur noch als problematisch. Nehmt Euch als Leitung die Zeit und überlegt, welche Stärken der/die TeilnehmerIn hat und versucht, diesen Stärken Raum zur Entfaltung zu geben.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Viele Konflikte, die später eskalieren, beginnen sehr früh mit verschleppten Konflikten. Wenn Eure TeilnehmerInnen anfangen gegenseitig übereinander zu lästern, solltet ihr sehr sensibel hinzuhören, worin der Konflikt besteht und zu dessen Lösung beitragen.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Die Regeln des Jugendschutzes erscheinen oftmals als sehr eng gefasst. Sie sind aber vor allem eine Hilfe. Ein Freizeitteam, das vorher weiß, welche Regeln gelten sollen und diese mit den TeilnehmerInnen gemeinsam vereinbart, hat später weniger Probleme.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Manchmal hilft es einfach, mit etwas Humor auf eine Situation zu schauen und dann einfach alles ganz anders zu machen ☺.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Herausfordernde Jugendliche haben manchmal eine sehr seltsame Art mit Leuten in Kontakt zu treten. Nicht jede Beleidigung oder jedes Gemotze richtet sich gegen Euch. Es kann auch nur ein Weg der Kontaktaufnahme sein. Abwarten, diejenigen, die am meisten motzen, wollen am Ende nicht mehr gehen.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Wenn Ihr mit einem/einer TeilnehmerIn völlig überfordert seid, dann müsst Ihr Euch nicht schämen, die Eltern anzurufen und nachzufragen. Ihr könnt TeilnehmerInnen auch nach Hause schicken ... aber überlegt Euch das gut. Viele Dinge lassen sich auch noch lösen.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Ihr solltet Euch im Team immer sehr genau überlegen, wer mit einem/einer TeilnehmerIn ein Klärungsgespräch führt. Wer hat einen guten Kontakt zu dem/der TeilnehmerIn? Oder ist es vielleicht besser, wenn das mal jemand übernimmt, der bis jetzt kaum Kontakt übernommen hat.



Hilfekarte

Quests!

- ▶ Wer Anfangs zu lasch mit seinen Regeln umgeht, der wird später Probleme haben, diese durchzusetzen, wenn sie gebraucht werden. Ein Team sollte eine gemeinsame Strategie im Umgang mit Regeln verfolgen.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ Ein gutes Freizeitprogramm füllt nicht nur Zeit, sondern versucht auch, die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der TeilnehmerInnen zu berücksichtigen. Was machen die Schnellen? Was machen die Langsamen? Die Lauten? Die Leisen? Die Aufgedrehten? Die Schüchternen?

Hilfekarte

Quests!

- ▶ In erfolgreichen Freizeitteams sind verschiedene LeiterInnentypen vertreten: ruhigere und aufgedrehte, laute, leise, strenge, sanfte. Die Mischung gibt den TeilnehmerInnen Anknüpfungspunkte für alle.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ Nicht alle TeilnehmerInnen können Regeln einhalten, nur weil diese aufgestellt wurden und immer wieder dazu aufgefordert wird. Ihr könntet auch fragen, was braucht der/die Teilnehmerin, um die Regeln einzuhalten. Bsp.: Ein Stop-Schild nach 22 Uhr an der Tür, weil er/sie immer nachts raus geht.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ TeilnehmerInnen (und auch LeiterInnen) verhalten sich am Anfang einer Freizeit entsprechend ihren früheren Erfahrungen in Gruppen. Waren diese Erfahrungen gut, dann sollte das kein Problem werden, waren diese problematisch, dann können TeilnehmerInnen einem schnell komisch vorkommen. Einfach mal ansprechen und Lösungen suchen.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ Regelverletzungen sind oft für den oder diejenige, der/die die Regeln gebrochen hat, beschämend. Daher kann es helfen, ein Einzelgespräch zu suchen und gemeinsam zu klären, wie es zu dem Fehlverhalten kommen konnte und zu schauen, wie der/die TeilnehmerIn wieder in die Gruppe integriert werden kann.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ Der Küchen- oder Putzdienst ist keine gute Strafe, da dies gemeinschaftliche Aufgaben sind, die alle gemeinsam erfüllen sollen. Wenn Ihr sie als Strafe benutzt, wertet Ihr diese ab. Probiert es mit etwas Außerordentlichem – oder vielleicht ohne Strafen.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ Versucht, bei Klärungsgesprächen den TeilnehmerInnen auf einer Ebene zu begegnen. Wenn drei Leiter zusammen eine/n TeilnehmerIn ausschimpfen, fühlt sich diese/r in die Ecke gedrängt und wird den Kontakt mit Euch nur schwer aufnehmen.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ Ist ein/e TeilnehmerIn krank, dann pflegt sie richtig. Dunkles Zimmer, kein Kontakt, viel Tee, kein Handy. Entweder hilft es bei echter Krankheit – oder bei simulierter wird's schon bald ganz langweilig und der/die TeilnehmerIn gesundet wundersam.

Hilfekarte

Quests!

- ▶ Sei Dir Deiner eigenen Grenzen bewusst und sage Deinen Teammitgliedern klar, wenn Du eine Aufgabe nicht übernehmen kannst. Nur wenn Ihr als Team miteinander sprecht, könnt Ihr auch gut mit den TeilnehmerInnen arbeiten.

Start



Liebeslinie
Würfelt zwei Mal. Die erste Würfelzahl verliert sich in die zweite Würfelzahl: 1 und 2 = Teilnehmerin / 3 und 4 = Teilnehmer / 5 = Teamerin / 6 = Teamer



regnet es ununterbrochen.
Bedenkt das beim Weiterspielen!





10



Wetterlinie
Wenn Ihr eine gerade Zahl würfelt, wird das Wetter die nächsten Tage schön. Bei einer ungeraden Zahl



Tag 9

Hilfekarte



Tag 6



Tag 5

Hilfekarte



Wetterlinie
Wenn Ihr eine gerade Zahl würfelt, wird das Wetter die nächsten Tage schön. Bei einer ungeraden Zahl regnet es ununterbrochen. Bedenkt das beim Weiterspielen!



Tag 3

Hilfekarte



Tag 4



Starts!

Quests!Tag 1 Aktionskarte

Es ist organisatorisch nicht möglich, dass fünf miteinander befreundete TeilnehmerInnen miteinander ins Zelt/Zimmer können.

Überlegt Euch in Eurer Gruppe, wie Ihr den Konflikt lösen oder moderieren könnt. Wie wollt Ihr das Thema behandeln?

Quests!Tag 1 Aktionskarte

In der ersten Nacht herrscht viel Unruhe. Niemand kommt zum Schlafen.

Wie reagiert Ihr darauf am nächsten Morgen und was müsst Ihr für den nächsten Tag beachten?

Quests!Tag 1 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn findet kaum Zugang zur Gruppe und traut sich nicht die anderen anzusprechen.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit diesem/dieser TeilnehmerIn im Verlauf der nächsten Stunden bzw. Tage um?

Quests!Tag 2 Aktionskarte

In der Nacht hat ein/e TeilnehmerIn sein/Ihr Bett/Schlafsack vollgenässt.

Wie geht Ihr mit dem/der TeilnehmerIn und den anderen, die davon mitbekommen haben, um?

Quests!Tag 2 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn beschwert sich immer wieder, dass das Essen nicht schmeckt, die Betten schlecht seien, das Programm langweilig und die gesamte Gruppe unsympathisch.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit diesem/dieser TeilnehmerIn um?

Quests!Tag 1 Aktionskarte

Sechs TeilnehmerInnen haben ihr Handtuch vergessen. Ein/e TeilnehmerIn seine/ihre Zahnbürste und das Team das Klopapier.

Überlegt Euch in Eurer Gruppe, wie Ihr diese Probleme am einfachsten löst!

Quests!Tag 1 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn findet kaum Zugang zur Gruppe und traut sich nicht, die anderen anzusprechen.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit diesem/dieser TeilnehmerIn im Verlauf der nächsten Stunden bzw. Tage um?

Quests!Tag 1 Aktionskarte

Einer Eurer TeilnehmerInnen war bereits im letzten Jahr mit auf der Ferienfreizeit und hat massiv gestört. Keiner im Team mag diese/n Teilnehmerin.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie wollt Ihr als Team mit dieser Herausforderung umgehen?

Quests!Tag 2 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn beschwert sich immer wieder, dass das Essen nicht schmeckt, die Betten schlecht seien, das Programm langweilig und die gesamte Gruppe unsympathisch.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit diesem/dieser TeilnehmerIn um?

Quests!Tag 2 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn beschwert sich immer wieder, dass das Essen nicht schmeckt, die Betten schlecht seien, das Programm langweilig und die gesamte Gruppe unsympathisch.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit diesem/dieser TeilnehmerIn um?



Aktionskarten zum Ausschneiden!



Quests!Tag 2

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn kann nachts vor Heimweh nicht schlafen.

.....
Wie wollt Ihr mit diesem/dieser TeilnehmerIn umgehen?

Quests!Tag 2

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn hat harten Alkohol dabei und weigert sich diesen abzugeben.

.....
Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit dieser Herausforderung um?

Quests!Tag 3

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn hat keine Badeerlaubnis und wird deswegen gehänselt.

.....
Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Versucht diese TeilnehmerIn wieder in die Gruppe einzubinden!

Quests!Tag 3

Aktionskarte

Es gibt drei TeilnehmerInnen, die sich komplett von der restlichen Gruppe absondern und über die anderen lästern.

.....
Wie wollt Ihr als Freizeitleitung darauf reagieren?

Quests!Tag 3

Aktionskarte

Ein Teammitglied sagt abends in der LeiterInnenrunde, dass er eine Teilnehmerin scharf findet.

.....
Wie gehst Du als FreizeitleiterIn mit dieser Situation um?

Quests!Tag 3

Aktionskarte

Ein Teammitglied sagt abends in der LeiterInnenrunde, dass er eine Teilnehmerin scharf findet.

.....
Wie gehst Du als FreizeitleiterIn mit dieser Situation um?

Quests!Tag 3

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn sucht nur Kontakt zum Team und findet die anderen TeilnehmerInnen peinlich und kindisch.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 3

Aktionskarte

Ein Teammitglied sagt abends in der LeiterInnenrunde, dass er eine Teilnehmerin scharf findet.

.....
Wie gehst Du als FreizeitleiterIn mit dieser Situation um?

Quests!Tag 4

Aktionskarte

Auf der Freizeit verschwindet ein iPod. Der/die Betroffene beschuldigt eine/n anderen TeilnehmerIn.

.....
Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit dem Diebstahl und dem Vorwurf um?

Quests!Tag 4

Aktionskarte

Die TeilnehmerInnen sprechen die Freizeitleiter ständig an, dass sie einen bestimmten Leiter hassen und beschimpfen diesen offen.

.....
Wie verhaltet Ihr Euch gegenüber der Gruppe und wie geht Ihr in der Leiterrunde damit um?



Quests!Tag 4 Aktionskarte

Auf Eurer Freizeit tauchen überall fiese Karikaturen eines/einer dicken TeilnehmerIn auf. Auch nach einer Ansprache an die Gruppe hört das nicht auf.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 4 Aktionskarte

Auf der Freizeit tauchen Handyvideos von TeilnehmerInnen auf, wie diese auf der Toilette sitzen. Diese wurden heimlich gefilmt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 5 Aktionskarte

Einem/einer LeiterIn ist aufgefallen, dass ein/e TeilnehmerIn seit Anfang der Freizeit nichts gegessen hat.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 5 Aktionskarte

Ein/e FreundIn sagt einem Teammitglied, dass sich ein/e TeilnehmerIn heimlich ritzt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 5 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn rastet wegen Hänseleien völlig aus und schlägt auf mehrere TeilnehmerInnen ein.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 4 Aktionskarte

Die TeilnehmerInnen sprechen die FreizeitleiterInnen ständig an, dass sie einen bestimmten Leiter hassen und beschimpfen diesen offen.

.....
Wie verhaltet Ihr Euch gegenüber der Gruppe und wie geht Ihr in der Leiterrunde damit um?

Quests!Tag 4 Aktionskarte

Auf der Freizeit tauchen Handyvideos von TeilnehmerInnen auf, wie diese auf der Toilette sitzen. Diese wurden heimlich gefilmt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 5 Aktionskarte

Ein/e FreundIn sagt einem Teammitglied, dass sich ein/e TeilnehmerIn heimlich ritzt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 5 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn riecht so schlimm, dass sich sowohl die TeilnehmerInnen als auch die FreizeitleiterInnen ekeln.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 5 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn rastet wegen Hänseleien völlig aus und schlägt auf mehrere TeilnehmerInnen ein.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?



Quests! Tag 6

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wurde von einer Biene in den Mund gestochen. Der Hals schwillt zu. Der/die TeilnehmerIn bekommt keine Luft.

Ihr habt 90 Sekunden, um angemessen auf diese Herausforderung zu reagieren. Es besteht Lebensgefahr!

Quests! Tag 6

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wurde von einer Biene in den Mund gestochen. Der Hals schwillt zu. Der/die TeilnehmerIn bekommt keine Luft.

Ihr habt 90 Sekunden, um angemessen auf diese Herausforderung zu reagieren. Es besteht Lebensgefahr!

Quests! Tag 6

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wurde von einer Biene in den Mund gestochen. Der Hals schwillt zu. Der/die TeilnehmerIn bekommt keine Luft.

Ihr habt 90 Sekunden, um angemessen auf diese Herausforderung zu reagieren. Es besteht Lebensgefahr!

Quests! Tag 7

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wird mit Verdacht auf Alkoholvergiftung ins Krankenhaus eingeliefert. Offensichtlich waren auch andere TeilnehmerInnen an dem Gelage beteiligt.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit der TeilnehmerIn im Krankenhaus um und wie mit der Gruppe?

Quests! Tag 7

Aktionskarte

Ihr habt auf dem Gelände zwei Jointkippen gefunden und ein/e TeilnehmerIn wirkt bekifft.

Wie geht Ihr als Freizeitleitung mit dieser Herausforderung um?

Quests! Tag 6

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wurde von einer Biene in den Mund gestochen. Der Hals schwillt zu. Der/die TeilnehmerIn bekommt keine Luft.

Ihr habt 90 Sekunden, um angemessen auf diese Herausforderung zu reagieren. Es besteht Lebensgefahr!

Quests! Tag 6

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wurde von einer Biene in den Mund gestochen. Der Hals schwillt zu. Der/die TeilnehmerIn bekommt keine Luft.

Ihr habt 90 Sekunden, um angemessen auf diese Herausforderung zu reagieren. Es besteht Lebensgefahr!

Quests! Tag 6

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wurde von einer Biene in den Mund gestochen. Der Hals schwillt zu. Der/die TeilnehmerIn bekommt keine Luft.

Ihr habt 90 Sekunden, um angemessen auf diese Herausforderung zu reagieren. Es besteht Lebensgefahr!

Quests! Tag 7

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wird mit Verdacht auf Alkoholvergiftung ins Krankenhaus eingeliefert. Offensichtlich waren auch andere TeilnehmerInnen an dem Gelage beteiligt.

Zieht mit geschlossenen Augen eine/n Eurer TeilnehmerInnen und schreibt die Herausforderung auf die oberste freie Herausforderungslinie. Wie geht Ihr mit der TeilnehmerIn im Krankenhaus um und wie mit der Gruppe?

Quests! Tag 7

Aktionskarte

Ihr erwischt zwei TeilnehmerInnen beim Sex ohne Kondom im Gebüsch.

Wie geht Ihr als Freizeitleitung mit dieser Herausforderung um?



Aktionskarten zum Ausschneiden!



Quests!Tag 7 Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn schlägt eine/n andere/n TeilnehmerIn und bricht ihr/ihm den Arm.

Wie geht Ihr mit diesem/dieser TeilnehmerIn um?

Quests!Tag 7 Aktionskarte

Ihr erwischt zwei TeilnehmerInnen beim Sex ohne Kondom im Gebüsch.

Wie geht Ihr als Freizeitleitung mit dieser Herausforderung um?

Quests!Tag 8 Aktionskarte

Eine empörte Mutter ruft an und schimpft, dass auf der Freizeit alles drunter und drüber geht.

Einer/eine von Euch spielt die Mutter und beschwert sich über alles, was bisher vorgefallen ist. Ein/e Andere/r von Euch muss „am Telefon“ darauf reagieren.

Quests!Tag 8 Aktionskarte

Eine empörte Mutter ruft an und schimpft, dass auf der Freizeit alles drunter und drüber geht.

Einer/eine von Euch spielt die Mutter und beschwert sich über alles, was bisher vorgefallen ist. Ein/e Andere/r von Euch muss „am Telefon“ darauf reagieren.

Quests!Tag 8 Aktionskarte

Eine empörte Mutter ruft an und schimpft, dass auf der Freizeit alles drunter und drüber geht.

Einer/eine von Euch spielt die Mutter und beschwert sich über alles, was bisher vorgefallen ist. Ein/e Andere/r von Euch muss „am Telefon“ darauf reagieren.

Quests!Tag 8 Aktionskarte

Eine empörte Mutter ruft an und schimpft, dass auf der Freizeit alles drunter und drüber geht.

Einer/eine von Euch spielt die Mutter und beschwert sich über alles, was bisher vorgefallen ist. Ein/e Andere/r von Euch muss „am Telefon“ darauf reagieren.

Quests!Tag 8 Aktionskarte

Eine empörte Mutter ruft an und schimpft, dass auf der Freizeit alles drunter und drüber geht.

Einer/eine von Euch spielt die Mutter und beschwert sich über alles, was bisher vorgefallen ist. Ein/e Andere/r von Euch muss „am Telefon“ darauf reagieren.

Quests!Tag 8 Aktionskarte

Eine empörte Mutter ruft an und schimpft, dass auf der Freizeit alles drunter und drüber geht.

Einer/eine von Euch spielt die Mutter und beschwert sich über alles, was bisher vorgefallen ist. Ein/e Andere/r von Euch muss „am Telefon“ darauf reagieren.

Quests!Tag 9 Aktionskarte

Einige LeiterInnen haben sich heute am Tag vor der Abreise völlig betrunken und die TeilnehmerInnen bekommen das mit. Sie wollen jetzt heute Abend richtig auf den Putz hauen.

Wie geht Ihr als Freizeitleitung mit dieser Herausforderung um?

Quests!Tag 9 Aktionskarte

Einige LeiterInnen haben sich heute am Tag vor der Abreise völlig betrunken und die TeilnehmerInnen bekommen das mit. Sie wollen jetzt heute Abend richtig auf den Putz hauen.

Wie geht Ihr als Freizeitleitung mit dieser Herausforderung um?



Quests!Tag 9

Aktionskarte

Die Polizei kommt vorbei und vermutet, dass eine/r Eurer TeilnehmerInnen für einen Graffitianschlag verantwortlich ist.

.....
Wie geht Ihr als Freizeitleitung mit der Polizei und Eurer Gruppe bezüglich des Vorwurfes um?

Quests!Tag 9

Aktionskarte

Ihr habt erfahren, dass ein/e TeilnehmerIn die ganze Freizeit über um Geld erpresst wurde.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 10

Aktionskarte

Die Gruppe ist kaum zu motivieren, das Gelände aufzuräumen.

.....
Wie bekommt ihr die Gruppe am letzten Tag noch dazu, mitzuhelfen?

Quests!Tag 10

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn sagt, dass er/sie Angst vor Zuhause hat, da der Vater ihn/sie schlägt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 10

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn sagt, dass er/sie Angst vor Zuhause hat, da der Vater ihn/sie schlägt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 9

Aktionskarte

Ihr habt erfahren, dass ein/e TeilnehmerIn die ganze Freizeit über um Geld erpresst wurde.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 9

Aktionskarte

Ihr habt erfahren, dass ein/e TeilnehmerIn die ganze Freizeit über um Geld erpresst wurde.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 10

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn sagt, dass er/sie Angst vor Zuhause hat, da der Vater ihn/sie schlägt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 10

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn sagt, dass er/sie Angst vor Zuhause hat, da der Vater ihn/sie schlägt.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

Quests!Tag 10

Aktionskarte

Ein/e TeilnehmerIn wird nicht abgeholt. Die Eltern sind nicht zu erreichen.

.....
Wie reagiert Ihr als Freizeitleitung auf diese Herausforderung?

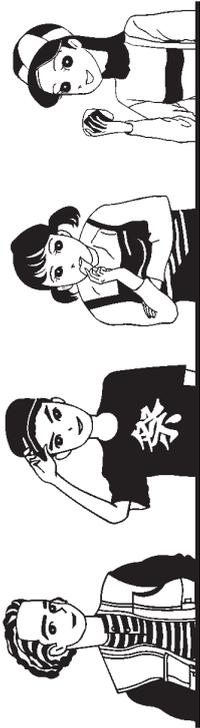


Aktionskarten zum Ausschneiden!



Quests!

„Ab nach Hause“



Ihr habt Euch entschieden, eine/n TeilnehmerIn nach Hause zu schicken, da er/sie für Eure Freizeit nicht mehr tragbar ist.

Doch gibt es dafür noch einige Fragen zu klären:

1. **Wie kommt der/die TeilnehmerIn nach Hause? Wird er/sie von den Eltern abgeholt oder muss er/sie anderswie nach Hause gebracht werden? Wer trägt die Kosten der Heimfahrt? Beachtet dabei Eure Aufsichtspflicht!**
2. **Wie wird die Gruppe darauf reagieren, dass ein/e TeilnehmerIn gehen muss? Sind die anderen TeilnehmerInnen vielleicht darüber traurig, oder können sie Eure Entscheidung nicht nachvollziehen?**
3. **Wie soll der/die TeilnehmerIn verabschiedet werden?**

Überlegt Euch Antworten auf die oben genannten Fragen und erarbeitet ein Konzept, wie das Heimschicken ablaufen soll!

4 x kopieren!

Quests!

Bewertungsbogen



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4 x kopieren!

Phase 2:

Auswertung und Transfer

Zeit: 75 Minuten

Material: Ausgefüllter Bewertungsbogen aus dem Spiel, Papier und Stifte, Hilfekarten

Die Spielphase erfordert eine Auswertung mit den SpielerInnen, um die im Spiel entwickelten Lösungsansätze zu überprüfen. Dies geschieht auf drei verschiedenen Ebenen: In der persönlichen Reflektion, dem gemeinsamen Austausch in der Kleingruppe und im Plenum mit Begleitung durch die Kursleitung.

Ziele:

- Die in der Spielphase gemachten Erfahrungen werden persönlich reflektiert und individuelle Handlungsoptionen werden erkannt.
- Die Kleingruppen werden sich über den vergangenen Prozess klar und betrachten diesen aus unterschiedlichen Blickwinkeln.
- Die Erkenntnisse der Kleingruppen werden der gesamten Kursgruppe zur Verfügung gestellt und professionell durch die Kursleitung begleitet.

1. Einzelauswertung (10 min)

Die SpielerInnen machen sich schriftlich zu folgender Leitfrage Gedanken: Was war für dich in diesen Bereichen hilfreich, um die Herausforderungen im Spiel zu meistern:

- Persönliche Erfahrung?
- Team?
- Rahmenbedingungen der Freizeit?

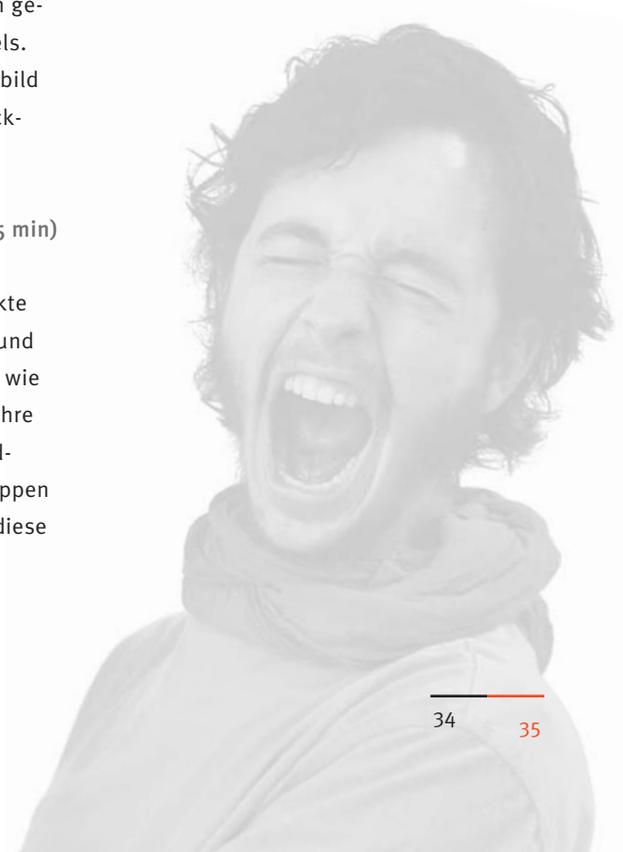
2. Kleingruppenauswertung (10 min)

Die SpielerInnen tauschen sich über die Ergebnisse ihrer Einzelarbeit aus. Was sind ähnliche Einschätzungen? In welchen Bereichen unterscheiden sich diese?

Die Gruppe schaut sich den ausgefüllten Bewertungsbogen an und überlegt gemeinsam, ob sie den Schwierigkeitsverlauf der Herausforderungen im Nachhinein noch genauso einschätzt wie während des Spiels. Sie tragen die neue Kurve in das Schaubild ein und markieren die wichtigsten Knackpunkte auf der Kurve.

3. Großgruppenauswertung (55 min)

Die Kleingruppen stellen die Knackpunkte ihrer Ferienfreizeit in fünf Minuten vor und erläutern, was herausfordernd war und wie es dazu kam. Danach präsentieren sie ihre Lösungsversuche. Die Gruppe gibt Feedback. Anschließend stellen die Kleingruppen ihre Hilfekarten vor und erläutern, wie diese helfen konnten.



Mehr zum Thema



Das können wir besser! Methodische Bausteine für die JugendleiterInnen- und FreizeitleiterInnen-Ausbildung

Nicht immer ist das Verhalten von Kindern und Jugendlichen einfach zu verstehen, nicht immer ist die Jugendarbeit einfach zu tun. Die Jugendverbände qualifizieren und schulen darum ihre JugendleiterInnen und bringen ihnen außerhalb von schulischen Zwängen und Notendruck wichtige Kenntnisse für die Jugendarbeit und darüber hinaus bei. Gemeinsamer Standard ist hier die Juleica (JugendleiterInnen-Card), die erhält, wer eine mindestens 30 Stunden umfassende Ausbildung nach verbindlichen Kriterien absolviert hat. Zusätzlich bereiten viele Verbände ihre LeiterInnen von Freizeiten und Ferienlagern in gesonderten Schulungen auf ihre Aufgabe vor.

Mit dieser Arbeitshilfe bietet der Landesjugendring Baden-Württemberg Unterstützung für diese Qualifizierungsangebote. Sie richtet sich an die LeiterInnen von Kursen und Schulungen für ehrenamtlichen JugendleiterInnen und FreizeitleiterInnen und bietet für diese Bildungsangebote methodische Bausteine, die den KursteilnehmerInnen Werkzeuge im schwierigen Umgang mit herausfordernden Kindern und Jugendlichen an die Hand geben.

Die Anregungen für insgesamt 16 Stunden Kursarbeit basieren auf den Erfahrungen in den MultiplikatorInnenschulungen des Modellprojektes. Die Methoden sind verständlich erklärt und eignen sich für Juleica (JugendleiterInnen-Card)- und FreizeitleiterInnen-Ausbildungen.

Ferienstpaß und Freizeiten Tipps für JugendleiterInnen

Infektionsschutzgesetz, Aussichtspflicht, Versicherungen, der Umgang mit herausfordernden Jugendlichen – die ehrenamtlichen LeiterInnen von Zeltlager und Ferienfreizeiten brauchen umfangreiches Wissen für ihre Tätigkeit. Auf der Internetseite

► www.ljrbw.de/freizeiten

stellt der Landesjugendring Baden-Württemberg viele praktische Infos und Links zur Verfügung:

- Welche gesetzlichen Vorschriften gibt es?
- Wo finde ich Häuser, Lagerplätze, Gesetzestexte usw.?
- Wie gehe ich mit herausfordernden Kindern und Jugendlichen um?
- Welche Broschüren zum Thema sind lesenswert?
- Was ist bei Problemen wie Alkohol, Sucht, Gewalt oder Missbrauch zu beachten?



**Landesjugendring
Baden-Württemberg e.V.**

Siemensstraße 11
70469 Stuttgart
Tel. 0711 16447-0
Fax 0711 16447-77
E-Mail: info@ljbw.de
Internet: www.ljbw.de

