



# KjG von Anfang an

Broschüre der Projektgruppe  
*„KjG-Arbeit für Kinder unter 8 Jahren“*

# Inhalt

- 3 Vorwort
- 4 Wichtiges Wissen über den Umgang mit jüngeren Kindern: Alles wie immer, aber doch etwas anders!
- 8 Rechtliche Lage und Beachtenswertes
- 12 Arbeit mit Eltern und Erziehungsberechtigten
- 15 Kindermitbestimmung
- 18 Spielesammlung
  - Kennenlernspiele
  - Laufspiele
  - Kreisspiele
  - Weitere Spiele
  - Unser Tipp: Schnitzeljagd oder Schatzsuche
  - Best Practice Beispiel der KjG Schildgen

## IMPRESSUM

KjG im Erzbistum Köln  
Steinfelder Gasse 20-22  
50670 Köln  
[www.kjg-koeln.de](http://www.kjg-koeln.de)

**Oktober 2020**

**Redaktion:** Sarah Bonk, Carolin Boot,  
Karla Fieke, Johanna Heise, Hannah Ingen-  
sandt, Ramona Krämer, Bianca Osterholt,  
Hanna Pietrowski, Frederik Schmitt

**Layout:** Sarah Nagelschmidt




# VORWORT

Liebe KJG-Leiter\*innen,

als KJG wollen wir Kinder in ihrer Entwicklung begleiten und unterstützen. Daher wünschen wir uns, dass sie die KJG schon möglichst früh kennenlernen und als festen Bestandteil ihres Lebens ansehen. Häufig kommen Kinder etwa mit acht Jahren, zum Beispiel im Zuge der Erstkommunion, zur KJG und viele Angebote richten sich explizit an diese Altersgruppe. Mit dieser Broschüre möchten wir euch ermutigen und euch das passende Werkzeug an die Hand geben, um gezielt jüngere Kinder anzusprechen und eure Angebote auch für sie passend zu gestalten bzw. zu öffnen.

Wir sehen darin eine gute Möglichkeit noch mehr Kinder für die KJG zu begeistern. Indem die KJG von Anfang an dazu gehört, kann sie besser gleichwertig neben anderen Hobbys stehen. Außerdem entwickeln die Kinder so früher ein Gefühl von Zugehörigkeit und erfahren die KJG als Heimat. Sie können langsam in den Verband hineinwachsen und ihre Interessen in die Arbeit einbringen. Gerade der Wechsel von Kindergarten zu Schule birgt viele Herausforderungen. Als KJG können

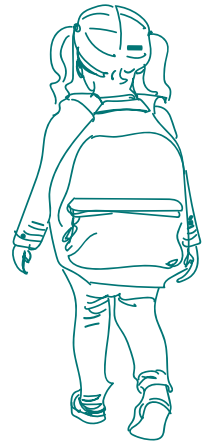
wir der Ort sein, an dem die Kinder ihre neuen Mitschüler\*innen besser kennenlernen und Freundschaften schließen.

-  Wir wünschen uns eine KJG für alle, auch für die Jüngsten.
-  Wir wünschen uns, dass Kinder schon früh die Gemeinschaft der KJG erleben.
-  Wir wünschen uns, dass die KJG für Kinder von Anfang an dazu gehört.

Wir haben euch in dieser Broschüre alle wichtigen Infos rund um die Arbeit mit jüngeren Kindern zusammengestellt. Ihr erfahrt etwas über ihre Bedürfnisse und Fähigkeiten in verschiedenen Altersstufen und bekommt eine Checkliste, worauf ihr achten solltet. Darüber hinaus geht es um die Themen Aufsichtspflicht und Prävention sowie um die Arbeit mit Eltern und Erziehungsberechtigten. Außerdem erhaltet ihr eine große Auswahl an Spielen, die ihr mit den jüngeren (und älteren) Kindern spielen könnt.

# Wichtiges Wissen über den Umgang mit jüngeren Kindern:

*ALLES WIE IMMER, ABER  
DOCH ETWAS ANDERS!*



**In diesem Kapitel erfahrt ihr, welche Entwicklungsaspekte ihr in der Arbeit mit jungen Kindern beachten müsst und was diese Altersgruppe an besonderer Betreuung benötigt. Ganz klar ist, dass unsere jüngsten KJGler\*innen bei manchen Tätigkeiten und Programmpunkten Hilfestellung brauchen wie z.B. bei verschiedenen Basteltätigkeiten oder Ähnlichem. Um euch darüber hinaus genügend Wissen an die Hand zu geben, haben wir verschiedene Informationen gesammelt und sie für drei Altersgruppen gebündelt.**

**1-3 Jahre** In dieser Altersspanne werden zahlreiche Meilensteine gelegt. Die Kinder beginnen zu Laufen und zu Sprechen. Sie entwickeln sich vom Säugling zum Kleinkind. In dieser Zeit ist es besonders wichtig, dass Eltern und Erziehungsberechtigte oder andere vertraute Personen immer in Reichweite sind und sich um das Kind kümmern. Die Kinder sind meist nicht in der Lage ihre eigenen Bedürfnisse zu stillen und brauchen die Nähe und Geborgenheit der Eltern und Erziehungsberechtigten.

Angebote für Kinder in diesem Alter sind nur möglich, wenn ein Rahmen geschaffen wird, der dies ermöglicht. Ein Beispiel hierfür wäre eine KJG-Krabbelgruppe. Wenn ihr Räume in eurem Pfarrheim für die KJG-Arbeit nutzt, können sich Kinder mit ihren Eltern und Erziehungsberechtigten schon mal mit ihnen bekannt machen und sich einleben.

**3-5 Jahre** Kinder im Alter von drei bis fünf Jahren haben die ersten Entwick-

lungsschritte bereits hinter sich, welche sie nun weiterentwickeln. Laufen, Rennen und alle anderen Bewegungsabläufe werden stabiler. So können sie beispielsweise einen Ball bereits gezielt fangen oder beim Rennen einen abrupten Stopp hinstellen. Auch ihre Sprache entwickelt sich weiter. Geschichten, Lieder und andere Sprachspielchen werden verstanden und sind sehr beliebt.

Kinder dieser Altersgruppe benötigen jedoch immer noch sehr viel Hilfe um ihre Grundbedürfnisse zu stillen und sind auf vertraute Personen angewiesen. Ein Angebot ohne Eltern und Erziehungsberechtigte ist in der Altersgruppe daher ebenfalls schwierig, ab dem vierten Lebensjahr - je nach Entwicklung des Kindes - eventuell aber möglich. Ein Format, das sich daher anbieten würde, wäre ein Parallelangebot für Eltern und Erziehungsberechtigte (z.B. ein Café). Sie können sich dann langsam zurückziehen, bleiben aber dennoch in Reichweite. Als Programm für die Kinder in diesem Alter eignen sich beispielweise kalenderspezifische Bastel- oder Vorleseangebote.

**5-8 Jahre** Die Arbeit mit Kindern ab fünf Jahren unterscheidet sich im Grunde nicht wesentlich von dem, was uns mit Kindern ab acht Jahren bekannt ist. Viele Angebote und Aktionen sind relativ leicht auf die Bedürfnisse der Kinder abzustimmen. Daher konzentrieren wir uns in dieser Broschüre hauptsächlich auf diese Altersgruppe.

Der wohl wichtigste Aspekt ist, dass die Kinder, je nach Entwicklungsstand, noch ein paar Hilfestellungen bezüglich der eigenen Grundbedürfnisse benötigen. So brauchen sie eventuell eine Erinnerung oder Begleitung von Toilettengängen und es muss darauf geachtet werden, dass sie ausreichend essen und trinken.

Der Umgang mit Werkzeugen, Scheren, Messern etc. wird von Kindern in diesem Alter gerade erst gelernt. Außerdem kann es rein körperlich schwierig für sie sein, ein Werkzeug sicher zu halten, da Werkzeuge oft auf die Körpergröße von Erwachsenen ausgelegt sind. Bei der Verwendung von scharfen oder potentiell gefährlichen Gegenständen müssen sie daher besonders angeleitet und im Auge behalten werden. Im Gegensatz zu älteren Teilnehmenden sind jüngere Kinder grundsätzlich schutzbedürftiger, weil sie Gefahrenquellen nicht ausreichend erkennen. Dies muss insbesondere im Straßenverkehr immer beachtet werden.

Um sich wirklich sicher und geborgen zu fühlen, brauchen Kinder in diesem Alter eine\*n feste\*n Ansprechpartner\*in. Erst dann können sie sich mit Freude, Neugier und Spaß auf das Angebot einlassen. Klare Regeln und Strukturen sind unbedingt notwendig und müssen bei jüngeren Kindern deutlicher vorgegeben werden als bei älteren Teilnehmenden, da sie im Eifer des Gefechts schnell auch mal vergessen werden.

In der Planung von Aktionen, Gruppenstunden oder anderen Angeboten muss darauf geachtet werden, dass Kinder unter acht Jahren noch keine umfassende Schreib- und Lesefähigkeit entwickelt haben. Schriftliche Aufgaben sind für Kinder in diesem Alter daher eher schwierig. Mit einer entsprechenden Unterstützung sowie durch die Verwendung von Symbolen, Bildern oder einfachen großen Druckbuchstaben sind sie aber durchaus machbar. Komplett verzichteten solltet ihr jedoch auf schwere und

abstrakte Rätsel. Hierfür fehlt den Kindern das entsprechende Verständnis und Wissen, wodurch schnell Frust aufkommen kann.

Zusätzlich zu guter Vorbereitung ist bei der Arbeit mit jüngeren Kindern vor allem ein hohes Maß an Flexibilität gefragt. Die Entwicklungsspanne ist in dieser Zeit sehr groß und auch bei Gleichaltrigen kann der Entwicklungsstand vollkommen unterschiedlich sein.

*Unsere jüngsten KJGler\*innen haben zu allen oben genannten Aspekten ihrer Entwicklung, ein Bedürfnis nach Partizipation und Selbstwirksamkeit. Um dies zu erfahren sind wir als Verband der perfekte Ort. Durch Lob und Wertschätzung können wir die Welt unserer kleinen KJGler\*innen vergrößern und mehr Raum schaffen um Erfahrungen in Gemeinschaft, Kirche und Demokratie zu machen.*



## KURZ & KNACKIG: WAS BRAUCHEN DIE KINDER VON MIR ALS LEITER\*IN?

- **Klare Ansprechpartner\*innen**  
Eventuell bereits bekannte Gesichter oder eine deutliche Vorstellung der Leiter\*innen und ihrer Zuständigkeiten. So entsteht Vertrauen und das Kind kann sich besser auf die Aktion einlassen
- **Wahrung der Aufsichtspflicht**  
Mit klaren Absprachen Regeln und Strukturen schaffen. Regeln werden schnell wieder vergessen.
- **Beachtung der individuellen Entwicklung beim Programm**  
Nur wenn alle Kinder Radfahren können, können sie an einer Radtour teilnehmen.

# RECHTLICHE LAGE und BEACHTENSWERTES

## REGELN & STRUKTUREN

Um die Sicherheit der Kinder zu gewährleisten gehört vor allem dazu, die Grenzen des Geländes deutlich zu machen, innerhalb dessen sie sich bewegen dürfen. Am besten steckt ihr das Gelände sichtbar und einheitlich ab, damit die Kinder alle Grenzen sofort erkennen können. Wählt für dasselbe Gelände immer auch dieselben Grenzen aus.

Auch unterwegs ist es sinnvoll, Regeln einzuführen, auf welche Art und wie weit sich die Kinder bewegen dürfen. Wir empfehlen dazu beispielsweise Folgendes:

- **Im Gelände** (z.B. *im Wald oder auf einer Wiese*): Die Kinder dürfen sich nur so weit wegbewegen, wie sie die Leitung noch sehen können.
- **In öffentlichen Verkehrsmitteln**: Alle steigen gemeinsam ein und aus. Danach wird immer durchgezählt.

## **ABSPRACHEN MIT DEN ELTERN UND ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN**

Im Vorfeld eures Angebots solltet ihr genaue Absprachen treffen und diese eventuell schriftlich festhalten. Zu den wichtigen Themen gehören dabei unter anderem der Hin- und Rückweg sowie die Bedürfnisse des Kindes.

- Darf das Kind allein nach Hause gehen?
- Darf sich das Kind alleine innerhalb des Geländes bewegen?
- Kann das Kind selbstständig auf Toilette gehen etc.?

## **ERHÖHTE VERLETZUNGS-GEFAHR**

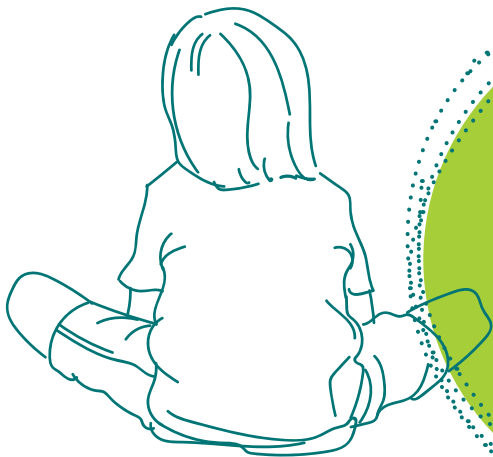
Jüngere Kinder sind neugierig und neigen dazu, vieles auszuprobieren. Dadurch entsteht in Kombination mit Unwissenheit eine erhöhte Verletzungsgefahr. Besonders beachten solltet ihr, dass Verletzungsgefahren auch von Sachen ausgehen, die wir als Leitung eigentlich für unbedenklich halten. Dazu gehören zum Beispiel Reinigungsmittel oder Farben. Achtet also neben scharfen oder spitzen Gegenständen auch auf potentielle Vergiftungsgefahren, die beispielsweise von Klebstoffen, Malfarben, Filzstiften, Knicklichtern oder Batikfarben ausgehen.

Eine erhöhte Gefahr besteht außerdem im Verschlucken kleinerer Gegenstände sowie bezüglich Verbrennungen. Typische Beispiele dafür sind noch heiße Herdplatten oder zu volle Behältnisse mit heißen Flüssigkeiten (z.B. Kakao oder Suppe).

## **BETREUUNGSSCHLÜSSEL ANPASSEN**

Für Kinder unter acht Jahren wird ein erhöhter Betreuungsschlüssel empfohlen. Das Verhältnis sollte mindestens bei einer Leitungsperson für fünf Kinder liegen. Darüber hinaus sollte ein\*e Leiter\*in eine Aktion nie alleine durchführen. Durch den erhöhten Betreuungsaufwand sollten alle Aktionen gut geplant sein und die verantwortlichen Leiter\*innen bewusst ausgesucht werden. Dabei sollten Erfahrung und Verantwortungsbewusstsein, sowohl in der Selbsteinschätzung als auch in Bezug auf den Eindruck anderer, eine entscheidende Rolle spielen.





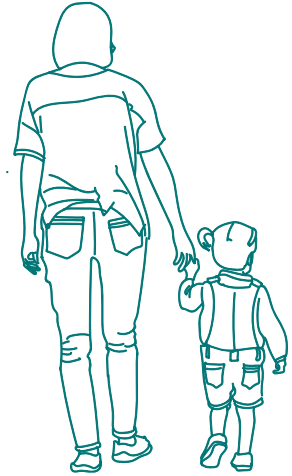
*Wegen kognitiver und körperlicher Unterlegenheit sind jüngere Kinder auch in Bezug auf unseren Verhaltenskodex besonders zu schützen.*

## **BESONDERE ACHTUNG DER GRUNDPFEILER DES INSTITUTIONELLEN SCHUTZKONZEPTES**

Kinder unter acht Jahren haben andere Bedürfnisse als ältere Kinder und brauchen mehr Unterstützung bei der Erfüllung ihrer Grundbedürfnisse. Dazu können zum Beispiel Unterstützung bei Toilettengängen oder beim Umziehen gehören. Dem Schutzkonzept kommt somit eine noch größere Bedeutung zu. Unter anderem solltet ihr folgende Punkte genau beachten:

- Wahrung der Intimsphäre der Kinder
- Wertschätzende Sprache (da Gehörtes sehr prägend ist)
- Selbstschutz der Leiter\*innen
- Jüngere Kinder haben geringere Möglichkeiten sich zu wehren als ältere Kinder
- Jüngere Kinder müssen das Erlernen von und den Umgang mit Regeln & Konsequenzen erst erproben

# ARBEIT MIT ELTERN UND ERZIEHUNGS- BERECHTIGTEN



Gerade bei der Arbeit mit jüngeren Kindern sind eine enge Anbindung und ein guter Kontakt zu den Eltern und Erziehungsberechtigten besonders wichtig. Diese wollen Sicherheit und eine gute Betreuung für ihre Kinder. Im Folgenden findet ihr eine Übersicht, welche Infos hier wichtig sind und welche Dinge ihr von den Eltern und Erziehungsberechtigten erfragen solltet.

## INFOS FÜR ELTERN UND ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

### Allgemeine Infos über die KJG:

- Was ist die KJG? Wofür stehen wir? Welche Inhalte und Werte vertreten bzw. vermitteln wir?
- Wer arbeitet mit? (Ehrenamtliche engagieren sich in ihrer Freizeit für die gute Sache)
- Wie finanzieren wir unsere Arbeit? (Mitgliedsbeiträge, Zuschüsse von Kirche und Staat)

### Infos über die jeweilige KJG-Pfarrei vor Ort:

- Wer sind die Leiter\*innen? (Name, Alter, Tätigkeit)
- Wie sind die Leiter\*innen geschult? (PVO, GLK, ...)
- Wer sind Kontaktpersonen/ Ansprechpartner\*innen?

### Infos zur jeweiligen Aktion oder Veranstaltung:

- Was findet statt?
- Wann findet es statt?

- Wo findet es statt?
- Wer kann teilnehmen (jede\*r, Altersgrenzen, KjG-Mitgliedschaft?)?
- Wie viele Kinder/Leiter\*innen sind dabei?
- Was ist geplant? (Ablauf, Inhalte, nötige Ausrüstung/Kleidung ...)
- Wer ist Ansprechpartner\*in? (Notfallnummer!)

## INFOS VON ELTERN UND ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN

- Hat das Kind körperliche, geistige, seelische oder andere Beeinträchtigungen, Krankheiten, Allergien/Unverträglichkeiten oder sonstige Auffälligkeiten, die die Interaktion ggf. beeinflussen und für die Leitung zu wissen wichtig sind?
- Braucht das Kind Medikamente? (Sind diese relevant für den Umgang mit dem Kind bzw. müssen dem Kind zu bestimmten Zeitpunkten ausgehändigt werden)
- Wie können wir Kontakt aufnehmen? (Notfallnummer!)

## EINBINDUNG ALS RESSOURCE

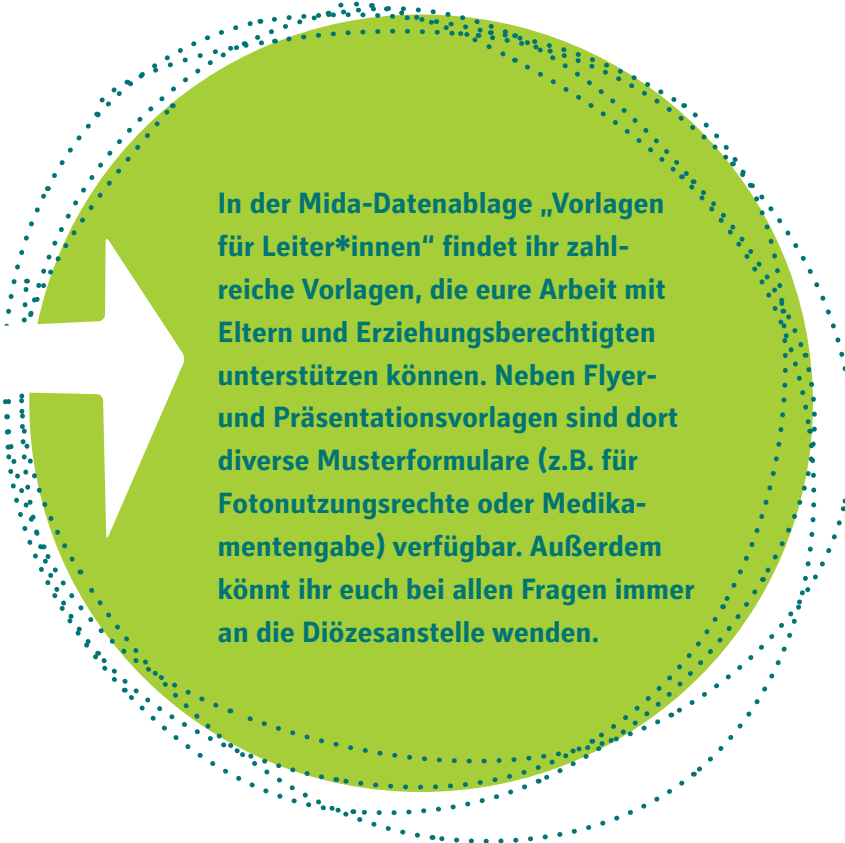
Gerade bei jüngeren Kindern wollen Eltern und Erziehungsberechtigte gerne ein Stück weit involviert sein. Natürlich bleibt ihr weiterhin die Leitung, ihr könnt die Eltern und Erziehungsberechtigten aber aktiv als Ressource nutzen und sie in einem gewissen Rahmen mit einbeziehen.

Zum Beispiel...

- als praktische Unterstützung (z.B. beim Kochen, Kuchenbacken oder als Aufbauhilfe)
- als finanzielle Unterstützung (Geld-/ Sachspenden)
- als mentale Unterstützung (Verantwortungsabgabe, Ansprechpartner\*innen bei Fragen)
- für Öffentlichkeitsarbeit und Mitgliederwerbung (Eltern und Erziehungsberechtigte wirken als Multiplikator\*innen eurer Arbeit)
- als nützliches Netzwerk (z.B. Kontakt zu Banken, Geschäften, Politik)

## ELTERN UND ERZIEHUNGSBERECHTIGTE ALS ANKERPUNKT FÜR DIE KJG-MITGLIEDSCHAFT

Neben den Kindern gilt es auch die Eltern und Erziehungsberechtigten von einer KjG-Mitgliedschaft zu überzeugen, denn sie unterschreiben die Beitrittserklärung und zahlen den Beitrag. Wenn ihr in einem guten Kontakt zu den Eltern und Erziehungsberechtigten steht, sie eure Arbeit erleben und wertschätzen, ist ihre Bereitschaft ihr Kind anzumelden vermutlich höher.



**In der Mida-Datenablage „Vorlagen für Leiter\*innen“ findet ihr zahlreiche Vorlagen, die eure Arbeit mit Eltern und Erziehungsberechtigten unterstützen können. Neben Flyer- und Präsentationsvorlagen sind dort diverse Musterformulare (z.B. für Fotonutzungsrechte oder Medikamentengabe) verfügbar. Außerdem könnt ihr euch bei allen Fragen immer an die Diözesanstelle wenden.**

# KINDER- MITBESTIMMUNG

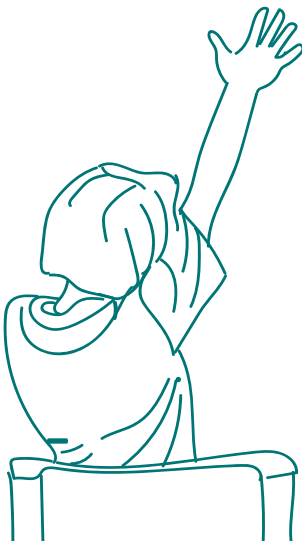
**Was ist das eigentlich und warum machen wir das?**



Kindermitbestimmung bedeutet jedes Kind mit seinen Gedanken, Ideen und Meinungen ernst zu nehmen und zu Wort kommen zu lassen.

## **Grundlage und Definition**

Die Partizipation und Mitbestimmung von Kindern ist eine der Grundlagen der KJG. Mitbestimmung bedeutet, dass Kinder erfahren, dass sie ernst genommen werden, ihnen zugehört wird und dass sie nicht alleine stehen. Wenn Kinder mitentscheiden dürfen, dann führt das dazu, dass sie Verantwortung übernehmen (z.B. für ihre Freizeitgestaltung) und, dass sie Selbstwirksamkeit erfahren.



**Hört sich ganz schön gut an. Und wie genau kann das umgesetzt werden?**



## **Praxistipps und Methoden**

**Ideenfindung**\_ Alles darf gesagt werden! Wichtig ist, dass ihr alles schriftlich festhaltet (oder bildlich, damit alle Kinder es verstehen können).

**Meinungsbildung**\_ Die Kinder prüfen und bewerten ihre eigenen und auch fremde Ideen. Dafür brauchen sie kindgerecht aufgearbeitete Informationen, die ihr ihnen an die Hand geben könnt.

**Entscheidungsfindung**\_ Alle Kinder müssen die Regeln zur Entscheidungsfindung verstanden haben, das heißt ihr müsst

z.B. erklären, was eine Mehrheitsentscheidung ist und wie diese abläuft. An dieser Stelle kann es auch passieren, dass die Kinder mit eurer Hilfe Kompromisse untereinander aushandeln müssen.

**Durchführung\_** Die Kinder übernehmen (in Teilen) die Verantwortung für ihre Entscheidungen.

**Reflexion\_** Alle Kinder haben die Möglichkeit, ihre Meinung zum Vergangenen zu sagen. Auf dieser Basis kann überlegt werden, wie es gemeinsam weitergehen kann und welche Konsequenzen für die nächste Aktion entstehen.

## Für die Leitungsrunde


### KINDERBRILLE


**Material/Vorbereitung\_** eine „Kinderbrille“ (Sonnenbrille, eine Brille aus Pappe oder aus dem Verkleidungskoffer)


Ein\*e Leiter\*in hat für die Planung einer Aktion die Kinderbrille auf. Er\*sie ist damit beauftragt, die Interessen von Kindern bei den Planungsschritten zu berücksichtigen und diese auch immer wieder einzubringen.

Dabei helfen folgende Vergewisserungsfragen:

-  Wo können Mitbestimmungsmöglichkeiten erweitert werden?

-  Wo können und dürfen Kinder das Angebot beeinflussen und mitbestimmen?

-  Welche Bedürfnisse von Kindern werden bei dem Angebot berücksichtigt? Welche nicht? Warum?

-  Sind die Rahmenbedingungen kindgerecht?

Ihr könnt die Ergebnisse eurer Planung gemeinsam mit der Zielgruppe, also den Kindern, diskutieren und reflektieren. So könnt ihr prüfen, ob ihr den kindgerechten Blick bereits draufhabt oder ob ihr noch üben müsst.

## Mitbestimmung lernen

### DISKU-TIER UND ARGUMEN-TIER

**Material/Vorbereitung\_** fünf Karten (auf die mit Stiften Verbesserungsvorschläge für den Zoo geschrieben werden können), ggf. Verkleidungssachen, Raum wird aufgeteilt in zwei Zoogehege (Parlamente)

Die Kinder teilen sich in drei Gruppen auf. Es gibt zwei Herden mit mindestens zwei Tieren: Disku-Tiere und Argumen-Tiere. Die dritte Gruppe ist das Zoodirektorium von mindestens drei Mitgliedern (wichtig: ungerade Zahl!). Die Leiter\*innen übernehmen die Spielleitung bzw. Moderation. Die beiden Herden im Zoo kämpfen um ein

möglichst behagliches Leben. Immer mal wieder plant das Zoodirektorium Verbesserungen (zusätzliches Personal, Schwimmbecken, ...), worum sich die Herden bewerben. Ihre Aufgabe ist es, in einer möglichst stichhaltigen Begründung das Direktorium zu überzeugen. Jede Herde hat zehn (wahlweise auch mehr) Minuten Zeit, sich eine Argumentation zu überlegen, die anschließend im Zooparlament vorgetragen wird. Das Zoodirektorium stimmt nachher ab, welche Herde mit ihren Argumenten überzeugen konnte.

## Abstimmungsmethoden

### 1,2 ODER 3

**Material/Vorbereitung\_** *Plakate, Seile oder Kreppband zur Begrenzung der Felder, Musik*

Die Leiter\*innen schreiben drei Begriffe für mögliche Freizeitgestaltung (Spiele, Ausflüge, Aktionen, Programm auf Ferienfreizeit) auf drei Plakate. Nun wird je ein Plakat vor ein abgegrenztes Feld gelegt oder aufgehängt. Nun startet die Musik. So lange die Musik läuft, können sich die Kinder entscheiden, auf welches Feld sie sich stellen möchten und somit für welche Option sie sich entscheiden wollen. Dabei können sie natürlich in gewohnter „1, 2 oder 3“-Manier hüpfen,

tanzen oder springen. Der Bereich, in dem nach Ablauf der Musik die meisten Kinder stehen, hat gewonnen.

Natürlich können auch mehr als drei Felder zur Auswahl gestellt werden.

## Reflexionsmethoden

Bei einer Reflexion können Kinder ihre Meinung äußern, die ihr als Leiter\*innen mit in die kommenden Planungen einbezieht. So lernen sie, dass ihre Meinung zählt und wichtig ist. Außerdem lernen sie, dass es in Ordnung ist, dass es verschiedene Meinungen gibt. Deshalb solltet ihr im Vorhinein ein paar Regeln zur Reflexion besprechen: Jede\*r darf aussprechen. Gesagtes wird nicht kommentiert, es wird einfach hingenommen – denn es ist die Wahrnehmung eines\*einer Einzelnen und die ist in Ordnung, so, wie sie ist.

### BAROMETER

**Material/Vorbereitung\_** *Barometer (gezeichnet oder gebaut), Wäscheklammern*

Alle Kinder bekommen je eine Wäscheklammer mit ihrem Namen versehen und hängen sie an das Barometer – der Position entsprechend, wie sie die Aktion oder das Treffen fanden. Wenn sie möchten, können sie kurz ihre Position erklären.

Je nach Einschätzung der Gruppe können die Namen auch weggelassen und die Wäscheklammern so etwas anonymisiert werden, sodass Kinder nicht vor allen eine Meinung preisgeben müssen, die sie ggf. allein innehaben.

### **LOB- UND MECKERHUT**

**Material/Vorbereitung\_** zwei Hüte

Nur, wer einen Hut aufhat, darf etwas sagen. Bei einem Hut darf nur Positives, bei dem anderen nur Negatives gesagt werden.

### **ECHO-REFLEXION**

**Material/Vorbereitung\_** /

Alle stehen im Kreis. Ein Kind fängt an und sagt in einem Satz, was es gut bzw. schlecht fand und macht eine passende Geste oder Körperbewegung dazu. Alle, die der gleichen Meinung sind, wiederholen den Satz und die Bewegung. So geht es reihum.



*Weitere Methoden  
und Infos zu Kinder-  
mitbestimmung  
findet ihr unter  
[www.kjg-koeln.de](http://www.kjg-koeln.de)*





# SPIELE- SAMMLUNG

## Kennenlernspiele

### ALLE, DIE...

#### **Material/Vorbereitung\_ /**

Alle Spieler\*innen stehen im Kreis, eine Person steht in der Mitte. Die Person in der Mitte gibt mit dem Satzanfang „Alle, die...“ ein Kommando vor (z.B. „Alle, die Geschwister haben“). Alle Personen, auf die diese Aussage zutrifft, laufen nun in die Mitte des Kreises und suchen sich einen neuen Platz. Die Person, die in der Mitte steht, versucht ebenfalls einen neuen Platz im Kreis zu bekommen.

**Variante:** Das Spiel kann auch mit einem Schwungtuch gespielt werden. Dabei steht keine Person in der Mitte, eine im Kreis stehende Person gibt den Satz vor und danach schwingen alle das Tuch nach oben. Alle, auf die das Kommando zutrifft laufen unter das Tuch und suchen sich einen neuen Platz.

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Kommandos nicht zu kompliziert sind. Sodass auch die Jüngeren es schnell verstehen und gut mitspielen können.

### INSEL DER GEMEINSAMKEITEN

#### **Material/Vorbereitung\_ /**

Die Spieler\*innen bekommen pro Runde eine Kategorie genannt, nach welcher sie sich sortieren sollen. Zum Beispiel könnte die Kategorie Alter genannt werden. Die Spieler\*innen stellen sich dann in kleinen Grüppchen nach ihrem Alter zusammen, sodass es am Ende eine Insel mit allen 8-Jährigen, eine andere mit allen 10-jährigen Kindern usw. gibt. Mögliche Kategorien könnten folgende sein:

- Anzahl an Geschwistern
- Lieblingssport
- Augenfarbe
- T-Shirt Farbe
- Lieblingssessen
- Lieblingstier
- Lieblingsfarbe



*Es sollte darauf geachtet werden, dass sich alle Kinder zu einer Kategorie sortieren können. So sollte zum Beispiel nicht nach dem Lieblingsschulfach gefragt werden, wenn noch nicht alle Kinder in der Schule sind.*

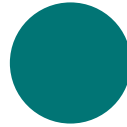
### AMEISENBÄR

#### **Material/Vorbereitung\_ /**

Alle Spieler\*innen sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind ist die Ameise, dessen Stuhl wird beiseitegestellt und es wird kurz aus dem Zimmer geschickt. Währenddessen entscheiden die Mitspieler\*innen welches Kind der\*die Ameisenbär\*in ist. Dann wird die Ameise wieder hereingerufen. Sie geht reihum und fragt: „Ich bin die Ameise und wer bist du?“ Die Angesprochenen nennen ihre Namen. Fragt die Ameise jedoch das Kind, das

zuvor bestimmt wurde, bekommt sie zur Antwort: „Ich bin der\*die Ameisenbär\*in!“ Sofort wechseln alle Kinder ihre Plätze und auch die Ameise versucht, einen Platz zu ergattern. Das Kind, das keinen freien Stuhl mehr erwischt, ist nun die Ameise und das Spiel beginnt von vorn.

### NAMENSBALL



**Material/Vorbereitung** \_ ein weicher Ball

Die Spieler\*innen sitzen oder stehen im Kreis. Ein Kind steht mit einem Ball in der Mitte des Kreises. Mit einer plötzlichen Bewegung wirft es den Ball zu einem anderen Kind. Dieses muss schnell seinen eigenen Namen nennen und darf dann mit dem Ball in die Mitte des Kreises gehen.

**Variante:** Wenn sich die Kinder schon besser kennen, kann man das Spiel so spielen, dass nicht der eigene Name genannt wird. Es könnte auch der Name des werfenden Kindes genannt werden oder die Namen der Nachbarkinder im Kreis.

### VORHANG AUF

**Material/Vorbereitung** \_ blickdichter Vorhang/Bettuch/Woldecke

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt, zwischen denen ein Vorhang hochgehalten wird, durch den man nicht durchblicken kann. Von jeder Gruppe nimmt ein Kind direkt am Vorhang Platz. Auf ein Kommando (z.B. Vorhang auf) wird der Vorhang fallengelassen. Nun müssen die beiden sitzenden Kinder schnell den Namen des anderen Kindes nennen.

*Dieses Spiel ist spannend und macht Kindern sehr viel Spaß, nicht nur zum Kennenlernen neuer Namen.*

# Laufspiele

## FEUER UND WASSER

**Material/Vorbereitung** \_ zwei Linien zum Sitzen und zwei Linien als Spielfeldende markieren (in Turnhallen ein passendes Spielfeld auswählen)

Zwei Teams setzen sich in zwei Linien (in ca. drei Meter Abstand) gegenüber auf den Boden. Ein Team heißt „Feuer“, ein Team heißt „Wasser“. Wird ‚Wasser‘ gerufen, so muss das Team „Wasser“ zum Spielfeldende laufen. Das Team „Feuer“ läuft hinterher. Wer dabei eingeholt und abgeschlagen wird, muss in das Team „Feuer“ wechseln. Das Ganze gilt natürlich auch umgekehrt.

*Dieses Spiel hat übrigens auch den Vorteil, dass es keine Verlierer\*innen gibt.*

## BANKRAUB

**Material/Vorbereitung** \_ Spielgeld, vier Behälter für Geld, etwas zum Kennzeichnen der Basen

Die Spieler\*innen teilen sich in zwei Gruppen auf, jede Gruppe erhält zwei Basen (je gegenüber) und kennzeichnet diese. Sie sollten nicht zu weit auseinanderliegen. Das Geld wird gleichmäßig zwischen den beiden Gruppen aufgeteilt und in einer ihrer Basen platziert.

Die Spieler\*innen müssen eine bestimmte Anzahl von Geldscheinen von dieser Basis aus auf die andere Seite des Geländes in ihre zweite Basis ‚schmuggeln‘. Jede\*r Spieler\*in darf sich nur mit einem Schein auf den Weg machen. Die Spieler\*innen versuchen sich unterwegs gegenseitig das Geld zu klauen: Immer, wenn ein\*e Spieler\*in eine Person aus dem gegnerischen Team fängt, wird eine Runde Stein-Papier-Schere gespielt. Der\*die Gewinner\*in bekommt dann den Geldschein des\*der anderen und kann mit zwei Scheinen weiter zur gegenüberliegenden Basis.

Das Team, das am Ende das meiste Geld hat, gewinnt das Spiel. Das Spiel endet, wenn eine Gruppe keine Scheine mehr aus der Basis holen kann und keine mehr bei sich führt.

### **Varianten:**

- *Um es einfacher zu machen: nur eine Gruppe klagt, die andere sammelt*
- *Nicht nur die Anzahl der Scheine zählt, sondern auch der Wert der Scheine.*

## **FARBEN FANGEN**

### **Material/Vorbereitung\_ /**

Die Spieler\*innen stehen an einer Seite des Spielfeldes, ein\*e Fänger\*in an der gegenüberliegenden. Der\*die Fänger\*in ruft laut eine Farbe, anschließend wechseln sowohl Fänger\*in als auch die Spieler\*innen die Seiten. Dabei darf der\*die Fänger\*in alle Spieler\*innen durch Berührung fangen. Geschützt sind allerdings alle Spieler\*innen, die Kleidung in der genannten Farbe tragen (oder je nach Vereinbarung auch nicht tragen). Alle gefangenen Spieler\*innen werden in der nächsten Runde ebenfalls zu Fänger\*innen.



# ROBOTER *PARKEN*

### **Material/Vorbereitung\_ /**

Die Spieler\*innen finden sich in Dreierteams zusammen. Zwei von ihnen sind die Roboter\*innen und stellen sich Rücken an Rücken. Die dritte Person ist der\*die „Roboterführer\*in“. Die Roboter\*innen bewegen sich im An-Zustand mit kleinen, stetigen Schritten (stampf stampf) immer geradeaus. Stößt ein\*e Roboter\*in auf ein Hindernis oder eine\*n andere\*n Roboter\*in, dann läuft er\*sie auf der Stelle weiter und piept dabei (miep miep). Ziel ist, beide Roboter\*innen so zu steuern, dass sie schließlich in „Parkposition“ (Gesicht an Gesicht gegenüber) stehen und sich dann automatisch abschalten. Stehen alle Roboter\*innen in Parkposition, ist das Spiel beendet.

Mit drei Kommandos lassen sich die Roboter\*innen steuern:

**Start-Knopf\_** Durch (leichtes!) Tippen auf den Kopf lassen sich die Roboter\*innen anschalten, woraufhin sie loslaufen. Es können immer nur beide Roboter\*innen gleichzeitig angeschaltet werden.

**Linksdrehung\_** Durch Tippen auf die linke Schulter eines\*einer Roboter\*in dreht sich diese\*r Roboter\*in um 90 Grad nach links.

**Rechtsdrehung\_** Durch Tippen auf die rechte Schulter eines\*einer Roboter\*in dreht sich diese\*r Roboter\*in um 90 Grad nach rechts.

**Variante:** Die Roboter\*innen können auch kontinuierlich beschleunigen – langsam starten und dann immer schneller werden.





## Kreisspiele

### BODY GUARD

**Material/Vorbereitung\_** Softball

Alle Kinder stehen in einem Kreis, zwei sind in der Mitte. Eines der Kinder in der Mitte ist Bodyguard, das andere Kind ist eine prominente Person. Die Kinder draußen versuchen nun mit dem Softball die prominente Person zu treffen. Der Bodyguard verhindert dies nach Möglichkeit und wehrt die Bälle ab. Schafft es jemand, so wird gewechselt.

*Die Kinder können selbst überlegen, welche prominente Person sie sein bzw. wen sie als Bodyguard beschützen möchten.*

### KISSEN RENNEN

**Material/Vorbereitung\_** zwei unterschiedliche Kissen

Die Gruppe sitzt oder steht in einem Kreis und wird durch abwechselndes Durchzählen in zwei Teams eingeteilt. Nun erhalten zwei gegenüberstehende Spieler\*innen aus unterschiedlichen Teams jeweils ein unterschiedliches Kissen. Dieses wird nach einem Startsignal im Uhrzeigersinn weitergegeben, allerdings nur an die Spieler\*innen aus dem eigenen Team. Ziel des Spiels ist es, das Kissen des anderen Teams zu überholen.

## Kreisspiele

### PFERDERENNEN

#### **Material/Vorbereitung\_ /**

Alle Mitspieler\*innen sitzen im Stuhlkreis. Es wird die Geschichte von einem Pferderennen erzählt, wobei immer auf die Schenkel geklopft wird (Rennpferde). Die Geschichte startet am Start der Pferderennbahn, wo alle Pferde ganz wild mit ihren Hufen scharren. Dann laufen alle Pferde los und müssen verschiedene Hürden überwinden. Wichtig ist, dass die Pferde dabei immer weiterlaufen (schnelles Schenkelklopfen). Hier gibt es eine Auswahl an Aktionen, die in die Geschichte eingebaut werden können. Sie sollten zu Beginn alle mit den Kindern geübt werden.

**Start\_** scharren mit den Hufen

**Linkskurve\_** alle lehnen sich nach links

**Rechtskurve\_** alle lehnen sich nach rechts

**Holzbrücke\_** Fäuste auf der Brust trommeln und „oooo“ rufen, wie ein Gorilla

**Wassergraben\_** mit den Wangen schlabbern

**kleines Hindernis\_** mit den Händen einen kleinen Bogen machen und „Hui“ sagen

**großes Hindernis\_** aufspringen, mit den Händen einen großen Bogen machen und „Hui“ sagen

**Zuschauer\*innen\_** jubeln

**Sprint am Ende\_** schnelles auf die Oberschenkel Klopfen

*Man kann mit den Kindern gemeinsam weitere Aktionen überlegen und ergänzen.*

### KOTZENDES KÄNGURU

#### **Material/Vorbereitung\_ /**

Die Gruppe steht in einem Kreis. Ein\*e Spieler\*in steht in der Mitte, zeigt auf eine\*n Mitspieler\*in und nennt ein Kommando. Diese\*r muss dann mit Unterstützung der neben ihm\*ihr stehenden Personen die genannte Figur darstellen. Die Nachbar\*innen werden also automatisch zu Mitspieler\*innen. Macht jemand eine falsche Bewegung oder reagiert zu langsam, muss diese Person in die Mitte des Kreises.



Hier gibt eine Auswahl an Kommandos, die verwendet werden können:

**Kotzendes Känguru\_** Die mittlere Person bildet mit den Armen einen Kreis (Beutel), die Personen rechts und links „kotzen“ nur mit entsprechenden Geräuschen hinein.

**Mixer\_** Die mittlere Person stellt den Mixer dar, beide Hände sind nach oben ausgestreckt, die Finger zeigen nach unten. Die Spieler\*innen rechts und links stellen sich jeweils unter eine Hand und drehen sich dabei um die eigene Achse.

**Toaster\_** Die zwei äußeren Personen fassen sich an den Händen, die mittlere Person steht in dem dadurch gebildeten Kreis. Die mittlere Person geht in die Hocke und springt mit einem „Ping“ hoch.

**Waschmaschine\_** Die zwei äußeren Personen bilden mit den Armen gemeinsam einen senkrechten Kreis (Waschmaschinenfenster), die mittlere Person beugt sich etwas nach vorne in diesen Kreis, streckt die Zunge raus und dreht dabei den Kopf.

**Elefant\_** Die Person in der Mitte bildet den Elefantenrüssel mit beiden Armen nach und macht dabei Elefantengeräusche, die beiden anderen Personen formen mit ihren Armen jeweils ein Elefantenohr.

*Mit jüngeren Kindern sollten nicht zu viele Begriffe eingeführt werden und sie sollten leicht vorstellbar sein.*

## KOMM MIT, LAUF WEG

### **Material/Vorbereitung\_ /**

Alle Spieler\*innen sitzen oder stehen in einem Kreis. Eine Person wird zum\*zur Fänger\*in gemacht und muss außen um den Kreis laufen. Er\*sie tippt eine\*n Mitspieler\*in an der Schulter an und ruft entweder „Komm mit“ oder „Lauf weg“.

**1. „Komm mit“\_** Die angetippte Person muss in dieselbe Richtung laufen, in die auch der\*die Fänger\*in rennt und muss versuchen diese\*n zu überholen.

**2. „Lauf weg“\_** Die angetippte Person muss in die entgegengesetzte Richtung laufen und versuchen als Erstes wieder an seinem\*ihrem Platz anzukommen.

Wenn die angetippte Person es schafft, zuerst wieder an ihrem Platz zu sein, muss der\*die Fänger\*in es weiter versuchen. Wenn sie es nicht schafft, wird sie zum\*zur neuen Fänger\*in.

## Kreisspiele

### LAURENTIA

#### **Material/Vorbereitung\_ /**

Alle stehen in einem Kreis und singen gemeinsam. Bei jedem Wochentag und dem Namen „Laurentia“ machen dabei alle eine Kniebeuge. Wenn die Woche einmal durch ist, kann man aufhören – oder einfach weiter machen...

#### **Liedtext**

*Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder beisammen sein?*

*Am Montag! < (Wird immer gewechselt)*

*Ach, wenn es doch erst wieder Montag < (kommt immer ein Wochentag hinzu: Montag, Dienstag, ...) wär' und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'!*

*Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder beisammen sein?*

*Am Dienstag! < (Wird immer gewechselt)*

*Ach, wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag < (kommt immer ein Wochentag hinzu: Montag, Dienstag, ...) wär' und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia wär'!*

*So geht es die ganze Woche lang weiter...*

### MEIN RECHTER, RECHTER PLATZ IST FREI

#### **Material/Vorbereitung\_ /**

Alle Spieler\*innen sitzen im Kreis, ein Stuhl bleibt frei. Die Person links von dem freien Stuhl sagt nun: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir ... (Name eines anderen Kindes) herbei.“ Die genannte Person darf sich nun auf den freien Platz setzen.

**Variante:** Zusätzlich zum Namen wird gesagt, als welches Tier der\*die Mitspieler\*in zu dem Stuhl kommen soll (z.B. als Hund auf allen Vieren, als Vogel mit den Armen „fliegen“).

## STUMME\*R DIRIGENT\*IN

### **Material/Vorbereitung\_ /**

Ein\*e Spieler\*in ist der Detektiv\*in und muss das Zimmer verlassen - der Rest der Spieler\*innen einigt sich auf eine\*n Dirigent\*in. Der\*die Detektiv\*in wird wieder hereingebeten und muss nun herausfinden, wer der\*die Dirigent\*in ist. Der\*die Dirigent\*in gibt der Gruppe dabei immer eine Bewegung vor, die alle anderen Spieler\*innen aufgreifen. Dabei sollte der\*die Dirigent\*in natürlich möglichst unauffällig vorgehen, und die anderen Spieler\*innen sollten die Bewegung möglichst schnell imitieren. Der\*die Detektiv\*in hat drei Rateversuche.



## Weitere Spiele

## SCHNICK SCHNACK SCHNUCK MIT ANFEUERN

### **Material/Vorbereitung\_ /**

Alle Teilnehmer\*innen verteilen sich im Raum und suchen sich eine\*n Partner\*in, mit dem\*der sie das Spiel »Schnick Schnack Schnuck« in der Basisvariante spielen (Stein, Schere und Papier), bis eine\*r der beiden gewinnt. Wie viele Runden zu spielen sind, wird vorher festgelegt (z.B. bis ein\*e Spieler\*in dreimal gewonnen hat).

Der\*die Verlierer\*in des Durchgangs stellt sich hinter den\*die Gewinner\*in und wird »Fan«: Der\*die Verlierer\*in feuert ihn an, in dem er\*sie den Namen ruft und jubelt. In dieser Konstellation suchen sich die beiden im Raum ein anderes Zweierpaar. Die beiden Gewinner\*innen spielen wiederum gegeneinander Schnick Schnack Schnuck, während ihre Fans sie bejubeln.

## Weitere Spiele

Der\*die Sieger\*in dieser Runde gewinnt nicht nur das Spiel, sondern auch zwei zusätzliche Fans, denn die Verlierer\*innen reihen sich hinter den Gewinner\*innen ein. Mit den drei Fans im Schlepptau, die laut jubeln, suchen sie nun im Raum eine andere jubelnde Gruppe und die nächste Runde Schnick Schnack Schnuck kann beginnen.

Das Spiel ist beendet, nachdem aus dem letzten Spieler\*innenpaar (mit zwei großen jubelnden Fangruppen) ein\*e Gewinner\*in hervorgegangen ist, dem\*der die ganze Gruppe noch einmal applaudiert.

## SCHALLMAUER

### **Material/Vorbereitung\_ /**

Die Spieler\*innen werden in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Die Gruppen stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Eine Gruppe bestimmt nun eine\*n Hörer\*in, der\*die sich hinter die andere Gruppe stellt. Die Gruppe denkt sich nun gemeinsam ein Wort aus, das sie ihrem\*ihrer Hörer\*in zuschreiben will. Auf ein Startzeichen hin schreit nun das eine Team dem\*der Hörer\*in ihr Wort zu. Das andere Team versucht das erste zu übertönen. Das geht solange, bis der\*die Hörer\*in das Wort verstanden hat und der Spielleitung ein Zeichen gibt. Danach wechseln die Aufgaben der Gruppen. Das Spiel kann wiederholt werden, bis alle müde und heiser sind.

*Dieses Spiel ist eine gute Alternative, den Kindern Raum zu geben laut sein zu dürfen und alles rauszulassen. Das Spiel sollte unbedingt draußen gespielt werden.*

# Unser Tipp!

## SCHNITZELJAGD ODER SCHATZSUCHE (ab 4 Jahren)

**Material/Vorbereitung** \_ Die Spielleitung versteckt einen Schatz (Süßes oder eine andere Belohnung). Durch Hinweise wie Zettel, bunte Bänder oder Pfeile am Boden wird der Weg zum Schatz markiert. Es können Irreführungen eingebraut werden. Wer zuerst den Schatz gefunden hat, hat gewonnen und erhält den Schatz.

Dieses Spiel ist besonders gut geeignet für die Altersgruppe U8 da der Schwierigkeitsgrad sehr gut an die Kinder angepasst werden kann. Ohne Probleme kann man dieses Geländespiel auch mit altersgemischten Gruppen spielen. Durch Markierungen, Hinweise oder Zeichen kämpfen eine Gruppe oder mehrere Gruppen gegeneinander um einen Schatz, der gefunden werden muss.

Bei der Spielvorbereitung sind der Kreativität keinen Grenzen gesetzt.

### **Variationen:**

- kann Draußen oder Drinnen gespielt werden
- in mehreren Gruppen oder in einer großen Gruppe gegen die Spielleitung
- Fragen müssen beantwortet werden um die richtigen Weghinweise zu erhalten
- Läufer\*in und Jäger\*in: Es wird eine Spur gelegt - z.B. aus Papierschnipseln, Ästen oder Sägespäne. Es dürfen auch falsche Spuren gelegt werden. Die erste Gruppe sind die Läufer\*innen und müssen vor der zweiten Gruppe, den Jäger\*innen, das Ziel finden. Werden die Läufer\*innen von den Jäger\*innen eingeholt und gefangen erhalten die Jäger\*innen die Belohnung.
- extra Belohnungen, wenn auf dem Weg zum Schatz Aufgaben erledigt werden

## Weitere Spiele

### **Mögliche Aufgaben für unterwegs:**

- » *Stempel sammeln (vorab Stempel in Geschäften abgeben, die Kinder müssen dann die Geschäfte suchen und sich den Stemple geben lassen)*
- » *Dinge aus der Umgebung sammeln (Stöcke, Steine, bestimmte Blätter)*
- » *Dinge finden die auf dem Weg versteckt sind (z.B. kleine Kisten mit Schnipseln, Spielsteinen oder Bändern drinnen die von den Gruppen gesammelt werden sollen)*
- » *Natur Bingo (die Gruppe bekommt einen Eierkarton, auf dem Deckel sind Bilder von verschiedener Gegenstände aus der Natur, die auf dem Weg zum Schatz gesammelt und in die Mulden des Kartons gelegt werden)*
- » *Dinge sollen getauscht werden (wer das Schönste und Größte unterwegs getauscht hat bekommt eine extra Belohnung)*

### **Ideen für Mottos:**

- *Pirat\*innenschatzsuche: Eine Schatzkarte muss aus versteckten Puzzleteilen zusammen gesetzt werden um den Schatz zu finden.*
- *Ritter\*innen: Ein Drache soll verjagt werden um ein Königreich zu beschützen. Um den Drachen zu verjagen muss der Zauberer gefunden werden.*
- *Harry Potter: Mit selbstausgedachten Zaubersprüchen begeben sich die Kinder auf die Suche nach dem Stein der Weisen oder müssen den verbotenen Wald durchqueren.*
- *Schatz im Dschungel: Bestimmte Steine müssen gesammelt werden um die Schatzkammer in einem Tempel zu öffnen.*





## BEST PRACTICE BEISPIEL DER KJG SCHILDGEN:

### Wir warten auf's Christkind

Um die Wartezeit auf das Christkind zu verkürzen, bietet die KJG in Schildgen bei Bergisch Gladbach seit mehreren Jahren für Kinder im Alter von fünf bis zehn Jahren die Veranstaltung „Wir warten aufs Christkind“ an. Das zweieinhalbstündige Programm kommt sehr gut bei Kindern und Eltern an.

Während der Kennenlernrunde wird meist eine Weihnachtsgeschichte vorgelesen und die Kinder dürfen erzählen, was sie sich wünschen.

Danach werden die Kinder in zwei Gruppen aufgeteilt. Die einen dürfen zuerst Plätzchen ausstechen, die anderen basteln, dann wird getauscht. Da die Kinder die meiste Zeit sehr aufgeregt und hibbelig sind, hält sich die Konzentrationsspanne in Grenzen. Deswegen werden zwischendurch auch viele Laufspiele angeboten.

Die jüngeren Kinder brauchen erfahrungsgemäß mehr Anleitung und Hilfe. Statt vorgegebene Dinge nachzubasteln, wollen sie oft lieber malen oder basteln ihre ganz eigenen Kunstwerke aus den vielen vorhandenen Materialien. Die Leiter\*innen geben daher nur Anregungen und passen das Programm flexibel an die Bedürfnisse der Kinder an.

Die Plätzchen und Kunstwerke werden am Ende mit nach Hause genommen. Im Anschluss an das KJG-Programm findet dann die Familienmesse statt.



Als KjG achten wir darauf, dass Menschen aller Geschlechter gleichermaßen in Schrift und Sprache vorkommen. Durch die Verwendung des Gender\*Sternchens möchten wir allen Menschen gerecht werden, die sich nicht in die Geschlechterkategorien weiblich und männlich einordnen können oder wollen.

