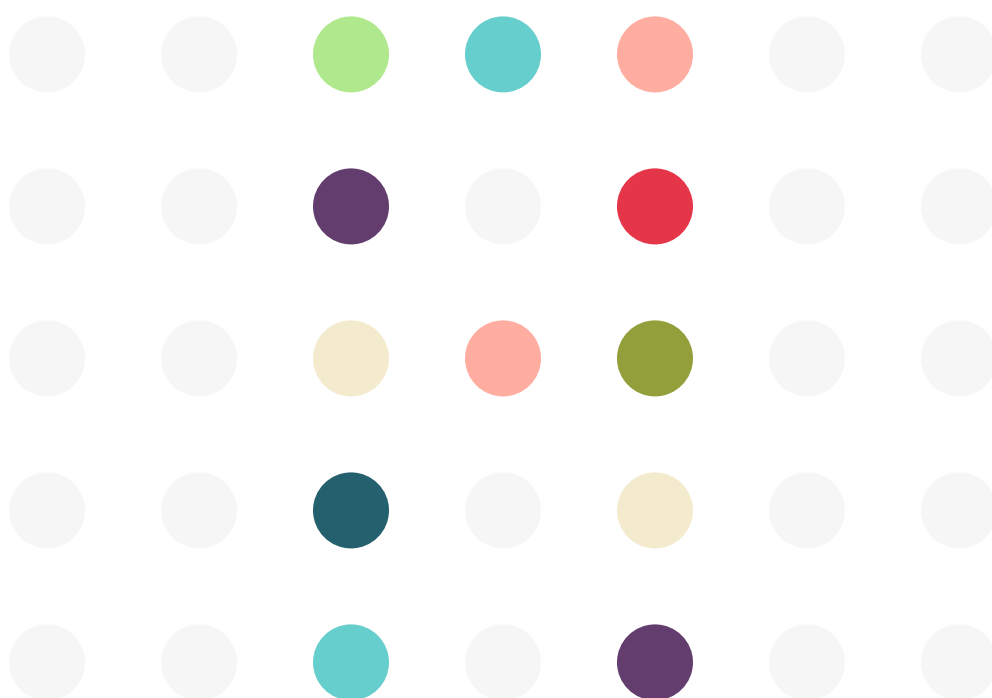




Dossier de l'animateur A

Dossier de l'animateur



Dossiers édités par la commission consultative à la formation des animateurs :



01 Animateur ginn, Animateur sinn



02 Sëcherheet / Sécurité



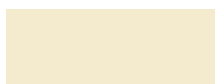
03 Kachen a Brachen



04 Erlebnispädagogik mit Gruppen



05 Integratioun vu Kanner mat
enger Behënnerung



06 Jonker stäerken, Jonker schützen



07 Opbau vun enger
thematescher Colonie



08 Spiller am Grupp



09 Bosses et bobos



10 Wald-Meister

Hors série :

Lidderhanes

Le dossier du formateur

Reflexes

Dossier de l'animateur A

Impressum

Auteurs

Sandy Bertholet (Gemeng Betebuerg / Maison
Relais), Eric Wadlé (elisabeth), Gilles Gerges
(Auberges de Jeunesse Luxembourgeoises a.s.b.l.
/ Maison Relais Schengen), de Munnik Martijn
(Jugendhaus Wooltz a.s.b.l.), Stéphanie Kieffer (SNJ)

Editeur:

Service national de la jeunesse

Boîte postale 707 L-2017 Luxembourg

Adresse siège

138, blvd de la Pétrusse L-2330 Luxembourg

Tél.: [+352] 247-86465 Fax: [+352] 46 41 86

info@snj.lu www.snj.lu

Graphisme et mise en page:

Nuances

Drock:

Imprimerie REKA

Erscheinungsjoer

2016 [1.edition] 3000 ex.

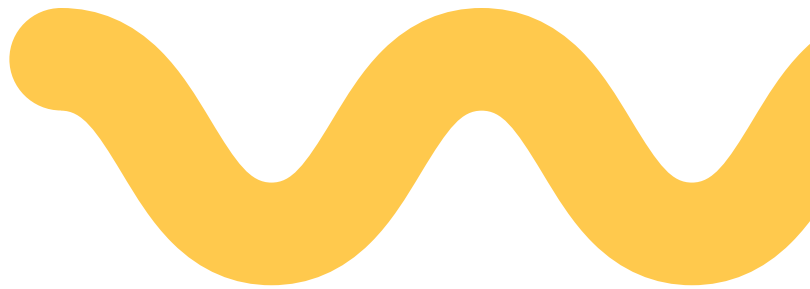
Inhalt

1. Aleedung	5
2. Formatioun vum Animateur	6
2.1 Animateursbreveten	6
2.2 Non-formal Bildung	7
3. Den Animateur	9
3.1 Basiskompetenzen	9
3.2 Verantwortung	10
3.3 Virbildfunktioun	11
3.4 Team	11
4. Kommunikatioun	12
4.1 Basics	12
4.2 "4 Seiten einer Nachricht" - Friedrich Schulz von Thun	13
4.3 Tricks	15
5. Opsiichtspflicht, Sécherheet, Preventioun, Hygiène	16
5.1 Allgemeng	16
5.2 Ënnerwee	16
5.3 Owees	17
5.4 Op der Strooss	17
5.5 Beim Feier	18
5.6 Ronderëm d´Waasser	18
5.7 Gesondheet	18
5.8 Opgepasst	19
5.9 Hygiène	19
5.10 Ausfluch	19
6. Bosses et Bobos	20
6.1 Allgemeng Informatiounen	20
6.2 Verhalenskodex	20
6.3 Éischt-Hëllef-Trousse	20
7. Methodekëscht	21
7.1 Aktivitéiten	21
7.2 Spiller	21
7.3 Opbau	21
7.4 Leedung	23
7.5 Gruppendynamik	24
8. Spillkartei	25
8.1 Kenneléierspiller	25
8.2 Ice Breaker	25
8.3 Feldspiller	25
8.4 New Games	25
8.5 Rallye	25
8.6 Kooperatiounsspiller	25
8.7 Natur- & Erlebnisspiller	25
8.8 Reflexiounsspiller	25
9. Bibliographie	49
10. Interessant Literatur zur Weiterbildung	50
10.1 Theoretisch Literatur	
10.2 Praktesch Literatur	

Virwuert

Dësen Dossier ass an enker Zesummenaarbecht mat enger Rei engagéierte Leit opgestallt ginn, déi mat un den Texter geschafft hunn an deene mir op dëser Platz villmools Merci wëlle soen: Sandy Bertholet (Gemeng Betebuerg / Maison Relais), Eric Wadlé (elisabeth), Gilles Gerges (Auberges de Jeunesse Luxembourgeoises a.s.b.l. / Maison Relais Schengen), de Munnik Martijn (Jugendhaus Wooltz a.s.b.l.).

D'Equipe vum SNJ



1. Aleedung

Dësen Dossier ass eng Zesummenaarbecht vu verschiddenen Organisatiounen, déi den Animateur A ausbilden an asetzen. D'Consignen hei am Dossier sinn als Richtlinnen ze verstoen a fir ee breede Public konzipéiert.

Went dech bei spezifesche Froen un däi Responsabelen, dës Persoun ass Profi a kann dir bestëmmt weiderhëllefen.

D'Redaktiounsteam vun dësem Dossier probéiert dech esou gutt wéi méiglech op deng Aarbecht als Animateur A fir Vakanzaktivitéite virzebereeden an dir duerch dësen Dossier eng Hëllef un d'Hand ze ginn. Am Kapitel 2 geet et ëm d'Formatioun vum Animateur; wéi déi verschidde Brevetien ausgesinn an a wéi vill Formatiounen een heifir maache muss. Am 3. Kapitel geet et ëm den Animateur am Allgemengen, ëm seng Basiskompetenzen, d'Verantwortung, d'Virbildfunktioon an ëm d'Team. Well d'Kommunikatioun immens wichteg an der Aarbecht als Animateur ass, gëss du am Kapitel 4 méi iwwert dës gewuer. Am folgende Kapitel 5 geet et ëm wichteg Punkte wéi: Opsichtsflucht, Sécherheet, Präventioun an Hygiène. Am Fall wou emol kleng oder gréisser Bobboe geschéien, fënns du am Kapitel 6 déi wichtegst Informatiounen. Am Kapitel 7 hues du eng Methodekëscht, wou

et ëm Aktivitéiten, Spiller an hiren Opbau esou wéi ëm d'Leedung a Gruppendynamik geet. Zu gudder Lescht fënns du am Kapitel 8 nach eng Spillkartei mat jeeweils e puer Beispiller aus deene verschiddene Spillkategorien.

Dësen Dossier soll eng theoretesch Grondlag zu de verschiddenen Ausbildung vum den ënnerschiddleche Gemengen an Institutiounen sinn, déi d'Animateur A Ausbildung ubidden. Wann s du zu bestëmmten Theme méi wësse wëlls kanns du dir um Site vum SNJ déi jeeweileg "Dossiers de l'animateur" eroflueden oder gratis ufroen. (www.snj.lu)

Mir wënschen dir vill Spaass beim Liesen a bei denger Aarbecht als Animateur A.

2. Formatioun vum Animateur

2.1 Animateursbrevet

Kanner a Jugendlecher op Fräizäitaktivitéiten z'encadréieren ass d'Haaptaufgab vun all Animateur. Alles wat s du dofir wësse muss, gëss du an den Animateursformatiounen geléiert. Sait ronn 50 Joer huelen eng ganz Rei Jonker un de Formatiounen deel, déi säitdeem staark evaluéiert hunn. Zanter hier sinn eng Rei Brevetentwéckelt ginn, déi op verschidde Niveaue opbauen, jee no Dauer, dem Usproch an der Responsabilitéit vun den Aufgaben entsprechend. Dobäi ginn et seit 2011 Animateur A, B, C, D, E an F-Formatiounen, woubäi ënnerscheet gëtt tëscht:

Formatioun A:

Animateur vu Vakanzenaktivitéiten
- mindestens 30h Formatioun
+ 20 Stonne Stage

Formatioun B:

Aide-Animateur bei Campen a Kolonien
- 150 h. (mind. 75 h. Theorie):

Beispill SNJ:

- éischt Formatiounswoch
- 3 Weekender, dovu mind. 2 «weekends de base» (2 Weekender kënnen ersat ginn duerch Animateur A Formatioun)
- e praktesche Stage = e Camp/Kolonie vu mind. 1 Woch
- mind. 16 Joer al sinn

Formatioun C:

Animateur bei Campen a Kolonien (heifir muss du de Brevet B hunn) an:
- 150 h. (mind. 75h. Theorie):

Beispill SNJ:

- zweet Formatiounswoch
- 3 Weekender
- e praktesche Stage = e Camp/Kolonie vu mind. 1 Woch
- mind. 17 Joer al sinn

Formatioun D:

Animateur spécialisé (heifir muss du de Brevet C hunn) an:
- mind. 25h. Formatioun

Formatioun E:

Campchef, Responsabele vun enger Kolonie (heifir muss du de Brevet C hunn) an:
- 25h. Formatioun + Stage

Formatioun F:

Formateur (heifir muss du de Brevet C hunn oder equivalent Educateur gradué/diplomé, Pedagog, Enseignant oder Psycholog sinn) an:
- un der Formatioun fir Formateuren deelhuele (8h.)
- 17 h. praktesche Stage oder Formatioun maachen

Um Site www.animateur.snj.lu fënns du méi Informatiounen.

All eis Formatiounen lafen nom Konzept an der Methode vun der non-formaler Bildung of. Opgepasst: Och wann s du de Brevet A hues, kann et duerchaus sinn, dass eng Organisatioun ee spezifescht Konzept verfollegt, wéi z.B. eng Spillstad an da vun dir verlaangt een zousätzleche Stage oder Informatiounsdag ze maachen, fir dir dëst Konzept méi no ze bréngen.



2.2 Non-formal Bildung

Am Géigesaz zu der éischer formaler Bildung an de Schoulen, schwätzt een a Maisons Relais, Jugendhaiser, Veräiner an op encadréierte Fräizäitaktivitéite vun der non-formaler Bildung. An dese Formatioune geet et drëms, dass Participante perséinlech, realitéitsno a praktesch Übunge kënnen maachen, wou si aktiv deelhuefen an a Kooperatioun mat aneren am Team schaffe kënnen. Dobäi sollen déi perséinlech, souwéi déi sozial Kompetenze gestärkt ginn. Konkret kann een tëschent dräi Zorte vu Bildung ënnerscheiden:

- formal Bildung
- non-formal Bildung
- informell Bildung



	Schulische Kontexte	Außerschulische Kontexte	Privater Kontext
Formalisierte Aktivitäten	<ul style="list-style-type: none"> - Schulunterricht - Lehrstunden an der Universität 	<ul style="list-style-type: none"> - Berufliche Weiterbildung - Fortbildungen - Musikschule - Sporttraining 	
Teil - Formalisierte Aktivitäten	<ul style="list-style-type: none"> - Schulprojektarbeit - Schulsozialarbeit - Schulreisen 	<ul style="list-style-type: none"> - Projektarbeit in der Kindertagesstätte / Jugendhaus - Trainingstunde Verein - Mitarbeit in einer Organisation / Verein 	<ul style="list-style-type: none"> - Hausaufgabenhilfe der Eltern - Museumbesuch
Nicht Formalisierte Aktivitäten	<ul style="list-style-type: none"> - Freundschaften in der Schule - Spielen im Schulhof 	<ul style="list-style-type: none"> - Freundschaften im Verein / Verband 	<ul style="list-style-type: none"> - Gespräche mit den Eltern - Hobby - Spielerische Aktivitäten

“Unter formeller Bildung wird das gesamte hierarchisch strukturierte und zeitlich aufeinander aufbauende Schul-, Ausbildungs- und Hochschulsystem gefasst, mit weitgehend verpflichtendem Charakter und unvermeidlichen Leistungszertifikaten.

Unter nicht-formeller Bildung ist jede Form organisierter Bildung und Erziehung zu verstehen, die generell freiwilliger Natur ist und Angebotscharakter hat.”

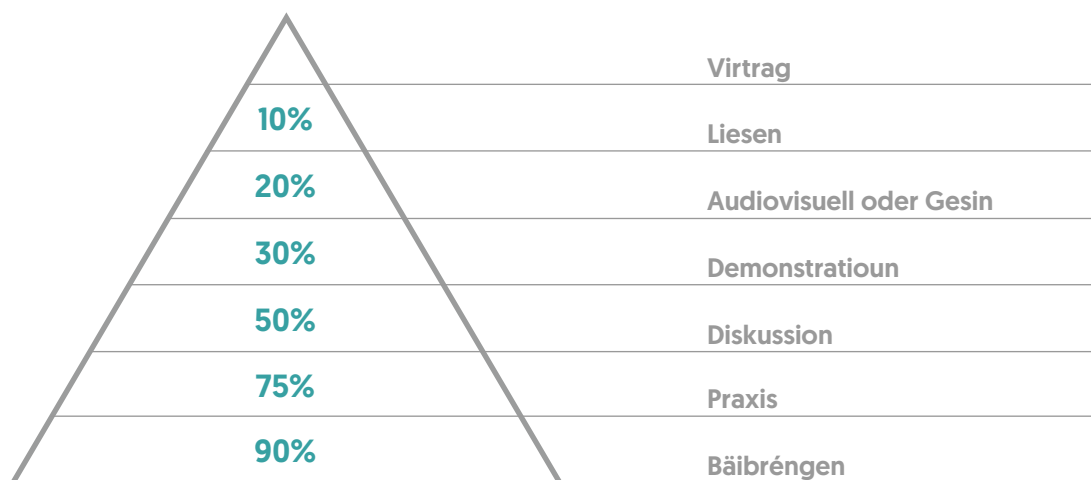
Unter informeller Bildung werden ungeplante und nicht-intendierte Bildungsprozesse verstanden, die sich im Alltag von Familie, Nachbarschaft, Arbeit und Freizeit ergeben, aber auch fehlen können. Sie sind zugleich unverzichtbare Voraussetzungen und ‘Grundton’, auf dem formelle und nicht-formelle Bildungsprozesse aufbauen.”

Bildungs- und Lebenskompetenz. Kinder- und Jugendhilfe vor neuen Aufgaben. Münchmeier, R. / Otto, H.-U. / Rabe-Kleberg, U. (Hrsg.), Opladen 2002

Non-formal Bildung orientiert sich an den Besoien vun de Participanten. Si zeechent sich duerch Participatioun, Offenheet a Fräiwellegkeet aus. D'Methode baséieren op der Kommunikatioun, duerch den Dialog an der Interaktioun vun de Participanten, oder op Aktivitéite wéi Praxiserfahrung, Experimentieren a Gruppenarbeiten. Sou gëtt een zilorientéiert a partnerschaftlecht Léieren erméiglecht, wou verschidden organisatoresch, technesch, sozial an artistesch Kompetenze gefërdert ginn. Déi verschidden Handlungsfelder gi vu Gesondheet, Bewegung, sozial Bezéiungen, Emotiounen, Kommunikatioun, Medien, Konscht, Kultur, Demokratie, Participatioun bis hin zu Technik oder Ëmwelt.

Doduerch, dass et ee “Learning by doing” ass, si Léiereffekter oft immens grouss, wéi een unhand vun der Léierpyramid ka gesinn.

D'non-formal Bildung funktionéiert nom Gedanken:
**“So mir et an ech wäert et vergiessen.
 Weis mir et an ech wäert et villäicht verhalen.
 Looss mech et maachen an ech wäert et kënnen.”**
 Konfuzius



Pyramid vum Léieren: Wéi an der Pyramid ugewise behält ee manner wéi 10% vun engem Virtrag, 10% wann een eppes liest, 20% duerch gesin, 30% vun enger Demonstratioun, asw.

3. Den Animateur

3.1 Basiskompetenzen

Wisou gëtt een Animateur?

D'Motivatioun a vill Spaass un der Aarbecht mat de Kanner steet bei deene meeschten am Virdergrond, dat nieft der beruflecher Erfahrung, dem Schaffen an engem Team an der Loscht Neies bäizeléieren.

Fir als Animateur schaffen ze kënnen, brauchts du natierlech och e puer aner wichteg Kompetenzen a verschiddene Beräicher:

Theorie a Wëssen:

Als Animateur solls du ee Basiswëssen hunn, op dat deng Aarbecht sech opbaut. Wéi s du dech an Noutfäll verhale muss, wéi een e Spill opbaut a leet oder eng Aktivitéit organiséiert, gehéiert dozou. All dëst theoretesch Wësse kriss du an der Formatioun fir de Brevet A, an dësem Dossier an a villen aneren „Dossiers de l'animateur“ vum SNJ vermëttelt.

Handlungskompetenz:

Dat wat s du als Animateur geléiert hues, muss du och ëmsetze kënnen, du muss dech selwer organiséieren an och Spiller an Aktivitéiten alleng op d'Bee stelle kënnen. Dofir setz dir Ziler an hal der se ëmmer virun Aen.

Eng Aktivitéit oder ee Spill mat Freed ze animéieren, heescht och ëmmer gutt virbereed a selwer motivéiert ze sinn, fir d'Kanner matzerappen. Wënsch, Ängscht an Onsécherheete solls du bei de Kanner erkennen an drop agoen.



Eng gutt Mënschekennntnis a Verständnes hëllefen dir d'Kanner bei Mësserfolleg ze ënnerstëtzen, op si anzegoen an hinnen nozelauschteren. Esou gëss du ganz schnell eng wichteg Bezugspersoun fir Kanner a weis domat och den Elteren, dass hir Kanner bei dir gutt opgehuewe sinn.

Du muss awer och deng pädagogesch Entscheidungen am Team, géigeniwwer der Organisatioun/Gemeng a géigeniwwer den Eltere begrënne kënnen. Am Team zesumme schaffen ass wichteg an a Konfliktsituatioune solls du kënnen Vermëttler sinn a keng Virurteeler hunn.



Sozial Kompetenzen:

Als Animateur solls du oppe si fir nei Leit kennenzelëieren, Bezéiungen opzebauen a gären an enger Gemeinschaft sinn. Dofir muss du dech am Team integréiere kënnen a Kanner an déi aner Animateure respektéieren a wäertschätzen. Eng gewëssen Empathiefäegkeet ass dofir sécherlech net verkéiert.

Donieft solls de kritikfäeg sinn, Kritik unhuelen an domat ëmgoe kënnen, awer och aner Leit konstruktiv kritiséiere kënnen awer natierlech och luewen. Huel net alles ze eescht a laach och mol iwwert dech selwer.

Selbstvertrauen ass eng wichtig Kompetenz vum Animateur, si hëlleft dir Sécherheet auszestralen, schwéier Entscheidungen ze treffen an dës konsequent duerchezéien. Mee du muss dobäi ëmmer deng eege Grenzen am Bléck behalen, falls de mol net weider weess, ass dat net schlëmm, fro einfach no. Hannerfro däi Wëssen a Kënnen ëmmer rëm, fir dech selwer besser aschätzen ze kënnen. Just esou erkenns du deng Stärkten an stells fest wat s du nach kéints besser maachen. Absolut noutwenneg ass et ëmmer den Iwwerbléck iwwert d'Situatioun ze behalen, dobäi hëlleft dir eng gewëssen Autoritéit. Verschaf der déi bei de Kanner a setz se och duerch. Dat heescht awer net, dass de dauernd streng muss sinn, mee lauschter hinnen no an integréier hir Wënsch a Virschléi. Géigesäiteg Toleranz mécht dat Ganzt vill méi lieweg.

Improvisatioun a Flexibilitéit sinn deemno genau sou wichtig Kompetenzen. Spontan Saachen abauen opgrond vu Virschléi vun de Kanner, deenen aneren Animateuren oder aus Egeninitiativ.

Vergiess ni deng Virbildfonktioun vis-à-vis vun de Kanner, behuel dech net donieft a maach näischt Onbeduechtes.

Ganz wichtig ass et zudeem, dass de dech mat denger Organisatioun/Gemeng identifizéiers an zouverlāsseg hir Iddien a Konzepter duerchzitts.

3.2 Verantwortung

Du hues als Animateur natierlech vill Verantwortung:

géigeniwwer de Kanner

Du bass zoustänneg dofir, dass de Kanner näischt geschitt a si net verluer ginn. Wichtig ass et, all geplangtent Spill oder Aktivitéit genau duerchzegoen an dem Alter vum Kand unzepassen, fir de Risiko méiglechst geréng ze halen. Zum Beispill mécht ee keng Aktivitéit mat scharfe Messere mat Kanner vun 3 Joer. Du muss deng Kanner ëmmer am A behalen an dierfs si ni alleng loossen. Reegelméisseg Kanner zielen hëlleft dir den Iwwerbléck ze behalen a keen ze verléieren.

géigeniwwer vum Team

Du hues natierlech och eng Verantwortung vis-à-vis vun dengem Team: et ass wichtig, dass dir zesummeschafft, eng gutt Ambiance schafft an een deen anere respektéiert.

géigeniwwer den Elteren

Eltere vertrauen dir hiert Kand un. Du kanns dech z.B. per „Steckbréif“, ier Vakanzaktivitéiten ufänken, virstellen an ee kuerzt Gespréich mat hinne féieren. Du kanns hinnen och mol zielen, wéi eng Aktivitéit oder e Spill Mëttes gaangen ass an ob sech hiert Kand gutt ameséiert huet. Geet d'Diskussioun ëm Problemer, verweis ëmmer op de Responsabelen, deen ass den Ëmgang mat den Eltere gewinnt a weess wat ze maachen ass.

géigeniwwer der Organisatioun/Gemeng

All Organisatioun/Gemeng huet hir Ziler an Konzepter. Et ass wichtig dech dodrun ze halen an dech an denger Aarbecht als Animateur dorun ze orientéieren. Just esou kanns du d'Organisatioun/Gemeng gutt a richtig dobause representéieren.

3.3 Virbildfunktioon

Lernen am Modell

Als Animateur muss du dir bewusst sinn, dass de fir d'Kanner ee Virbild bass. Dat heescht, dass d'Kanner dir nokucken an dovun ausginn, dass alles wat s du méchs richtig ass an een dat dierf. Wann s du fluchs, da kann et sinn, dass d'Kanner dat noplapperen. Wann s du op de Buedem späitz, da kann et sinn, dass d'Kanner dat och maachen. Du solls dir dësem bewusst sinn! Dofir ass et wichtig, dass de ëmmer oppass wéi s du virun de Kanner optrëtts, wéi s de mat hinne schwätz an ëmgees.

Mee och wann s du net direkt mat de Kanner schafft, well se grad ukommen oder owes vun den Elteren ofgeholl ginn, muss de oppassen. Och do kucken d'Kanner dir no a kopéiere mol gären deng Gewunnechten. Wann s de zum Beispill bei rout iwwert d'Strooss gees, wells de séier fort muss an e Kand dech dobäi gesäit, denkt et eventuell, dass et richtig ass, wells du dat jo och méchs. Kanner si wéi Schwämm, saugen alles op a reproduzéieren dat dann och. Dofir muss du däi Verhalen an deng Sprooch upassen.

An denger Funktioun a Roll als Animateur solls du verschidde Wäerter vertrieeden, sou dass du fir jiddereen ee Virbild kanns sinn:

Éierlechkeet

Du solls ëmmer éierlech sinn, zu dir selwer, de Kanner, dengem Team, der Organisatioun/Gemeng an den Elteren.

Toleranz

Du solls aner Meenunge vun de Kanner oder dengem Team akzeptéieren, jidderee gerecht behandeln an tolerant sinn.

Respekt

Ee gudden Animateur respektéiert seng Matmënschen an hir Usiichten.

Loyalitéit

Du solls loyal si géigeniwwer vun dengem Team, de Kanner an der Organisatioun/Gemeng.

Diskretioun

Et ass streng verbueden Informatiounen iwwert d'Kanner, Elteren oder iwwert intern Saachen u friem Leit weiderzeginn.

Vertrauen

Kanner, Elteren, d'Team an d'Organisatioun/Gemeng mussen dir kënne vertrauen.

Verfaassung

Du solls ëmmer a beschter Verfaassung sinn, wann s du Kanner ze betreien hues. Alkohol ass absolut Tabu an och fëmmen däerf een net bei de Kanner.

Gewalt

Du muss dech ëmmer ënner Kontroll hunn a souverän bleiwen. Du dierfs dech net dozou bréng loosse bei engem Kand auszeflippen.

Sprooch

Als Animateur solls du ëmmer anstänneg schwätzen a keng béis Wieder benotzen.

Organisatiounen/Gemenge kënnen nach aner spezifesch Wäerter verlaangen, déi s du dann natierlech als Animateur vertrieede muss. Weider Informatiounen zu dëse spezifische Wäerter gëss du direkt vun där Organisatioun/Gemeng gewuer.

3.4 Team

Ee wichtige Punkt an denger Verantwortung ass d'Aarbecht am Team. Du muss als Animateur teamfäeg sinn an et muss dir Spaass maachen an engem Team ze schaffen. Fir dass déi Zesummenaarbecht am Team gutt klappt ass et wichtig:

- reegelméisseg Versammlungen ze maachen
- iwwert alles mateneen ze schwätzen
- zesummen Décisiounen ze huelen
- zesummen Aktivitéiten oder Spiller ze plangen an z'organisieren
- nom Spill oder der Aktivitéit kuerz eng Réckmeldung ze ginn

Esou weess ëmmer jiddereen, ob een déi nächste Kéier eppes verbessere kéint oder eventuell anescht organisieren soll.

Dir musst ëmmer no baussen als Team optrieden, och vis-à-vis vun de Kanner, well et geet net, dass ee virun de Kanner streit oder sech net eenz ass. Am Virfeld vun denger Aarbecht als Animateur ass et wichtig ze wëssen, ween a wéi enger Situatioun oder bei Froen, däin Usprechpartner ass.

4. Kommunikatioun

4.1 Basics

Wat ass Kommunikatioun eigentlech a wéi geet dat?

Kommunizéiere kann een iwwer zimlech vill Kanäl, sief et verbal oder non-verbal:



- Bléckkontakt: Dëst souguer iwwert eng raimlech Distanz, woubäi d' Dauer vum Bléckkontakt äusserst relevant ass.



- Mimik: Eis Gesiichtszich, eis Bléckrichtung, Kappbewegung, Gesiichtsausdruck spillen eng grouss Roll.



- Gestik: Wat méi Gefiller ugeschwat ginn, wat mir méi intensiv gestikuléieren. Gestik ass kulturell bedéngt a vu Kultur zu Kultur anescht.



- Sprooch: Wéi mir Wiederer betounen ass genausou wichteg, wéi opzepasst, dass mir verständlech schwätzen an eise Vokabulär dem Kand upassen.



- Kierperhaltung: Deng Haltung ass een Ausdruck vun denger Stëmmung.



- Positioun: Ob mir eis op Distanz begéinen oder no uneneen erukommen, dréckt aus wéi mir zouenee stinn a wéi eis Bezéiung zoueneen ass.

Kommunikatioun ass méi, wéi nëmme schwätzen!

Kommunikatioun fënnt ëmmer an engem Raum/ Radius statt. Dëse Raum, wann en net grad mat Hëllefsmëttel wéi Internet, Handy etc. ausgedehnt gëtt, huet seng Grenzen.

Kommunizéiere mateneen an enger Distanz vun:

- Iwwer 8m ass als öffentlech Zon, als nonverbale Raum, ze gesinn. Hei fale Ligen an Hallefwourecht einfach a mir kënnen eis sou gi wéi mir grad wëllen.

- Tëscht 4m an 1,5m befanne mir eis an enger gesellschaftlecher Zon, déi zwar onperséinlech, mee kollegial ze verstoen ass. Dës Distanz dierfe Kollegen oder Cheffen zu eis agoe fir mat eis ze kommunizéieren.
- Tëscht 1,5m a 46cm ass als perséinlech Zon ze verstoen. Dëst ass eng äusserst relevant Zon, hei



dierfe Frënn oder Famill mat eis kommunizéieren. Dës Zon gëllt als DÉI optimal Zon fir mat Kanner ze kommunizéieren, nodeems mir déi néideg Bezéiung mam Kand opgebaut hunn.

- Tëscht 46cm a 15cm ass eis ganz sensibel Zon! Dës Zon dierfe just vertraute Persoune betrieden.

Kënnt een eis ze no, sou reagéiere mir mat Ofwier. Denk dru bei all Kommunikatioun dem Kommunikatiounspartner seng Zon ze respektéieren an iech op Aenhéicht ze begéinen! Dat heescht och, dass ee mat kleng Kanner net vun uewen erof schwätze soll, mee an d'Huppe goe soll. Esou kënnt eng Botschaft ganz anescht eriwwer a si huelen se anescht op, wéi wann een dat net mécht.

4.2 “4 Seiten einer Nachricht” - Schulz von Thun



Déi 4 Säite vun der Kommunikatioun

De Schulz von Thun huet ee Modell entwéckelt, nodeem beschriwwen gëtt, wéi ee kommunizéiert. Wéi soen ech eppes? Wat versteet deen aneren? Du has bestëmmt schonn eng Kéier d'Gefill, dass en aneren dech net richtig verstanen huet? Genau dorëms geet et hei!

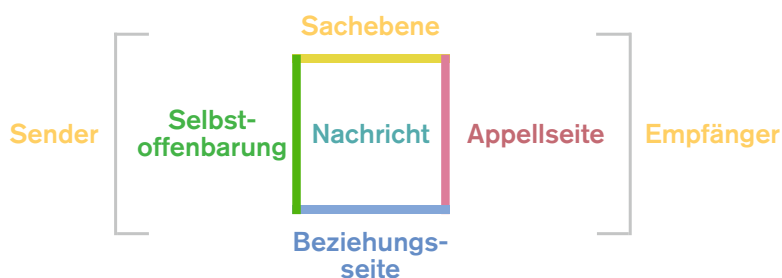
Laut him ginn et 4 Säite vun enger Norricht an déi gesinn esou aus:

1. De „**Sachinhalt**“: Hei schwätzt een iwwert Fakten. Iwwert Saachen, déi sinn, wéi se sinn. Hei wëll ee kloer a verständlech eppes soen.
2. D'„**Selbstoffenbarung**“: Hei seet een eppes iwwert sech selwer. Bewusst oder net bewusst, hei kann ee matdeele wéi een ass.
3. D'„**Bezéiung**“: Hei kënnt eraus a wat fir enger Relatioun ee mat deem anere steet, wéi ee sech verhält, wéi ee sech versteet oder sech aschätzt. Duerch Formuléierungen, Kierpersprooch, Tounfall etc. kann ee Respekt, Gläichgëltegkeet, Wäertschätzung etc. weisen.
4. Den „**Appell**“: Wien eppes seet, wëll eppes bewierken. Hei wëll een, dass eppes geschitt oder net geschitt. Dëst ka ganz oppe gesot ginn, duerch d'Blumm oder ganz verstoppt.

Du gesäis, du kanns op 4 verschidden Aart a Weisen eppes soen. Ganz kuerz gesäit et esou aus:

1. Wouriwwer informéieren ech?
2. Wat wëll ech vu mir zielen?
3. Wat halen ech vun der?
4. Wat wëll ech erreechen?

Mee du muss wëssen, dass deen aneren et och op 4 verschidden Aart a Weise verstoe kann. Dofir ginn et déi 4 Oueren:



1. D'„Sachouer“:

Mat dësem Ouer préift den Nolauschterer, wat wouer oder gelunn, wichteg oder net wichteg ass.

2. D'„Bezéiungsouer“:

Hei héiert den Nolauschterer, wéi deen aneren hie behandelt. Jee nodeem wat en héiert, gëtt en entweder respektéiert, erfogesat, iwwerstëmmt etc.

3. D'„Selbstoffenbarungsouer“:

Bei dësem Ouer héiert een eppes iwwert de Gesprächspartner, Informatiounen zu senger Persoun.

4. D'„Appellouer“:

Op dësem Ouer freet sech den Nolauschterer, wat e maachen oder wéi e sech fillen soll. Wann d'Sprooch an d'Ouer net zesummen op der selwechter Frequenz kommunizéieren, da ka mol eppes falsch verstane ginn an et kënnt zu engem Konflikt.

Hei ass e Beispill fir dat ze verdäitlechen:

D'Animateure fuere mat de Kanner an de Park a mussen dofir de Bus huelen. Se stinn um Busarrêt an de Bus kënnt un. Doropshi rífft den Animateur: “De Bus ass do!”

Wat wëll den Animateur mat dësem Saz soen? Dëse Saz kann op 4 Aart a Weise verstane ginn:

1. Als Hiwäis, dass de Bus, dee se huele mussen, do ass. [Sachebene]
2. Als Demonstratioun ze weisen, dass een de Kanner hëllef wëll. [z.B. well een de Kanner dat net alleng zoutraut] [Bezéiungsebene]
3. Als Zeechen, dass d'Kanner séier maache sollen, well den Animateur fäert de Bus ze verpassen. [Selbstoffenbarungsebene]
4. Als Opfuerderung opzestoen a sech an d'Rei ze stellen. [Appellebene]

Wéi d'Kanner den Animateur verstinn, kënne mer net mat Sécherheet soen – dat häntk ënnert anerem vill vun der Betounung vu senger Botschaft of.

Du gesäis, et ass immens wichteg ze wëssen, wéi ee mat engem aneren schwätzt! Net nëmme wat ee seet, mee och wéi a mat weem ee schwätzt ass wichteg, fir dass eng kloer Kommunikatioun stattfanne kann. Soss kann et zu Konflikter kommen. Mee och richtig nolauschteren ass wichteg: Net direkt aschnapen, mee nodenken, wat deen aneren der soe wëll!

Ënnert dem Stréch: Schwätz mat einfachen, kloere Wierder, ouni Bewäertung an huel der Zäit richtig nozelauschteren. Denk drun, dass kleng Kanner oft keng ironesch Sätz verstinn.

Klengen Tipp: Dat gëlt och fir d'schreiw an d'liesen!



4.3 Kommunikatiounstricks

Problem	Léisungsvirschléi / Beispiller
Wat kann ech maachen, fir d'Opmierksamkeet ob mech ze lenke wann ech dem Grupp eppes soe muss? Wéi kréien ech erëm Rou an ee Grupp - wann de "Lärmpegel ze héich ass an / oder Kanner opgedréint sin?	Näischt soen Ob de Buedem setzen Hand hiewen
Wéi kréien ech eng Grupp roueg?	<ul style="list-style-type: none"> - Hand hiewen, mat der anerer Hand Zeigefanger ob de Mond. - Knätsch-Bumm, den Animateur jäizt „Knätsch“ a Kanner all „Bumm“ - nom Bumm bleift de Mond zou. <ul style="list-style-type: none"> - Luucht ausmaachen - Power deng Kanner a 15 Sekonne mat enger kierperlecher Aufgab aus - z.B Cours lafen, Hampelmänner
Wat mëss de wann vun enger Grupp "just" 2 NET nolauschteren?	<ul style="list-style-type: none"> - bann déi 2 aktiv an d'Spillerklärung an <ul style="list-style-type: none"> - Hand hiewen, a mat de Kanner ofmaachen, dass wann si dat gesinn se de Mond zou solle maachen an och d'Hand hiewe sollen.
Grupp kënt net zesummen	<ul style="list-style-type: none"> - maach dech mat engem Signal bemierkbar (Päif, Hänn klappen) - maach dech intressant



5. Opsichtsflight, Sécherheet, Preventioun, Hygiène

Dëst Kapitel soll dir genuch Backgroundwësse mat op de Wee ginn, fir dass méiglechst wéineg "Accidenter" geschéien an alles no Plang verleeft. Eng gutt Virbereedung evitéiert déi meescht ongewollte Situatiounen!

5.1 Allgemeng

- Kloer Verhalensreegele festleeën
- D'Kanner müssen ëmmer wëssen, wou een Animateur am Noutfall ze fannen ass.
- Den Terrain oder d'Spillfeld muss kloer ofgegrenzt sinn an du muss seng Geforen (Fielsen, etc.) kennen.
- De Grupp bleift zesummen um Spillfeld/Terrain.
- Best practice "Rucksak" mathuele mat:
 - Éischt-Hëllef-Trousse
 - Telefonsnummere vun den Elteren
 - Evtl. Telefonsnummere vun de Kanner
 - Telefonsnummere vun de Responsabelen
 - Telefonsnummere vun allen Animateuren
 - Handy (evtl. mat Opluedegerät)
 - Ticketen, Pläng, Programm
 - Sonnecrème
 - Dréinkwaasser
 - Kapen
 - [Katztuten]
 - Giletten
 - Bic an ee Block

Géi net dovun aus, dass deng Mataarbechter alles maachen. Denk ëmmer drun, dass si genau dat selwecht vun dir unhuelen! Schwätzt iech kloer of, wien wat genee, wou mécht.

5.2 Ënnerwee

- Am Idealfall sidd dir mindestens zu 2 mat Kanner ënnerwee.
- Wann s de mat engem Grupp ënnerwee bass, muss du dësen ëmmer nees ofzielen, fir ze kucken, ob kee feelt!
- Pass d'Vitesse vum Grupp der Streck un, fir Accidenter ze evitéieren. (z.B. een Iwwerhuelverbuet am biergof)
- Denk ëmmer drun eng Éischt-Hëllef-Trousse dobäi ze hunn.
- Gees du mat dengem Grupp enzwousch, wou vill Leit sinn, huet et sech schonn oft bewäert de Kanner faarweg Giletten an/oder identesch Kapen etc. unzedoen.
- De Grupp deplacéiert sech als Unitéit.
- Kanner, deenen et am Bus schlecht gëtt, vir bei de Chauffeur setzen. Et ginn och Kanner, déi net no hanne fuere kënnen.

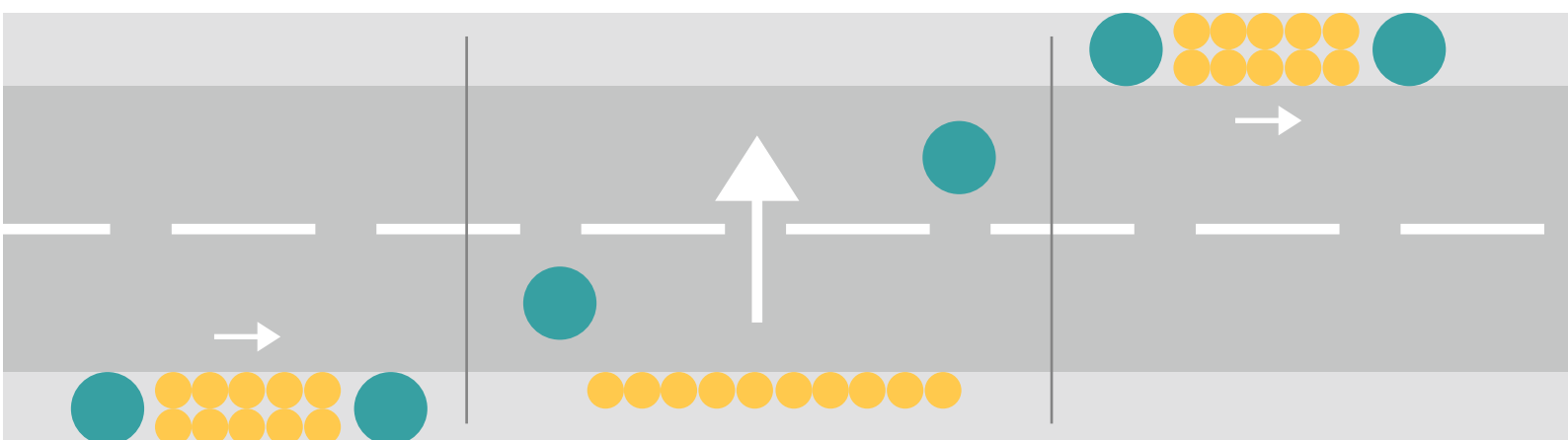


5.3 Owes

- Prinzipiell soll all Kand fir den Noutfall eng Täscheluucht dobäi hunn. Et ginn natierlech och Spiller, wou d'ëst net gewollt ass an een dofir aner Precautiounen treffe muss.
- D'Täscheluucht gëtt nëmmen am Noutfall ugemaach, fir de Rescht sollen d'Ae sech un d'Däischtert gewinnen - sou blenden d'Kanner weder dech nach aner Kanner, wat oft zu Streidereie féiert.
- Gitt dir am Däischteren an de Bësch, mussen du an deng Mataarbecchter de Bësch scho bei Dageslicht gesinn hunn, fir e gutt ze kennen.
- D'zentral Plaz gutt sichtbar ariichten. [z.B. duerch Feier, Belichtung]

5.4 Op der Strooss

- D'Reegele vum Code de la Route sinn ze beuechten.
- Am Fall wou en Trottoir do ass, muss een deen natierlech benotzen.
- Musst dir laanscht d'Strooss goen, well keen Trottoir do ass, solls du ab 6 Persounen op där rietser Säit vun der Strooss goen.
- De Grupp opdeelen, wann en ze grouss ass. A mat Ofstand tëschent de Gruppe goen, fir dass d'Autoen iwwerhuele kënnen.
- D'Kanner ginn 2 an 2, iwwerhuelen ass verbueden an déi lues gi vir.
- Am däischteren ass de Grupp belicht; vir mat enger wäisser Luucht, hanne mat enger rouder.
- D'Animateuren an d'Kanner din Warnwesten un, wa se mat de Kanner iwwert d'Strooss ginn.
- Iwwert d'Strooss gi mer mam TRICK 17:



Dir gitt laanscht d'Strooss
2 an 2.

Wann dir wëllt eriwwer goen,
stellt de ganzen Grupp
sech niefteneen an d'Reih,
mam Gesiicht zur Strooss.
D'Animateuren blockéieren
d'Strooss. Op hiert Zeechen
geet de ganzen Grupp
mateneen op déi aner Sait.

Déi aner Säit geet et nees
2 an 2 weider.

5.5 Beim Feier

Feier zitt d'Kanner magesch un a si fannen et ëmmer intressant doranner ze stocheren a Saachen, déi brennen an d'Feier ze geheien. Si kënnen dobäi méiglech Geforen oft net richtig aschätzen a bréngt sou déi aner Kanner mat a Gefor. Dowéinst solle Kanner z.B. keen Holz noleeën oder soss a Kontakt mam Feier kommen.

- Et ass net erlaabt am Bësch Feier ze maachen, ausser op offizielle Feierplazen.
- Du muss deng Feierplaz esou auswielen, dass den Ënnergrond net brenne kann (z.B. op Sand, Fiels etc.) an dass den Damp ofzëie kann. (Also net ënnert dichte Lafbeem oder an Hielen)
- Am beschte séchers de däi Feier mat enger Ëmrandung aus Steng.
- Kuck, dass de eng Schëpp, Sand a Waasser ëmmer no beim Feier hues, fir am Noutfall direkt läschen ze kënnen. Opgepasst: synthetesch Kleeder brenne séier!
- Wann s de d'Feier net ukriss: ni Benzin aus enger Fläsch drop schëdden. D'Flam kann an d'Fläsch schloen.
- Pass op d'Wieder op: bei Dréchenheet a Wand huet ee séier ee Bëschbrand ugefaang.
- Looss däi Feier net onbewacht.

5.6 An der Schwämm

Oft kenns du d'Kanner net gutt genuch, fir ze wësse wien wéi gutt schwamme kann. Géi also dovunner aus, dass si et net gutt kënnen. Kanner iwverschätze sech liicht a spilleresche Situatiounen a maache Saachen, déi si onnéidege Geforen aussetzen. Géi nëmmen a Schwämmen oder op Plazen, wou eng Surveillance garantéiert ass a prevenéier déi Verantwortlech, mat wéi vill Kanner s de wëlles hues ze goen. Sou kënnen si zousätzlech Personal fir deen Dag aplangen.

- Looss d'Kanner ni eleng an d'Waasser.
- Minimum een Animateur muss um Ufer bleiwen an d'Situatioun vu baussen zousätzlech zum Schwammmeeschter iwwerblécken. D'Schwammplaz muss kloer ofgegrenzt ginn.
- Nëmme do schwamme goen, wou et och erlaabt ass.
- Klär mat dengem Responsabelen of, fir mat de Kanner schwammen ze goen.
- An der oppener Schwämm eng Kap géint Sonnestach an evtl. en T-Shirt géint Sonnebrand undoen.
- D'Surveillance beim Duschen zu zwee halen.

5.7 Gesondheet

- Suerg dofir, dass d'Kanner dem Wierder entspreichend gekleet sinn.
- De Grupp an d'Kanner am eenzelne sollen net iwverfuert ginn. (Middegkeet, Schwiereregkeetsgrad vum Spill, Wee etc.)
- D'Kanner däerfen net deshydratéieren. (Genuch drénken, eng Kap undoen.)
- Kuck ob d'Kanner regelméisseg op d'Toilett ginn.
- Reegelméisseg acrémen an eng Kap solle bei Aktivitéiten an der Sonn net vergiess ginn.

5.8 Opgepasst

Fir de Respekt virum Kand ze garantéieren an onnéidege Problemer aus dem Wee ze goen, sollt een sech e puer Verhalensweisen ugewinnen:

- Forcéier keen ze iessen.
- Et dierf ee kengem Kand eng Moolzecht verweigeren.
- Keng kierperlech Strofen.
- Oppasse bei Spiller mat Kierperkontakt, fir dass näischt mëssverstane gëtt.
- "Amouréis Aventuren" tëschent Animateuren a Participante si selbstverständlech net erlaabt.
- Sexuell Bezéiungen tëschent Participante sinn net erlaabt.

5.9 Hygiène

- Kuck, dass d'Kanner sech regelméisseg d'Hänn wäschen.
- Bei lesswueren, d'Killketten net ënnerbriechen.
- Virum lessen a virum Kachen oder Baken, d'Hänn wäschen.
- Beim Kachen a Baken, Réng, Braceleten an Aueren ausdoen.



5.10 Um Ausfluch

- Maach d'Kanner fir dech erkennbar. (Gilet, Kap, Tyvek-Aarmbännercher etc.)
- Reegelméisseg d'Kanner duerchzielen. (Verschidde Plaze bidde sech dofir un: Dieren, Parten, Bus eran oder eraus etc.)
- Geforesituatiounen erkennen an aschätzen. (Bushaltestellen, Plaze mat ville Leit, Waardezäiten etc.)
- Kenger Drëttpersoun d'Responsabilitéit iwwerginn.
- Iwwerlee der am Virus Spiller fir länger Waardezäiten.
- Denk evtl. un Ersatzkleeder.
- Éischt-Hëllef-Trousse net vergiessen, Lëscht mat den Donnéeën, Gedrénks, Sonnecrème.
- Pausen am Grupp ofschwätzen. (Pippipause viru Busfahrten aplanen etc.)

6. Bosses et bobos

6.1 Allgemeng Informatiounen

Kleng Blessuren a Bobboe loosse sech net vermeiden, virun allem wann ee mat Kanner schafft. Am Prinzip ass et net schlëmm, wa mol ee fällt oder sech de Knéi opschléit. Dat gehéiert alles dozou. Dofir ass den éischte Rot, wann eppes geschéie sollt: KENG PANIK. Behal e rouege Kapp an hëllef dem Kand.

Als Animateur ass et ëmmer vu Virdeel een Éischt-Hëllef-Cours ze maachen!

6.2 Verhalenskodex:

Hei ass kuerz beschriwwen, wéi s du dech verhalte solls:

1. D’Kand berouegen. Wann der iech op enger geféierlecher Plaz befannt, dann als éischt op eng Plaz goen, wou et méi sécher ass.
2. Eng zweet Persoun bei dech ruffen, wann s de alleng bass. Du kucks nom Kand an deen zweete versuert de Grupp.
3. Dengem Responsabele Bescheed soen, dohi goen oder uruffen.
4. D’Kand versueren. Heiansdo ass et just de Schreck, deen déif sätzt. Do hëllef et dem Kand bëssen eppes ze drénken ze ginn an et bësse raschten ze loossen. Wann et mierkt, dass et net sou schlëmm ass, da mécht et och rëm mat. Déi “magesch” Plooschtere mat schéine Biller drop hëllefen och.

Am Noutfall:

**Am Noutfall Noutdénsgsch (Europawäit)
Tel.: 112**

- De Grupp aus dem Geforeberaich erausbréngen,
- Noutdénsgschter ruffen
- De Blesséierten ni eleng loossen,
- Wa méiglech Eischt Hëllef leeschten,
- D’Garde vum Grupp garantéieren, an e berouegen,
- Dem Haaptresponsable Bescheed soen,
- Den Organisateur informéieren,
- No der éischer Opreegung de Grupp informéieren a berouegen.

Wann et eppes méi Schlëmmes ass an et muss eng Ambulanz geruff ginn, mécht dat am Idealfall de Responsabelen. Falls dat awer net geet, kanns a solls du eng Ambulanz ruffen. D’Wuel an d’ Rettung vum Kand steet ëmmer op éischer Plaz.

An dësem Fall alarméiert de Responsabelen och direkt d’Elteren a seet hinne Bescheed, wat lass ass.

Mee hei schwätze mer just vu “Bosses et Bobos”.

De Moment, wann d’Elteren d’Kand siche kommen, Bescheed soe wat geschitt ass!! Oft schwätzt de Responsabele mat den Elteren. Hien erkläert dann och, wéi et dozou komm ass a wat gemaach ginn ass. D’Eltere sinn da méi berouegt, wa se wëssen, dass no hirem Kand gekuckt ginn ass.

Medikamenter a Crèmen

Ganz wichteg: Du dierfs de Kanner **keng Medikamenter a keng Crème** ginn! D’Kanner kënnen eventuell allergesch drop reagéieren. Iwwert Ausnahme gëss du vum Responsabelen informéiert, fro am Zweiwelsfall ëmmer no.

6.3 D’Éischt-Hëllef-Trousse

Idealerweis ass an den Éischt-Hëllef-Këschten eng Checklëscht fir den Inhalt ze kontrolléieren. D’Éischt-Hëllef-Këscht muss virun all Aktivitéit kontrolléiert ginn a soll ëmmer propper, iwwersichtlech a geraumt sinn.

Am Beschten ass et, wann een am Grupp oder op der Aktivitéit responsabel fir d’Éischt-Hëllef-Këscht ass.

Weider Informatiounen zum Thema Éischt-Hëllef fënns du am Dossier de l’animateur 9 „Bosses et Bobos“.

7. Methodekëscht

7.1 Aktivitéiten

Eng Aktivitéit bitt dir de Kader, fir de Kanner eng erliefnesräich Zäit ze erméiglechen. Et ass eng Ureierung vu verschiddene Spiller fir esou en thematescht Ganzt ze konstruieren an ka souwuel en Ausflug sinn, wéi och beispillsweis eng Rallye oder een themateschen Dag. Dës brauch eng uerdentlech an intensiv Planifikatioun, well deng Aktivitéit ëmmer een Zil verfollegt. Virun allem bei der Virbereedung, Reflexioun an der Evaluatioun solls de genuch Zäit aplangen.

7.2 Spiller

D´Spillen ass en zentraalt Handele vum Kand. Am Spill eegent sech d´Kand d´Welt, an déi et era gebuer gouf, un. D´Welt gëtt esou e Stéck wäit méi gräifbar fir d´Kanner a si entwéckelen hir Perséinlechkeet, üben hir Fäegkeeten a moosse sech un anere Spillpartner. D´Kand léiert den Émgang mat frieme Géigestänn a soumat och de Kontakt mat anere Matspiller, léist spilleresch Problemer, gëtt Suergen an Ängscht, senger Freed an Enttäuschung en Ausdrock. Am Spill verschafft d´Kand seng Erfahrungen an Andréck, reell oder fiktiv.

Et gëtt och e Fräispill: D´Kanner duerfen an engem sécheren an definéierte Kader spillen op wat si Loscht hunn.

Alles wat Androck mécht, benéidegt och ëmmer Ausdrock!

7.3 Den Opbau

Den Opbau brauch Preparatiounszäit. Aktivitéiten a Spiller entspreche engem ähnleche Schema. Eng Aktivitéit oder Spill besteet aus 3 Deeler:

1. Aleedungsphas:

Planifikatioun
Virbereedung
Introduktioun

2. Hauptdeel:

Duerchféierung

3. Ofschluss

Reflexioun
Evaluatioun



Aleedungsphas

Esou eng Aleedungsphas muss geplangt a virbereet ginn! Bei der Planifikatioun geet et dorëms ze definéieren: wéi, wou, wat, wéini? Et brauch een ee konkrete Plang, vun deem wat ee maache wëll. Dozou gehéiert d'Materiallëscht, d'Plaz, d'Opdeelung vun den Tächen an der Equipe, een Zäitplang, etc. Aner zentral Froe wieren zum Beispill: "Ass d'Dauer an de Kompetenzniveau un d'Kanner ugepasst?" Bei der Virbereedung geet et dorëms alles wat geplangt ginn ass, sou zesammenezekréien, dass een d'Aktivitéit/d' Spill duerchféiere kann, ouni de Grupp mussen ze verlossen, well een eppes vergiess huet. Eng vollstänneg Planifikatioun mat gudder, uschléissender Virbereedung evitéiert Feelerquellen. D'Introductioun ass deen Deel, wou de Kanner erkläert gëtt, wat ee geplangt a virbereet huet. Dobäi sollt ee folgend Reegelen am Kapp hunn:

- D'Reegele si kloer, ier d'Aktivitéit ufänkt.
- D'Kanner stinn/sëtzen all viru mer, sou dass ech si a si mech gesinn.
- Ech schwätzen haart, net ze schnell a verständlech, dass jidderee mech héiert a versteet.
- Ech passe mäi Vokabulär dem Alter vun de Kanner un.
- Ech froe reegelméisseg no, ob d'Kanner mech verstanen hunn.
- Bei den Erklärunge weisen ech op d'Material hin a mimen am beschten d'Aktioun no.
- Spillregelen an eventuell Konsequenze musse kloer sinn.

Hauptdeel

Bei der Duerchféierung solls de e gesond Gläichgewicht téschent „Kontroll“ an „Animatioun“ fannen. Kontroll, well d'Kanner an aller Sécherheet un der Aktivitéit deelhuele solle kënnen. Och sollen d'Reegelen, sou wéi se erkläert goufen, agehale ginn. D'Animatioun ass wichteg, well et de Kanner Spaass maache soll.

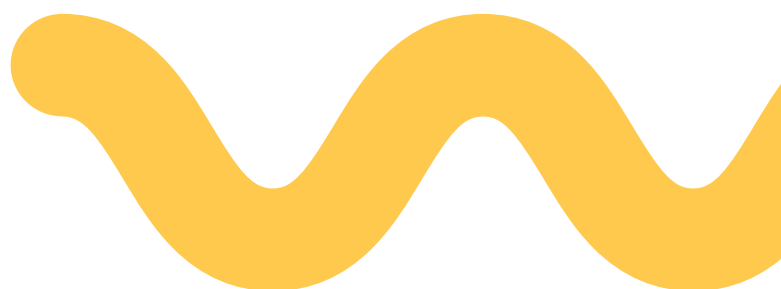
Et hänt vill vun der Kompetenz vum Animateur of, ob d'Duerchféierung vun enger Aktivitéit/ engem Spill geléngt oder net. Dofir als Tipp: Et ass fir d'Kanner ëmmer flott, wann ee verschidde Versioune vun engem Spill an der Täschen huet. Sou kann een zu engen de Schwierigkeetsgrad vum Spill variéieren an zum anere gëtt et de Kanner net esou séier langweilig.

Ofschluss

Fir d'Kanner ass et relevant, dass de Kader kloer gesat ass. Dozou gehéiert och de Schluss. Dee muss kloer erkennbar sinn an als solchen definéiert ginn. D'Reflexioun kann op verschidden Aart a Weise stattfannen:

- Mat de Kanner zesummen (Reflexiounsspill): andeems ee freet, wéi d'Aktivitéit/d'Spill war a wat een eventuell anescht hätt kéinte maachen. D'Kanner wëssen am beschte wat flott war.
- An der Equipe: Problemer oder Schwierigkeete sollen thematiséiert gi fir eng Léisung ze fannen, respektiv sech de Kanner upassen ze kënnen. Wichteg ass awer och, dass de positive Feedback net ze kuerz kënnt.
- Eng Kombinatioun vun deenen zwee.

D'Resultat vun der Reflexioun ass d'Evaluatioun, sou weess de wat s de déi nächste Kéier ännere muss.



7.4 Leedung

Hei weise mir dir 10 Schrëtt, wéi s du ee Spill/Aktivitéit sécher an erfollegräich leets:

1. Jidderee soll dech verstoen: Benotz eng däitlech Sprooch. Schwätz haart an däitlech, un den Alter vun de Kanner ugepasst. D'Erklärung solle logesch an net duerchernee sinn. Mat enger Verkleedung oder enger Imitatioun lenkt een d'Opmierksamkeet op sech. Dëst kann eventuell eng Kéier virun denge Mataarbechter geübt ginn.

2. Et gëtt kee gezwonge matzemaachen.

- Motivéier!
- Encouragéier!
- Sporn un!

3. Stell dech op Wiessel an: Wiel d' Spiller esou aus, dass d'Kanner bei all Neufank oder zu all Moment mat oder net matmaache kënnen. [Zum Beispill duerch eng „Auswiesslung“, du als Animateur kanns dech als Plang B ubidden am Fall wou Kanner nach ee Matspiller brauchen.]

4. Behal den Iwwerbléck: Gruppebildung am A behalen, Spilluweisungen ëmmer vun der nammlecher Plaz aus ginn, Collaborateuren asetzen, Material iwwersiichtlech placéieren, Feedback gi losse bei klengen Pausen.

5. Pass op! Et kënne sech an engem grouse Grupp Ënnergruppe bilden: verléier dat gemeinsamt Zil net aus den Aen!

6. Sécher oprieden: Dofir muss de gutt preparéiert sinn an deng Spiller gutt kennen.

7. Besonnegkeete vun de Gruppen an der Ëmgéigend kennen: Gewunnechten, Virleiften, Erwaardungen, Hellegkeet, Buedem, Temperatur, Risikofacturen.

8. Respektvoll a wäertschätzend géigeniwwer vun de Kanner sinn: Verständnis, Gedold, Frëndlechkeet.

9. Fräiräim erméiglechen a Virschléi vun de Kanner ophuelen a wa méiglech abauen.

10. Reegelen ofwiesslungsräich presentéieren an ëmsetzen.

Et ass ganz normal, dass net ëmmer alles esou klappt, wéi een et virgesinn huet. Dat muss awer net heeschen, dass et schlecht ass. Du muss ofweien op „d'Alternativ“ fir dech zefriddestellend ass an dengem Zil no kënn. Fro dir ee Feedback, oft hëlleft eng kleng Ureegung oder een Tipp vun engem Mataarbechter.

Wann s du mierks, dass de d'Opmierksamkeet vun de Kanner an d'Kontroll iwwert d'Spill verléiers, ass et eng bewäerte Strategie, dech zeréckzehalen an de Kanner eventuell kuerz d'Méiglechkeet gëss hir Energie anescht lass ze ginn.

Wann d'Kanner Alternative virschloen, looss hinnen déi Geleeënheet a lauschter hinnen no. De Wunsch no Widderhuelung vum Spill ass d'Unerkennung, dass de dän Job richtig gemaach hues. Betruecht dese Wunsch awer net als Opfuerderung, déi ganzen Zäit de Spillleeder ze sinn an d' Spill dout ze spillen.

Een, deen net matspille wëll, brauch och net, kritt allerdéngs da keng extra Opmierksamkeet. D'Kanner, déi stéieren oder passiv deelhuefen, verlaangen eventuell indirekt en anere Programm - sief flexibel! Vergiess net reegelméisseg Pausen ze maachen a setz no e puer Spiller ee kloere Schlusspunkt.

7.5 Gruppendynamik

Fir dass de déi richtig Aktivitéiten/Spiller ubidde kanns, muss du wësse wat Gruppendynamik ass a wéi se sech zesummestellt.

Ee Grupp, deen nei zesumme kënnt, duerchleeft 5 verschidde Phasen, déi zu der Gruppebildung bäidroen. Jee nodeem a wat fir enger Phas ee sech befënnt, muss ee seng Aktivitéiten/Spiller upassen. Wann ee Grupp scho méi laang besteet, mee eng nei Persoun dobäikënnt, dann duerchleeft de Grupp dës 5 Phase nach eng Kéier. Am Folgende ginn déi 5 Phasen erkläert:

1. Kenneléierphas:

An dëser Phas léieren d'Kanner sech kennen. Si gesi sech vläicht fir déi éischte Kéier a fanne raus wie wien ass. Hei bidde sech, wéi den Numm et scho seet, Kenneléierspiller un. Doduerch ënnerstëtzt een dës Phas konstruktiv.

2. Konfrontatiounsphas:

An der Konfrontatiounsphas ginn d'Stärkteverhältnesser intern am Grupp tëscht de Kanner definéiert. Reiwereie weise wie méi staark ass, wien de Leeder vum Grupp ass a wien seng Meenung méi zielt. Kooperatiounsspiller sinn an dëser Phas immens sënnvoll, well jiddereen seng Stärkten abrénge kann an doduerch eng Integratioun vun all Kand erreecht gëtt.

3. Reegelphas:

An der Reegelphas ginn d'Normen an d'Reegele vum Grupp definéiert. Dës ongeschriwwe Gesetzer reegelen de Fonctionnement vum Grupp an ënnersträichen d'Rolle vun den eenzelne Leit am Grupp. Och hei kann een nach ëmmer mat Kooperatiounsspiller schaffe fir gemeinsam Reegele festzeleeën. Erlebnispädagogesch Spiller kënnen benotzt ginn, fir dass de Grupp d'Reegelen zesummen definéiert. Iwwerall wou Reegelen definéiert ginn, sollen all d'Akteuren abezu ginn.

4. Aarbechtsphas:

An dëser Phas huet sech de Grupp gefestegt. Jiddereen weess, wat e maache kann, soll an dierf. Jiddereen huet eng Roll an huet sech meeschtens och domat offonnt. Elo kann all Genre vu Spill uegebuede ginn, well de Grupp sech selwer respektéiert. An dëser Phas kënnen ouni Bedenke Gruppesspiller a kompetitiv Spiller gemaach ginn.

5. Opléisung:

An dëser Phas léist sech de Grupp op, well déi gemeinsam Zäit eriwwer ass.



8. Spillkartei

Verschiede Spillzorte kuerz erkläert:

8.1 Kenneléierspiller:

Dës Zort vu Spiller ginn, wéi den Numm et scho seet, gemaach, fir dass d'Leit sech kenne léieren. Dat géllt souwuel fir d'Animateuren, wéi och fir d'Kanner. Zousätzlech brénge se oft d'Virdeeler vum Ice Breaker. Trotzdem si vill vun dese Spiller och ee grouse Spaass, wann de Grupp sech schonn ënnertenee kennt.

8.2 Ice Breaker:

Ice Breaker si kuerz Spiller, déi Virurteeler an negativ Astellungen ënnerbannen an am Allgemengen ee positive Start vermëttelen sollen. Dës Spiller sollen eventuell Hemmschwellen erfersetzen a sou d'Méiglechkeet fir all Participant d'Integratioun am Grupp ze vereinfachen. Ice Breaker ginn an der Reegel um Ufank vun engem Dag gespillt.

8.3 Feldspiller:

Spiller, déi geduecht si fir dobausse gespillt ze ginn, z.B. um Fussballsterrain, am Bësch, op der Wiss, an der Stad, am Duerf etc.

8.4 New Games:

Dëst si Spiller, bei deene kee gewonnen oder verléiere kann. Oft hunn dës Spiller kee siichtbart Enn an dëst muss vum Animateur initiéiert ginn. Dës Form vu Spiller déngen der Gruppendynamik an der Kooperatioun an der Grupp

8.5 Rallye:

Eng Rallye ass ee groust Etappespill, dat mat ville Kanner, oft an Ënnergruppen, iwwert eng laang Dauer gespillt ka ginn. Et ass zesummegeat aus Bewegungs-, Konzentratiouns-, Wëssens- a Geschécklechkeetsspiller a kann ënnert engem bestëmmten Thema (Owes-, Bësch-, Foto-, Stadrallye) lafen.

8.6 Kooperativ Spiller:

Dës Teambuilding-Games déngen dem Zesammenhalt a verbesseren d'Gruppendynamik. D'Zil heivunner ass, dass d'Kanner sech solle géigesäiteg hëllefen a mierken, dass se just zesummen un d'Zil kommen.

8.7 Natur-an Erlebnisspiller:

Natur- an Erlebnisspiller déngen dozou de Kanner d'Méiglechkeet ze ginn sech selwer ze entdecken, Gewannen a Verléieren an engem geschützte Kader ze erliewen, sech am Team enger Aufgab hinzeginn, hir Fantasie ze notzen a weider ze entwëckelen, souwéi schlussendlech, onofhängeg vun hirer Stellung, am Grupp zesummenzeschaffen. D'Erliwewen ass ee ganzheetlech Phenomen a steet an enker Verbindung mam Bedürfnis Saachen/Situatiounen an hirem ganze Wiesen ze begräifen.

8.8 Reflexiounsspiller:

Reflexioun bedeit zesummefaassen, erkennen, bewäerten a veränneren.

Eng Reflexiounsrönn no engem Spill/enger Aktivitéit soll als Réckmeldung vun denge Kompetenze gesi ginn. Ginn et Saachen, déi s du nach besser maache kéints? Dëst soll als Hëllefstellung verstane ginn, fir deng Kompetenzen un däi Grupp unzepassen. Fir vill Kanner a Jugendlecher ass et schwéier sech zu dem grad erliwewen ze positionéieren, et bréngt deemno näischt ee Reflexiounsspill ënner Zäitdruck ze maachen.

Beispiller zu de verschiddene Spillzorten:

8.1 Kenneléierspiller

2 Wourechten an 1 Ligen

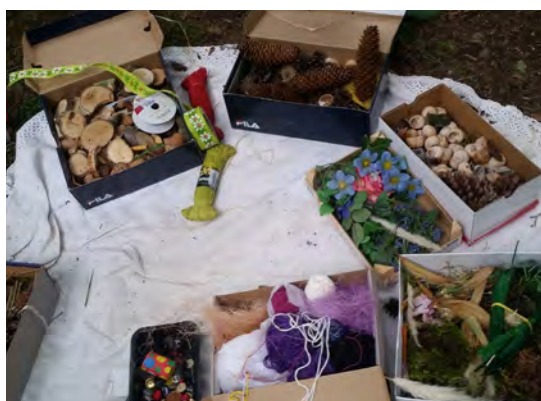
Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	5-10 Minutten	10-20 Matspiller	Keng



- All Spiller stellt sech selwer vir a gëtt 3 Informatiounen iwwert sech. (De Spiller ka fräi entscheeden, wat e soe wëll. Z.B.:Hobby, Alter, Eegeschaften, Schoul, Virléiften etc.)
- 2 vun dësen Informatiounen si wouer an 1 dovun ass gelunn.
- Déi aner Spiller mussen elo rausfannen, wat wouer a wat gelunn ass. All Spiller muss sech esou virstellen.
- Zil ass et alles esou gläufhaft wéi méiglech ze erzielen an deenen aneren et schwéier ze maachen d'Ligen erauszefannen.

Sortéieren

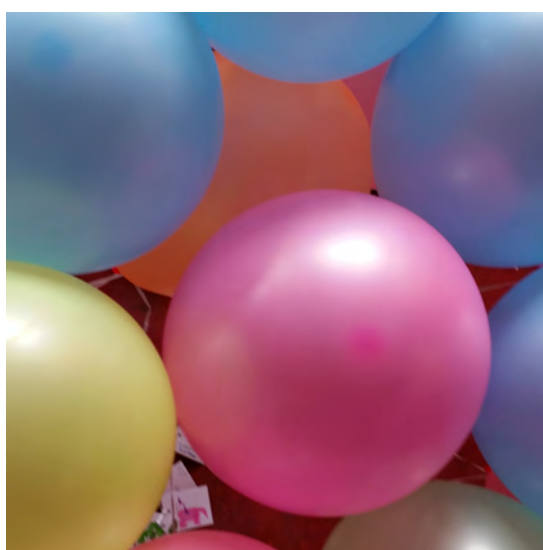
Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	5-10 Minutten	20-30 Matspiller	Keng



- Bei dësem Spill dierfen d'Spiller selwer net matenee schwätzen. Alles wat non-verbal ass, ass erlaabt.
- De Spilleeder gëtt, während de Grupp duerch de Raum trëppelt, den Uerder Gruppen no engem bestëmmte Critère opzestellen. Zum Beispill no Alter, Schunggréisst, Kierpergréisst, Ufanksbuschstaw vum Numm etc. Lo mussen d'Participanten ouni ze schwätzen erausfannen, wéi se sech richtig zesummestelle sollen.
- De Spilleeder kontrolléiert op jidderee richtig steet. Hei dierf rëm geschwat ginn. (Se sollen sech jo kenneléieren.) Da gëtt weidergespillt.

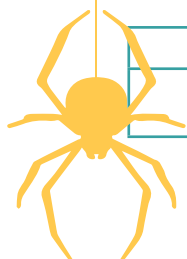
Loftballon

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	5-10 Minutten	20-30 Matspiller	Loftballon
			Stëfter



- All Spiller kritt een opgeblosene Ballon, wou e säin Numm drop schreift.
- Wann d'Musik leeft, trëppelen d'Spiller, mat hirem Ballon an der Luucht, duerch de Raum.
- Wann d'Musik stoppt geheet jidderee säi Ballon an d'Luucht a fänkt/reeft engem anere säi Ballon op a muss doropshin deejéinege fannen, deem de Ballon gehéiert.
- Wann deen de Loftballon zeréckkritt, muss en deem aneren am Austausch eppes vu sech zielen. (Liiblingsiessen, Hausdéier, eng Gemeinsamkeet etc.)
- Wa jidderee säi Ballon zeréckhuet, kann ee mat der nächster Ronn ufänken.

D'Spaweck



Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	10 Minutten	6-12 Kanner	2 Stabil Pottoen 2 Beem
			Seeler
			Woll

- Un déi 2 Beem (oder Poteauen) ginn 2 straff Seeler gespaant (eent ënnen an eent uewen), sou dass et wéi ee Quadrat wierkt. Doru gëtt mat engem Seel oder Woll eng Spaweck agefädelt.
- Beim spawen vum Netz muss een d'Eegeschafte vu sengem Grupp berücksichtegen (Alter, motoresch Fäegkeeten) an och d'Héicht upassen.
- D'Zuel vun de Lächer muss déi selwecht Unzuel hunn, wéi d'Unzuel vun de Kanner, déi matspillen.
- De Grupp steet elo op enger Säit vum Netz a muss op déi aner Säit kommen. (Fir kleng Kanner kann een dëst Spill an eng Geschicht abannen) Fir d'Duerchklotere gëllt:
 - All Lach dierf nëmmen 1 mol benotzt ginn.
 - D'Netz dierf net beréiert ginn, soss muss ee rëm vu vir ufänken. (Dofir beim Opbau oppassen, dass d'Lächer grouss genuch sinn.)
 - All Spiller dierf engem anere Spiller hëllefen. (Och déi, déi hëllefen dierfen d'Netz net beréieren.)

Op d'Sécherheet oppassen. Bei geféierlechen Aktiounen agräifen!

De Spilleeder muss oppassen, wéi „genau“ en d'Reegelen applizéiert a wéini de Grupp rëm nei ufänke muss, well et do zu Frustratioune komme kann.

8.2 Ice Breaker

Mënscheprisong

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	10-20 Minutten	8-10 Matspiller	Keng



- D' Spiller stelle sech an e Krees a leeën hiren Aarm iwwert deem Anere seng Schëller. Eng Persoun stellt sech an d' Mëtt vum Krees.
- D' Aufgab vun de Matspiller ass et, deen aus der Mëtt op kee Fall eraus ze loossen.
- D' Aufgab vun deem, deen an der Mëtt steet, ass et mat ganzer Kraaft auszebriechen.

Varianten:

- Et muss ee versiche vu baussen eran ze kommen.
- Eng Persoun versicht eran ze kommen, währenddeems eng aner versicht erauszekommen.

Mënschebingo

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	5-10 Minutten	min. 4 Persounen	Keng

Fann d' Persoun déi

... déi de selwechten Sport bedreift s wéi s du	... schon an engem Land war, wou s du nach net wars	... den nämmechten Film gutt fennt, wéi s du	... genau sou vill Gëschwester huet, wéi s du
... am nämmechten Mount wéi s du gebuer ass	... eng aner Staatsbiergerschaft huet wéi s du	... dat nämmecht Instrument spillt wéi s du	... mindestens 1 Joer ausserhalb vun Lëtzebuerg gewunnt huet
... nach nie um Eiffeltuerm war	... schon a Lëtzebuerg an enger Jugendherberg geschloof huet	dëst Joer am nämmechten Land Vakanz gemaach huet wéi s du	... déi nämmecht Band gär huet wéi s du
... an de lëschte 3 Joer méi wéi een Daag am Spidol war	... déi nämmecht Aefaarf huet wéi s du	... en Hausdéier huet	... eng Sprooch schwätzt déi s du net kenns

- De Grupp kritt vum Animateur e preparéiert Bingoblat ausgedeelt.
- Dëst Blat ass a 4 x 4 Casen opgedeelt an huet an de Casë Saache stoen, wéi :
 - huet een Hausdéier
 - schwätzt eng Sprooch, déi ech net kann
 - huet déi nämmecht Aefaarf etc.
- De Grupp kritt den Optrag eng Rei (vertikal oder horizontal) mat Persounen ze fëllen, déi op d' Ausso passen!
- Deen éischten, dee seng Rei voll huet, jätzt Bingo!



Oxford vs. Cambridge

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	5-15 Minutten	5-20 Matspiller	Keng



- De Grupp muss sech een hannert deen aneren a gläich grouss Reie sëtzen.
- De Moderator/Animateur gëtt Opträg. Z.B.: "Ech brauch eng rout Strëmp." oder "Ech wëll eng Bürosklamer."

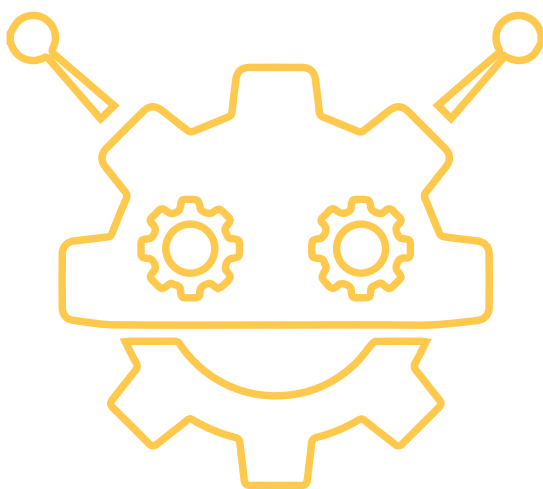
Deen éischten an der Rei muss dësen Optrag sou séier, wéi méiglech erfëllen. [De Grupp kann natierlech hëllegen.]

Deen, deen dësen Optrag als éischt erfëllt, kritt ee Punkt fir de Grupp.



Roboter

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	5-10 Minutten	Ab 9 Persounen	Kräid
			oder Reefer



- De Grupp stellt sech zu 3 an 3 op.
- 2 Roboter an 1 Mechaniker.
- Et gëtt fir d' Roboter ee Startpunkt definéiert.
- Déi 2 Roboter sti Réck u Réck.
- Beim Startzeeche ginn d' Roboter riichtaus.
- Lenkbar sinn d' Roboter nëmmen duerch de Mechaniker.
- De Mechaniker lenkt duerch Beréiere vu der Schëller vu senger Roboter. Z.B.: Soulaang de Mechaniker seng Hand op der lénker Schëller vu sengem Roboter huet, muss dësen no lénks goen, dono rëm riichtaus.
- Stéisst de Roboter op en Hindernis, sou muss en einfach stoe bleiwen.
- Zil ass et, d' Roboter Nues widder Nues erëm anzefänken!

8.3 Feldspiller:

Iwwerliewenskampf

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	> 2,5 Stonnen	<16 Matspiller (2 gläich grouss Gruppen)	Keng



- Käertercher preparéieren, z.B. een Häerz drop molen. Eng Kaart = 1 Liewen
- Mam Ofspärbändchen den Terrain definéieren.
- 2 Gruppen definéieren.
 - All Grupp soll sech aus Naturmaterial säi Lager bauen.

D'Grupp kréien déi selwecht Unzuel u Liewen (Käertercher).

- E Spiller dierf just 1 Kaart bei sech droen a muss bei Verloscht vun dëser zeréck an dat eegent Lager eng nei Kaart siche goen.

- Zeréck an d'Lager = Foulard an d'Hand huelen, sou wëssen déi Aner, dass deejéinegen net an ee Kampf dierf verwéckelt ginn.

De Schiidsrichter (Animateur) definéiert mat de Gruppen, wéi a wou de Foulard um Kierper ze hänken huet.

Foulardskampf:

- Fir dass e Foulardskampf tëscht 2 Persoune ka stattfannen, muss deen een, deen aneren als éischt gefaangen hunn.
- Ass de Matspiller gefaange ginn, sou stellen déi 2 sech vis-à-vis vuneneen an de Kampf ka lass goen.
- Zil ass et, deem anere säi Foulard ze kréien an deen eegenen ze behalen.
- Huet een dem anere säi Foulard kritt, ouni säin ze verléieren, muss de Verlëierer ee Liewen un de Gewënner ofginn.
- De Gewënner muss a säi Lager säi gewonnen Liewen ofginn.
- Gewonnen huet dee Grupp, deen dono déi meeschte Käertercher a sengem Lager huet, respektiv, déi Grupp, déi all d'Kaarten huet.

3 Äscht

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	1 - 1 1/2 Stonnen	10-30 Matspiller (2 gläich grouss Gruppen)	Äscht oder Plastiksfläschen
			Markéierungsmatral



- 2 Gruppen definéieren an d'Spillsfeld an 2 Halschenten deelen.
- An enger Distanz vun 200 Meter muss all Grupp eng Pyramid aus 3 Äscht/Plastiksfläschen opstellen an mam Markéierungsmaterial ee Krees (ongeféier 5 Meter Duerchmiesser) rondrëm hir Pyramid maachen.
- Aufgab vun all Grupp ass et elo duerch Uschläichen, Ofleken an Taktik an dat anert Lager eranzekommen an d'Pyramid ëmzegeheien ouni gefaange geholl ze ginn a gläichzäiteg déi eege Pyramid ze beschützen.
- Gefaange gi kann een, wann een am Géigner senger Halschent ofgeklappt gëtt, da muss een hannert dem Géigner säi Lager a waarde bis ee befreit gëtt.
- Befreit gëtt ee just, wann dem Gefaangene säi Grupp et fäerdeg bréngt an de Krees vum Géigner eranzekommen ouni ofgeklappt ze ginn an d'Pyramid ëmzegeheien.
- Gewonnen huet dee Grupp, wou d'Pyramid am mannsten ëmgehait gouf.

Sprengkommando

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	1 - 1 1/2 Stonnen	10-30 Matspiller (2 gläich grouss Gruppen)	Wecker
			Pabeier
			Stëftert



- 2 Gruppen definéieren.

- Ee Grupp huet d'Aufgab ee Fiels (oder Bam) ze sprengen: si mussen de Wecker (Bomm) op engem Fiels ophänken an eng Zäit astellen, wéini d'Bomm explodéiere soll. Duerno muss si ee Plang zeechnen, wou d'Bomm ze fannen ass a sech verstoppen.

- Deen anere Grupp mécht sech kuerz duerno op de Wee fir deen anere Grupp ze fannen, hinnen de Plang ofzeshuelen, d'Bomm ze fannen a se ze entschäerfen éier d'Zäit ofleeft an et rabbelt.

- Dee Grupp, dee sech verstoppt muss all puer Minutte mat verschiddene Geräischer op sech opmierksam maachen, fir dass deen anere Grupp d'Méiglechkeet huet en ze fannen.
- Ass de Grupp fonnt, muss si deenen aneren de Plang ginn, fir dass si d'Bomm kënnen entschäerfen. Ass dat gelongen éier d'Bomm explodéiert, hu si gewonnen.

Summerski

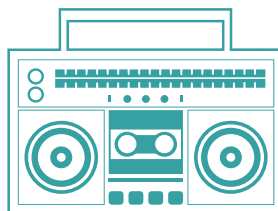
Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	10-15 Minutten	6-16 Matspiller	Panzertape oder Kabelbinder



- D´ Matspiller ginn a gläich grouss Gruppen opgedeelt. (maximal 4 pro Grupp)
 - D´ Gruppe mussen sech elo mat Hëllef vu Panzertape oder Kabelbinder an dem Holz wat se um Buedem fannen, ee lénksen an ee rietse Ski bauen, wou jiddereen aus dem Grupp dropasst.
 - De Grupp stellt sech jeeweils op hir Skier.
- D´ Féiss mussen fest mat de Skier verbonne sinn.
 - All Grupp kritt 5 Minutte fir ze üben.
 - Den Animateur leet ee Parcours iwwert eng gewëssen Distanz fest, wou déi verschidde Gruppe géinteneen untriede mussen.
 - D´ Gruppen dierfe sech virum Start eng gewëssen Unzuel vu Reparaturmaterial an hir Täsche stiechen.
 - Während der méiglecher Reparatur dierfe sech d´Skier net Richtung Zil bewegen.
- Zil ass et als Éischten a mat ganze Skier duerch d´ Zil ze kommen.

8.4 New Games:

Radio Gaga



Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	10-15 Minutten	9-99 Matspiller	Keng

- D' Matspiller stelle sech an 3 Reie parallel zoueneen op.
- Eng Rei ass de Sender.
- De Sender sent eng Botschaft Z.B.: Mir sinn déi Besch!
- An der Mëtt tëscht Sender an Empfänger gëtt et de Störsender.
- De Störsender versicht esouvill Kaméidi wéi méiglech ze maachen, sou dass den Empfänger d' Noriicht net entschlësselt kritt.
- Den Empfänger versicht d' Noriicht ze entschlësselen.
- Zil ass et, dass de Sender seng Noriicht bei den Empfänger kritt.
- Et dierf kee sech vu senger Plaz fort beweegen.
- Spill ass eriwwer, wann den Empfänger d' Noriicht héieren huet oder wann, no ca. 5 Minutten, de Störsender keng Stëmm méi huet.
- All Grupp kann eng Kéier Sender, Störsender oder Empfänger sinn.

Memory

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	10-15 Minutten	5-25 Matspiller	Keng



- D' Matspiller stelle sech an e Krees.
- Et ginn 1 - 2 Kaartenopdecker gesicht, déi dann vum Grupp getrennt ginn.
- De Rescht Matspiller siche sech ee Partner.
- Zesumme siche si sech eng identesch Bewegung an/oder ee Geräisch eraus.
- Am Krees mësche sech d'Matspiller an déi 1 - 2 Kaartenopdecker dierfen hir Aarbecht ufänken.
- Fann déi Matspiller (andeems du hinnen op Schëller klapps an si dann hier Bewegung/Geräisch maachen) mat der identescher Bewegung/Geräisch.
- Wien déi meescht Koppele fonnt huet, huet gewonnen.

Bäschzeckenalarm

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	10-15 Minutten	5-25 Matspiller	Wäscheklameren



- D' Matspiller kréien 2 - 5 Wäscheklameren, déi se un hir Kleeder hänken.
- Zil ass et zum Schluss vun enger Ronn déi meeschte Klameren ze hunn (Fänkes).

Klapp iwwer d'Kräiz

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	10-15 Minutten	5-20 Matspiller	Keng



- D' Matspiller sëtze sech an e Krees a gi mat hirer rietser Hand ënnert dem rietsen Noper sengem Aarm duerch a leeën hir Hand, riets nieft dem Noper seng lénks Hand. Dat gëtt esou weider gemaach, bis de Krees zou ass.
- Elo kann een eng oder méi Testronne maachen, andeems een eemol mat der flaacher Hand op den Dësch/Buedem klappt. Reagéiert een ze spët, falsch oder guer net, sou muss een déi relevant Hand aus dem Spillfeld huelen.

Variant: 2 x Klappen, da gëtt d'Richtung geännert.

8.5 Rallye

Fotosrallye

Unhand vu Fotoen oder verschlëssele Erklärungen sichen d' Kanner de Wee bei ee POI (point of interest) fir dann déi nächst Foto/Erklärung ze kréien a sech sou de Wee an d' Zil selwer ze sichen.

Rätselrallye

Klassesch Schnitzeljuegd

Et ginn zwou Gruppe gebilt. Op engem bekannten Terrain geet deen éischte Grupp 15 Minutte virun deem anere lass. D' Aufgab vum zweete Grupp ass et, deen éischten ze fannen. Deen éischte Grupp leet als Spuer, Grimmelen oder Pabeierschneppel etc. fir dem zweete Grupp eng Chance ze ginn. D'Spuere kënnen awer och falsch Weeër undeiten.

Rätsel Rallye

Unhand vu Rätselen gëtt de Grupp vun A op B geleet. Se mussen Aufgabe léisen, déi hinnen de Wee weisen. Hei si vu Puzzel iwwee Froe bis hin zu Molereien a Fotoen alles erlaabt.

Et kann ee Rallyen och thematesch organiséieren z.B. an der Nuecht (Nuetsrallye) oder an enger Stad (Stadrallye), am Bësch (Bëschrallye), oder als besonnesch Aktivitéit (z.B.: Mysterierallye), fir Halloween (Grusel- oder Horrorrallye - bei méi grouse Kanner/Jugendlecher). Hei ass et relevant, dass sech all Fro, all Foto ëm dëst Themefeld dréint!

GPS/Geocaching

Bei dëser "Sich no engem Schatz" kommen nei Medien zum Asaz. Mat engem portabele GPS-Gerät geet et op d' Sich. Jidderee kann um Internet op de verschiddenste Säite Koordinate fir déi verstoppte "Caches" (Schätz) fannen. Hei ginn et verschidde Strecken a Verstoppe vun all Kategorie (liicht, mëttel, schwéier). Hues du d' Koordinaten aginn, sou féiert d'äi GPS-Gerät d' Kanner bis op e puer Meter erun an dann heescht et sichen! Verpack ass de Schatz an enger Plastiks- oder Metallkëscht. Doran ass en Logbuch an dat ee sech aschreiw kann, ausserdeem solls de de Kanner en Tauschgéigendstand matginn, deen d'Kanner an d' Këscht leeë kënnen, wa si sech eppes eraus huelen.



8.6 Kooperatiounsspiller

7/4

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	20-30 Minutten	7/14 Persounen ab 12 Joer	Keng



- De Grupp kritt als Aufgab mat 7 Matspiller iwwert eng Streck vun 10 Meter ze kommen.
- Et dierfe maximal 4 Kierperdeeler de Buedem beréieren.
- Zousätzlech Spillregelen:

- All 7 d'Matspiller musse bei der Startlinn ufänken an zesummen um Zil ukommen.
- Et dierfe keng weider Hëllefsmëttel, wéi den eegene Kierper benotzt ginn.
- All d'Spiller musse während dem "Beweege" Kierperkontakt halen.

Seelzalot



Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	10-20 Minutten	ab 10 Matspiller	1 Seel (c.a 20m)



- An d' Seel gi mat gréisseren Ofstänn einfach Kniert gemaach.
- De Grupp gëtt opgefuerdert d' Seel festzehalen.
- D' Hänn musse während dem ganze Spill um Seel bleiwen.
- Et ass erlaabt d' Seel duerch d'Hand lafen ze loosseren, ouni et lasszeloossen.
- D' Aufgab ass et, zesummen, all d' Kniert aus dem Seel erauszekréien ouni d' Seel lasszeloossen.

Variant:

- All d' Matspiller hale sech mat béiden Hänn um Seel fest a musse versichen e Knuert an d' Seel ze kréien.

Waassertransport

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	10-20 Minutten	8-24 Matspiller	2x 5-10L Eemeren
			10 eidel PET Fläschen
			Klarsichtfolie Waasser



- Intro: An enger Waasserfabrik ass e Rouer gebrach a lo kënne keng Waasserfläsche méi ofgefëllt ginn. Fir déi lëscht Commande awer nach fäerdeg ze kréien, mussen nach 5 x 1 Liter Fläsche gefëllt ginn.
- De Grupp definéiert ee Spiller deem d'Waasser schédde muss (Aus engem 5 oder 10 Liter Eemer) an ee Spiller deem d'Fläsche opfëlle muss.
- Déi 2 Spiller stinn X Meter auserneen. Wat méi wäit, wat méi schwéier. Déi aner Spiller mussen elo mat Klarsichtfolie (Déi muss awer laang genuch sinn!) d'Rouer iwverbrécken, fir dass d'Fläsche opgefëllt kënne ginn.
- Soubal déi 5 Fläsche voll sinn, ass d'Aufgab gegléckt.

E Schatz am Cattenom Séi

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	30-40 Minutten	ab 10 Persounen	2 Schraubkarabiner Ronderëm ee Bam



- 1 Seel gëtt ëm de Bam geluecht a markéiert d' Grenze vum Cattenom Séi. (Duerchmiesser ca. 10 Meter)
- Virun de Bam gëtt d' Schatzkëscht placéiert.
- De Grupp versammelt sech ausserhalb vum Séi.
- De Grupp kritt d' Aufgab, d' Schatzkëscht ze biergen OUNI a Kontakt mam Séi ze kommen.
- Benotzt gi just déi uewe genannten Hëllefsmëttel.
- All Persoun, déi a Kontakt mam Séi kënn, gëtt blann a kritt d'Ae verbonnen.

Variante:

- Et ass um Team erauszefannen, wéi si dëse Problem léise kënnen.

Opgepasst

Safety first!

D' Matspiller an d' Leedung hunn op d'Sécherheet opzepasst an dierfen eréischt d'Spill ufänken, wann se een uerdentlecht (duerch d' Leedung akzeptéiert) Sécherheetskoncept entwéckelt hunn!

8.7 Natur- an Erlefnesspiller:

Battlefield

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	10-20 Minutten	ab 10 Persounen	Bengelen (natur)
			1 Foulard



- All Matspiller soll sech ee Bengel, dee genau sou laang ass wéi säin Aarm, an der Natur sichen. (Et gëtt näischt vun engem Bam erofgerappt, mee et gëtt benotzt wat schonn um Buedem läit!)
- D´ Matspiller ginn an 2 Gruppen opgedeelt.
- All Grupp baut där anerer (als Goal) e Krees op de Buedem. (Mat Äscht oder Steng etc.)
- D´ Mëtt vum Spillfeld gëtt definéiert.

- Déi 2 Gruppe sti sech an der Mëtt géigeniwwer.
- Den Animateur gehéit e Foulard/Duch an d´ Luucht.

- Zil ass et de Foulard an de Goal ze kréien, andeems een en an de Krees fale léisst.
- De Bengel muss zu ALL Moment iwwert dem Kapp gehale ginn, soss ass een disqualifizéiert.
[Sécherheet geet vir!]
- Déi Equipe mat de meeschte Goaler gewënnt.

Bëschbild

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobaussen	10-20 Minutten	2-20 Matspiller	Keng



- D' Matspiller ginn a gläich grouss Gruppen opgedeelt.
- All Grupp mécht um Buedem eng Rumm: Blieder etc. op d' Säit maachen a mat Bengelen ee Kader definéieren.
- An dëser Billerrumm soll all Grupp elo säi Bëschbild gestalten.
- Wann déi 2 Gruppen hiert Bild geluecht hunn, gi se sech hir Wierker géigesäiteg ukucken.
- Elo mussen d' Gruppe 4 Saachen un hirem Bild veränneren.
- Dës Ännerunge mussen déi aner Gruppen eroden.
- Dee Grupp, deem am meeschten opfällt, gewënnt.



Chaos am Bësch

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëtzel?
am Bësch	15 Minutten	<10-30 Matspiller	Keng



- Jidderee geet sech een 20 – 40 cm laange Bengel an de Bësch sichen. Mir huelen nëmmen déi Bengelen, déi um Buedem leien a rappen näischt vu Beem/Planzen erof!
- Wa jidderee säi Bengel huet, stelle mir eis an engem grouse Krees op.
- Jidderee mécht säi Bengel hannert de Réck an dierf säi Bengel fir 2 Minutte mat den Hänn taaschten.
- Elo kritt all Matspiller eng Nummer.
- Wa jidderee seng Nummer huet, mëscht sech de Grupp duerch a stellt sech erëm an de Krees.
- D'Nummer 1 kritt elo all d' Bengelen.

- D' Aufgab geet lass: D' Nummer 1 schéisst säi Bengel der Nummer 2, d' Nummer 2 schéisst säi Bengel der Nummer 3, d' Nummer 3 schéisst säi Bengel bei d' Nummer 4 a sou weider.

- Dat muss zimlech séier goen.

- Sinn d' Bengelen all bei der leschter Nummer ukomm, gëtt dësen d' Bengelen hannert dem Réck ronderëm, sou dass jiddereen erëm ee Bengel hannert sengem Réck an der Hand huet.

Elo ginn déi Bengelen esoulaang no riets oder lénks weider bis jidderee mengt en hätt säi Bengel erëm an der Hand.

Et ass Plaz an der klengster Hütt

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	15-20 Minutten	12-16 Persounen	2 Gymnastiksreefer
			1 Seel oder eng Plan



De Grupp huet d' Aufgab sech an 2 Gymnastiksreefer ze stellen.

- D' Reeper leien direkt niefteneen.
- All Matspiller dierf héchstens op 1 Been stoen.
- De Beräich ausserhalb vum Reef dierf op KEE Fall vun de Matspiller beréiert ginn.

D'Zil ass et mindestens 3 Minutten an dëser Positioun auszehalen.

Fro wéi vill Matspiller maximal, ënnert deene selwechte Konditiounen, sech kennen an 1 Reef 3 Sekonnen halen a probéiert aus, wie Recht huet.

Variant:

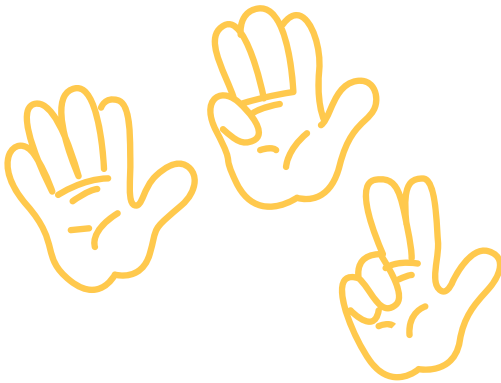
- Gëff de Matspiller ee Seel oder eng Plan.
- Fuerder de Grupp op déi klengsten "Hütt/Fläch" ze bauen, wou se kënnen dra stoen.
- Se mussen et 5 Sekonnen hale kënnen.

Sief der bewosst, dass bei dëser Variant d' Planungszeit méi laang ass, wéi d' Aktiounszeit.

8.8 Reflexiounsspiller

Punkteblätz

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	10-15 Minutten	8-18 Persounen	Keng



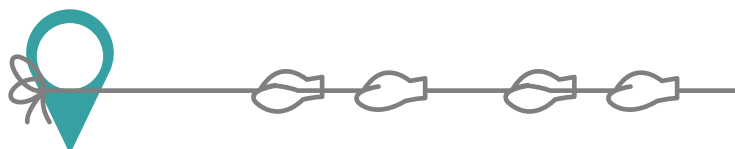
- De Grupp stellt sech no enger Aktivitéit an e Krees.
- Den Animateur stellt dem Grupp Froen zu deem wat grad erlieft gouf.

- > Wéi huet dir dës Aktivitéit gefall?
- > Géif s du d' Spill nach eng Kéier spillen?
- > War dir langweileg?
- > Wëlls du nach en anert Spill spillen?
- > Etc.

- D' Participante beäntweren d' Froen andeems si hir Aen zoumachechen an hir 10 Fangere viru sech halen.

1 Finger = schlecht - 10 Fangeren = perfekt.

Positionéieren



Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	15-20 Minutten	8-18 Persounen	Keng



- Et gëtt e Punkt kloer um Buedem markéiert.
- Den Animateur mécht eng Ausso: "Dëst Spill war absolut genial" etc.
- D´ Matspiller vum läschte Spill dierfe sech dann zu dëser Ausso "positionéieren" a sollen et begrënnen. D.h. wat ee méi no no zu dësem Punkt steet, wat een der Ausso méi zoustëmmt. Wann een sech méi wäit ewech positionéiert, distanzéiert een sech vun der Ausso a stemmt dëser manner zou.

Stop & Go



Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	15-20 Minutten	8-18 Persounen	Keng



- De Grupp stellt sech Schëller u Schëller an e Krees.
 - Den Animateur seet: "Go"
 - Dee ganze Grupp geet am Krees no riets bis ee "STOP" rífft.
- De Grupp bleift stoen a lauschtert deem engen no.
- Deen, dee Stop geruff huet, muss eppes zu deem Spill virdru soen.
- Den Animateur seet: "Go" an et geet weider.
 - Jiddereen huet dat Recht eppes ze soen.
 - Gëtt awer ca. 1 Minutt laang näischt méi gesot, gëtt d´ Ronn ofgeschloss.

Skala

Wou?	Wéi laang?	Gemaach fir?	Hëllefsmëttel?
Dobannen/ Dobaussen	15-20 Minutten	8-18 Persounen	Seel o.ä.



- Et gëtt eng Skala festgeluecht. (z.B. mat engem Seel)
- Dës geet vun 0 % bis zu 100 %.
- Den Animateur stellt Froen:
 - Wéi zefridde wars du mam Spill?
 - Wéi héich war deng Motivatioun?
 - Wéi gutt hutt dir d'Zil erreecht?
- D'Participanten uerdnen sech no all Fro op der Skala an a kënnen bei Bedarf gefrot gi wisou.

Op www.spillkescht.lu fënns du nach eng Réi aner Spiller, déi dir bei den Aktivitéiten nützlich kënnen sinn.

9. Bibliographie

Bücher:

- Klaus W. Vopel / Iskopress [2006]: Handbuch für GruppenleiterInnen. Zur Theorie und Praxis der Interaktionsspiele. 9. Auflage – ISBN 10:3-89403-099-2.
- Bundesverband der Unfallkassen [Herausgeber] [2007]: Erste Hilfe in Kindertageseinrichtungen.
- Rüdiger Gilsdorf / Günter Kistner [2008]: Kooperative Abenteuerspiele 1. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung - 17. Auflage – ISBN: 978-3-7800-5801-0.
- Annette Reiners / Illustrationen von Wolfgang Schmieder [2007]: Praktische Erlebnispädagogik 1. Bewährte Sammlung motivierender Interaktionsspiele Band 1 – ISBN-10: 3-937210-93-8.
- Hans Hirling [2008]: Das grosse Buch der 1000 Spiele: Für Freizeit, Kinder- und Jugendarbeit. 3. Auflage – ISBN 978-3-451-29050-3.
- Ulrich Vohland [1999]: Just for fun. Spiele im Freien für Kinder- und Jugendgruppen – ISBN:3-7867-2179-3.
- Josef Griesbeck [2009]: Die besten 50 Gruppenspiele. 4. Auflage – ISBN: 978-3-7698-1520-7.
- Simon Schild [2008]: Neue Geländespiele: spielend leicht 21 Ideen für die Praxis 2. Auflage. AUSAAT Verlag – ISBN 978-3-7615-5505 7.
- Frank Bonkowski [2008]: Gruppen formen. Spielend leicht 55 spielerische Impulse. 2. Auflage. AUSAAT Verlag – ISBN 978-3-7615-5466-1.
- Josef Griesbeck [2002]: Spiele zum Kennenlernen. 3. vollständig überarbeitete Auflage – ISBN : 3-7698-1229-8.
- Frank Bonkowski [2008]: Ice-Breaker. Spielend leicht 53 spielerische Aktionen für Gruppenarbeit. 2. Auflage. AUSAAT Verlag – ISBN: 978-3-7615-5537-8.
- Gosia Warrink [2008]: ICOON. Global picture dictionary – 1. Auflage – ISBN: 978-3-9809655-3-8.

Dossieren

- Formationsdossier vir Gemengenaktivitéiten vum Groupe Animateur
- Dossier de l'animateur numéro 2 [2009]: Sëcherheet – Georges Faber et Adrien Promme – LGS et Service National de la Jeunesse.
- Dossier de l'animateur numéro 3 [2009]: Kachen a Brachen – Service national de la Jeunesse.
- Dossier de l'animateur numéro 4 [2011]: Erlebnispädagogik mit Gruppen - ein Leitfaden für Gruppenleiter - Service National de la Jeunesse.
- Dossier de l'animateur numéro 6 [2010]: Natur – Service National de la Jeunesse.
- Dossier de l'animateur numéro 7 [2010]: Opbau vun enger thematischer Kolonie - Service National de la Jeunesse.
- Dossier de l'animateur numéro 8 [2010]: Spiller am Grupp - Service National de la Jeunesse.
- Dossier de l'animateur numéro 9 [2009]: Bosses et Bobos - Service National de la Jeunesse.
- Dossier de l'animateur numéro 10 [2009]: Animateur ginn / Animateur sinn - Service National de la Jeunesse.

10. Interessant Literatur zur Weiterbildung

“Die 50 besten ... “

Eng interessant a praktesch Rei un enger ëmfaassender an äussert uspriecheender Sammlung vu Spillvirschléi. Mat aktuell iwer 55 A6 Bicher ginn et hei praktesch Spillvirschléi, fir bal all Situatioun aus der Rei vun Don-Bosco MiniSpielothek, z. B.: Griesbeck, Josef: Die 50 besten Gruppenspiele, München 2013; Portmann, Rosemarie: Die 50 besten Spiele für mehr Sozialkompetenz, 8. Aufl., München 2013; Stockert, Norbert: Kooperationsspiele, München 2013.

“Das große Buch der 1000 Spiele“

Eng umfangräich Spillsammlung an der 4ter Oplag fir Fräitzäitaktivitéiten, souwéi Kanner- a Jugendarbecht. Hans Hirling: Das große Buch der 1000 Spiele - Für Freizeiten, Kinder- und Jugendarbeit, Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2006

Apps :

“Warte-Spiele-App“

2014 huet d' Bundesfamilienministerium [Däitschland] eng App erausbruecht, déi et erméiglecht de Kanner zu all Moment e passend Spill kënnen ze presentéieren. Des App ass eng digital Spillsammlung fir Kanner am Grondschooualter an ass fir Smartphones an Tablets mat iOS- an Android- Betriebssystemer ze kréien.

Websäiten

<https://spielpaedagogik.wordpress.com/2012/03/30/spiele-gruppen-anleiten-vorstellen-spielleitung-praxisnah/> [Stand: 3.11.2015]

http://www.schulz-von-thun.de/index.php?article_id=71 [Institut für Kommunikation] [2016]

<https://de.wikipedia.org/wiki/Vier-Seiten-Modell> [2016]

www.praxis-jugendarbeit.de [2016]

www.gelaendespiele.ch [2016]

www.spielekiste.de [2016]

www.wikipedia.de [2016]

www.spillkescht.lu [2016]

Verweiser:

Gesetzestext Jeunesse https://www.enfancejeunesse.lu/de/legal_subs/sea

Gesetzestext Agrément Maison Relais respektiv SEA https://www.enfancejeunesse.lu/de/legal_subs/sea

Espace animateur (Site internet : www.animateur.snj.lu)

Broschure: “Non-Formale Bildung im Kinder- und Jugendbereich” [Ministère de la Famille et de l'intégration & Service National de la Jeunesse 2012]

Réglement iwwer déi verschidden Animateursbrevet <http://www.legilux.public.lu/leg/a/archives/2011/0133/a133.pdf#page=3>

Membres de la commission consultative à la formation des animateurs - éditeurs de la série "Dossiers de l'animateur" :

Organisateurs de la formation d'animateur A

Elisabeth-Anne a.s.b.l.
 Service Jeunesse – Ville d'Esch-sur-Alzette
 Ville d'Esch-sur-Alzette - Waldschoul
 Point Information Jeunes Esch/Alzette
 Maison Relais MULTIKULTI
 Service d'Education et d'Accueil Päiperlék
 Schëtter Jugendhaus a.s.b.l.
 Administration communale de Pétange
 Administration communale de Bettembourg
 Maison Relais Préizerdaul
 Centrale des Auberges de Jeunesse
 Luxembourgeoises
 Ville de Differdange- Maisons Relais
 Activités de vacances "Spill a Spaass" -Commune de Steinsel
 Jugendhaus Wooltz a.s.b. l.
 Administration Communale de Hesperange
 Ville de Dudelange-Service Structures d'Accueil
 Croix-Rouge Luxembourgeoise
 Maison Relais de l'administration communale de Roeser
 4motion a.s.b.l.
 Administration communale de Schiffflange
 Jugendhaus Remeleng a.s.b.l.
 Service Jeunesse- Commune de Strassen
 Maison Relais Kehlen
 Commune de Käerjeng
 Maison Relais Bridel
 Maison Relais Schiffflange
 Administration communale de Sanem
 Young Caritas
 Croix-Rouge Luxembourgeoise- "Animateur Copilote am Jugendhaus"
 Maison Relais De Jhangeli Koetschette
 Service national de la Jeunesse-Groupe Animateur
 Maison Relais Mamer
 Commune de Rosport
 Administration Communale de Kayl -
 Maison Relais Kayl

Organisateurs de la formation B/ B et C

CAPEL
 Young Caritas
 Croix-Rouge
 Ecole de musique (UGDA)
 FNEL
 Foyer de la Femme
 Groupe Animateur
 JEC
 Lëtzebuerger Guiden a Scouten
 Lëtzebuerger Jugendpompjeeën
 SdS [Sportswochen Gemeng Lëtzebuerg]
 Service National de la Jeunesse
 Elisabeth-Anne a.s.b.l

Organisateur de la formation d'animateur D

Fonds national de la Recherche Luxembourg
 Forum pour l'emploi a.s.b.l. - Projet Klammschoul
 Young Caritas - Spillmobil
 SNJ - Animateur transfrontalier
 Croix-Rouge Luxembourgeoise -
 Teambuilding a Stressmanagement
 Croix-Rouge Luxembourgeoise -
 Outdoor and cooking
 Maison des Jeunes Schiffflange -
 Aféierung an d'Erliewnispädagogik

Document édité par la commission consultative à la formation des animateurs

Adresse postale
 Boîte postale 707 • L-2017 Luxembourg
 Adresse siège
 138, blvd de la Pétrusse • L-2330 Luxembourg
 Tél.: [+352] 247-86465 Fax: [+352] 46 41 86
 info@snj.lu • www.snj.lu

D'Schlusswuert

**Mir wünsch dir als Animateur grad souvill Spaass,
wei mir bei der Redaktioun vun dësem Dossier haten.**





Ce document
a été élaboré
par :

