

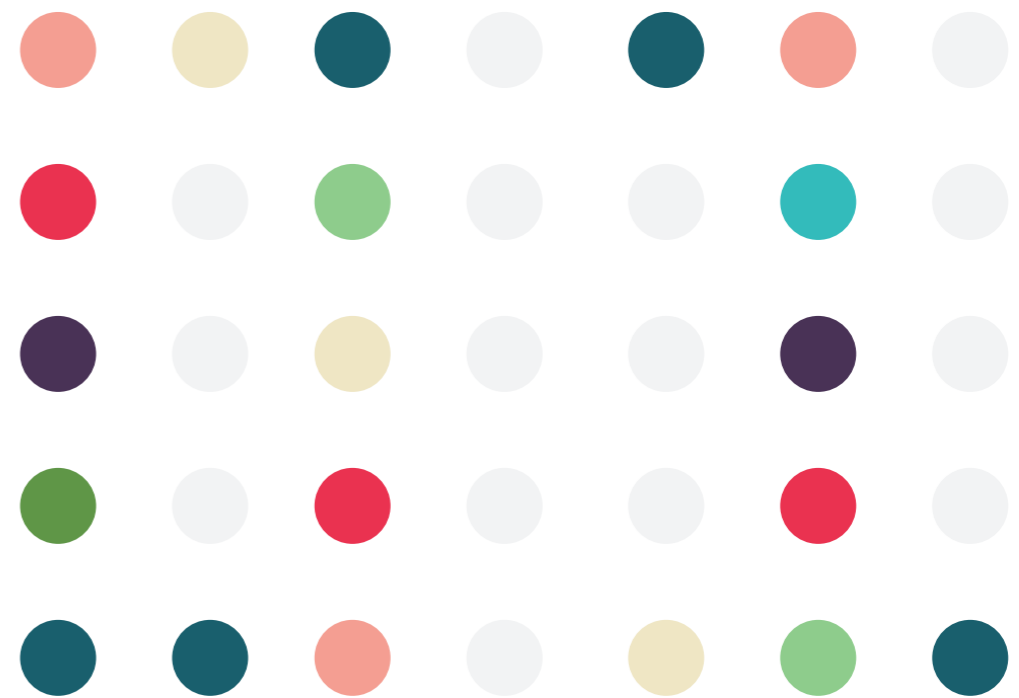
01



Animateur ginn, Animateur sinn

Dossier de l'animateur

Dossier de l'animateur



Publikatiounen vun der Serie „Dossier de l'animateur (DA)“

- | | |
|--|--|
|  01 Animateur ginn, Animateur sinn |  02 Sécherheet |
|  03 Kachen a Brachen |  04 Camp-Kolonie erliewen |
|  05 Integratioun vu Kanner mat enger Behënnerung |  06 Jonker stäerken, Jonker schützen |
|  07 Mir ginn eraus |  08 Spiller am Grupp |
|  09 Bosses et bobos |  10 Wald-Meister |

Hors série :
Lidderhanes
Le dossier du formateur
Reflexes - Carnet de premiers soins

Impressum

Mataarbecht:

Manon Assa [SNJ], Sven Kohnen [CGDIS], Thomas Michels [CGDIS], Martijn de Munnik [Jugendhaus Wootz] Ralf Olinger [EVEA], Andreas Vuori [SNJ]

Den Dossier „Animateur ginn, Animateur sinn“ baséiert op Inhalter vu fréieren Dossieren aus der Serie „Dossier de l'animateur“ [Animateur ginn, Animateur sinn; Dossier de l'animateur A]

Editeur:

Service national de la jeunesse

Adresse postale: L-2926 Luxembourg

Adresse siège

33, Rives de Clausen L-2165 Luxembourg

T: (+352) 247-86455 secretariat@snj.lu www.snj.lu

Grafik a Layout:

Noé Dinis / novastudio

Drock:

Imprimerie REKA

Erscheinungsjoer

2024 [1. Editioun] 500 ex.

Inhaltsverzeichnis

Aleedung	7
1. Animateur ginn	8
1.1 Animateursformatiounen a Brevets d'animateur	8
1.2 Wat ass non-formal Bildung?	11
1.3 Entwécklungsschrëtt vu Kanner a Jugendlechen	14
1.4 Gesellschaftlecht Zesummeliewen	15
1.5 Kannerrechter	16
2. Animateur sinn	19
2.1 Basiskompetenzen	19
2.2 Verantwortung	20
2.3 Virbildfunktoun	21
2.4 Den Animateur an der Ekipp	22
3. Kommunikatioun	23
3.1 Basics	23
3.2 Déi 4 Säite vun enger Noriicht	24
3.3 Gruppendynamik	26
4. Ureegung fir Animateuren	27
4.1 Optrieden	27
4.2 Motivatioun	27
4.3 Ureegung fir de Kontakt mat den Elteren	30
5. Opsichtsflucht, Sécherheet, Preventioun, Hygiene	32
5.1 Allgemeng	32
5.2 Ënnerwee	32
5.3 Owes	32
5.4 Op der Strooss	33
5.5 Beim Feier	34
5.6 An der Schwämm	34
5.7 Gesondheet	35
5.8 Opgepasst	35
5.9 Hygiène	35
5.10 Um Ausfluch	35
6. Bosses et bobos a Verhalenskodex bei Verletzungen	36
6.1 Allgemeng Informatiounen a Recommendatiounen	36
6.2 Verhalenskodex bei Verletzungen	37
7. Literatur	39



Aleedung

D'Dossiers de l'animateur sinn eng Publikatiounsrei fir Animateuren, bei där all Dossier ee spezifesch Schwéierpunkt huet, dee mat der Animatioun vu Kanner a Jugendlechen zesummenhänkt. Den Term "Animateur" ass als Sammelbegrëff fir all Engagementsform ze verstoen, déi mam Encadrement vu Kanner a Jugendlechen a mat der Animatioun vu Gruppen am Fräizäitberäich a Verbindung steet.¹ D' Dossiers de l'animateur riichten sech nieft Animateuren och un Aide-Techniquen, Monitricen a Moniteurs, Cheftainen a Cheffen, an natierlech u jiddereen, deen sech dofir interesséiert.

Den Dossier "Animateur ginn, Animateur sinn" setzt sech aus zwee Deeler zesummen. Am éischte Kapitel gëtt erkläert, wat ee maache muss, fir Animateur ze ginn a wéi eng Animateursformatiounen zu Lëtzebuerg ugebuede ginn. Alles wat een um Ufank wësse muss, kritt een op enger Formatioun bäibruucht. Déi verschidde Formatiounen, déi zu de Brevets Animateur A bis F féieren, ginn hei virgestallt. Am zweeten Deel vum Dossier, dem "Animateur sinn", gëtt e Lien tëscht dem Wëssen aus de Formatiounen an der praktescher Realitéit vum Animateur hiergestallt. Zu dësem Zweck goufe vill praktesch Tipps an Hëllefstellungen zesummegebroen, wéi een sech als Animateur op d'Aktivitéit virbereeden, mat enger Ekipp gutt zesummeschaffen, säi Grupp motivéieren an uleeden, en Austausch mat Eltere plange kann an op wat alles bei Aktivitéiten a punkto Sécherheet opzepassen ass.

En Animateur huet awer net nëmme gutt virbereet ze sinn, mee soll säin Engagement aktiv liewen. Wat et bedeit Animateur ze sinn, léiert een andeems een sech reegelméisseg engagéiert. Heibäi kann ee vill praktesch Erfarunge sammelen, léiere mat aneren zesummeschaffen a verschidden Animatiounstechniken am Émgang mat Jonken ausprobéieren.

De Benevolat an d'Encadrement vu Jonken op Vakanzenaktivitéiten huet schonns eng laang Traditioun. Sätdeem déi éischt Animateursformatiounen ugebuede goufen, huet de Secteur staark evoluéiert an et si vill nei Ubidder vu Formatiounen, Campen a Kolonië bäikomm. Fir d'Institutiounen an d'Organisatiounen an hirer Aarbecht ze ënnerstëtzen, gouf eng Kommissioun an d'Liewe geruff. An dëser Commission consultative des formations d'animateur ass all Ubidder vun enger zu Lëtzebuerg unerkannter Animateursformatioun vertraueden. D'Kommissioun ass dofir zoustänneg, d'Inhalter an d'Konditiounen vun de verschiddenen Animateursformatiounen hei zu Lëtzebuerg ze koordinéieren, mee awer och pedagogesch Hëllefsmëttel auszeschaffen, fir den Animateuren eng Upak an hirer Praxis ze ginn. D'Publikatiounsrei vun den Dossiers de l'animateur entsteet esou an Zesummenaarbecht vum Service national de la jeunesse mat ville verschiddenen Organisatiounen.

D'Membere vun der Kommissioun wënschen dir eng flott Lektür, vill Spaass bei denge Formatiounen a ganz vill Erfëllung an dengem Engagement.

¹ Opgrond vum Jugendgesetz a Grënn vu besserer Liesbarkeet gouf sech fir déi männlech Form "Animateur" entscheet. Den Text gouf probéiert méiglech neutral ze halen, fir dass all Gender sech ugesprach fillt.

1. Animateur ginn

1.1 Animateursformatiounen a Brevets d'animateur

D'Haaptaufgab vum Animateur ass den Encadrement vu Kanner a Jugendlecher op Aktivitéiten am Fräizäitberäich. Dës Animatiounsaarbecht ass generell eng Zesummenaarbecht vun enger Animateursekipp, déi fir d'Ëmsetzung vun den Aktivitéiten zoustänneg ass. Op de Formatioune léiert een, wéi ee virun engem Grupp optrëtt, e Spill encadréiert, e Grupp vu Jonken (Kanner a Jugendlecher) uleet, Aktivitéite mat aneren zesumme virbereet a wat soss nach alles zur Roll vum Animateur gehéiert.



Aktuell gi sechs ënnerschiddlech Animateursformatiounen ugebueden, déi zu engem Brevet d'animateur A, B, C, D, E, oder F féieren. Den Inhalt an d'Dauer vun de verschiddene Formatioune sinn am Jugendgesetz² festgehalen an ännere mat den Ufuerderungen an der Responsabilitéit, déi d'Engagement mat sech bréngt. Prinzipiell kann ee soen, dass wat de Buschtaf méi héich ass, wat d'Responsabilitéit vum Animateur méi grouss ass.

All Animateursformatioun setzt sech aus zwee Voleten zesummen, engem theoreteschen an engem prakteschen. Dat, wat an der Theorie geléiert gouf, soll während engem praktesche Stage ëmgesat a geübt ginn. Dowéinst ass et unzeroden, den theoreteschen Deel vun der Formatioun virun der Praxis ofzeschléissen.

Hei gëtt erkläert, wéi déi eenzel Formatiounen opgebaut sinn a wat s du matbréngen muss, fir deelzehuelen:

Brevet d'animateur A:

Aide-Animateur/Moniteur vu Vakanzenaktivitéiten

- mindestens 50 Stonne Formatioun, bestoend aus engem theoreteschen an engem prakteschen Deel
- mindestens 15 Joer hunn

Beispill vum Service national de la jeunesse:

- 25 Stonnen Theorie (Basis-Formatioun, Formatiounsweekend "Animateur A")
- 25 Stonne praktesche Stage an enger SEA/Maison relais, an engem Jugendhaus oder enger Vakanzenaktivitéit vun der Gemeng

Brevet d'animateur B:

Aide-Animateur op Campen a Kolonien

- mindestens 150 Stonne Formatioun (dovunner op d'mannst 75 Stonnen Theorie):
- mindestens 16 Joer hunn
- Speziell Konditioune fir Animateure beim Service national de la jeunesse:
- en Éischt-Hëllef-Cours vu 16 Stonnen ofgeschloss hunn (Brevet premier secours)
- ab 18 Joer ass en eidele Casier n°5 virzeleeën

Beispill vum Service national de la jeunesse:

- 100 Stonnen Theorie (Basisformatioun, Formatiounswoch Brevet B, 2 Formatiounsweekender)
- 50 Stonne praktesche Stage op enger Kolonie, engem Camp oder an enger SEA/Maison relais, an engem Jugendhaus oder enger Vakanzenaktivitéit vun der Gemeng ouni lwwernuechtungen



Brevet d'animateur C:

Animateur op Campen a Kolonien

- 150 Stonne Formatioun (dovunner mindestens 75 Stonnen Theorie)
- de Brevet B hunn
- mindestens 17 Joer hunn

Speziell Konditioune beim Service national de la jeunesse:

- en Éischt-Hëllef-Cours vu 16 Stonnen ofgeschloss hunn (Brevet premier secours)
- ab 18 Joer ass en eidele Casier n°5 virzeleeën

Beispill vum Service national de la jeunesse:

- 90 Stonnen Theorie (Formatiounswoch Brevet C, 3 Formatiounsweekender)
- 60 Stonne praktesche Stage op enger Kolonie, engem Camp oder an enger SEA/Maison relais, an engem Jugendhaus oder enger Vakanzenaktivitéit vun der Gemeng ouni lwwernuechtungen

Brevet d'animateur D:

spezialiséierten Animateur

- mindestens 25h Formatioun, bestoend aus Theorie a Praxis
- de Brevet C hunn
- mindestens 18 Joer hunn

Beispill vum Service national de la jeunesse :

- un der Formatiounswoch "Formation transfrontalière" deelhuele, déi an Zesummenaarbecht mat der EVEA ugebuede gëtt

N.B. D'Formatioun zum Brevet d'Animateur D ass net mat der zum Animateur spécialisé ze verwiesselen. En Animateur spécialisé betreit pedagogesch Aktivitéiten an de Jugendzentre vum SNJ. D'Konditioune fir Animateur spécialisé ze ginn, sinn, dass een 18 Joer huet, en eidele Casier Nr.5 huet a Lëtzebuerger verstee a schwätzt. Weider Informatiounen op:



← erliewen.snj.lu

² De règlement grand-ducal du 22 juin 2011 modifiant le règlement grand-ducal du 9 janvier 2009 sur la Jeunesse définiert d'Konditioune, déi fir e Brevet erfuerderlech sinn an ënnert deenen d'Animateursformatiounen ofgehalen dierfe ginn

Brevet d'animateur E:

Campchef

- mindestens 25 Stonne Formatioun, bestoend aus Theorie a Praxis
- de Brevet C hunn
- mindestens 18 Joer hunn

Speziell Konditioune beim Service national de la jeunesse:

- en Éischt-Hëllef-Cours vu 16 Stonnen ofgeschloss hunn [Brevet premier secours]
- ab 18 Joer ass en eidele Casier n°5 virzeleeën

Beispill vum Service national de la jeunesse:

- 8 Stonnen Theorie (un der Formatioun "Wéi organiséieren ech eng Kolonie?" deelhuefen)
- 17 Stonne praktesche Stage (Co-Responsabele vun enger Kolonie / engem Camp sinn)



Brevet d'animateur F:

Formateur

- mindestens 25h Formatioun (Theorie + Praxis)
- de Brevet C hunn (oder ee vun de folgenden Diplomer oder en Equivalent besëtzen: Educateur gradué/diplomé, Pédagog, Enseignant oder Psycholog)
- mindestens 18 Joer hunn

Speziell Konditioune beim Service national de la jeunesse:

- en Éischt-Hëllef-Cours vu 16 Stonnen ofgeschloss hunn [Brevet premier secours]
- ab 18 Joer ass en eidele Casier n°5 virzeleeën

Beispill vum Service national de la jeunesse:

- un der Formatioun "Formation des formateurs" deelhuefen
- 17 Stonne praktesche Stage (Co-Formateur bei enger Animateursformatioun sinn)

Nodeems du déi erfuerderlech Formatiounsstonne gelescht hues, gëss du déi néideg Dokumenter, bei der Organisatioun, déi d'Formatioun ugebueden huet, of. Dono kriss du d'äi Brevet d'animateur A, B, C, D, E oder F op der Remise des brevets. De Brevet d'animateur ass e landeswäit uerkannte Certificat, mat deem s du dech bei villen Organisatiounen als Animateur engagéiere kanns. Esouguer am Ausland ass de Brevet d'animateur uerkannt.

Weider Informatiounen zu den Organisatiounen, den Animateursformatiounen an de Brevete fënns du hei op animateur.lu



← animateur.lu

1.2. Wat ass non-formal Bildung?

Bildungsprinzipien

Animatiounsaarbecht ass non-formal Bildungsarbecht. Ënnert non-formaler Bildung am Kanner- a Jugendberäich ass all Form vun Aarbecht mat Jonken ze verstoen, déi am ausserschoulesche Kontext mat engem edukativen Zil stattfénnt. Déi non-formal Bildungsarbecht gehéiert zum pedagogeschen Alldag vu ganz ville Strukturen, déi Kanner betreien (Crêchen, Maisons Relais, Dageselteren, asw.) oder an der Jugendarbecht tätég sinn (Jugendhaiser, Jugendorganisatiounen, Veräiner, asw.). Si notzen Aktivitéiten, Experimenter, Gruppenaarbechten a Projete fir op eng spilleresch Aart a Weis Entwécklungs- a Léierprozesser bei de Kanner a Jugendlechen unzereegen. Zil vun dësen non-formalen Aktivitéiten ass d'Förderung vun der perséinlecher Weiderentwécklung an dem Opbau vu Wëssen a Kompetenz bei de Kanner a Jugendlechen.

Déi non-formal Bildung baséiert op 5 Bildungsprinzipien, déi d'Basis duerstellen op deenen d'non-formal Bildung opbaut:

- Individualiséierung an Differenzéierung: All Jonken ass eenzegearteg, wat seng Perséinlechkeet, seng Kompetenzen a säin Entwécklungstand ubelaangt. Dowéinst muss differenzéiert op deene Jonken hir individuell Besoien agaange ginn
- Diversitéit: Verschiddenheet vun all Jonke gëtt uerkannt an Ënnerscheeder positiv gesinn
- Inklusioun: Jidderee gehéiert dozou a kritt d'Méiglechkeet un den Aktivitéiten deelzuehuelen
- Méisproochegkeet: Jiddereen huet d'Recht sech an der Sprooch ze verstännegen, an der en sech am wuelste fillt, soulaang doduerch keng Ausgrenzung stattfénnt
- Kannerrechter: All Kand huet d'Recht gläich behandelt ze ginn an dass op seng Meenung gelauschtert gëtt (Weideres zu Kannerrechter och am Kapitel 1.5).

Ënnerscheeder zu anere Bildungsformen

Et ginn aktuell 3 Bildungsformen ënnerscheet: déi formal, non-formal an informell Bildung (vgl. Tabell). Déi non-formal Bildung ass, wat den Encadrement vu Kanner a Jugendleche betrëfft, duerch eng Rei spezifesch Mierkmoler charakteriséiert. Unhand vun dëse Mierkmoler loossen sech Ënnerscheeder zu anere Bildungsformen erkennen:

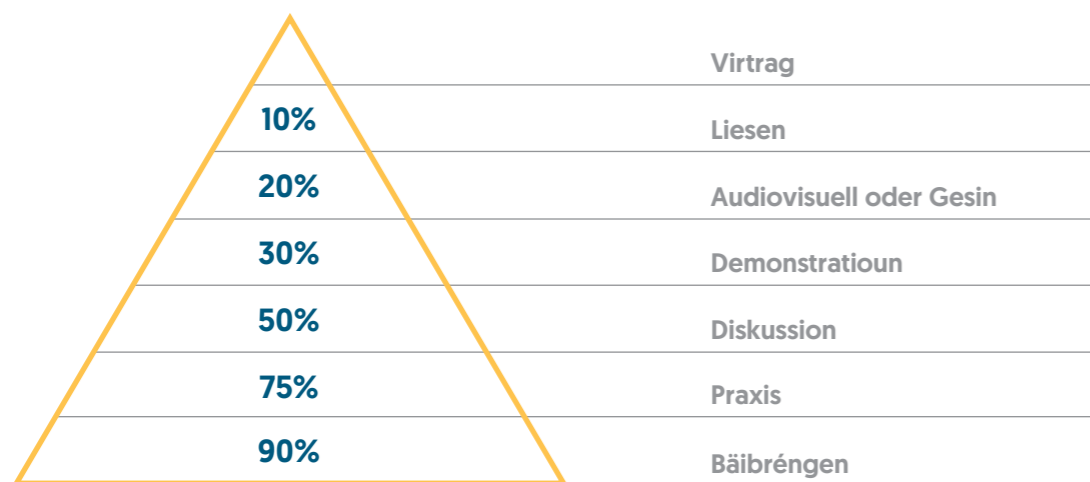
- Fräiwëllegkeet: Déi Jonk kënnen selwer decidéieren, ob si un den Aktivitéiten deelhuele wëllen oder net
- Oppenheet: Et besteet Oppenheet vis-à-vis vun Iddien an dem Interessie vun de Jonken, mee och par Rapport vun der Zesummenaarbecht mat anere/n Leit oder Organisatiounen
- Participatioun: Déi Jonk gi gefrot an dierfe matbestëmmen. Si ginn encouragéiert selwer Virschléi ze maachen an ëmzesetzen
- Orientéierung un der Persoun (dem Jonken): D'Aktivitéite riichte sech un den individuelle Bedierfnesser vun de Jonken an droen zu hirer Perséinlechkeetsentwécklung bäi
- Entdeckend Léieren: Déi Jonk entdecken hir Ëmwelt mat all hire Sënner a kënnen hir eege praktesch Erfarunge maachen (Learning by doing)
- Prozessorientéierung: Wat geléiert gëtt a wéi séier, ass net virginn. D'Léierprozesser orientéiere sech un den aktuelle Situatioune vun de Jonken an erginn sech aus der Ausernanersetzung mat hirer Ëmwelt. Et gëtt keng virgeschriwwer Léiermethod mee d'Aart a Weis, wéi geschafft gëtt, gëtt flexibel der Situatioun an de Besoien vun de Jonken ugepasst
- Partnerschaftlecht Léieren: Et gëtt am Austausch matenee geléiert, wouduerch ee vun deem anere léiert. Zesummenaarbechten an der Grupp an de reegelméissegem Austausch ginn aktiv gefërdert
- Bezéiung an Dialog: Den Animateur ass eng zentral Bezugspersoun vun de Jonken a schafft e sécher a vertrauensvollt Klima, an deem Léierprozesser entstoe kënnen
- Autonomie a Selbstwierksamkeet: D'Selbststännegkeet an eege Kompetenz ginn unhand vu vilfältigen Aktivitéite gefërdert.

	Schoulesche Kontext	Ausserschoulesche Kontext	Private Kontext
Formaliséiert Aktivitéiten	- Schoulcours - Virlesung op der Uni	- Berufflech Weiterbildung - Formatiounen - Museksschoul - Sporttraining	
Deel - Formaliséiert Aktivitéiten	- Schoulprojetsaarbecht - Schoulsozialaarbecht - Schoulrees	- Projetsaarbecht Maison relais / Jugendhaus - Trainingstonn am Veräin - Mataarbecht an der Organisatioun / am Veräin	- Hausaufgabenhëllef vun den Elteren - Muséevisite
Net Formaliséiert Aktivitéiten	- Frëndschaften an der Schoul - Spillen am Schoulhaff	- Frëndschaften am Veräin / Verband	- Gespréicher mat den Elteren - Hobby - Spilleresch Aktivitéiten

● formal Bildung ● non-formal Bildung ● informell Bildung

Léierpyramid

“Spillen a Léiere sinn als vuneneen ontrennbar Prozesser unzegesinn”. Kanner a Jugendlecher léieren, andeems si Verschiddenes ausprobéieren dierfen. Den Austausch vu Wëssen a Kompetenzen ass dobäi am Vierdergrond, et ass e praktescht Léiere mateneen a vuneneen. Dëst Zesummespill féiert dozou, dass d'Léiereffekter an der non-formaler Bildung oft immens grouss sinn, wéi och an der Léierpyramid duergestallt ass.



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.

Weider Publikatiounen zur non-formaler Bildung

Am Cadre de référence national³ sinn all déi grondleeënd pedagogesch Zilsetzungen* an d'Prinzipien vun der non-formaler Bildung festgehalen. D'Prinzipie an d'Mierkmoler vun der non-formaler Bildung ginn hei am éischte Kapitel méi ausféierlech erkläert a wéi mir de Jonke gesinn (Bild vum Kand/Jonken). An deenen anere Kapitele ginn déi eenzel Aspekter vu Jonke belicht, déi fréi Kandheet, d'Schoulkandalter an de Jugendalter. De Bildungsrahmenplan, wéi d'Dokument och genannt gëtt, ass säit 2016 am Jugendgesetz⁴ verankert a gëtt der non-formaler Bildungsarbecht vum Kanner- a Jugendsecteur a Lëtzebuerg hire gesetzleche Kader.



← Cadre de référence



← De Jonken op senge Weeër begleeten

Eng weider Ressource, déi dem Jugendsecteur zur Verfügung steet, ass d'Leitbild vun der Jugendarbecht mam Titel “De Jonken op senge Weeër begleeten”. Op dësem Bild ass e Jugendlechen/jonken Erwuessenen op sengem Wee an der Gesellschaft duergestallt. De Jonke kann op senger Rees op eng ganz Rei Strukturen aus der Jugendarbecht zeréckgräifen. Déi eenzel Jugendservicer a Jugendorganisatioune stelle wichteg Bezugspersonen a sengem Liewen duer a stinn him bei der Léisung vun ënnerschiddleche Problemer zur Säit.

Bei Campen a Kolonien, sinn d'Animateuren d'Hauptbezugspersone vun de Jonken. Den Animateur begleet déi Jonk, andeems en hinnen e Virbild ass an ënnerstëtzt si duerch ofwiesslungsräich Aktivitéiten doranner, sech zu autonomen, responsablen, kriteschen, kreativen a solidaresche Mënschen ze entwéckelen, déi sech wuel a hirer Haut fillen.

DE JONKEN OP SENGE WEEËR BEGLEEDEN

Ech fülle mech wuel a menger Haut
Ech sinn autonom
Ech handele responsabel
Ech si kritesch
Ech si kreativ
Ech si solidaresch

INTERESSEN & STÄERKTEN

Ech bringe vill mat
Ech hu vill Mëgkechteeren
Ech si méi Wee

BEZÛNGEN & WUNNEN

Ech fannen méin eigene Wee, wann
ech mech informéiere kann
ech hales entdecken an ausprobéiere kann
ech fir mech selwer entscheede kann
ech mech abréngen kann
ech Verantwortung ierwehuele kann
ech Gläichtralger an Erwuessener hunn, déi mir zur Säit stinn

LIEWENSSTIL & GESONDHEIT

FRAIZAIT & ENGAGEMENTER

WAERTER & IDEALER

AUSBILDUNG & BERUFF

Déi Jonk entdecken a festegen hir Perséinlechkeet a sichen hir Plaz an der Gesellschaft. Dofir mussen si a verschidde Beräicher duerch Informatioun, Berodung, Austausch an Ausprobéieren hirer eigene Wee fannen.

Si fänken dobäi net ganz vu vir un a bréngen scho vill mat: Kompetenzen, Interessen, Wëssen, Erfarungen a Bezüngen. Fir weiderzükomme brauchen si och Bezugspersonen, déi hinnen op Aenhéicht begléien an, zur Säit stinn.

Jonker begleeten heescht, op hir Interessen a Besoinen anzugeen, hinnen nei Méiglechkeeten ze weisen, hinnen villféideg Erfarungen ze erméiglechen a si fir sech selwer entscheeden ze loossen. D'Liewe bitt vill Weeër, déi ee goe kann. An der Jugend-

arbecht gëtt et net ee bestëmmten Zil, dat muss erreicht ginn. Et geet drëm, déi Jonk dran ze ënnerstëtzen, autonom, responsabel, kritesch, kreativ a solidaresch Mënschen ze ginn, déi sech wuel an hirer Haut fillen.

Service national de la jeunesse

³ Nationaler Rahmenplan zur non-formalen Bildung im Kindes- und Jugendalter.

⁴ Loi du 24 avril 2016 portant modification de la loi modifiée du 4 juillet 2008 sur la jeunesse

1.3 Entwicklungsschrëtt vu Kanner a Jugendlechen

Op den Aktivitéiten ass den Animateur ënner anerem dofir zoustänneg déi Jonk bei hirer perséinlecher Entwécklung ze ënnerstëtzen. D'Entwécklung vum Kand zum Erwuessenen ass dobäi als liewenslaange Prozess unzegesinn. Mat all Decisioun, déi een a sengem Liewen trëfft, gëtt dëse Prozess beaflosst. All Mënsch besëtzt ënnerschiddlech Begabungen, Fäegkeeten a Kompetenzen - jidderee stéisst awer och u seng Limitten, mécht Feeler a muss léieren domat ëmzegoen, dass säin eegene Kierper seng Grenzen huet.

Kanner entwéckele scho ganz fréi eng Perséinlechkeet, déi hiert Verhale steiert. An dësem Kontext kann een och vun hirer eegener Identitéit schwätzen, och wann se nach net ganz ausgeräift ass. Kanner hu scho fréi kloer Virstellungen dovunner, wat si gutt oder schlecht kënnen, wat si gärén oder net gärén hunn an och maachen oder net maache wëllen. Leider sinn dës Virstellungen net ëmmer ganz realistesch, wat zu Selbstwertschätzung féiere kann. Am Jugendalter kënnt oft risikoräicht Verhalen an eng Tendenz, Grenzen auszeprobéieren, mat derbäi. Een Deel vun der Identitéit ass och déi sozial Identitéit, déi sech duerch verschidde Gruppen definéiert, deenen een sech zougehéiereg fillt (Famill, Frënn, Veräin, asw.). Den Animateur sollt sech bewusst sinn, dass et verschiddene Kanner a Jugendleche méi schwéier wéi anere fält, sech (neie) Gruppen unzeschléissen. Si brauchen alt mol e kleng Stups an déi richteg Richtung, deen hinnen hëllef, sech besser ze integrieren.



Ofhängeg vum Alter, loosse sech Ënnerscheeder am Gruppverhalen erkennen. Kanner sinn opgrond vun hirem grouse Virwëtz méi einfach wéi Jugendlecher fir verschidde Spiller an Aktivitéiten ze begeeschteren. Mat Geschichten a passender Verkleedung loosse sech Kanner gäré matrappen. Bei Jugendlechen ass d'Dynamik e bëssen eng aner, wou méi Verständnis fir déi perséinlech Situatioun oder Prioritéite gefuerdert gëtt. Ënner anerem ass en Ënnerschied zu Kanner doranner ze erkennen, dass sech Jugendlecher vergläichsweis méi no anere Memberen aus hirem Grupp wéi no hiren eegenen Interessie riichten.

Et gi verschidde Méiglechkeeten, fir un dës Virstellungen a Routinnen, déi sech iwwert Joren opgebaut hunn, unzknäppen. Eng Approche läit doranner, fir bei de Kanner a Jugendlechen d'Loscht um Spillen an dem Entdecken ze aktivéieren. D'Spiller ass en natierleche Prozess, deen all Mënsch ugebuer ass an deen eis erlaabt, ze léieren. Beim Spille ginn onbewusst allméiglech Wierkstoffe am Kierper ausgeschott; den Dopamin, deen och als "Gléckshormon" bekannt ass, gëtt beim Léieren als dee Wichtigsten ugesinn. Beim Spille kann een Emotiounen ausdrécken, nei Rollen a Verhalensweisen ausprobéieren, sech beweegen, seng kierperlech a psychesch Grenzen testen, ... mee och nei Frëndschafte knäppen. En Animateur brauch dofir engersäits e grouse Repertoire u Spiller an aneren Aktivitéiten, déi e villsäiteg a flexibel, dobannen oder dobaussen, asetze kann, mee anerersäits och d'Fäegkeet, anerer ze motivéieren. Op d'Theeme Gruppendynamik a Motivatioun gëtt an de Kapitele 4 respektiv 5 am Detail agaangen.

1.4 Gesellschaftlecht Zesummeliewen

D'Gesellschaft, an där mir liewen, setzt sech aus ganz villen ënnerschiddleche Kulturen zesummen, déi sech iwwert Joerzëngten, souguer Joerhonnerten, matenee vermëscht hunn. All Mënsch ass gläich, mee och verschidden: Laut der allgemenger Deklaratioun vun de Mënschrechter⁵ ass all Mënsch gläich viru Gesetz an huet ouni Ënnerschied Usproch op gläiche Schutz duerch d'Gesetz. Op der anerer Säit huet jiddereen seng eege Biografie, déi duerch seng perséinlech Liewenserfahrungen an ënnerschiddlech kulturell a familiär Liewensëmstänn gepräagt ass. An de Sozialwëssenschafte gi vill Eegenschaften ënnerscheet, déi engem erlaben, dës Diversitéit tëscht Mënschen auszudrücken an ze ënnersichen:

- D'Originn
- D'Sprooch an d'Nationalitéit
- Dat biologesch a soziaalt Geschlecht
- Déi sexuell Orientéierung
- D'Hautfaarf
- D'Relioun an de Glawen
- De soziale Status
- Déi kierperlech a geeschteg Fäegkeeten
- asw.

De Mënsch huet oft d'Tendenz, sech Gruppen unzeschléissen, déi him änlech sinn. Gemeinsamkeeten empfinden een als sympathesch, bei Ënnerscheeder bleift een éischter op Distanz. Fir Jonker zu enger Grupp zesummenzebréngen, kann et hëllef, fir Aktivitéiten unzebidden, déi hir Gemeinsamkeeten an de Vierdergrond stellen. Sou kann een zum Beispill Spiller oder Aktivitéite proposéieren, bei deenen si als Ekipp zesummeschaffe mussen, fir dat gemeinsaamt Zil ze errechen. Den Teambuilding an de Kader, deen den Animateur ronderëm d'Aktivitéit schaaft, spillen oft eng wichteg Roll dobäi, fir dass Erleefnesser an der Grupp entstoe kënnen.

Bei Aktivitéite kann et awer och virkommen, dass Jonker ganz anescht wéi erwaart op verschidden Aussoe reagéieren. Dëst ka ganz ënnerschiddlech Ursachen hunn. Fir dem Animateur dobäi ze hëllef, fir professionell a sensibel op sou Situatiounen ze reagéieren, ginn et hei e puer allgemeng Verhalensreegelen:

- Selbstreflexioun an Oppenheet Neies bäizeléieren, sinn eng wichteg Grondastellung: Dozou gehéiert d'Bereitschaft, seng perséinlech Meenungen an Iwwerzeugungen (z.B. Virurteeler) ze iwwerdenken a sech eege Feeler anzegestoen. Keen ass allwëssend.
- Fir e Grupp Verantwortung ze iwwerhuelen, bedeit net, dass een op all Fro eng Äntwert muss hunn oder bei all Problem eng Léisung muss kënnen ginn. Op kee Fall sollt den Animateur d'Roll vun den Elteren, enger Léierpersoun, engem Therapeut, asw. iwwerhuelen. Et ass wichteg, sech sengen Grenze bewusst ze sinn a sech net ze iwwerschätzen oder ze verstellen.
- Gefiller vun anere sinn ze akzeptéieren an se sollen eescht geholl ginn. Et ass wichteg, sech bewusst ze sinn, dass all Mënsch d'Recht huet, säi Liewen no sengen eegene Virstellungen ze gestalten.
- Et brauch ee Gedold an Zäit, fir aneren seng eegen Usichten ze erklären, mee awer och fir aneren nozelauschten an hire Point de vue besser ze verstoen.
- Wann den Animateur sollt mierken, dass e Jonke mat enger Situatioun iwwerfuert ass, ass et vu Virdeel, dëst oppen unzeschwätzen an Alternativen ze proposéieren (z.B. andeems de Jonke d'Aktivitéit ofbrécht an un enger anerer deelhëlt).
- Virbild sinn (méi heizou am Kapitel 2.3 Virbildfunktoun).

1.5 Kannerrechter

Nieft der allgemenger Deklaratioun vun de Mënscherechter ass d'Kannerrechtskonventioun e bedeitende Meilestee fir déi Vereent Natiounen (UNO). D'Kannerrechtskonventioun⁵ gouf 1989 vu ville Länner ratifizéiert, wat bedeit, dass e Land sech als Natioun dozou verpflichtet hunn, dofir ze suergen, dass all Kand an all Jugendlechen ënner 18 Joer vun nämmechte Rechter a Fräiheete profitéiere kann. Och Lëtzebuerg huet sech dozou engagéiert, fir d'Grondrechter vu senger Jonken anzehalen. Den Accord bréngt mat sech, dass all Organisatioun a Service, déi Fräizäitaktivitéite fir Jonker op lëtzebuergeschem Terrain ubitt, hir Aktivitéiten un de Kannerrechter ze orientéieren huet. Et bedeit awer och, dass wann eng Aktivitéit am Ausland organiséiert gëtt, d'Gesetzer vum jeeweilige Gaaschtland gëllen, iwwert déi sech den Organisateur am Virfeld ze informéieren huet. Fir de Kanner a Jugendlechen ze erlaben, hir Rechter besser ze verstoen, goufen se op verschidde Sproochen iwwersat. Déi lëtzebuergesch Versioun, wéi se hei drënner duergestallt gëtt, gouf vum Okaju, dem Ombudsman fir Kanner a Jugendlecher, ausgeschafft.

Obwuel säit der Konventioun scho Villes gelescht gouf, ass et awer weiderhi keng Selbstverständlechkeet, dass Jonker hir Rechter kennen. Leider ass et et net domat gedoen, dass Jonker wëssen, dass si Rechter hunn, mee si musse verstoen, wéini si hir seng Rechter afuerderen dierfen a léieren, wou hir Rechter ophalen an hir Flichten ufänken. Well dat bedeit et e mündege Bierger an enger demokratescher Gesellschaft ze sinn.

Wéi an dësem Kapitel gewise gouf, geet et an der non-formaler Bildung dorëms, d'Entwécklung vun der Perséinlechkeet vu Jonken ze fërderen. Als Acteur vun der non-formaler Bildung kënnt dem Animateur d'Roll zou, de Jonken hir d'Rechter bewosst ze maachen, op hir Froen ze äntweren an an hinnen dobäi ze hëllefen, hir Rechter auszeliwwen. D'Kannerrechter sinn awer universell a loossen sech op ganz vill Beräicher uwenden. Prinzipiell kann ee Kannerrechter an dräi grouss Kategorien ënnerdeelen: Schutzrechter, Fërderrechter a Participatiounsrechter. Vereinfacht ausgedréckt, fuerderen d'Kannerrechter Follgendes vun engem Animateur op den Aktivitéiten:

- D'Schutzrechter maachen dem Animateur bewosst, Verantwortung fir säi Grupp ze iwwerhuelen an dofir ze suergen, déi Jonk zu all Moment viru Geforen ze schützen.
- D'Fërderrechter wëlle sécherstellen, dass d'Aktivitéiten sech um Interessi vun de Jonken orientéieren an all Jonken d'Méiglechkeet huet, sech perséinlech weiderzuentwéckelen.
- Participatiounsrechter fuerderen, dass Jonker aktiv un den Aktivitéiten deelhuele kënnen. Dat heescht, dass si d'Recht hunn, nogelauschert ze kréien, hir Meenung auszudrécken a sech anzubringen.

Wichtig Umierkung: Dëst Kapitel iwwer Kannerrechter ass just en Iwwerbléck a soll dir als Ureegung déngen. Praxisbeispiller, wéi s du Aktivitéiten op Campen a Kolonien "kannergerecht" gestalte kanns, fënns du zum Beispill am Dossier de l'animateur 4: Camp-Kolonie erliewen. Zousätzlech kanns du dir zesumme mat denger Organisatioun Gedanke maachen, wéi dës Kannerrechter an der Praxis ëmzesetze sinn oder och mat engem anere Service zesummenzeschaffen. Et gi vilfältig Méiglechkeete fir Jonker méi an d'Aktivitéiten anzebeziehen, dëst fir besser op hir Iddien a Besoinen anzegoen.

Weiderféierend Informatiounen a Beispiller zu Kannerrechter an der non-formaler Bildung fënns du och an der Publikatioun "Die Kinderrechte in der non-formalen Bildung"⁶ oder andeem s du Kontakt mam Okaju ophëls.



1 -18 DEFINITIOUN "KAND"	2 KENG DISKRIMINÉIERUNG	3 WUEL VUM KAND	4 VERWIERKLECHUNG VUN DE KANNERRECHTER	5 ROLL VUN DER FAMILL	6 LIEWEN, IWWERLIEWEN AN ENTWÉCKLUNG	7 NUMM AN NATIONALITÉIT
8 IDENTITÉIT	9 ERHALE VUN DER EENHEET VUN DER FAMILL	10 KONTAKT MAT DEN ELTEREN AM AUSLAND	11 SCHUTZ VIRUN ENTFERIUNG	12 RESPEKT VIRUM KAND Senger MEENUNG	13 FRÄIEN AUSTAUSCH VUN IDDIEN	14 GEDANKEN- A RELIOUNSFREIHEET
15 GRUPPE GRËNNEN A BÄITRIEDEN	16 SCHUTZ VUN DER PRIVATSPHÄR	17 ZOUANG ZU INFORMATIOUNEN	18 VERANTWORTUNG VUN DEN ELTEREN	19 SCHUTZ VIRU GEWALT	20 KANNER OUNI FAMILL	21 ADOPTÉIERT KANNER
22 FLÜCHTLINGS-KANNER	23 KANNER MAT ENGER BEHËNNERUNG	24 GESONDHEET, WAASSER, ERNÄRUNG, ËMWELT	25 IWWERPRÉIWE VUM PLACEMENT VUM KAND	26 STAATLECH HËLLEF	27 IESSEN, KLEEDUNG A SÉCHERT DOHEEM	28 ZOUANG ZUR BILDUNG
29 EDUCATIOUNSZILER	30 ËNNERSCHIDDELECH KULTUR, SPROOCH A RELIOUN	31 ERHUELUNG, SPILL, KULTUR A KONSCHT	32 SCHUTZ VIRU GEFÉIERLECHER AARBECHT	33 SCHUTZ VIRUN DROGEN	34 SCHUTZ VIRU SEXUELLER GEWALT	35 PRÄVENTIOUN VU KANNERVERKAF AN -HANDEL
36 SCHUTZ VIRUN AUSBEUTUNG	37 KANNER AN HAFT	38 SCHUTZ A KRICHSZÄITEN	39 GESOND GINN A REINTEGRATIOUN	40 VERSTOUSS GÉINT D'GESETZ	41 UWENDUNG VUM BESCHTMEIGLECHE GESETZ	42 BEKANNTMAACHE VUN DE RECHTER VUM KAND
43-54 FONCTIONNEMENT VUN DER KONVENTIOUN	KONVENTIOUN IWWER D'RECHTER VUM KAND					

⁵ Convention relative aux droits de l'enfant (UNO, 1989).

⁶ Kinderrechte in der non-formalen Bildung [Service national de la jeunesse, 2022].

<https://www.unicef.lu/site-root/wp-content/uploads/2023/08/Kinderrechte-Poster-ab-6-Jahren-LU-1.pdf>



2. Animateur sinn

2.1 Basiskompetenzen

Firwat lount et sech Animateur ze ginn a wat muss du dofir kënnen?

D'Motivatioun a vill Spaass un der Aarbecht mat de Kanner a Jugendleche steet bei deene meeschten Animateuren am Vierdergrond. Donieft kriss du natierlech berufflech Erfahrung, léiers an engem Team ze schaffen a léiers vill Neies bäi.

Fir als Animateur kënnen ze schaffen, brauchst du och e puer aner wichteg Kompetenzen a verschidde Beräicher:

Theorie a Wëssen

Als Animateur muss du wëssen, wourausser deng Aarbecht besteet. Wéi s du dech an Noutfäll verhale muss, wéi s du e Spill opbaus oder eng Aktivitéit organiséiers, gehéiert dozou. All dëst theoretischt Wësse léiers du op der Formatioun, mee du fënns Villes och a verschidde Dossiers de l'animateur.

Handlungskompetenz

Wat an der Theorie geléiert gouf, soll och an der Praxis ëmgesat kënnen ginn. Heifir muss du dech organiséieren an och Spiller an Aktivitéiten eleng op d'Bee stelle kënnen. Eng Aktivitéit oder e Spill mat Freed ze animéieren, heescht och ëmmer gutt virbereet a selwer motivéiert ze sinn, fir de Grupp matzerappen. Wënsch, Ängschten an Onsécherheete solls du bei de Jonken erkennen an Eescht huelen.

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

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

E weidere wichtegen Aspekt vun der Handlungskompetenz vun engem Animateur ass d'Thema Sécherheet. D'Vertrauen, dat

engem geschenkt gëtt, fir e Grupp Kanner oder Jugendlecher ze betreiën, ze animéieren an ze encadréieren, baséiert op ville Sécherheetsaspekter. Zesummen iwwert d'Strooss goen, eng Coullisse opbaue fir d'Geschicht déi Owes virgespillt gëtt, Material zesumme sicke fir eng Aktivitéit oder e Spill ... All dat muss vum Animateur genau duerchgeplangt ginn, andeems d'Sécherheetsmesuren, déi an de Formatiounen thematiséiert ginn, agehale ginn.

Sozial Kompetenzen

En Animateur soll oppen si fir nei Leit kennenzeléieren, Bezéiungen opzebauen a gären an enger Gemeinschaft ze sinn. Dofir muss du dech am Team integréiere kënnen an déi Jonk an aner Animateure respektéieren a wäertschätzen. Eng gewëssen Empathiefäegkeet erlaabt dir dech an aner eranzespieren an hir Perspektiv anzehuelen. Donieft solls de kritikfäeg sinn, Kritik unhuelen an domat ëmgoe kënnen, awer och aner Leit konstruktiv kritiséieren a luewe kënnen. Huel net alles ze eescht a laach och mol iwwert dech selwer. Selbstvertrauen ass eng wichteg Kompetenz vum Animateur. Si hëlleft dir Sécherheet auszestralen, schwéier Entscheidungen ze treffen an dës konsequent duerchzezéien. Mee du muss dobäi ëmmer deng eege Grenzen am Bléck behalen. Falls du mol net weider weess, ass dat net schlëmm; fro einfach no. Hannerfro däi Wëssen a Kënnen ëmmer erëm, fir dech selwer besser aschätzen ze kënnen. Just esou erkenns du deng Stärken a stellst 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 dir déi bei de Jonken 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. Géigesäitege Respekt an Toleranz mécht Villes méi agreabel fir jiddereen.

Improvisatioun a Flexibilitéit sinn deemno genau sou wichteg Kompetenzen. Dozou gehéiert spontan Saachen anzebauen opgrond vu Virschléi vun de Jonken, deenen aneren Animateuren oder aus Eegeninitiative.

Ganz wichteg ass et zudeem, dass du dech mat denger Organisatioun/Gemeng identifizéiers an zuverlässeg dat ëmsetzt, wat si vun dir erwaarden.

2.2 Verantwortung

Als Animateur hues du wuel vill Verantwortung:

géigeniwwer der Grupp

Du bass dofir zoustänneg, dass dengem Grupp näischt geschitt a kee verluer geet. Wichtig ass et, all geplangte Spill oder Aktivitéit genau duerchzegoen an se dem Alter vun denger Grupp unzepassen, fir de Risk vu Verletzung méiglechst geréng ze halen. Zum Beispill mécht ee keng Aktivitéit mat scharfe Messere mat Kanner vun 3 Joer.

Du muss däi Grupp ëmmer am A behalen, besonnesch kleng Kanner dierf een ni eleng loossen. Reegelméisseg d'Unzuel nozielen hëllef dir den Iwwerbléck ze behalen a keen ze verléieren.

géigeniwwer den Elteren

Eltere vertrauen dir hiert Kand un. Du kanns dech z.B. per „Steckbréif“, éier Aktivitéiten 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 Émgang mat den Eltere gewinnt a weess wat ze maachen ass.

géigeniwwer der Ekipp

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

géigeniwwer der Organisatioun/Gemeng

All Organisatioun / Gemeng huet hir Ziler a Konzepter. Et ass wichtig dech dorun ze halen an dech an denger Aarbecht als Animateur dorunner ze orientéieren. Just esou kanns du deng Organisatioun / Gemeng gutt a richtig no bausse representéieren.

géigeniwwer dir selwer

Du solls dir keng Saachen zoutrauen, zu deenen s du dech net prett fills respektiv Jonker dozou opfuere Saachen ze maachen, déi s s du selwer net Bereet wiers ze maachen. Et ass wichtig dech an denger Roll wuel ze fillen an och un dain eegent Wuelbefannen ze denken [z.B. genuch schlofen, sech der Aktivitéit entspriechend kleeden, op säi Kierper lauschten an a Récksprooch mat denger Ekipp, Pause maachen].



2.3 Virbildfunktioon

Den Animateur huet sech senger Virbildfunktioon vis-à-vis vu sengem Grupp zu all Ament bewosst ze sinn. Dëst huet ënner anerem domat ze dinn, dass Kanner a Jugendlecher oft vum Modell léieren. Dat heescht, dass si dir nokucken an d'Verhalen nomaachen, well si dovunner ausginn, dass alles wat s du an denger Roll als Animateur méchs, richtig ass an een dat dierf. Wann s du fluchs oder dech dernieft behäls, kann et gutt sinn, dass si dat nomaachen. Dofir ass et wichtig, dass den Animateur ëmmer oppasst, wéi en optrëtt, wéi e mam Grupp schwätzt an ëmgeet.

Och wann s du grad net direkt mat der Grupp schafft, well d'Aktivitéit nach net ugefaangen huet oder d'Kanner vun hiren Elteren ofgeholl ginn, gëllt et opzepassen. Zu all Moment kann den Animateur am Fokus stoen, wouduerch mol gäre verschidde Gewunnechte kopéiert ginn. Wann s du zum Beispill bei rout iwwert d'Strooss gees, kann ee mengen, dass et richtig ass, well s du dat jo och méss. Besonnesch Kanner si wéi Schwämm a saugen alles op a reproduzéieren dat dann och. Dofir muss du däi Verhalen an deng Sprooch upassen. Och kann däi Verhalen, dat s du am Private weis, d'Bild, wat d'Eltere vun dir hunn, beaflossen an ongewollt oder onbewosst denger Organisatioun e schlechte Ruff maachen.

An denger Animateurroll hues du verschidde Wäerter ze verrieden, dass du fir jiddereen e Virbild kann s sinn:

Éierlechkeet

Et soll een ëmmer éierlech sinn; zu dir selwer, der Grupp, der Ekipp, der Organisatioun / Gemeng an den Elteren.

Toleranz

Et soll ee Meenungen a Kritik vun aneren akzeptéieren, jidderee gerecht behandelen an tolerant sinn.

Respekt

Ee gudden Animateur respektéiert seng Matmënschen an hir Usiichten.

Loyalitéit

Géigeniwwer vu senger Ekipp, de Kanner a Jugendlechen an der Organisatioun / Gemeng huet een sech loyal ze verhalten.

Diskretioun

Et ass streng verbuede perséinlech Informatiounen un aner Jonker oder friem Leit weiderzeginn. Froen oder Onkloerheeten, déi d'Kand betreffen, si mat den Elteren ze klären.

Teampayer

E gudden Animateur bitt seng Hëllef do un, wou Ënnerstëtzung gebraucht gëtt a deelt seng Erfahrung am Interessi vun deenen aneren.

Vertrauen

Déi Jonk, d'Elteren, d'Ekipp an d'Organisatioun / Gemeng mussen sech op dech kënnen verlossen. Sief flexibel, zuverlässeg a verantwortungsbewosst.

Verfaassung

Du solls ëmmer a beschter Verfaassung sinn, wann s du anere Leit hir Kanner betreis. Während den Aktivitéiten ass Fëmmen an Alkohol Tabu. Och Medikamenter kënnen midd maachen an deng Opmierksamkeetskapazität beaflossen.

Gewalt

Du muss dech ëmmer ënner Kontroll hunn an d'Situatioun am Grëff behalen. Du dierfs dech net dozou bréngen losse virun dengem Grupp auszeflippen.

Sprooch

En Animateur soll kloer an däitlech schwätzen a keng Fluchwierder benotzen.

Nohaltegkeet

Den Animateur geet mam gudden Beispill vir, geheit keen Dreck an d'Natur a gräift op ëmweltfrëndlech Transportméiglechkeeten zréck. Eleng schonn aus Sécherheetsgrënn ass vun der Notzung vum Privatauto fir den Transport vu Jonken ofzeroden.

Material

Den Animateur respektéiert säi Material, verschwent et net onnéideg a raum et nom Gebrauch zréck op seng Plaz, fir dass de nächsten et direkt benotze kann.

Verschidden Organisatiounen oder Gemenge kënnen nach aner Erwaardungen un dech hunn. Informéier dech am beschten direkt bei denger Organisatioun / Gemeng, wat vun dir verlaang gëtt. Informéier dech och virun der Aktivitéit iwwer d'Reegelen, déi gëllen. Op Campen a Kolonien ass generell de Campchef dain Usprechpartner.



2.4 Den Animateur an der Ekipp

D'Ekippenaarbecht ass mat ee vun de wichtigste Verantwortungsberäicher. Och wann s du mol e Spill eleng erkläre muss, ass d'Animatioun vu Gruppen an der Reegel als Teamleeschtung unzegesinn. En Animateur huet dofir teamfäeg ze sinn an et muss him Spaass maache mat aneren zesummenzeschaffen. Fir dass dës Zesummenaarbecht an der Ekipp gutt klappt, ass et wichtig:

- reegelméisseg Versammlungen ofzehalen a seng eegen Iddien anzebréngen
- iwwert alles matenee schwätzen ze kënnen
- een deen aneren ze respektéieren an nozelauschteren
- zesummen Decisiounen ze huelen an dës als Ekipp ëmzesetzen, och wann ee mol anerer Meenung sollt sinn
- zesummen Aktivitéiten a Spiller ze plangen an ze organiséieren
- d'Reegelen op den Aktivitéiten ze beschwätzen an ze koordinéieren
- Aufgaben ënnert sech opzedeelen a sech géigesäiteg ze hëllef an ze ënnerstëtzen
- e Responsable vun der Aktivitéit ze definéieren an dësen iwwert den Oflaf um Lafenden ze halen
- nom Spill oder der Aktivitéit eng kuerz Réckmeldung ze ginn an eventuell Virfäll beschwätzen

D'Kommunikatioun an der Ekipp kann doduerch verbessert ginn, andeems een sech op e puer gemeinsam Verhalensreegelen eenegt. Fir dass och jidderee weess, wouriwwer grad geschwat gëtt, ass unzeroden den Handy an aner elektronesch Geräter während de Versammlungszäiten ewechzeleeën. E gemeinsaamt Feedbackgespréich ass och hëllefträich fir ze wëssen, wou eppes verbessert ka gi mee och wichtig fir jiddereen zu Wuert kommen ze loosser.

No bausse huet een als Ekipp opzetrieden, souwuel vis-à-vis vun de Kanner a Jugendleche wéi och den Elteren. Et geet net, dass een sech virun anere Leit streit oder sech net eens ass.

3. Kommunikatioun

3.1 Basics

Wat ass eigentlech Kommunikatioun a wéi geet dat?

Kommunizéiere kann een iwwer zimmlech 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 Gesichtsziich, eis Bléckrichtung, Kappbewegung, Gesichtsdruck spillen eng grouss Roll.



Gestik: Wat méi Gefiller ugeschwat ginn, wat mir méi intensiv gestikuléieren. Wéi vill a wéi eng Gestik benotzt gëtt, ënnerscheet sech awer vu Mënsch zu Mënsch a vu Kultur zu Kultur.



Sprouch: Wéi mir Wieder betounen ass genausou wichtig, wéi opzepasst, dass mir verständlech schwätzen an eise Vokabulär dem Gesprächspartner upassen.



Kierperhaltung: D'Haltung ass een Ausdruck vu senger 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, woubäi all Raum iergendwou op seng Grenze stéisst. Et kann een innerhalb vu verschidde Distanze matenee kommunizéieren:

- 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 50cm 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 50cm 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 drun dem Gesprächspartner seng Zon ze respektéieren an iech op Aenhéicht ze begéinen. Dat heescht, wann s du mat klenger Kanner schwätz, du net vun uewen erof schwätze solls, mee besser an d'Huppe gees, fir um nämmlechten Niveau ze sinn. Esou kënnt eng Botschaft ganz anescht eriwuer a si huelen se anescht op, wéi wann een dat net mécht.

3.2 Déi 4 Säite vun enger Noriicht

De Schulz von Thun huet e Modell entwéckelt, dee beschreift, wéi Mënsche matenee kommunizéieren. 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 Noriicht 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 een sech verhält, sech versteet oder sech aschätzt. Duerch Formuléierungen, Kierpersprooch, Tounfall asw. kann ee Respekt, Gläichgëltegkeet, Wäertschätzung asw. weisen.

4. Den „**Appell**“: Wien eppes seet, wëll eppes bewierken. Hei wëll een, dass eppes geschitt oder net geschitt. Et mécht een also een Appell. 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 dir?**
4. **Wat wëll ech errechen?**



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, wichtig oder net wichtig ass.

2. D'„Bezéiungsouer“:

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

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 fille soll. Wann d'Sprooch an d'Ouer net zesammen op der selwechter Frequenz kommunizéieren, da ka mol eppes falsch verstane ginn an et kënnt zu engem Konflikt.

Hei e Beispill fir dat ze verdäitlechen: Animateure fuere mat Jonken an e Park a mussen dofir de Bus huelen. Se stinn um Busarrêt an de Bus kënnt un. Doropshi rífft den Animateur: “De Bus ass do!”

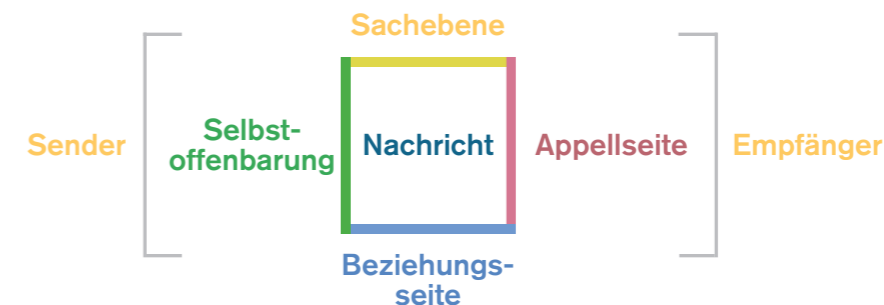
Wat wëll den Animateur mat dësem Saz soen?

Dëse Saz kann op 4 Aart a Weise verstane ginn:

1. Als Hiwäis, dass de Bus, deen se huele mussen, do ass. [Sachebene]
 2. Als Demonstratioun ze weisen, dass een dem Grupp Hëllef wëll [z.B. well e Kand sech dat net eleng zoutraut]. [Bezéiungsebene]
 3. Als Zeechen, dass den Animateur fährt de Bus ze verpassen. [Selbstoffenbarungsebene]
 4. Als Opfuerderung opzestoen a sech an d'Rei ze stellen. [Appellebene]
- Wéi de Message vum Grupp verstane gëtt, kann een net mat Sécherheet soen – dat hänkt ënnert anerem vill vun der Betounung vun der Botschaft of.

Et gesäit een, wéi wichtig et ze wëssen ass, wéi ee mat engem anere schwätzt. Net nëmme wat ee seet, mee och wéi a mat weem ee schwätzt ass wichtig, fir dass eng kloer Kommunikatioun stattfanne kann. Soss kann et zu Konflikter kommen. Mee och richtig nolauscheren ass wichtig: Amplaz direkt beleidegt ze sinn an et eppes perséinlech ze huelen, soll een nodenken, wat deen anere probéiert engem ze soen. Ënnert dem Stréch: Schwätz mat einfachen, kloer Wieder, ouni Bewäertung an huel der Zäit richtig nozelauscheren. Denk drun, dass kleng Kanner oft ironesch Sätz a Negatiounen net oder falsch verstoe kënnen.

Klengen Tipp:
Dat gëllt och fir d'Schreiwen an d'Liesen!



3.3 Gruppendynamik

Fir d'Aktivitéiten a Spiller unzëbilden, déi zum Grupp passen, muss du verstoe wéi d'Dynamik vum Grupp ass.

E Grupp, deen nei zesumme kënnt, duerchleef 5 verschidde Phasen, déi zu der Gruppgebildung bäidroen. Jee nodeems a wat fir enger Phas een sech befënnt, muss een seng Aktivitéiten a Spiller upassen. Wann et e Grupp scho méi laang gëtt, mee eng nei Persoun dobäikënnt, dann duerchleef de Grupp dës 5 Phasen nach eng Kéier.

Am Follgende ginn déi 5 Phasen erkläert:

1. Kenneléierphas

An dëser Phas léiert de Grupp sech kennen. Déi Jonk gesinn sech vläicht fir déi éischte Kéier a fanne raus wien ass. Hei bidden 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 Jonken definéiert. Reiwereie weise wéi 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 abréngen kann an doduerch eng Integratioun vun all Kand erreicht gëtt.

3. Reegelphas

An der Reegelphas ginn d'Normen an d'Reegele vum Grupp definéiert. Dës ongeschriwwe Gesetzer reegelen de Fonctionnement vum Grupp an ënnersträchen d'Rolle vun den eenzele Leit am Grupp. Och hei kann een nach ëmmer mat Kooperatiounsspiller schaffe fir gemeinsam Reegele festzeleeën. Teambuildingspiller kënne benotzt ginn, fir dass de Grupp d'Reegelen zesummen definéiert. Iwwerall wou Reegelen definéiert ginn, sollen all d'Acteuren 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 ugebuede ginn, well de Grupp sech selwer respektéiert. An dëser Phas kënnen ouni Bedenke Equipespiller a kompetitiv Spiller gemaach ginn.

5. Opléisung

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



4. Ureegunge fir Animateuren

4.1 Optrieden

Wéi mécht den Animateur op sech opmierksam?

- Bléckkontakt mat de Kanner oder Jugendleche sichen,
- Am beschten de Grupp ronderëm sech versammelen (Krees, Hallefkrees, Rei sätzend...)
- Haart (mee net jäizend), däitlech an net ze schnell oder komplizéiert schwätzen,
- Aner Positiounen wéi de Grupp anhuelen, z.B. stoe wann déi aner all sätzen, sech op e Stull/Dësch stellen, sech grouss maachen an d'Äerm ausstrecken,
- Sech mat Hëllef vu Luucht (Täscheluucht, Käerzeschäin, asw.) an de Fokus récken,
- Mat Hëllef vu Geräischer, Instrumenter, Kaméidi oder Gesang,
- Mat Hëllef vu Verkleedungen a besonnesche Gesten, wéi Eraschläichen oder Hopsen.

Tipps fir e Grupp roueg ze stellen, ier ee schwätzt :

- „Knätsch-Bumm“! Den Animateur ruff Knätsch an de Grupp äntwert mat Bumm! Dono huet de Grupp roueg ze sinn. Am beschten erkläert een dëst direkt am Ufank a probéiert et een-zweemol aus. Jee no Thema oder Geschicht sinn och aner flott Variante méiglech.
- Hand hiewen: Dëst Handzeeche bedeit, dass all d'Kanner och hir Hand an d'Luucht strecken an dem Animateur nolauschtere sollen.
- Näischt soen an ofwaarden, bis jiddereen roueg ass.
- Kleng Tëschenanimatiounen (z.B. Mini-Spiller, Energizer) kënnen dem Animateur hëllefen, fir säi Grupp op nächst Programmpunkte virzebereeden.

4.2 Motivatioun

Motivatioun ass e wichtegt Thema, mee oft och e gewësse Mythos. D'Fäegkeet anerer matzerappen a fir eppes ze motivéieren ass eng Konscht, déi essentiel mee och immens schwéier ass. Als éischt stellt sech och d'Fro: Wéi motivéiert sech den Animateur selwer? Wéi kann e mat Frustratiounen ëmgoen? Et gëtt a wäert ëmmer Saache ginn, déi bei der Ëmsetzung gutt lafen, mee och der, déi schlecht verlafen. Déi eng motivéieren, déi aner frustréieren. Mat béide muss ee léieren ëmzegoen.

D'Geheimnis läit doranner, déi Elementer ze identifizéieren, déi motivéieren, oder et kann een d'Situatioun och probéieren sou ze veränneren, dass ee méi motivéiert ass. Frustratiounen versicht een natierlech ze vermeiden. Sollt een awer mol frustréiert sinn, muss een dëst net onbedéngt op sech selwer bezéien. Frustratiounen sinn en Zeechen dofir, dass bestëmmten Ziler net erreicht goufen. Dës kënnen awer och als Usporn genotzt ginn, fir et déi Kéier drop besser ze maachen.

Bedeutung vu Motivatioun

Motivatioun huet mat Dynamik ze dinn. Wat dreift däin Handeln un? Wat sinn deng Motiver, eppes ze maachen? Dëst erauszufannen ass den éischte Schrëtt, deen s du goe muss. Op follgend Froe muss du selwer eng Äntwert fannen:

Firwat sinn ech oder wëll ech Animateur ginn? Wat wëll ech mat menger Aarbecht erreechen? Wat si meng Ziler fir mech selwer? Wat si meng Ziler fir mäi Grupp?

Wat mécht mir a menger Aufgab besonnesch Spaass? Firwat hunn ech Freed dorunner? Leien d'Ursaachen, déi mech motivéiere bei mir oder bei aneren? Wéi kann ech d'Situatioun veränneren, dass ech méi Spaass u menger Aarbecht hunn?

Wat gefält mir a menger Aufgaben iwverhaapt net? Firwat hunn ech dat net gär? Leien d'Ursaachen, déi mech frustréiere bei mir oder bei aneren? Wéi kann ech d'Situatioun veränneren, dass ech manner frustréiert sinn?

Dës Froen hëllefen dir, deng aktuell Situatioun ze verstoen a Saachen ze veränneren.

Am zweete Schrëtt muss du dir e realistesch Bild dovunner maachen, wat s du wëlls a kanns. Selbstreflexioun ass e wichtege Bestanddeel vun denger perséinlecher Weiderentwécklung. Dozou gehéiert ënnert anerem, seng Kompetenzen ze identifizéieren an ze bewäerten, fir dës besser aschätzen ze kënnen. Wann s du dir doriwver am Klore bass, bleibt ze iwverpräiwen, wat fir eng vun dengen Ziler dass du iwverhaapt erreeche kanns.

Beispill: Deng Grupp besteet nëmmen aus fënnef Leit. Wann s du d'Zil verfollegs, innerhalb vun engem Joer d'Unzuel vun denge Memberen ze verduebelen, ass Frustratioun warscheinlech virprogramméiert. Realistesch wär et, de Grupp op aacht vergréisseren ze wëllen. Méi realistesch a kleng Ziler féieren dozou, dass een éischer Erfolgserliefnesser huet. Erfolg féiert dann och sécher erëm zu neier Motivatioun fir sech nei Ziler

ze setzen. Dat klängt einfach – ass awer sënnvoll. „En Zil net ze erreechen, ass net schlëmm, keng Ziler ze hunn, ass vill méi schlëmm.“⁸

Den drëtte Schrëtt ass Plangen. Wat muss du maachen, fir deng Ziler ze erreechen? Wéi ee Wee muss du aschloen? Konkret Handlungsschrëtt sinn ze definéieren. Dobäi kënn d'Fro vun der Ëmsetzung op. Wie mécht wat op sengem Wee zum Zil? Hei kommen och aner Leit an d'Spill. Et muss een sech „Verbündeter“ fir seng Aktivitéite sichen. Eenzelkämpfer lafen de Risk, sech ze iwverschätzen an ze versoen. Wann s du deng eege Stärkten a Schwächte kenns, muss du dir déi passend Mataarbechter sichen, fir dass du sécherstelle kanns, dass dat, wat s du net selwer leeschte kanns, och funktionéiert.

De véierte Schrëtt ass d'Ëmsetzung. D'Ekipp fänkt mat der Aarbecht un. Vun Zäit zu Zäit muss du iwverpräiwen, ob schonns all Etappe vun den Ziler erreecht sinn. Aus dëse klenge Reussite kanns du dann déi néideg Motivatioun zéie fir Weiderzemaachen.

De fënneften a leschte Schrëtt ass d'Auswärtung vum Projet. Wat hu mir erreecht? Wat hu mir net gepackt a firwat net? Natierlech ass dëst als Mësserfolleg unzegesinn, well eppes schif gaangen ass. Mee mir si Mënschen a mir sinn net perfekt. Eisen entscheidende Virdeel läit doranner, dass mir léiere kënnen, et bei der nächster Kéier besser ze maachen. Dofir muss du awer erausfannen, wat s du genau falsch gemaach hues. Sou méchs du Erfarungen, déi dir bei der nächster Kéier immens hëllefräich kënnen sinn.

Zum Schluss nach e puer Iddien, déi eng motivéierend Stëmmung an der Grupp entstoe loosse kënnen:

- Unerkennung verbaliséieren: Wann an der Grupp ee Klima entsteet, wou een sech géigesäiteg fir dat wat gelescht gouf, lueft, motivéiert deen een deen aneren.
- Kritik üben: Wann dech eppes stéiert, sollt dëst ugeschwat ginn. Onausgeschwatene Frust hëlleft kengem weider.
- Erwaardunge klären: Wat wëlls du vun deenen aneren? Wat erwaarden si vun dir?
- Sech net ëmmer d'Kiischen aus dem Kuch erausplécken oder just déi Saachen iwverhuelen, déi keen anere maache wëll. Besser an der Grupp kucken, dass d'Aarbechte fair opgedeelt sinn.
- Zesumme feieren: Gënn lech och mol selwer eppes am plaz ëmmer just ze schaffen. Och sollt een sech iwver Tëschenziler, déi zesummen erreecht goufen, freeën an dës zelebrieren.

Wéi motivéieren ech anerer?

Et ginn e puer Saachen, déi dir dobäi hëllefe kënnen, anerer ze motivéieren:

- Iwwerzeegung: Du muss vun deem, wat s du méss an dem Programm, deen s du ubitts, iwverzeegt sinn.
- Begeeschterung: Wann s du selwer begeeschtert an engagéiert bei der Saache bass, fierft dëst och schnell op anerer of. Wann s du awer hallefährzeg a gelangweilt e Spill uleets, wäert och kee richtig Loscht hu matzespillen.
- Kreativitéit: Kreativ Iddien, déi e Grupp iwverraschen, maachen den Ënnerscheid. Och e Spill, dat ee scho kennt an oft gespillt huet, mécht erëm Spaass, wann een et iergendwéi an eng Geschicht peekt oder d'Reegelen e bëssen ännert.
- Um Interessi vun der Grupp uknäppen: Et ass méi einfach, anerer fir eppes ze begeeschteren, wann den Interessi schonns am Virfeld do ass.
- D'Aktivitéit un d'Fäegkeete vun der Grupp upassen: Aufgaben an Aktivitéiten unzebidden, déi dem Alter an dem Niveau vun der Grupp adaptéiert sinn, férdert jidderengem seng d'Motivatioun. D'Aktivitéite solle weder ze schwéier nach ze liicht si fir dass d'Zil erreechbar ass. Net adaptéiert Spiller kënnen e Grupp schnell erfrozeien an der Dynamik schueden.



⁸ Juleica- Handbuch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter [S. 107-109]

4.3 Ureegung fir de Kontakt mat den Elteren

Eng Vertrauensbasis schafen

D'Elteren (bzw. Persoune mat enger Tutelle iwwert d'Kand) si verantwortlech fir déi physesch a psychesch Gesondheet vun hire Kanner. Esou kann een d'Elteren als déi wichtigste Usprichpartner fir d'Animateuren ugesinn. Haaptgrond fir reegelméisseg mat den Elteren a Kontakt ze sinn ass hir Verantwortung iwwert hir Kanner. D'Animateuren iwwerhuelen dës Verantwortung, wann och zäitlech begrenzt, während de Fräizäitaktivitéiten.

En Animateur muss Vertrauen opbaue kënnen, well si während den Aktivitéiten de Lien tëscht dem Kand an den Elteren duerstellen. Dëst Vertraue schafft och d'Basis fir d'Aarbecht vun den Animateuren: D'Kanner kënnen d'Mësstraue vun hire Eltere spieren, wat och si veronéischere kann, wat sech op d'Wuelbefanne vum Kand op den Aktivitéiten auswierke kann. Am Austausch mat den Eltere steet d'Entwécklung vum Kand am Vierdergrond, d'Elteren si besonnesch u positive Réckmeldungen interesséiert. Eventuell Problemer, déi d'Kand am Kader vun der Aktivitéit hat, sinn awer onmëssverständlech mee mat Rücksicht ze vermëttelen. Wa méi komplex Theemen ugeschwat mussen ginn, ass unzeroden e separate Rendez-vous mat den Elteren auszemaachen a sech gutt dorobber virzebereeden.

Grënn fir en Austausch mat den Elteren

D'Kenneléieren ass vun zentraler Bedeitung, well d'Eltere wësse wëlle wien hir Kanner betreit. Dat heescht, si wëllen héieren a gesinn, ween's du bass. Besonnesch beim éischten Openeentreffen ass den éischten Androck entscheidend. Scho reng aus organisatorescher Siicht ginn et vill Punkten, déi mat den Elteren ze kläre sinn:

- Den Treffpunkt mat de genauen Zäite fir den Ufank an d'Enn vun den Aktivitéite muss definéiert ginn
- Et ass ze klären, wéi ee Material de Jonke brauch (Gepäck, Täschegeld, Kleedung, Hygiènesartikelen, Schlofgezei, Spiller, ...) – a wat net gebraucht gëtt respektiv wat net op d'Aktivitéit matzehuelen ass (elektronesch Geräter, Energydrinks, ...)
- Verschidde perséinlech Donnéeën vum Jonke mussen beschwat ginn (virun allem déi de Gesondheitsaspekt (Allergien, Medikamenter, chronesch Krankheeten, ...) an d' Sécherheet (kann d'Kand schwammen, liesen, Auer liesen, faarweblann, ...) vum Jonke während den Aktivitéiten) betreffen
- Et ass wichteg, d'Eltere virun den Aktivitéiten iwwert den Oflaf ze informéieren. Net nëmmen hunn d'Animateuren eng gewëssen Informatiounspflicht par Rapport zu den Elteren, och kënnen dës eng aner Perspektiv zu de Fäegkeete vun hirem Kand anhuelen an den Animateure Rotschléi am Émgang mat hirem Kand ginn
- Bei verschiddeenen Organisatioune gehéiert och d'Gestioun vu finanziellen Aspekter zum Aufgabeberäich vun den Animateuren

Informatiounen, déi mat der Aktivitéit zesammenhängen (Treffpunkt, Materiallëscht, asw.), sollten den Eltere schrëftlech geschéckt ginn. Informatiounen wéi Kontaktdonnéen, gesondheits- a sécherheitsrelevant Informatiounen zum Jonke freet besser virun der Aktivitéit mat der néideger Ënnerschrëft vun den Elteren un (z.B. a Form vun enger Fiche médicale). Wann eppes onkloer ass, soll een net zécke Kontakt mat den Elteren opzehuelen. Och no Accidenter sinn d'Elteren zäitno ze informéieren. Wien d'Eltere bei engem Noutfall kontaktéiert, sollt onbedéngt mam Responsabele vun der Aktivitéit, a Récksprouch mat der Organisatioun, gekläert ginn.

Hëllefäräich Informatiounen zur Organisatioun vu Campen a Kolonië fënns du och am "Dossier de l'animateur 4 - Camp-Kolonie erliewen".

Tipps fir de Kontakt mat den Elteren

Den Echange mat Eltere soll strukturéiert oflafen an d'Theemen am Virfeld an der Ekipp diskutéiert ginn. D'Animateure sollten sech folgend Froen ëmmer virun Ae féieren:

- Wat wëlle mir den Eltere matdeelen?
- Wat wëllen d'Elteren ons matdeelen?

E Gespréich sollt gutt virbereet sinn. Dëst bedeit awer net onbedéngt, dass den Austausch vu A bis Z duerchgeplangt muss sinn - natierlech ass och Spontanitéit erlaabt a Flexibilitéit erfuerderlech - d'Animateure sollen awer déi konkret Ziler vum Austausch am Bléck halen (Beispill: „Ech wéilt d'Sécherheet vun Ärem Kand garantéieren a wéisst gären, wéi gutt Äert Kand schwamme kann?“). Nieft der Organisatioun vum Austausch ass eng Aluedung ze verschécken. D'Aluedung sollt d'Zilgrupp adresséieren (beispillsweis „Léif Elteren...“), d'Theema definéieren an natierlech den Datum, d'Auerzäit (eventuell och déi geschätzten Dauer) a Plaz vum Echange ukënnegen. Wa méi wéi een Thema ze beschwätzen ass, ass en Ordre du jour hëllefäräich. Den Austausch sollt an engem agreabele Kader stattfannen, wou just eng Sprooch geschwat gëtt. Jee no Setting kann de Verlaf vun engem Gespréich änneren, d.h. ofhängeg dovunner ob een dem Gesprächspartner géigeniwwer sëtzt, am Krees oder op verschidde Dëscher verdeelt sëtzt, kann sech op d'Resultat vum Gespréich auswierken.

D'Optriede vun den Animateure sollt zum Kader passen a Vertraue bei den Elteren schafen. Falls vun der Organisatioun eng bestëmmte Kleedung virgesinn ass (wéi eng Uniform bei de Scouten), bitt et sech un, dës unzedoen. Wann een en Elterenowend mat engem bestëmmten Thema ubidde wëll, wéi z.B. ee Réckbléck op e Summercamp zum Thema „Wikinger“, ass et passend, seng Verkleedung vum Summercamp erëm auszepaken, am beschten nodeems ee se gewäsch huet. Generell geet et dorëms, eng flott Atmosphär ze schafen, eng gemeinsam Identitéit ze schafen a professionell opzetrieden. Andeems ee Souveränitéit (net ze verwiessle mat Arroganz) signaliséiert, kann een Elteren, virun enger Kolonie oder engem Camp berouegen, dass si hir Kanner a gutt (kompetent) Hänn ginn.

D'Begréissung ass dobäi besonnesch wichteg.

D'Animateure sollten den Elteren oppen entgéintrieden a si perséinlech uschwätzen. Bei der Begréissung, mee och am weidere Verlaf vum Gespréich, ass den Aekontakt mat de Gesprächspartner ganz wichteg.

Wéi och bei Aktivitéite mat Jonken, sollt een sech an Émgang mat Elteren authentesch verhalen. De Géigeniwwer mierkt relativ séier, wann de Gesprächspartner sech verstellt, wat zu Mësstraue féiere kann. Ganz wichteg: Et ass vu grousser Bedeitung déi generell Verantwortung fir hier d'Kand bei den Elteren ze beloossen. Den Animateur sollt a sengem Interêt säi Verantwortungsberäich kloer ofgrenzen an daitlech kommunizéieren. Heizou gehéiert, dass d'Fräizäitaktivitéit erkläert gëtt, dass d'Eltere mat realistesch Erwaardungen aus dem Gespréich ginn an dass een hinne keng Saache verspricht, déi een net leeschte kann.

Heiansdo ass och manner méi; et ass also dorobber opzepasst, dass d'Elteren net mat Informatiounen iwwerluede ginn. Och sollten d'Animateuren dorobber oppassen d'Grenze vun den Elteren ze respektéieren a sech ze iwwerleeën, wéi vill si vun hirem Privatliewe präisgi wëllen. Zum Schluss vum Austausch bitt et sech un, dat wat beschwat a festgehale gouf kuerz zesammenzefaassen. Dës mëndlech Zesammenfaassung kann och jee no Besoin verschrëftlech a verschéckt ginn.

Et gëtt eng ganz Palette u Méiglechkeeten, fir e konstruktiven an agreabelen Austausch mat den Elteren ze schafen an ze pfelegen z.B. Porte Ouverte, Besuchsdag, Elterenowend, Austauschtreffen, Zesammenarbechte mat enger Amicale op Evenementer, asw.). Dëst sinn awer just e puer Iddien, déi een opgräifen a weiderentwéckele kann. Den Austausch mat Elteren ass e wichtigen Deel vun der Aarbecht vun den Animateuren a bitt sëlleg ofwiesslungsäräich, interessant mee och witzeg Momenter.

Ofschléissend ass festzehalen, dass den Austausch mat Elteren ubruecht an erwünscht ass, well en op engem gemeinsamen Interessi baséiert: dem Wuelergoe vum Kand. Béid Parteien hu gläichzäitig e Recht an eng Flicht op en Austausch. Et sollt kloer sinn, dass d'Animateuren de (vertraulechen) Informatiounen mat der néideger Diskretioun begéinen.

5. Opsichtsflucht, Sécherheet, Preventioun, Hygiene

An dësem Kapitel gëtt op 10 Punkten agaangen, déi reegelméisseg bei der Betreuung vu Gruppe virkommen. D'Kapitel soll dir genuch Handlungswësse 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 a reegelméisseg widderhuelen
- De Grupp muss ëmmer wëssen, wou een Animateur am Noutfall ze fannen ass.
- Den Terrain oder d'Spillefeld muss kloer ofgegrenzt sinn an du muss seng Geforen (Fielsen, asw.) kennen.
- De Grupp bleift zesummen um Spillefeld/Terrain.

"Best practice Rucksak" mathuelen:

- Participantslëscht mat de Fiche médicales
- Telefonnummern (Kontakter vun den Elteren, de Responsabelen an den Animateuren)
- Éischt-Hëllef-Trousse (ouni Medikamenter a Crèmen)
- Handy, eventuell mat Powerbank (Recommandatiounen zu Apps fënns du am Kapitel 7)
- Ticketen, Pläng, Programm
- Kapen, Aarmbännecher
- Dréinkwaasser
- (Katztuten)
- Giletten, Täscheluuchten
- Bic a Block

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

Méi Informatiounen zu dësem Thema fënns du och am "Dossier de l'animateur 9 - Bosses et bobos".

5.2 Ënnerwee

- Am Idealfall sidd dir mindestens zu 2 mat der Grupp ënnerwee.
- Maach däi Grupp fir dech erkennbar (Gilet, Kap, Tyvek-Aarmbännercher, asw.). Sou fënns du däi Grupp méi séier erëm a kanns méi séier feststellen, ob ee sollt feelen.
- Pass d'Vitesse vum Grupp der Streck un, fir Accidenter ze evitéieren (z.B. een Iwwerhuelverbuert Biergof).
- De Grupp deplacéiert sech als Unitéit.
- Kanner, deenen et am Bus schlecht gëtt, vir bei de Chauffeur setzen. Et ginn och Kanner, déi net hannerzeg fuere kënnen.

5.3 Owe

Prinzipiell soll jiddere fir den Noutfall eng Täscheluucht dobäi hunn. Et ginn natierlech och Spiller, wou dëst net gewollt ass an een dofir aner Precautiounen treffe muss.

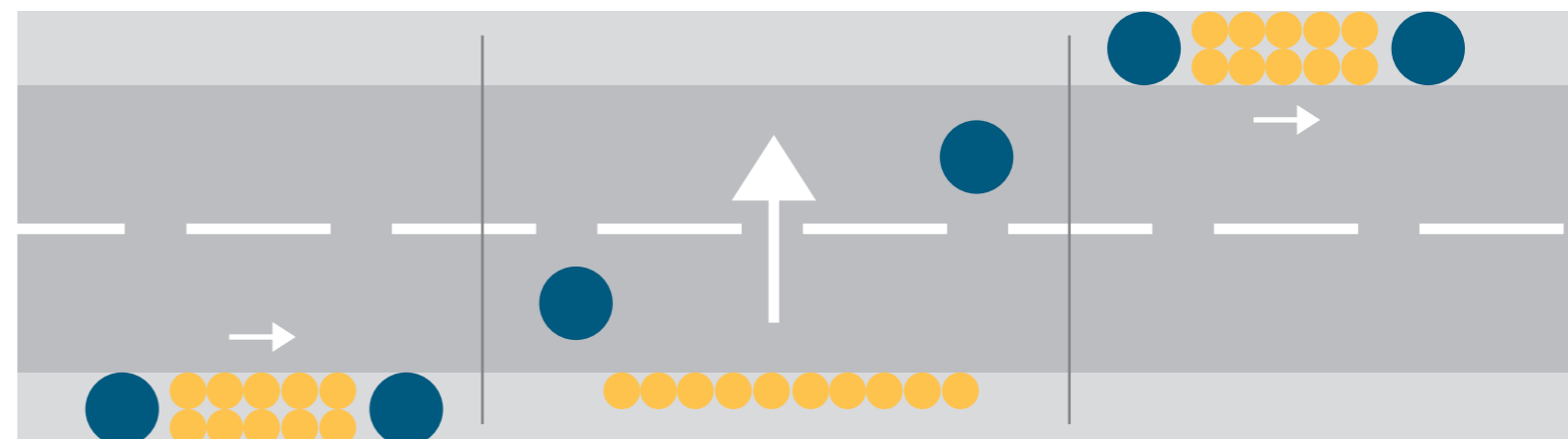
- D'Täscheluucht gëtt nëmmen am Noutfall ugemaaht, fir de Rescht sollen d'Aen sech un d'Däischtert gewinnen.
- Gitt dir am Däischteren an de Bësch, muss een den Terrain scho bei Dageslicht gesinn hunn, fir e gutt ze kennen. Huel och am Virfeld mam Fierschter Kontakt op.
- D'Zentral Plaze gutt siichtbar ariichten (z.B. duerch Feier, Beliichtung).
- Spär Plazen of, déi potentiell Geforen duerstellen, a besetz se mat bemannte Posten.

5.4 Op der Strooss

Wann ee mat engem Grupp ënnerwee ass, mussen d'Animateuren als Aen an Ouere vun der Grupp fungéieren. Well déi geeschlech Entwécklung bei de Kanner a Jugendlechen net ofgeschloss ass, si verschidde Sënner nach net ganz ausgeräift. Geféierlech Situatiounen kënnen esou falsch ageschat a Geforen ze spéit oder och guer net wouergeholl ginn. Wéi d'Geforebewosstsäin mam Alter ännert, kanns du an der Publikatioun "Kinder im Straßenverkehr" noliesen.⁹

Kanner ginn awer och wéint hirer Gréisst schnell vun aneren iwwersi ginn. Am Stroosseverkéier ass et dofir wichteg, dem Grupp kloer a liicht verständlech Uweisungen ze ginn (vgl. och Kapitel 3):

- Virum Départ sollt een och d'Reegele vum Code de la Route erkläre respektiv widderhuelen.
- Maach däi Grupp am Däischtere gutt visibel; vir mat enger wäisser Luucht, hanne mat enger roud. Jiddereen deet eng Warnwest un.
- Material (Spillsaachen, Gedrénsbidonen, asw.) wa méiglech a Rucksäck transportéieren
- Am Fall wou en Trottoir oder Zebrastreifen ze gesi sinn, géllt et dës natierlech ze benotzen.
- Musst dir laanscht d'Strooss goen, well keen Trottoir do ass, solls du ab 2 Persounen op där rietser Säit vun der Strooss goen.
- Et muss een hannert deem anere goen, iwwerhuelen ass verbueden an déi lues gi vir.
- De Grupp opdeelen, wann en ze grouss ass. A mat Ofstand téschent de Gruppe goen, fir dass d'Autoen iwwerhuele kënnen.
- Iwwert d'Strooss gi mer mam TRICK 17:



Dir gitt laanscht d'Strooss 2 an 2.

Wann dir wëllt eriwwer goen, stellt de ganze Grupp sech niefteneen an d'Rei, mam Gesiicht zur Strooss. D'Animateure blockéieren d'Strooss. Op hiert Zeechen geet de ganze Grupp mateneen op déi aner Säit.

Déi aner Säit geet et nees 2 an 2 weider.

Méi Informatiounen zu dësem Thema fënns du och am "Dossier de l'animateur 2 - Sécherheet".

⁹ Kinder im Straßenverkehr: Was Grundschulkindern können- und was nicht. URL: <https://www.verkehrswacht-medien-service.de/grundschule/kinder-im-strassenverkehr> (25.02.2022).

5.5 Beim Feier

Feier zitt Kanner magesch un a si fannen et ëmmer interessant doranner ze stocheren a Saachen, déi brennen an d'Feier ze geheien. Si kënnen dobäi méiglech Geforen oft net richteg aschätzen a bréngen sou déi aner 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 kanns och am Virfeld beim Fierschter nofroen, ob Feier maachen op der Plaz an zu deem Moment erlaabt ass.
- Du muss deng Feierplaz esou auswielen, dass den Ennergrond net brenne kann (z.B. op Sand, Fiels asw.) an dass den Dampf ofzéie kann (Also net ënnert dichte Lafbeem oder an Hielen).
- Am beschte séchers de däi Feier mat enger Emrandung aus Steng.
- Kuck, dass de eng Schëpp, Sand a Waasser ëmmer no beim Feier hues, fir am Noutfall direkt lāschen ze kënnen. Opgepasst: synthetesch Kleeder brenne séier!
- Wann s de d'Feier net ukriss: ni Bensinn oder Spiritus aus enger Fläsch drop schëdden. D'Flam kann an d'Fläsch schloen.
- Pass op d'Wieder op: bei Dréchent a Wand huet ee séier ee Bëschbrand ugefaang.
- Looss däi Feier net ouni Opsicht a maach et ganz aus, éier dir d'Plaz verloosst.

Méi Informatiounen zu dësem Thema fënns du och am "Dossier de l'animateur 7 - Mir ginn eraus".

5.6 An der Schwämm

Oft kenns du däi Grupp net gutt genuch, fir ze wësse wie wéi gutt schwamme kann. Géi also dovunner aus, wann s du Kanner am Grupp hues, dass si et net gutt kënnen. Jonker iwverschätzen sech liicht a spilleresche Situatiounen a maache Saachen, déi si onnéidege Geforen aussetzen. Géi nëmme a Schwämmen oder op Plazen, wou eng Surveillance garantéiert ass a warn déi Verantwortlech vir, mat wéi vill Kanner s de Wëlles hues ze goen. Sou kënn si zousätzlech Personal fir deen Dag aplangen.

- Looss däi Grupp net ouni Opsicht (et dierf ni een eleng an d'Waasser).
- Minimum een Animateur muss um Ufer bleiwen an d'Situatioun vu baussen zousätzlech zum Schwammeeschter iwverblécken. D'Schwammplaz muss kloer ofgegrenzt ginn.
- Nëmme do schwamme goen, wou et och erlaabt ass.
- Klär mat dengem Responsabelen of, ob s du mat der Grupp schwammen dierfs goen.
- An der oppener Schwämm eng Kap géint Sonnestach an eventuell e T-Shirt géint Sonnebrand undoen.
- D'Surveillance beim Duschen zu zwee halen.



5.7 Gesondheet

- Suerg dofir, dass däi Grupp dem Wieder entsprechend ugedoen ass.
- Op d'Wiederverännerungen oppassen a wann néideg d'Aktivitéit ofbriechen / verleeën
- Pass op däi Grupp net ze iwverfuerderen (Middegkeet, Schwierregkeetsgrad vum Spill, Wee, ...)
- Plang reegelméisseg Pausen an (genuch drénken, Méiglechkeeten op d'Toilette ze goen, ...)
- Jidderee soll sech vun Zäit zu Zäit mat senger eegener Sonnecrème acremen an eng Kap géint d'Sonn ass och net ze vergiessen.

5.8 Opgepasst

Fir de Respekt virun de Jonken ze erhalen an onnéidege Problemer aus dem Wee ze goen, sollt een sech e puer Verhalensweisen ugewinnen:

- Forcéier keen ze iessen.
- Et dierf ee kengem eng Moolrecht verweigeren.
- Keng Strofen.
- Oppasse bei Spiller mat Kierperkontakt, fir dass näischt mëssverstane gëtt.
- "Amouréis Aventuren" tēschent Animateuren a Participanten si selbstverständlech net erlaabt.

Méi Informatiounen zu dësem Thema fënns du och am "Dossier de l'animateur 6 - Jonker stäerken, Jonker schützen".



5.9 Hygiène

Suerg dofir, dass d'Participanten d'Hygiensreegele verstinn a richteg ëmsetzen:

- Reegelméisseg Hänn wäschen, besonnesch virum lessen, Kach- a Bakaktivitéiten an nom Toilettebesuch
- Bei lesswueren, d'Killketten net ënnerbriechen
- D'Uebst an d'Geméis virum Benotze mat propperem Waasser wäschen.
- Wann zesumme gekacht oder gebak gëtt, gëllt et bei Allergie immens gutt opzepassen.
- Eëmmer an den lelebou a fort vun anere Leit houschten an néitsen.
- Beim lessen nëmme dat upaken, wat een och dono selwer ësst.

Méi Informatiounen zu dësem Thema fënns du och am "Dossier de l'animateur 3 - Kachen a brachen".

5.10 Um Ausfluch

- Maach däi Grupp fir dech erkennbar (Gilet, Kap, Tyvek-Aarmbännercher asw.).
- Reegelméisseg d'Leit duerchzielen (verschidde Plaze bidden sech dofir un: Dieren, Parten, Bus eran oder eras asw.).
- Geforesituatiounen erkennen an aschätzen (Bushaltestellen, Plaze mat ville Leit, Waardezäiten asw.).
- Kenger Drëttpersoun d'Responsabilitéit iwverginn.
- Iwverlee der am Virus Spiller fir länger Waardezäiten.
- Denk un eventuell Ersatzkleeder.
- Pausen am Grupp ofschwätzen (Pippipause viru Busfaarten aplangen asw.).

6. Bosses et bobos a Verhalenskodex bei Verletzungen

6.1 Allgemeng Informatiounen a Recommandatiounen

Bei Aktivitéiten, ob dobaussen oder dobaussen, soll een sech ëmmer bewusst sinn, dass eppes geschéie kann. Am Prinzip ass et net schlëmm, wa mol een hifält oder sech de Knéi opschléit. Kleng Blessuren a Boboe loossen sech net vermeiden, besonnesch wann ee mat Kanner ze dinn huet. Dofir als éischte Rot, wann eppes geschéie sollt: Keng Panik. Déi richteg Astellung kann engem dobäi hëllefen, och a méi kritesche Situatiounen, e rouege Kapp ze behalen an ze reagéieren, wéi d'Situatioun et verlaangt.

D'Sécherheet op den Aktivitéiten dierf trotz Allem net op déi liicht Schëller geholl ginn. Et läit um Animateur, fir fir déi néideg Sécherheet ze suergen a fir sech a säi Grupp beschtméiglechst viru Geforen ze schützen. Hei e puer Ureegungen, wéi een sech virbereede kann:

- Géi däin Terrain an deng Weeër am Virfeld of. Macht lech an der Ekipp Gedanken, wou méiglech Geforequelle fir déi Jonk leie kéinten a besetz se mat Animateuren. Eng gutt Virbereedung sinn ëmmer de A an O vun der Geforepreventioun.
- Markéier och d'Gefore gutt visibel a spär däin Terrain of (z.B. mat Flatterband).
- Maach däi Grupp op d'Geforen opmierksam, déi op der Aktivitéit anriede kënnen.
- Informéier dech iwwert de Rettungspunkssystem an der Émgéigend. Dës Rettungspunkten erliichteren de Rettungsdéngschter däi Standuert am Noutfall méi séier ze fannen an d'Hëllef, déi gebraucht gëtt, méi cibléiert op d'Plaz ze schécken
- Wat s du méi Erfahrung hues (mat denger Aktivitéit, am Émgang mat Jonken, asw.), ëmsou besser. Wann s du Sécherheetsbedenken hues, iwwerlee der, wat ee verbessere kéint an traue dech, dës un de Responsabele vun der Aktivitéit weiderzeginn.

- Huel u Formatiounen (z.B. "Bosses et bobos") oder engem Éischt-Hëllef-Cours deel a bild dech unhand vu Publikatiounen weider (z.B. Dossiers de l'animateur zu Sécherheet a Bosses et bobos oder REFLEXES: Carnet de premier soins).
- Eng Éischt-Hëllef-Trousse dierf bei kenger Aktivitéit feelen. Kuck der de Contenu am Virfeld un, dass du dech mat sengem Inhalt auskenns. Am beschte gëtt eng Persoun ernannt, déi reegelméisseg den Inhalt vun der Trousse kontrolléiert ob se komplett a richteg ageraumt ass.

Ganz wichteg: An d'Éischt-Hëllef-Trousse gehéiere weder Medikamenter nach Crèmen. En Animateur ass keen Dokter! Animateuren dierfe Mannerjärege keng Medikamenter oder Crèmen ouni déi schrëftlech Autorisatioun vun den Elteren an enger Ordonnance vun engem Dokter ginn. Heizou gehéieren och Pëlle géint de Kappwéi oder Mokrämp, Gel géint liicht Verbrennungen oder Insektstéich, asw. De Grond ass, dass de Betreffenen eventuell eng allergesch Reaktioun maache kann. Verschiddenen Organisatiounen hu spezifesch Protokoller ausgeschafft, déi Ausnamen erméiglechen. Am Zweiwelsfall ass ëmmer unzeroden, sech bei sengem Responsabelen ze renseignéieren.

6.2 Verhalenskodex bei Verletzungen

An dësem Kapitel gëtt generell beschriwwen, wéi s du dech bei Verletzung verhalte kanns. Ofhängeg vun der Aart vun der Verletzung oder der Unzuel u Verletzener sinn awer nach eventuell weider Schrëtt néideg. Sécherheetsformatiounen kënnen dir nach weider Saache bewusst maachen, u wat bei engem Noutfall ze denken ass. En Éischt-Hëllef-Cours ass dofir e gudden Ufank, well s du net nëmme erkläert kriss, wéi s du dech uleeë solls, fir anerer ze versuergen. Du léiers och, wat s du maache muss an op wat s du oppasse muss, fir dech selwer ze schützen. Well bei all Accident dee geschitt, muss deng eege Sécherheet op éischerter Plaz stoen! Du kanns nëmme no anere kucken, wann deng eege Sécherheet garantéiert ass.

Sollt sech zum Beispill e Jonke beim Schnëtze verletzt, sollt den Animateur, deen d'Wonn versuergt, virum Verbannen Hännercher undoen. Am Blut kënnen sech Krankheete befannen, déi duerch de Kontakt mam Blut iwwerdroe kënnen ginn. Well een awer ni mat Sécherheet wësse kann, ob deem sou ass, sollt ëmmer dat Néidegst ze maachen, fir sech selwer ze schützen.



Verhale bei liichte Verletzungen

Am Fall vu klenger Boboe ginn et 5 Schrëtt, un déi een sech hale sollt:

1. Sech en Iwwerbléck vun der Situatioun verschafen an eventuell Geforequellen éliminéieren. Déi néideg Mesuren huelen, fir sech selwer ze schützen (z.B. Hännercher undoen).
2. E rouege Kapp behalen a Sécherheet vermëttelen. De Blesséierte berouegen, roueg schwätzen an de Verletztenen froen, wat virgefall ass.
3. Wann een eleng ass, eng zweet Persoun ruffen, déi engem hëllef. Deen ee kuckt nom Blesséierten, deen anere versuergt de Rescht vum Grupp.
4. Éischt Hëllef beim Verletzene leeschten. Heiansdo ass et just de Schreck, deen déif sëtzt. Do hëllef et eppes ze drénken ze ginn, gutt zouzerieden an d'Kand e bësse raschten ze loossen. Wann de Betreffene mierkt, dass et net sou schlëmm ass, da mécht et och erëm mat. Déi "magesch" Plooschter mat schéine Biller drop kann och hëllefen.
5. De Responsabelen iwwert de Virfall informéieren.

N.B. Op éischte Bléck kann eng Verletzung äusserlech harmlos ausgesinn, mee schwéier intern Verletzung verstopen. Zeguer mat engem Éischt-Hëllef-Cours huet den Animateur keng Diagnosen ze stellen. Dofir gëtt eng jorelaang Ausbildung gebraucht. Wann esou de geréngsten Zweifel besteet, déi d'Verletzung ubelaangt, ass eng Kontrollvisite bei engem Dokter unzeroden.

Verhale bei schwéiere Verletzungen an Noutfäll

Bei Accidenter an Noutfäll, ass et ëmsou méi wichteg roueg ze bleiwen a säi Verhalen der Situatioun unzepassen. Noutdénsgchter hu spezialiséiert Personal, déi engem am Noutfall iwwer Telefon hëllef kann, fir richtig ze handelen an all Informatiounen, déi si brauchen, weiderzeginn.

Bei gréissere Verletzungen a Noutfäll si follgend 5 Schrétt unzeroden:

1. sech en Androck iwwert d'Gesamtsituatioun verschafen:
Besteet Gefor fir den Animateur oder de Rescht vum Grupp? -> op seng eege Sécherheet oppassen a wann néideg, d'Geforenzon verlossen (z.B. aus dem Floss, der Strooss, vum Héichseelgaart, asw.), Dono erausfannen, wat ass geschitt ass, wéi vill Persoune verletzt goufen an sech ëm dës këmmere.
2. Wann een eleng ass, eng zweet Persoun ruffen, déi engem hëllef. Deen ee kuckt nom Blesséierten, deen anere versuergt de Rescht vum Grupp.
3. Basis-Check vum Blesséierten:
- Wann de Blesséierten uspreechbar ass, sech ziele loosse, wéi et zum Accident komm ass an 1. Hëllef leeschten.
- Wann de Blesséierten net uspreechbar ass, d'Vitalfunktione iwwerpréieren (Bewosstsäin, Ootmung, Kreeslaf), dono entweder 1. Hëllef- oder Reanimatiounsmaassnahmen uwenden,
4. D'Noutdénsgchter ruffen (z.B. bei Verdacht op Gehirnerschütterung, ënnerleche Verletzungen a Bréch, asw.)

D'Nummer vum Noutdénsgcht ass a Lëtzebuerg a ganz Europa den **112**. Bei engem Auslandsopenthalt ausserhalb vum Europa, sollt een sech am Virfeld mat de d'Noutfallkontakter vertraut maachen.

Wichtig Informatiounen fir d'Rettungszentral vum vum Corps grand-ducal d'incendie et de secours [CGDIS]:

- Wat ass geschitt?** z.B. Accident beim Klammen, Accident op der Strooss, asw.
- Wou** ass et geschitt? Méiglechst genee Plaz- a Uertsbezeichnung oder Coordonnéeën op der Kaart, GPS.
- Wéi vill** Persoune goufe blesséiert?
- Wéi eng** Verletzungen?
- Wie** rufft un? Handynummer ugi fir en evtl. Réckruff.

5. Net vergiessen, de Responsabelen iwwert de Virfall ze informéieren. Nieft dem Kontakt mat den Elteren, këmmert sech de Responsabelen ëm d'Assurancen, der Kommunikatioun mam Rescht vum der Ekipp, der Organisatioun, asw.

Et ginn och nach Applikatiounen, déi s du op dengem Smartphone solls hunn.

- GouvAlert erméiglecht der Rettungszentral (112) déi lëtzebuergesch Bevëlkerung landeswäit ze warnen. D'Rettungsdénsgchter kënnen awer och direkt iwwert d'App kontaktéiert ginn.
- Fir Auslandsopenthalter kann EchoSOS hëllefbräich sinn. Hei kanns du op d'Noutrufnummere vun iwwer 130 Natiounen zréckgräifen.
- Réagis hëllef dir en Häerzstëllstand ze erkennen a wéi s du am Noutfall reagéiere solls.
- Maach dech mam Rettungspunktesystem (Point de secours) an der Ëmgéigend vertraut. D'Rettungspunktesystemer fënns du och op geoportail.lu.

Méi Informatiounen zu dësem Thema fënns du am "Dossier de l'animateur 9 - Bosses et bobos". !

7. Literatur

BAACKE, Dieter (1993): Die 6- bis 12jährigen. Einführung in Probleme des Kindesalters. 5. Auflage. Beltz Verlag: Weinheim und Basel.

BAACKE, Dieter (1993): Die 13- bis 18jährigen. Einführung in Probleme des Jugendalters. 6. Auflage. Beltz Verlag: Weinheim und Basel.

BERTRAM B., FELSTEHAUSEN T., GENZEL M., ZERWECK K.(2007): Juleica – Handbuch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter. 1. Auflage. Landesjugendring Saar e.V.: Saarbrücken.

Bowyer, J.; Murphy, A. Bortini, P. & Gallego Garcia, R. (2000). Organisation Management T-kit. Council of Europe and European Commission. Brussels, Belgium.

Corps grand-ducal d'incendie et de secours (2021). Erste Hilfe Broschüre (2021). Luxembourg. Abgerufen 23.02.2024 von <https://112.public.lu/fr/publications/formations/Premierssecours.html>

GERRIG, Richard J.; ZIMBARDO Philip G. (2008): Psychologie. 18. Auflage. Pearson Studium: München.

Bodeving, Claude & Welter, Jacques (2013): Konflikte: vom belastenden Erlebnis zur Bildungschance. In: Handbuch Offene Jugendarbeit in Luxemburg. Service national de la jeunesse, Luxembourg.

I.10 Bodeving, Welter: Konflikte: vom belastenden Erlebnis zur Bildungschance > Herausforderung für den Jugendarbeiter (Konfliktkompetenz = Dialogkompetenz)

MÜNCHMEIER Richard, OTTO Hans-Uwe, RABE-KLEBERG Ursula (2002): Bildungs- und Lebenskompetenz. Kinder- und Jugendhilfe vor neuen Aufgaben. Hg. im Auftrag des Bundesjugendkuratoriums: Opladen.

OERTER, Rolf; MONTADA Leo (1998): Entwicklungspsychologie. Ein Lehrbuch. 4.Auflage. Beltz: Weinheim.

ROHR Richard, EBERT Andreas (2008): Das Enneagramm. Die neun Gesichter der Seele.44. Auflage. Claudius Verlag: München.

SCHULZ VON THUN, Friedmann (1981): Miteinander reden 1. Störungen und Klärungen. Rowohlt Verlag: Reinbek bei Hamburg.

SCHULZ VON THUN, Friedmann (1989): Miteinander reden 2. Stile, Werte und Persönlichkeitsentwicklung. Rowohlt Verlag: Reinbek bei Hamburg.

SCHULZ VON THUN, Friedmann (1998): Miteinander reden 3. Das Innere Team und situationsgerechte Kommunikation. Rowohlt Verlag: Reinbek bei Hamburg.

STAHL, Eberhard (2002): Dynamik in Gruppen. Handbuch der Gruppenbildung. Beltz: Weinheim; Basel; Berlin.

UNICEF (Hrsg.) : Konventioun iwwer d'Rechter vum Kand. Abgerufen [04.02.2024] von <https://www.unicef.lu/site-root/wp-content/uploads/2023/08/Kinderrechte-Poster-ab-6-Jahren-LU-1.pdf>



Service national
de la jeunesse