



Inhaltsbereich 4	Sportverein und Schule
Unterpunkt (aus der Konzeption)	5.4.1 – Strukturen von Sportverein/Schule 5.4.2 – Engagements in Sportverein und Schule
Lehrmaterial für LL; Titel	Jetzt bist du gefragt! – Das Sporthelfer-Puzzle
LE (Orientiert am Zeitkorridor der Konzeption)	3
Verknüpfungen (mit Kapitel der Konzeption)	5.1.1 – Die eigene Persönlichkeit
Bezug zum Querschnittsthema	Bildung und Werte
Bezug zum Päd. Handlungsfeld SJ NRW	Mitbestimmung, Mitverantwortung und Mitgestaltung

Einordnung

- Das folgende Lehrmaterial „Jetzt bist du gefragt! – Das Sporthelfer -Puzzle“ macht die Konzeptionsinhalte des IB 4 praxisnah erlebbar. Die Teilnehmenden (TN) durchlaufen Stationen an denen sie in der Kleingruppe oder in Partnerarbeit die Themen „Aufbau des organisierten Sports in NRW“, „individuelle Qualifizierungsmöglichkeiten“ und „Einsatzfelder als SH“ kennenlernen und bearbeiten.
- Nach jeder Station erhalten die TN jeweils ein „Stations-Puzzleteil“. Sind alle Stationen bearbeitet, werden alle „Puzzleteile“ zu einem Gesamtbild zusammengefügt. Ziel ist es, die fachlichen Zusammenhänge dadurch sichtbar zu machen und aufzuzeigen. Anschließend wird das Erlebte reflektiert und mit den TN ausgewertet.
- Ziel ist es das junge Ehrenamt zu fördern, indem Zu- und Übergänge aus dem Sporthelfer I zum Sporthelfer II und fachverbandsspezifischen Ausbildungen geschaffen werden.
- Die TN lernen ihre Rolle, Aufgaben und Einsatzfelder als Sporthelfer*in (SH) im organisierten Sport und der Schule kennen, sodass die TN selbstreflektiert ihren Weg in Sportverein und Schule gehen.

Didaktische Hinweise

- die drei genannten Themen werden zusammen in einem Lernbaustein umgesetzt
- Der Lernbaustein kann mit beliebig vielen TN durchgeführt werden. Jedes Team besteht aus mindestens 3 TN.
- Die Stationen bieten den TN die Möglichkeit sich selbst auszuprobieren und zu reflektieren, wie ihr nächster Schritt in ihrer sportlichen Karriere bzw. im jungen Ehrenamt aussieht.



- Zu der Einheit wird empfohlen Fachkräfte aus den Fachsportarten oder dem Bereich Schule und Verein hinzu zu ziehen. Hierdurch wird der direkte Kontakt zwischen den Fachkräften und den TN gewährleistet.
- Es ist darauf zu achten, dass sich alle TN einbringen und sich in der Teamarbeit nicht zurückhalten. Jeder TN muss am Ende in der Lage sein den nächsten Schritt des sportlichen Werdegangs zu formulieren und diesen idealerweise mit Hilfe der Informationen auch durchzuführen.
- Jeder TN gestaltet individuell seinen eigenen Weg und wird dabei von der Peer-Group unterstützt (Ideen, Anstöße, Reflektion).
- Pro Team steht eine Station zur Verfügung. Für große Gruppen gibt es zusätzlich eine Pufferstation. Bitte nutzt die Station bei der ersten Einführung des Sporthelfer-Puzzles, um das Feedback der TN zu erhalten!
- Jeder TN erhält das Sporthelfer-Puzzle (Arbeitsblatt, Anlage 2). Dieses wird von den TN zu jeder Station mitgenommen und nach und nach individuell und einzeln ausgefüllt.
- Die Lerneinheiten können sowohl in der Sporthalle als auch draußen durchgeführt werden
- Das Material ist von der Lehrgangsleitung (LL) auf die Rahmenbedingungen und die Zielgruppe abzustimmen.
- Broschüre Verantwortungsbewusste Doppelrolle als Sport- und Jugendverband (Durchführung des Schlüssel-Schnellcheck)
- Material 1 individuell von der LL anzupassen → auf den Quizkarten in den eckigen Klammern die Ansprechpartner*in des eigenen SSB/KSB eintragen!
- Material 3 individuell erweiterbar durch die LL → Blanko-Ereigniskarten selbst beschriften

Lernziele und Bezug zu den wesentlichen Handlungskompetenzen

Die Teilnehmenden

- lernen ihre Rolle, Aufgaben und Einsatzfelder als SH im organisierten Sport und der Schule kennen.
 - ordnen die SH-Ausbildung im Qualifizierungssystem ein und erschließen sich weitere fachliche und überfachliche Strukturen.
 - verstehen die Struktur des organisierten Sports in NRW, können die Aufgaben als SH nachvollziehen und kennen den*die jeweilige*n Ansprechpartner*in im Bund und Fachverband. Insbesondere lernen die TN den Vereinsaufbau und die Vielfältigkeit eines Sportvereins kennen.
 - lernen eigenständige Stationsarbeit kennen und erleben Teamarbeit.
 - reflektieren ihr Erlebtes und ziehen individuelle Erkenntnisse daraus.
 - lernen partizipativ Spiel- und Übungsformen weiterzuentwickeln, zu modifizieren und durch eigene Ideen zu erweitern.
- Die TN gewinnen auf persönlicher, sozialer und methodischer Ebene an Handlungskompetenz.



Umsetzung

Ablaufplan

Anlage 1 – Material Stationen 1-7

Anlage 2 – Sporthelfer-Puzzle

Anlage 3 – TN-Handout



Ablaufplan

Phase / Zeit	Gedanken / Absichten	Inhalte / Lern- und Organisationsformen	Material / Medien
Einstimmung (15 Minuten)	Einstimmung auf das Thema Aufbau der Stationen	• Thematischer Hintergrund und Ziel des Lernbausteins erklären • Stationsablauf erklären • Stationen in der Halle aufbauen und in der Mitte ein Startfeld abstecken • Teams einteilen • Sporthelfer-Puzzle (Arbeitsblatt, Anlage 2) verteilen	Anlage 1 Anlage 2 Hütchen
Schwerpunkt (90 Minuten)	Praktische Auseinandersetzung mit den verschiedenen thematischen Schwerpunkten des Lernbausteins	• Die TN durchlaufen die Stationen 1-7 (Anlage 1) in ihren Teams • Nach Absolvieren einer Station wechselt das Team weiter zu einer freien Station (wenn keine Station frei ist, dann wird die Kreativstation gespielt) • Jedes Teammitglied trägt nach jeder Station Aspekte für seinen*ihren individuellen Weg auf dem Sporthelfer-Puzzle ein	Anlage 1 Anlage 2
Abschluss (30 Minuten)	Reflexion des Erlebten auf metakognitiver Ebene Selbstreflexion kritisch-reflektierte Auseinandersetzung mit dem individuellen Karriereweg Abbau der Stationen	• Die Stationen und das Erlebte werden kritisch reflektiert (in Großgruppe & Selbstreflexion): ○ Fragen und Unklarheiten werden ausgeräumt ○ Der weitere Karriereweg der TN wird mit Hilfe der individuellen Sporthelfer-Puzzle besprochen und gesichert • Die TN Handouts werden ausgegeben (Anlage 3) • Gemeinsames Abbauen der Stationen • Schlüssel-Schnellcheck durchführen (Anlage 3)	Anlage 2 Anlage 3 ggf. Flipchart & Stifte



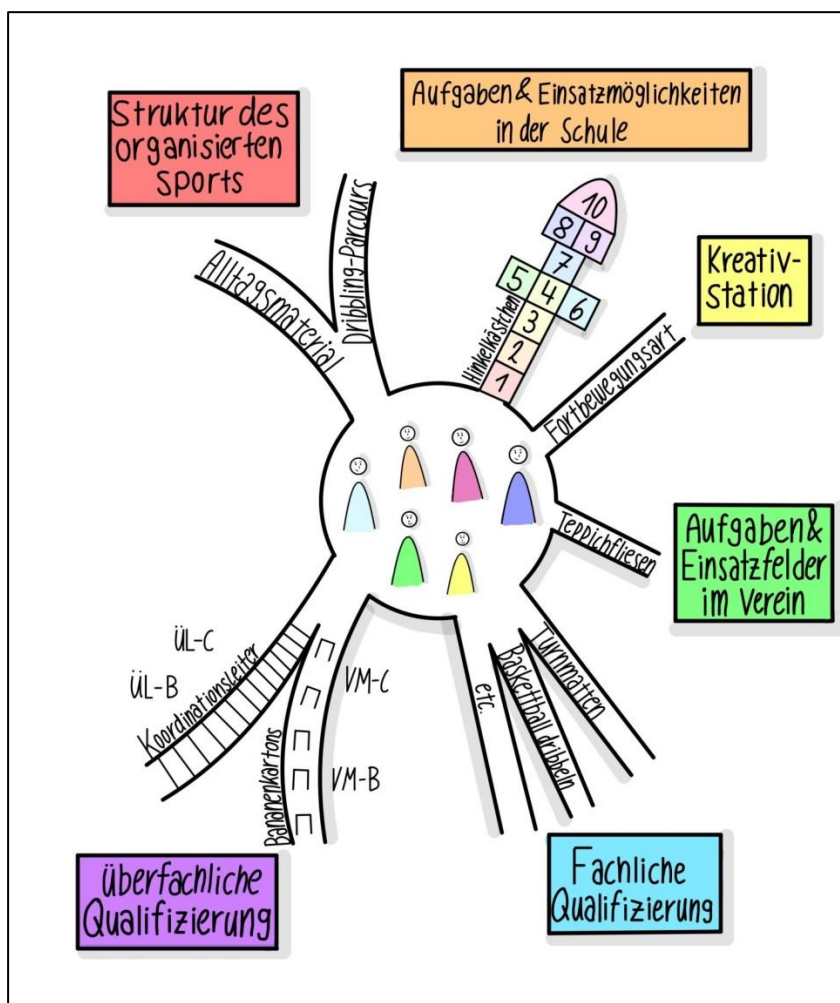
Anlage 1 – Material Stationen 1-7

Jede Station hat einen fachlichen Schwerpunkt. Dieser wird mit unterschiedlichen Aufgaben durch die TN erarbeitet und mit Hilfe eines individuellen Sporthelfer-Puzzles (Arbeitsblatt) dokumentiert. Die Gruppen suchen sich individuell die Station aus, die sie als nächstes absolvieren möchten. Um Engpässe zu vermeiden gibt es eine „Pufferstation“ (Kreativstation). Sind alle Stationen bewältigt, werden in einer Reflexionsphase die Sporthelfer-Puzzle betrachtet und über den individuellen Weg der TN gesprochen. Die TN starten grundsätzlich aus der Hallenmitte zu den Stationen.

Erläuterungen zu den Stationen und dem Gesamtaufbau:

- Der Weg zur Station ist immer mit dem jeweiligen Stationsthema verknüpft.
- Der Ablauf wird nachfolgend erklärt.

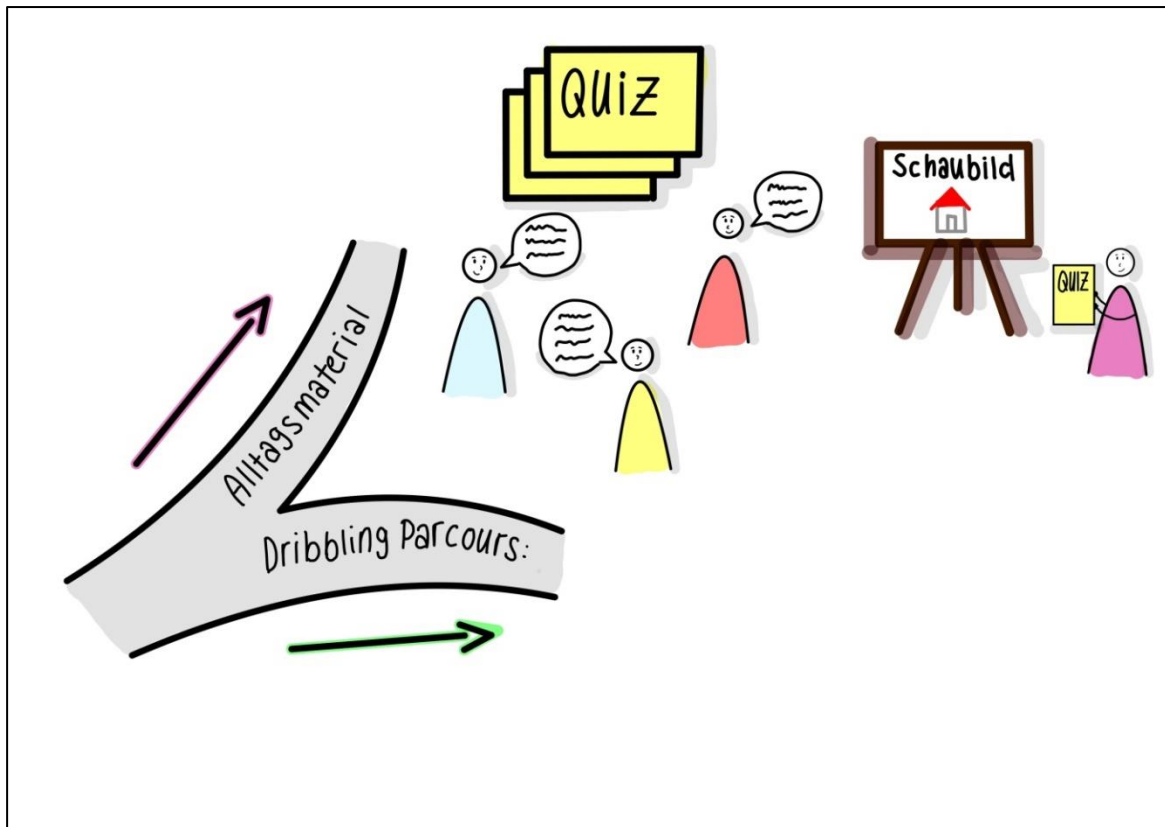
Skizze Aufbau:





Material 1: Struktur des organisierten Sports

Stationsaufbau:



Weg zur Station (LL):

- zwei Pfade, die sich unterscheiden in
 - Übung mit Alltagsmaterialien (überfachliche Seite)
 - Ball-Bewegungsform (frei wählbar) z.B. Dribbling-Parcours (fachliche Seite)

An der Station:

- Aufgaben der Stationskarte erfüllen (TN):
 - Quizkarten spielen und den Organisationen auf dem Schaubild zuordnen
 - Herausfinden der jeweiligen zentralen Ansprechpartner



Stationskarte: Struktur des organisierten Sports

An dieser Station lernt ihr die verschiedenen Bereiche des organisierten Sports kennen.

Schritt 1:

Spielt alle Quizkarten, indem ein Teammitglied jeweils eine Karte aufdeckt, die These laut vorliest und ihr gemeinsam versucht die Karte der richtigen Organisation in dem Schaubild zuzuordnen.

Schritt 2:

Kontrolliert eure Zuordnungen, indem ihr euch die Lösung auf den Kartenrückseiten anschaut.

Schritt 3:

Welche Sportarten bietet dein Verein an? Tausche dich im Team aus.

Schritt 4:

Welche Ansprechpartner*innen stehen dir zur Verfügung? Suche zudem den*die Ansprechpartner*in für die Sportjugend in deiner Sportart heraus.

Schritt 5:

Notiere auf deinem **Sporthelfer-Puzzle** deine individuellen Ansprechpartner*innen aus dem Bund und dem Fachverband.



Quizkarten:

Sportjugend NRW im LSB NRW	Wir vertreten die Interessen der Kinder und Jugendlichen auf Landesebene im Landessportbund NRW. https://www.sportjugend.nrw/
Stadtsportbund/ Kreissportbund	Bei uns kannst du im sportlichen Rahmen einen Bundesfreiwilligendienst oder ein Freiwilliges Soziales Jahr in deiner Stadt/ in deinem Kreis machen. <i>[Ansprechpartner BFD/FSJ je SSB/KSB]</i>
Stadtsportbund/ Kreissportbund	Wir kümmern uns um Sportangelegenheiten in deiner Stadt/deinem Kreis unabhängig von einer Sportart.



Stadtsportbund/ Kreissportbund	Wir bieten dir die Möglichkeit ein Schülerpraktikum bei uns zu absolvieren und so viele Bereiche des Sports in deiner Stadt /deinem Kreis kennenzulernen und mit zu gestalten. <i>[Ansprechpartner Praktika je SSB/KSB]</i>
Stadtsportbund/ Kreissportbund	Du möchtest ein Spiel- oder Sportfest in deinem Verein veranstalten und brauchst noch Beratung und Unterstützung aus deiner Stadt/Kreis. Dann hilft dir dieser Ansprechpartner weiter: <i>[Ansprechpartner Spiel- & Sportfeste je SSB/KSB]</i>
Sportjugend im Stadtsportbund/ Kreissportbund	Wir vertreten die Interessen der Kinder und Jugendlichen im Stadtsportbund/Kreissportbund deiner Stadt. <i>[Homepage Sportjugend je SSB/KSB]</i>



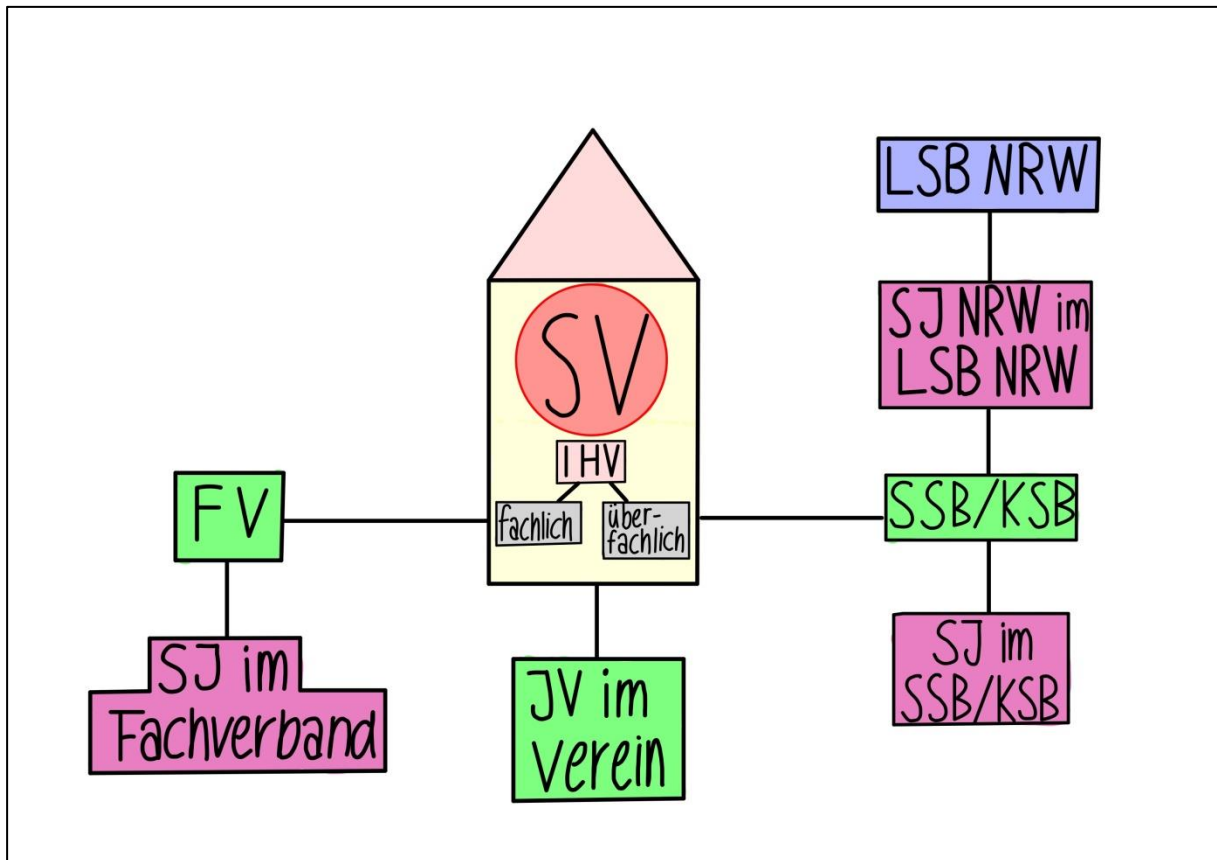
Fachverband	Wir kümmern uns um die fachspezifischen Anliegen einer bestimmten Sportart auf Landesebene.
Sportjugend im Fachverband	Wir vertreten die Interessen der Kinder und Jugendlichen einer bestimmten Sportart. [Ansprechpartner je Fachverband]
Verein	Neben unseren sportlichen Angeboten findest du bei uns die Möglichkeit zur Gemeinschaft, Solidarität und Mitbestimmung.
Jugendvorstand im Verein	Wir vertreten die Interessen der Kinder und Jugendlichen in einem Verein. [Ansprechpartner je Verein]



Sportjugend im Verein	Wir sind durch die Jugendordnung bestimmt und können Jugendfördermittel beim Land/Kommune beantragen.
Verein	Bei uns gibt es einen überfachlichen Hauptvorstand, der durch eine Satzung bestimmt ist. Der Hauptvorstand regelt alle allgemeinen Angelegenheiten des _____.
Verein	Bei uns werden verschiedene fachliche Sparten im Spiel- und Sportbetrieb unterschieden. Dort gelten unterschiedliche Wettkampf- und Ligasysteme.



Schaubildvorlage:



Legende:

FV = Fachverband

SV = Sportverein

HV = Hauptvorstand

SJ = Sportjugend

JV = Jugendvorstand

SSB = StadtSportbund

KSB = Kreissportbund

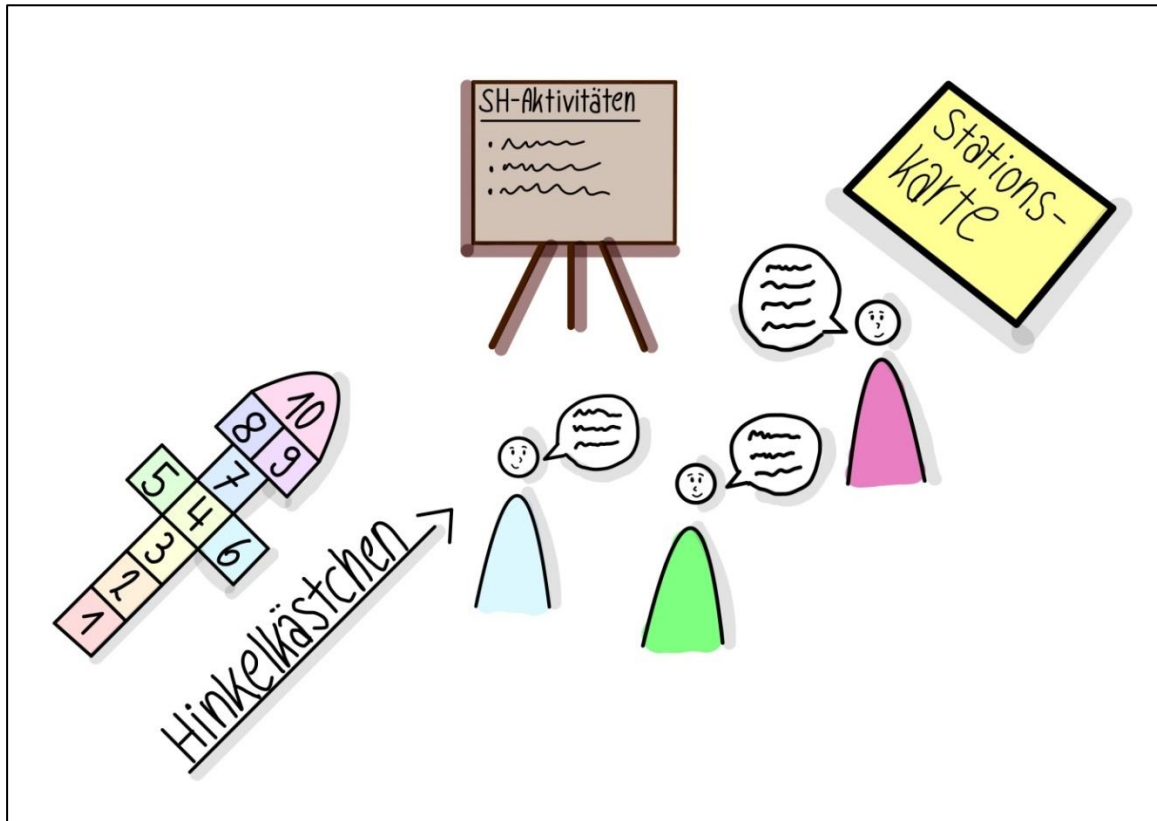
LSB = Landessportbund

NRW = Nordrhein-Westfalen



Material 2: Aufgaben und Einsatzmöglichkeiten in der Schule

Stationsaufbau:



Weg zur Station (LL):

- Hinkelkästchen/ Parcours oder Ähnliches

An der Station:

- Aufgaben der Stationskarte erfüllen (TN):
 - Die Teams finden ein Plakat mit verschiedenen Aufgaben und Einsatzmöglichkeiten vor (Vorbereitung durch die LL) und ergänzen diese
 - Nach einer Abstimmung aus Perspektive der SH bzw. der Schülerinnen und Schüler (SuS), sollen die TN Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Perspektiven feststellen und auf dem Plakat notieren.
 - Packe als LL im Vorhinein eine Pausensportbox für den letzten Schritt der Aktion (Kreide, Gummitwist, Seile, Crossboccia, Becherwerfen, Indiaca, Diabolo) → TN probieren eine Aktivität aus



Stationskarte: Aufgaben & Einsatzmöglichkeiten in der Schule

An dieser Station setzt ihr euch mit euren Aufgaben und Einsatzmöglichkeiten als SH in der Schule auseinander und könnt verschiedene Aktivitäten kennenlernen, ergänzen und ausprobieren.

Schritt 1:

Versetzt euch in die Sicht der Schülerinnen und Schüler (SuS). Stimmt euch im Team ab, welche Aktivität ihr aus dieser Perspektive gerne ausprobieren würdet.

Schritt 2:

Betrachtet die Aktivitäten nun aus eurer Sicht als Sporthelferinnen und Sporthelfer (SH). Stimmt euch im Team ab, welche Aktivitäten ihr als SH gerne ausführen oder anleiten würdet.

Schritt 3:

Welche Aktivitäten werden bereits an deiner Schule angeboten und welche würdest Du gerne als SH neu schaffen? Ergänze die Ideen mit Moderationskarten auf dem Plakat.

Schritt 4:

Welche Gemeinsamkeiten/Unterschiede stellt ihr zwischen den beiden Perspektiven (SH & SuS) fest? Notiert eure Ergebnisse auf dem Plakat.

Schritt 5:

Wie bekommt ihr die unterschiedlichen Interessen der SuS und der SH unter einen Hut?

Schritt 6:

Probiert eine Aktivität mit dem Material aus der „Pausensportbox“ gemeinsam aus!

Schritt 7:

Notiere auf deinem **Sporthelfer-Puzzle** deinen Spiele-Favorit, den du gerne als SH anleiten möchtest und eine Aktivität, die du gerne an deiner Schule neu schaffen möchtest.



Plakatvorlage zur Station:

SH-Aktivitäten in der Schule

Turniere organisieren

AG durchführen

Pausensport anleiten

bei Schulfesten unterstützen

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

SuS



SH



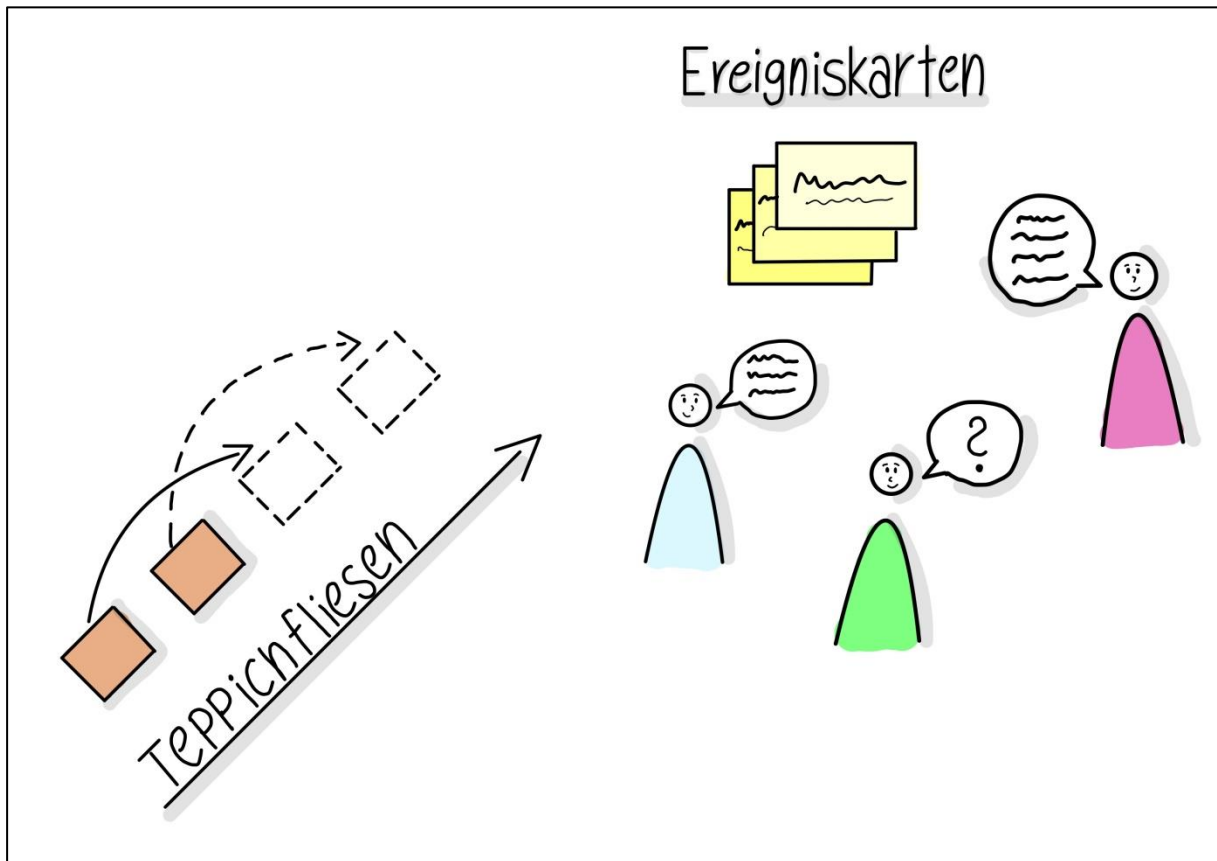
Wie bekommen wir die unterschiedlichen Interessen unter einen Hut?





Material 3: Aufgaben und Einsatzmöglichkeiten im Verein

Stationsaufbau:



Weg zur Station (LL):

- mit Zeitungen o. Ä. als Team zur Station kommen

An der Station:

- Aufgaben der Stationskarte erfüllen (TN):
 - als LL die Ereigniskarten und Lösungskarten jeweils in der gleichen Reihenfolge bereitlegen
 - TN spielen Ereigniskarten im Team



Stationskarte: Aufgaben & Einsatzmöglichkeiten im Verein

An dieser Station setzt ihr euch mit den Aufgaben und Einsatzmöglichkeiten in deinem Verein auseinander.

Schritt 1:

Ein Teammitglied deckt jeweils eine **Ereigniskarte** vom Stapel auf und gemeinsam löst ihr die Aufgabe. Legt anschließend die **Lösungskarte** in eure Mitte.

Schritt 2:

Schaut euch die Lösungskarten an. Welche Angebote/Möglichkeiten gibt es bereits in deinem Verein. Welche möchtest du selbst neu anbieten und entwickeln?

Schritt 3:

Notiere deine Ideen und Wünsche für deine Aktivitäten im Verein auf deinem **Sporthelfer-Puzzle**.

Ereigniskarte	<u>Erklären:</u> Beschreibe deinem Team folgenden Begriff, ohne diesen zu nennen. Dein Team muss den Begriff erraten. Weihnachtsfeier
Ereigniskarte	<u>Erklären:</u> Beschreibe deinem Team folgenden Begriff, ohne diesen zu nennen. Dein Team muss den Begriff erraten. Stundenplanung



Ereigniskarte	<u>Erklären:</u> Beschreibe deinem Team folgenden Begriff, ohne diesen zu nennen. Dein Team muss den Begriff erraten. Ferienfreizeit
Ereigniskarte	<u>Erklären:</u> Beschreibe deinem Team folgenden Begriff, ohne diesen zu nennen. Dein Team muss den Begriff erraten. Sponsorenlauf
Ereigniskarte	<u>Erklären:</u> Beschreibe deinem Team folgenden Begriff, ohne diesen zu nennen. Dein Team muss den Begriff erraten. Spiel- & Sportfest
Ereigniskarte	<u>Erklären:</u> Beschreibe deinem Team folgenden Begriff, ohne diesen zu nennen. Dein Team muss den Begriff erraten. <i>[trage hier einen eigenen Begriff ein]</i>



Ereigniskarte	<u>Buchstabenwurm:</u> Lies das Wort vor. Dein Team buchstabiert dieses rückwärts. Jedes Teammitglied darf nur einen Buchstaben nennen. Du kontrollierst. 😊 Betreuen
Ereigniskarte	<u>Buchstabenwurm:</u> Lies das Wort vor. Dein Team buchstabiert dieses rückwärts. Jedes Teammitglied darf nur einen Buchstaben nennen. Du kontrollierst. 😊 Unterstützen
Ereigniskarte	<u>Buchstabenwurm:</u> Lies das Wort vor. Dein Team buchstabiert dieses rückwärts. Jedes Teammitglied darf nur einen Buchstaben nennen. Du kontrollierst. 😊 Interessenvertretung
Ereigniskarte	<u>Buchstabenwurm:</u> Lies das Wort vor. Dein Team buchstabiert dieses rückwärts. Jedes Teammitglied darf nur einen Buchstaben nennen. Du kontrollierst. 😊 Eltern-Kind-Turnen



Ereigniskarte	<u>Buchstabenwurm:</u> Lies das Wort vor. Dein Team buchstabiert dieses rückwärts. Jedes Teammitglied darf nur einen Buchstaben nennen. Du kontrollierst. 😊 <i>[trage hier einen eigenen Begriff ein]</i>
Ereigniskarte	<u>Buchstabensalat:</u> Der Rest deines Teams muss folgenden Buchstabensalat sortieren und das richtige Wort herausfinden. TRINNIAG TRAINING Wenn dein Team Schwierigkeiten beim Erraten hat, darfst du ihnen einen Tipp geben.
Ereigniskarte	<u>Buchstabensalat:</u> Der Rest deines Teams muss folgenden Buchstabensalat sortieren und das richtige Wort herausfinden. MBITEMMINGSTU Mitbestimmung Wenn dein Team Schwierigkeiten beim Erraten hat, darfst du ihnen einen Tipp geben.
Ereigniskarte	<u>Buchstabensalat:</u> Der Rest deines Teams muss folgenden Buchstabensalat sortieren und das richtige Wort herausfinden. FSETSOMMRET SOMMERFEST Wenn dein Team Schwierigkeiten beim Erraten hat, darfst du ihnen einen Tipp geben.



Ereigniskarte	<u>Buchstabensalat:</u> Der Rest deines Teams muss folgenden Buchstabensalat sortieren und das richtige Wort herausfinden. JUVORGENSTDAND Jugendvorstand Wenn dein Team Schwierigkeiten beim Erraten hat, darfst du ihnen einen Tipp geben.
Ereigniskarte	<u>Buchstabensalat:</u> Der Rest deines Teams muss folgenden Buchstabensalat sortieren und das richtige Wort herausfinden. T-AEJM J-Team Wenn dein Team Schwierigkeiten beim Erraten hat, darfst du ihnen einen Tipp geben.
Ereigniskarte	
Ereigniskarte	



Lösungskarte	Weihnachtsfeier
Lösungskarte	Stundenplanung
Lösungskarte	Ferienfreizeit
Lösungskarte	Sponsorenlauf



Lösungskarte	Spiel- & Sportfest
Lösungskarte	
Lösungskarte	Betreuen
Lösungskarte	Unterstützen



Lösungskarte	Interessenvertretung
Lösungskarte	Eltern-Kind-Turnen
Lösungskarte	
Lösungskarte	Training



Lösungskarte	Mitbestimmung
Lösungskarte	Sommerfest
Lösungskarte	Jugendvorstand
Lösungskarte	J-Team

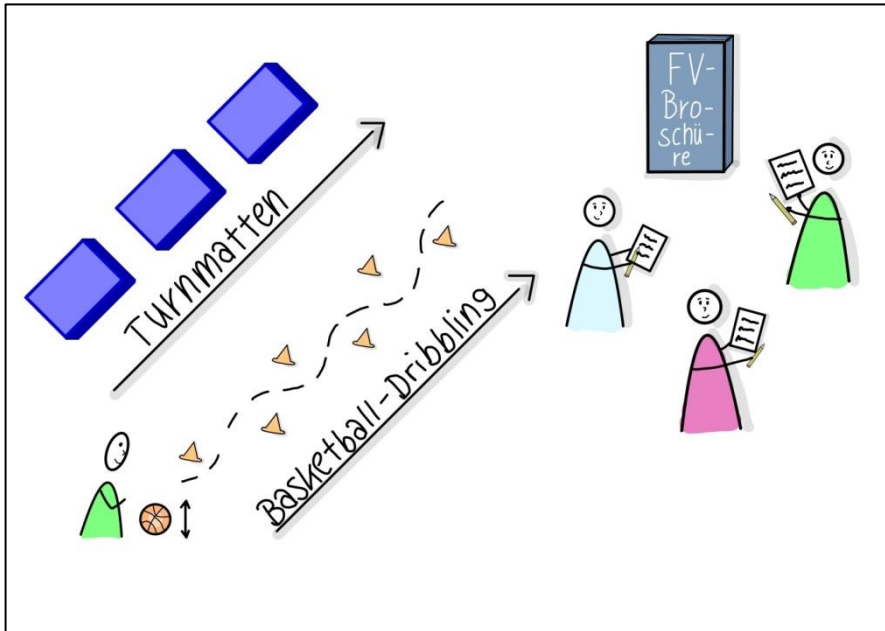


Lösungskarte	
Lösungskarte	



Material 4: Fachliche Qualifizierungswege

Stationsaufbau:



Weg zur Station (LL):

- je nach räumlichen Gegebenheiten ein oder mehrere Pfade
- Pfad, der Sportarten repräsentiert (Bsp.: Basketball dribbeln, Rolle vorwärts auf Turnmatte)

An der Station:

- Aufgaben der Stationskarte erfüllen (TN):
 - FV-Broschüre für jeden TN (LL bringt diese mit)
 - TN haben die Aufgabe sich über weitere Qualifizierungsmöglichkeiten als SH in ihrer Sportart mit Hilfe der Broschüre zu informieren → Herausfinden der Ansprechpartner zentral!
 - Laufmemory



Stationskarte: Fachliche Qualifizierungswege

An dieser Station lernt ihr eure Qualifizierungsmöglichkeiten im Fachverband kennen (fachlich = in einer bestimmten Sportart). Einige der Fachverbände bieten eigene SH-Ausbildungen an.

Schritt 1:

Erfahrt mehr darüber, in welchen Fachsportarten ihr euch weiterqualifizieren könnt! Spielt dazu jeder gegen jeden das **Laufmemory**. Ein Bild einer Sportart bildet immer mit einer passenden Aussage/Frage ein Pärchen. Wenn du ein Pärchen gefunden hast, stelle deinem Team die entsprechende Sportart durch eine Bewegung dar, sodass sie diese erraten können.

Schritt 2:

Suche mit Hilfe der **FV-Broschüre** für deine Sportart heraus, welche Möglichkeiten zur weiteren Qualifizierung du hast und wer deine Ansprechperson ist (**QR-Codes in der FV-Broschüre**).

Schritt 3:

Du hast deine Sportart in der **FV-Broschüre** nicht gefunden? Mache dich auf der Internetseite des Fachverbandes klug, wer dein Ansprechpartner ist.

Schritt 4:

Notiere den Ansprechpartner für deine Sportart, deine Qualifizierungsmöglichkeiten und deine individuellen Qualifizierungswünsche auf deinem **Sporthelfer-Puzzle**.



Memorykarten

	<u>Schwimmverband NRW</u> 4 Fachsparten: Schwimmen, Wasserball, Synchronschwimmen und Wasserspringen
	4 Spieler*innen pro Mannschaft (2 Männer, 2 Frauen).



	Es handelt es sich um eine olympische Sportart aus dem Bereich Turnen.
	Dieses Gerät wird im Leistungssport nur von Männern verwendet.



**Bei dieser Sportart kann
man zum Beispiel einen
„Twister“ oder einen
„Heel Click“ ausführen**



**Es befindet sich je eine
Mannschaft auf einer
Seite des Netzes.**



**Laufsportart im Gelände,
Anlaufen von Kontroll-
punkten**



Bewegungs-ABC



*Bei welcher Sportart
sind die 12 Spie-
ler*innen durch ein Netz
in der Mitte getrennt?*



*Annahme, Zuspiel und
Angriff sind die Spiel-
handlungen im eigenen
6er-Team nach dem
generischen Aufschlag.*



*Pritschen und Baggern
lernt man bei dieser In-
door-Sportart zuerst.*



*Pokeshot, Cutshot und
Lineshot sind Techni-
ken, mit denen man den
Ball bei dieser Sportart
über das Netz spielen
kann.*

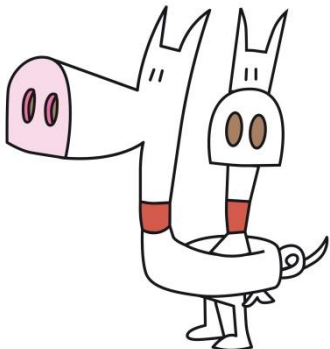


*In dieser Mannschafts-
sportart holten die deut-
schen Männer 2012 und
die deutschen Frauen
2016 Olympia-Gold.*



*Welche Mannschafts-
sportart hat die wenigst-
en Mannschaftsmitglie-
der?*

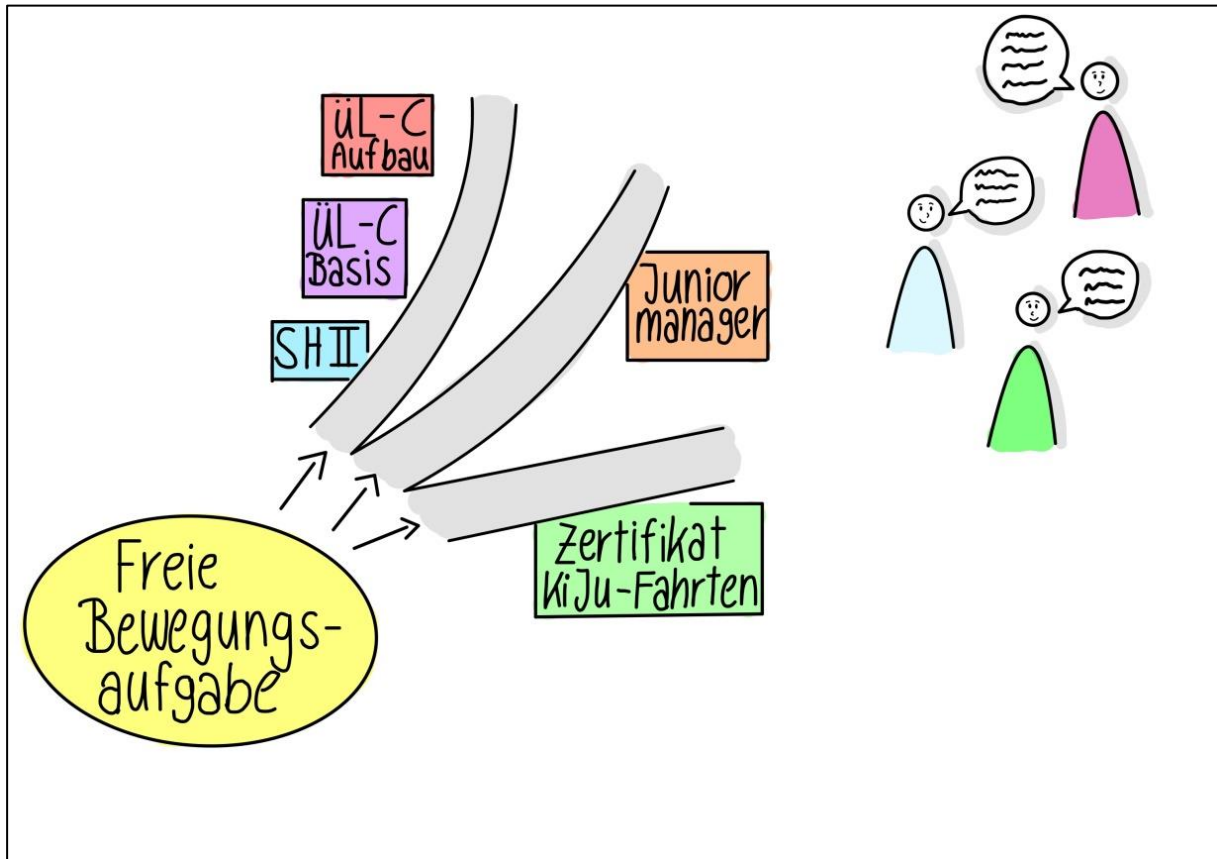


	<u>Schwimmabzeichen Seepferdchen:</u> • Sprung vom Beckenrand mit anschließendem 25m Schwimmen in einer Schwimmart in Bauch- oder Rückenlage. (Grobform, während des Schwimmens in Bauchlage erkennbar ins Wasser ausatmen) • Heraufholen eines Gegenstandes mit den Händen aus schultertiefem Wasser (Schultertiefe bezogen auf den Prüfling) • Kenntnis von Baderegeln
	<u>Baderegel</u> <i>Gehe als Nichtschwimmer*in nur bis zum Bauch ins Wasser!</i>



Material 5: Überfachliche Qualifizierungswege

Stationsaufbau:



Weg/Station:

- Aufgaben der Stationskarte erfüllen (TN):
 - drei Pfade (ÜL, Juniomanager, Zertifikat KiJu-Fahrten)
 - An den Pfaden sind Schilder mit Informationen zu den Qualifizierungsmöglichkeiten zu finden
 - freie Bewegungsaufgabe zum Durchlaufen der Pfade
 - Die TN sollen Ihre Qualifizierungsmöglichkeiten und -wünsche herausfinden



Stationskarte: Überfachliche Qualifizierungswege

*An dieser Station lernt ihr eure überfachlichen Qualifizierungsmöglichkeiten kennen.
(überfachlich = nicht in einer bestimmten Fachsportart)*

Schritt 1:

Durchlaufe jeden Pfad und verschaffe dir mit Hilfe der Schilder einen Überblick über deine Qualifizierungsmöglichkeiten. Gelange auf jedem Pfad mit einer anderen Fortbewegungsart voran. (Vorschläge: rückwärtslaufen, Hopserlauf, hüpfen, verkettet in einer 3er Gruppe)

Schritt 2:

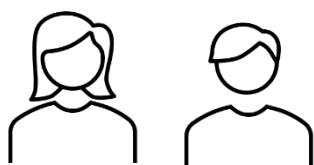
Tauscht euch im Team über eure Qualifizierungsmöglichkeiten aus. Wie geht's für dich weiter?

Schritt 3:

Notiere deine Qualifizierungsmöglichkeiten und deine Qualifizierungswünsche auf deinem **Sporthelfer-Puzzle**.

Schilder:

Sporthelfer II



Voraussetzungen:

- Sporthelfer I
- Alter von 13 Jahren

Lizenz/Gültigkeit:

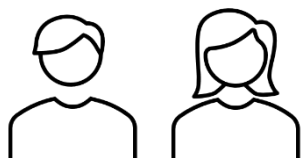
- Vorstufe der 1. Lizenzstufe (Sportpraxis)

Ziele/Inhalte:

- Diese Ausbildung bietet dir den Einstieg in das Qualifizierungssystem des organisierten Sports
- Nach Absolvieren des SH II hast du die Zugangsvoraussetzung für das Übungsleiter-C Aufbaumodul geschafft
- Absolvierst du zusätzlich zum SH II noch einen Erste Hilfe-Schein kannst du die bundeseinheitliche Jugendleiter-Card (JuleiCa) unter www.juleica.de beantragen



Übungsleiter*in-C Basismodul



Voraussetzungen:

- Alter von 16 Jahren

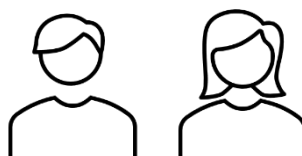
Lizenz/Gültigkeit:

- 1. Lizenzstufe (Sportpraxis)

Ziele/Inhalte:

- Basis für zukünftige Vereinsarbeit und für die verschiedenen thematischen Möglichkeiten abschließender Aufbaumodule
- du lernst praktische und theoretische Inhalte kennen, die mit vielfältigen Methoden erarbeitet & reflektiert werden
- du kannst dich mit deinen Ansichten und Ideen einbringen
- das erfolgreiche Absolvieren des Basismoduls berechtigt dich für die Teilnahme an einem Übungsleiter-C Aufbaumodul (die gesamte Ausbildung muss innerhalb von 2 Jahren abgeschlossen werden)

Übungsleiter*in-C Aufbaumodul



Voraussetzungen:

- Alter von 16 Jahren
- Übungsleiter-C Basismodul oder SH I & II

Lizenz/Gültigkeit:

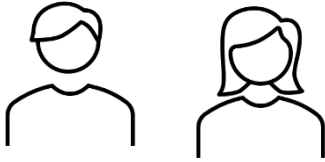
- 1. Lizenzstufe (Sportpraxis)
- 4 Jahre

Ziele/Inhalte:

- hier kannst du deine Basiskompetenzen aus dem Übungsleiter*in-C Basismodul oder dem SH I & II in den Bereichen *Ältere*, *Sportartübergreifend* oder *Kinder & Jugendliche* erweitern
- die gesamte Ausbildung muss innerhalb von 2 Jahren abgeschlossen werden
- nach Abschluss des Aufbaumoduls erhältst du die Übungsleiter*in-C-Lizenz



Juniomanager



Voraussetzungen:

- Alter von 13 Jahren

Lizenz/Gültigkeit:

- Vorstufe der 1. Lizenzstufe (Vereinsmanagement)

Ziele/Inhalte:

- hier lernst du Grundlagen des Projektmanagements kennen
- Präsentationstechniken, Kommunikation und Gesprächsführung werden in ihren Grundlagen vermittelt
- du setzt dich mit der Eigenständigkeit der Sportjugenden auseinander
- Aspekte von Aufsichtspflicht, Jugendschutz und Sicherheit werden vertieft
- Du kennst nach Absolvieren des Juniomanagers Mitgestaltungs- & Mitbestimmungsmöglichkeiten von Jugendlichen im Sportverein
- du kannst danach außersportliche Veranstaltungen und Projekte planen, durchführen und auswerten
- das Ziel ist, dass du Selbstvertrauen in deine eigenen Fähigkeiten und Stärken gewinnst, um dich aktiv in das Vereinsleben und die Vereinsorganisation einzubringen



Zertifikat Kinder- & Jugendfahrten



Voraussetzungen:

- Alter von 16 Jahren

Lizenz/Gültigkeit:

- Vereinsmanagement
- keine Gültigkeitsdauer

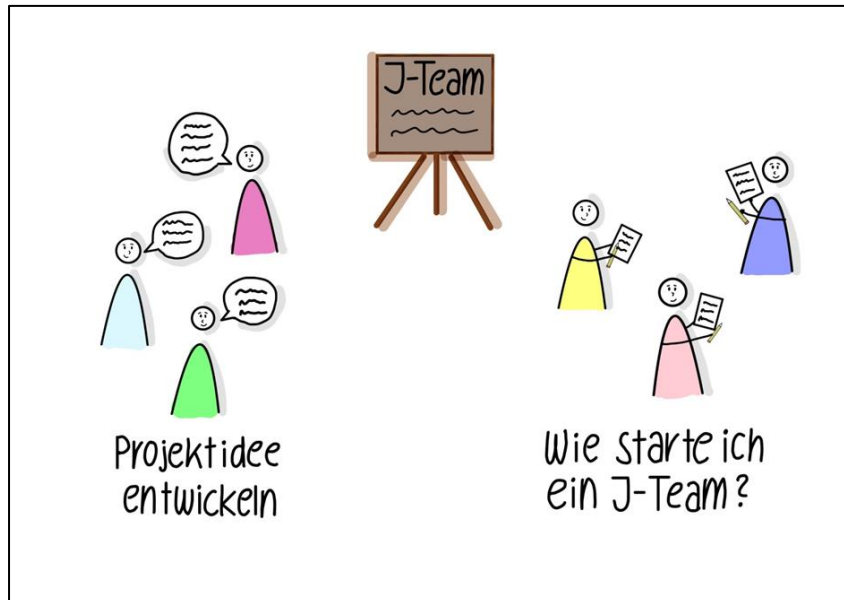
Ziele/Inhalte:

- du erlernst die Planung, die Organisation und die Programmgestaltung von Kinder- und Jugendfahrten
- du setzt dich mit dem Selbstverständnis und den Anforderungen an die Betreuer*innen auseinander
- du lernst pädagogische und psychologische Grundlagen der Kinder- und Jugendarbeit im Sport kennen
- du übst erzieherisches, lehrendes Handeln in der Kinder- und Jugendarbeit
- du erlernst Grundlagen der Spiel-, Sport- und Freizeitpädagogik
- du erlebst vielfältige erlebnisreiche Aktivitäten für u.a. sportliche, musisch-kulturelle und jugendpolitische Angebote
- Haftung, Recht und Versicherung werden besprochen
- der Kinder- und Jugendschutz wird thematisiert
- du besitzt nach Absolvieren des „Zertifikats Kinder- & Jugendfahrten“ Grundlagenkenntnisse des Projektmanagements und der Finanzplanung
- Du unterstützt junge Menschen in ihrer Persönlichkeitsbildung und Identitätsfindung
- du kannst deine eigenen persönlichen Kompetenzen erleben und erweitern



Material 6: J-TEAM

Stationsaufbau:



Weg zur Station:

- Frei

An der Station:

- Aufgaben der Stationskarte erfüllen (TN):
 - die TN finden ein Plakat mit Informationen zu J-TEAMS vor (LL)
 - die TN entwickeln eine Projektidee für ihren Verein
 - die TN entwickeln Strategien/Ideen, um ein bestehendes J-TEAM aufrecht zu erhalten



Stationskarte: J-TEAM

An dieser Station erhältst du alle wichtigen Informationen über J-TEAMS und wie du Teil eines J-TEAMS werden kannst.

Schritt 1:

Sammele mit Hilfe des Plakates Informationen über J-TEAMS.

Schritt 2:

Wie kannst du ein J-TEAM gründen? Notiere die wesentlichen Schritte dazu auf deinem **Sporthelfer-Puzzle**.

Schritt 3:

Entwickelt gemeinsam im Team eine Projektidee für deinen Verein. Notiere die Idee auf einem **Sporthelfer-Puzzle**.

Schritt 4:

Sammelt gemeinsam im Team Ideen dafür, wie ihr ein bestehendes oder nun gegründetes J-TEAM fortführen könnt. Wie bleibt ihr am Ball? Notiert dies auf euren **Sporthelfer-Puzzle**.

Schritt 5:

Findet durch eine Internet-Recherche J-TEAMS in eurer Stadt.



Plakatvorlagen:

J-TEAM		
WAS?	WARUM?	WIE?
junge Menschen bis 27 Jahre	FREUNDE	Ein Team von mindestens 4 Mitgliedern gründen
Engagieren sich für Kinder & Jugendliche im Sport	SPASS	Einem Vereinsvertreter erklären was ihr vor habt
Realisieren eigene Projekte für den Verein	WEITERBILDUNG	Ein Starterpaket beim Ansprechpartner eures SSB/KSB beantragen
Sind Ideengeber und Umsetzer	BEGEISTERUNG	Einen Antrag online herunterladen & an euren Ansprechpartner beim SSB/KSB senden
Muss sich nicht J-TEAM nennen	IDEEN	Projekte planen und Projektförderung erhalten
Bestimmen selbst ihren Zeiteinsatz	UNTERSTÜTZUNG	
Sind frei in Ihrem Handeln und ihrer Schwerpunktsetzung	ANERKENNUNG	



J-TEAM

WAS?

junge Menschen **BIS 27 JAHRE**
 Realisieren eigene **PROJEKTE** für den Verein
 Muss sich nicht **J-TEAM** nennen
 Sind frei in Ihrem **HANDELN** und ihrer Schwerpunktsetzung

ENGAGIEREN sich für Kinder & Jugendliche im Sport
 Sind **IDEENGEBER** und Umsetzer
BESTIMMEN SELBST ihren Zeiteinsatz

WARUM?

FREUNDE
 SPASS
 BEGEISTERUNG
 IDEEN
 WEITERBILDUNG
 ANERKENNUNG
 UNTERSTÜTZUNG

WIE?



Ein **Team** von
mindestens
4 Mitgliedern **gründen**

Einem
Vereinsvertreter
erklären was ihr vor
habt

Ein **Starterpaket** beim
Ansprechpartner eures
SSB/KSB beantragen

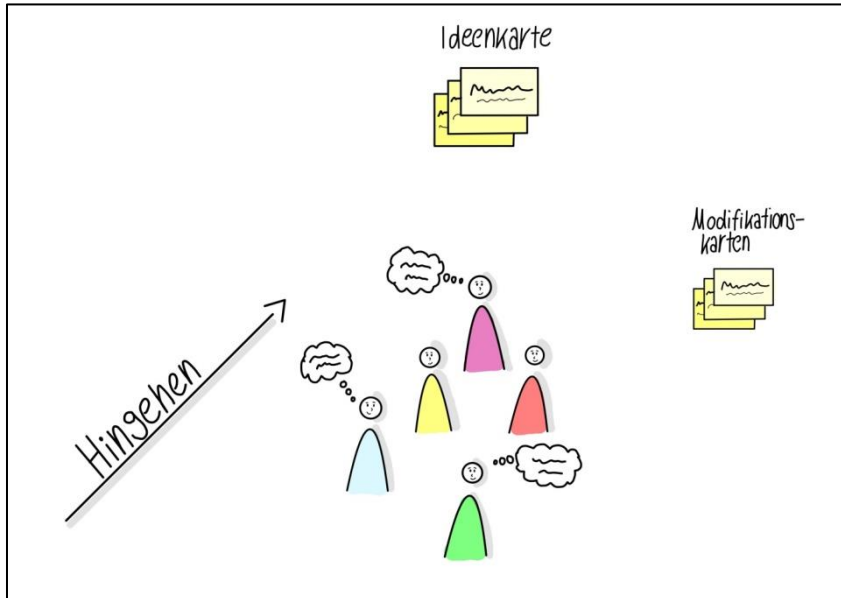
Einen **Antrag** online
herunterladen & an den
Ansprechpartner eures
SSB/KSB senden

Projekte planen und
Projektförderung
erhalten



Material 7: Kreativstation

Stationsaufbau:



Weg zur Station:

- TN suchen sich eine Fortbewegungsart (außer Laufen) aus und bewegen sich damit zu der Station

An der Station:

- Aufgaben der Stationskarte erfüllen (TN):
 - Ideenkarten (Kreativkopf) & Modifikationskarten (Gedankenküche), die die TN beschriften
 - Ideen- und Modifikationskarten in einer Box sammeln (LL)



Stationskarte: Kreativstation

Deine Meinung ist gefragt! Was passt, was passt nicht?

Schritt 1:

Sammele auf einer oder mehreren **Kreativkopf-Karten** eine Spielidee oder eine Aktivität.

Schritt 2:

Notiere auf einer oder mehreren **Gedankenküche-Karten** deine Verbesserungsvorschläge für die einzelnen Wege zu den Stationen und den Stationen selbst.

Schritt 3:

Wirf deine Ideen- & Modifikationskarten in die Box.

Ideenkarten (Kreativkarten):

Kreativkopf - Deine Spiel/Aktivitäten-Idee

- Name des Spiels/ der Aktivität: _____
- Ablauf:



Modifikationskarten (Gedankenküche):

Gedankenküche - Deine Modifikationen

- Stationsname: _____

- Änderung/Verbesserung:



Anlage 2 – Jetzt bist du gefragt! – Das Sportheifer-Puzzle

Sportheifer-Puzzle	
Name:	
Strukturen des organisierten Sports	Meine Ansprechpartner*innen:
Aufgaben und Einsatzmöglichkeiten in der Schule	Diese Aktivität möchte ich gerne an meiner Schule neu schaffen: Mein Spiele-Favorit:
Aufgaben und Einsatzmöglichkeiten im Verein	Meine Ideen & Wünsche für meine Aktivitäten im Verein:
Fachliche Qualifizierung	Mein*e Ansprechpartner*in für meine Sportart: Meine fachlichen Qualifizierungsmöglichkeiten: Meine Qualifizierungswünsche:

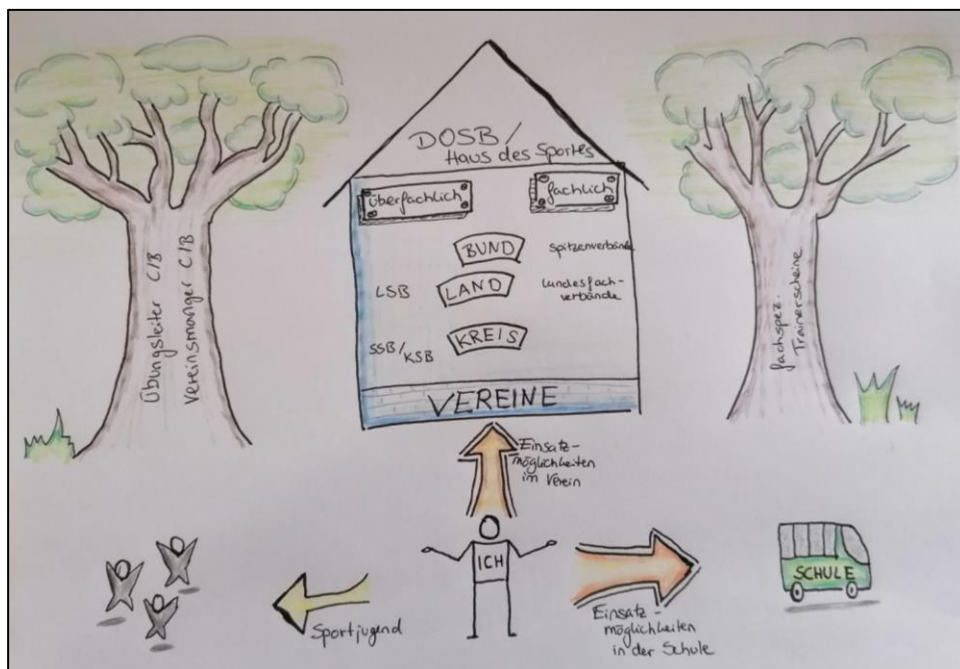


Überfachliche Qualifizierung	Meine überfachlichen Qualifizierungsmöglichkeiten: Meine Qualifizierungswünsche:
J-TEAM	Schritte, um ein J-TEAM zu starten: Meine Projektidee für meinen Verein: Wie bleibt ihr am Ball?
Mein individueller Weg:	Die Gruppe geht weiter - Gehst du mit? 



Anlage 3 – TN-HO (komplett als separate Dateien)

- Gesamtabbildung (Zusammenhänge erkennen)



- Schlüssel-Schnellcheck

Der Schlüssel-Schnellcheck: So geht's!

Schaut Euch einfach die Liste neben dem Schlüssel an. Wir haben alle Themen aufgeführt, die zur Kinder- und Jugendverbandsarbeit gehören können – wie Ihr seht, gibt es eine große Vielfalt!

Markiert auf dem Schlüsselmodell, wie sehr Ihr Euch im Verein oder Verband mit den einzelnen Themen beschäftigt. So erkennt Ihr auf einen Blick Euer individuelles Profil.

● ○ ○ ○ Ihr behandelt das Thema gar nicht.
○ ● ○ ○ Es ist für Euch nicht so wichtig.
○ ○ ● ○ Das Thema wird von Euch bearbeitet.
○ ○ ○ ● Das Thema ist einer Eurer wichtigen Schwerpunkte.

Verbindet Eure Markierungen mit einer Linie. Dann könnt Ihr sofort sehen, welche interessanten Türen Euer Schlüssel öffnet.

Wenn Ihr beim Markieren auf neue Themen gestoßen seid, die Ihr spannend findet: super! Wenn Ihr Anregungen habt oder Hilfe braucht, wendet Euch direkt an uns: www.sportjugend.nrw

DAS THEMA

...ist ein wichtiger Bestandteil beim ...
...ist ein wichtiger Bestandteil beim ...
...ist ein wichtiger Bestandteil beim ...

- **Partizipation:** Junge Menschen können sich bei uns beteiligen.
- **Gute Verbandsführung:** Ist bei uns integer, transparent und verantwortungsbewusst.
- **Engagement:** Wir fördern den ehrenamtlichen Einsatz junger Menschen.
- **Gewaltprävention:** Wir unterstützen Angebote zum Schutz von Kindern und Jugendlichen.
- **Jugendschutz:** Wir stärken Kinder und Jugendliche gegenüber Doping und Drogen sowie dem Missbrauch von Alkohol.
- **Nachhaltigkeit:** Wir fördern Umweltbewusstsein.
- **Interessenvertretung:** Wir vertreten Kinder und Jugendliche gegenüber unserem Verband und der Politik.
- **Politische Bildung:** Bei uns kann man Demokratie lernen.
- **Extremismus:** Wir treten klar und deutlich dagegen auf.
- **Sport:** Fördern wir für alle Kinder und Jugendliche, um ihre Persönlichkeit und ihr Gesundheitsbewusstsein zu stärken.
- **Integration:** Wird bei uns großgeschrieben.
- **Inklusion:** setzen wir um.
- **Geschlechtergerechtigkeit:** Alle können bei uns mitmachen, unabhängig von ihrer geschlechtlichen oder sexuellen Orientierung.
- **Internationale Begegnungen:** pflegen wir über den Jugendtausch.
- **Ferienheime:** Wir schaffen unvergessliche Erlebnisse.
- **Kulturreis:** Hören oder bieten wir an.
- **Schulkooperationen:** Wir wirken bei Ganztagsangeboten mit.
- **Medien:** Wir fördern den bewussten Umgang mit den Medien und der Digitalisierung.
- **Qualifizierung:** Wir bieten Informations-, Beratungs- und Schulungsmaßnahmen an.



- J-TEAM Broschüre



- FV-Broschüre „Sporthelfer-Qualifizierungen in den Sportarten“

