

Konzeption für
die Spieleausleihe
der
Kreisjugendpflege

2021

Inhalt

1. Einleitung und Ausgangssituation	2
2. Ziele und Zielgruppe	3
3. Spielebeschreibungen	4
4. Formular.....	7

1. Einleitung und Ausgangssituation

Die Idee einer Spieleausleihe der Kreisjugendpflege entstand aus den Netzwerktreffen der Schulsozialarbeiter*innen im Landkreis Aurich, dieser Arbeitsbereich (Fachverantwortung für die schulische Sozialarbeit) gehört zum Arbeitsbereich der Kreisjugendpflege. Seitdem Jahre 2017 soll der Orientierungsrahmen Kooperation soziale Arbeit in schulischer Verantwortung und Kinder- und Jugendhilfe, den Runderlass des niedersächsischen Kultusministeriums ergänzen und die Zusammenarbeit mit den Trägern der Kinder- und Jugendhilfe festschreiben und weiterentwickeln. Hier heißt es weiter: „Kinder- und Jugendhilfe und Schule arbeiten eng zusammen, da sie das gemeinsame Ziel verfolgen, gute Rahmenbedingungen für das Aufwachsen junger Menschen zu gestalten. Gemeinsam mit den Erziehungsberechtigten sind sie verantwortlich, Bildung und Erziehung zu fördern.“¹ Die Schulsozialpädagog*innen vor Ort in den Schulen werden in ihrem Arbeitsalltag mit einer Vielzahl unterschiedlicher Problemlagen konfrontiert. Diese erstrecken sich über Probleme von Schüler*innen zuhause, Probleme in der Klassengemeinschaft, Fragen der Perspektivplanung, etc. Sie sind Ansprechpartner sowohl von Seiten der Schüler als auch von Seiten der Lehrerschaft als auch von Elternseite. Aktuell sind mehr als 60 Sozialpädagog*innen im Kreisgebiet in Schulen beschäftigt. Zum Beratungskontext gehören parallel auch die Ausgabe verschiedener Materialien, wie Flyer, Poster, Sticker, Infohefte zu verschiedenen Themen wie, Jugendschutz, Alkohol- und Tabakprävention und Medien. Ergänzend hierzu werden auch Spiele und Materialien verliehen, da diese einen hohen Anschaffungswert und somit eine hohe Belastung für jede Schule bedeuten würden.

¹ Orientierungsrahmen zur Kooperation sozialer Arbeit in schulischer Verantwortung und der Kinder- und Jugendhilfe, NLT-Rundschreiben Nr. 477/2017 vom 18.4.2017

2. Ziele und Zielgruppe

Die Spieleausleihe kann ausschließlich von Fachkräften genutzt werden, die auch Mitglied der Netzwerktreffen der Kreisjugendpflege sind, dies sind insbesondere die Fachkräfte der schulischen Sozialarbeit, aber auch Kollegen*innen der kommunalen Jugendpflegen im Landkreis Aurich.

Die Spiele sind geeignet im Alter von sechs bis achtzehn Jahren und sollen dazu beitragen, Lebenskompetenzen zu fördern und zu stärken. Des Weiteren können sie die Kommunikation, die Zusammenarbeit, die Teamfähigkeit, das Vertrauen und die Verantwortung der Schüler*innen fördern.

Zum aktuellen Zeitpunkt stehen hierzu acht Spiele/ Materialien zur Verfügung, diese können kostenlos bei der Kreisjugendpflege gegen Unterschrift (siehe 4) ausgeliehen werden.

3. Spielebeschreibungen

Tower of Power Spezial

Dauer: 10-45 min, 6-24 Spieler, Platzbedarf 8x8 m.

Die acht verschiedenen Bauteile werden in der Mitte aufgestellt. Jeder Mitspieler nimmt ein Seilende und gemeinsam versuchen die Spieler mithilfe des befestigten Krans die Bauteile aufeinander zu stellen. Ziel ist es, einen Turm oder ein Haus zu bauen. Die Mitspieler müssen sich absprechen, Perspektivwechsel sind erforderlich, unterschiedlichen Fähigkeiten müssen berücksichtigt und eingebracht werden. Das Spiel erfordert ein wenig Geschicklichkeit und Geduld.

Easy Spider

Dauer: 20-60 min, 8-34 Spieler, Platzbedarf 5x8 m

Ein Spinnennetz wird aufgebaut, mit unterschiedlich großen und verschieden hohen Löchern. Jedes Loch darf nur einmal genutzt werden. Das gesamte Team muss durch das Netz auf die andere Seite. Es darf und muss sich gegenseitig geholfen werden, damit das Ziel erreicht wird. Das Team muss erkennen, wo die Stärken liegen, Ideen austauschen, Absprachen treffen und viel kommunizieren.

Hinweis: Die Spieler müssen sich anfassen, Spieler durch die Löcher getragen werden. Dies kann für einige Spieler problematisch sein. Dies vielleicht im Vorfeld besprechen und im Spielverlauf berücksichtigen.

Balltransport

Dauer: 15-45 min, 4-12 Spieler, Platzbedarf möglichst groß

Der auf einen Metallring platzierte Ball soll vom Startpunkt zum Ziel transportiert werden. Die Mitspieler stehen kreisförmig und steuern den Ring mithilfe von Schnüren, möglichst ohne den Ball zu verlieren. Die Hälfte der Mitspieler hat die Augen verbunden und die andere koordiniert und steuert die Blinden. Fällt der Ball unterwegs, kann ein weiterer Spieler „blind“ werden und ein Sehender muss zwei Geübt wird genaues Zuhören, klare Aussagen (Sender-Empfänger-Thematik), Koordination, Kommunikation, Vertrauen und Frustrationstoleranz.

Fliegender Teppich

Dauer: 5-20 min, Spieler 5-20 Platzbedarf: 30 m²

Die Gruppe spannt gemeinsam den fliegenden Teppich auf und manövriert einen oder zwei Bälle über die Fläche. Dabei soll der Ball nicht durch die Löcher im Tuch fallen, oder soll diese umkreisen. Durch die verschiedenen Aufgaben kann der Schwierigkeitsgrad gestaltet werden, ebenso ist ein Spiel mit 2 Teams mit unterschiedlichen Zielen möglich.

Ein lustiges und aktives Spiel, das den Teamgeist fördert, Absprachen und Koordination erfordert und auch als Energizer oder Icebreaker gut gespielt werden kann.

Reality Check

Dauer: 10-15 min 5-16 Spieler Platzbedarf:

Jeder Spieler bekommt eine Bildkarte mit jeweils unterschiedlichen Motiven, diese darf er keinem zeigen. Ziel ist es die Bildkarten in eine Reihenfolge zu bringen. Die Spieler erzählen sich, was auf ihrer Karte zu sehen ist und versuchen so eine sinnvolle Reihung zu erreichen.

Wichtig hierbei ist aktives Zuhören, genaue Beschreibungen, jeder kommuniziert aus seinem eigenen Modell der Welt.

Pipeline

Dauer: 10-15 min Spieler: 6-30 Platzbedarf 10x8 m

Die Gruppe hat die Aufgabe eine Kugel mithilfe von Pipelines vom Start zum Ziel zu transportieren. Die Kugel muss in Bewegung bleiben und darf nicht rückwärts laufen. Es gibt weniger Röhren als Spieler, die Pipelines müssen also weiter gegeben werden. Auch hier sind Absprachen, Koordination und Teamdenken erforderlich. Das Spiel kann mit einem Team oder mit zwei Teams im Wettstreit gegeneinander gespielt werden.

Perspective

Dauer: 10-25 min Spieler: 5-12 Platzbedarf: 30 m²

Eine Kugel muss durch einen Transportschlauch mit vielen Windungen zum Ziel. Der Schlauch ist aufgewickelt und wird durch Schnüre von den Teilnehmern bewegt.

Durch geschicktes dreidimensionales Drehen an den Schnüren wird die Kugel bewegt. Dabei ist die Kugel nicht immer von allen zu sehen. Die Spieler müssen sich absprechen, Perspektiven gehört werden, Absprachen getroffen werden. Eventuell muss ein Spielführer ernannt werden. Ein bewegungsreiches Spiel

4. Vertrag

Zwischen dem:

Landkreis Aurich, Amt für Jugend und Soziales, Kreisjugendpflege, Fischteichweg 7-13, 26603 Aurich
und

der Institution/Leihnehmer*in:

Name der Schule: _____

Anschrift: _____

Tel: _____

E-Mail: _____

1. Leihgegenstand

Der Landkreis Aurich stellt der obengenannten Institution, die untenstehenden Gegenstände für die schulische Sozialarbeit zur Ausleihe zur Verfügung.

Gegenstand	Anzahl	Ausleihdatum	Rückgabedatum
Tower of Power Spezial			
EasySpider ohne Rahmen			
EasySpider mit Rahmen			
Balltransport			
Fliegender Teppich			
RealityCheck 1			
Pipeline			
Perspactive			
EmotionCards 1			
Reality Check			
KlarSicht Koffer			

2. Leihgebühr

Es wird keine Leihgebühr erhoben.

3. Dauer und Beendigung der Ausleihe

Der Verleih ist daran gekoppelt, dass die Gegenstände ausschließlich an der obengenannten Institution und in der schulischen Sozialarbeit verwendet werden.

Der Leihvertrag endet

- zum _____ (Datum).

Der Landkreis Aurich kann diesen Leihvertrag jederzeit ohne Angabe von Gründen beenden.

4. Sorgfaltspflicht

Die obengenannte Institution trägt dafür Sorge, dass der Leihgegenstand pfleglich zu behandeln ist. Eine Weitergabe des Leihgegenstands an Dritte ist nicht zulässig.

Falls vorhanden, sind der Leihgegenstand mit der ausgehändigten Schutzhülle oder Koffer zu nutzen und aufzubewahren. Diese fängt kleinere Stöße und Stürze ab.

Der Leihgegenstand ist in ordnungsgemäßem Zustand unter Berücksichtigung normaler Abnutzung inklusive allem Zubehör nach Ablauf der Vertragslaufzeit gemäß Ziffer 3, spätestens nach 5 Tagen, zurückzugeben.

Die Inhalte des vorliegenden Leihvertrages habe ich zur Kenntnis genommen und erkläre mich mit ihnen einverstanden. Eine Zweitfertigung dieses Vertrags erhalte ich mit dem Leihgegenstand.

Ort, Datum

Unterschrift der Leihnehmers

Unterschrift des Leihgebers