

Altersstufe	Entwicklungsstand	Worauf zu achten ist
3 bis 6-Jährige	Die Teilnehmenden sind stark auf sich selbst bezogen: Sie können die Wirklichkeit nur aus dem eigenen Erleben heraus beurteilen. Deshalb wollen sie viel entdecken und lernen, sie sind sehr lebendig und impulsiv.	Fördere insbesondere Kreativität, die Neugier sowie das Koordinations- und Konzentrationsvermögen und gib viele Bewegungsmöglichkeiten. Gib genaue Spielanleitungen und unterscheide deutlich zwischen Recht und Unrecht.
6 bis 8-Jährige	Die Teilnehmenden haben individuelle Interessen und versuchen, ihre Meinung durchzusetzen. Ihre Konzentrationsfähigkeit ist nun bereits deutlich besser.	Stille den Abenteuer- und Wissensdurst und biete ihnen die Möglichkeit, sich untereinander im fairen Wettkampf zu messen. Biete ihnen außerdem die Möglichkeit, sich kreativ zu betätigen. Dabei ist die Einhaltung von klaren Regeln notwendig.
8 bis 12-Jährige	Die Teilnehmenden sind nicht so stark auf sich selbst bezogen und haben ein starkes Interesse daran, Neues kennenzulernen. Sie sind nun in der Lage, über den eigenen Erfahrungsraum hinaus zu denken. Außerdem können sie nun historisch denken. Das Verlieren im Spiel bedeutet für sie auch einen Prestigeverlust, da sich Rangordnungen in der Gruppe bilden. Die Gruppe identifiziert sich über gemeinsame Positionierungen, ein Abweichen davon wird kaum akzeptiert.	Teamspiele und Erfolgserlebnisse sind nun besonders wichtig. Da sich das starre Recht/Unrecht-Denken nun auflöst, muss an Regeln nicht mehr ganz so stur festgehalten werden. Deine Rolle als Jugendleiter:in wandelt sich etwas vom Schiedsrichter zur/zum Berater:in
12 bis 15-Jährige	Die beginnende Pubertät führt zu einer stärkeren Auseinandersetzung mit sich selbst und auch das Interesse an anderen Personen nimmt zu, Ebenso wird das Streben nach Selbstständigkeit stärker und persönliche Anerkennung wird wichtiger. Daher kommt es vermehrt zu Machtkämpfen. Es findet eine Abgrenzung von „den Kindern“ statt.	Ermögliche den Teilnehmenden, eigene Projekte in der Jugendgruppe auszuprobieren, berate sie dabei und Möglichkeiten zur Selbstentwicklung
> 15-Jährige	Die Pubertät geht zu Ende, die Rollen und der Gruppenstatus festigen sich. Die Bedeutung der Familie geht weiter zurück, dafür werden Freund:innen wichtiger. Die Lebensplanung gewinnt mehr und mehr an Bedeutung.	Unterstütze die Teilnehmenden bei ihrer Lebensplanung, stärke ihre Selbstständigkeit und biete ihnen viele Möglichkeiten, eigene Projekte und Vorstellungen zu realisieren. Fördere den Zusammenhalt der Gruppe

ALTERSSTUFEN

Die 3 bis 6-Jährigen

- Entwicklungsstand: Sehr starke Ich-Bezogenheit. Die Wirklichkeit kann nur vom eigenen Erlebnisbereich her wahrgenommen werden. Wollen entdecken und lernen, sind lebendig und impulsiv.
- Ziel für das Gruppenmitglied: Notwendige Abreaktion der motorischen Unruhe. Bestätigung des Selbstwertgefühls.
- Spiele/Tätigkeiten: Die Kinder beobachten und ahmen mit Motivation die Gruppenleitung nach (Imitationsspiele, Rollenspiele, Sandspiele, Knete, Bewegungsspiele, Märchen, Bilderbücher, Erzählen).
- Durchführung: Genaue Spielanleitung geben. Fragen beantworten. Weiterentwicklung durch Förderung von Kreativität, Koordinationsvermögen, Konzentrationsvermögen usw.
- Regeln: Eindeutige Unterscheidung von den Gruppenleitern zwischen Recht und Unrecht. Das Kind kann nur in Gut und Böse denken, da kein ausreichender Erfahrungsbereich vorhanden ist (Schwarz-Weiß-Denken).

Die 6 bis 8-Jährigen

- Entwicklungsstand: Die Interessen sind schon individuell ausgeprägt. Aufgeschlossenheit. Größere Konzentrationsbereitschaft als bei 3-6-jährigen. Sie versuchen, intensiv ihre Meinung durchzusetzen.
- Ziel für das Gruppenmitglied: Abenteuer erleben. Regeln beim Spiel erlernen und achten lernen. Wissensdurst befriedigen. Sich messen.
- Spiele/Tätigkeiten: Gruppenspiele, Wettspiele, Ballspiele, Geländespiele usw.
- Durchführung: Auf Fairness- und Regeleinhaltung achten. Eigeninitiative fördern, Selbstvertrauen geben
- Regeln: Das Schwarz-Weiß-Denken ist noch vorhanden (starkes Gerechtigkeitsgefühl). Die Kinder verlangen nach einem für alle gültigen Regelnetz zur Bildung von Werten und Normen. Ihr Bild von einer gerechten Welt- und Wertordnung wird dadurch bekräftigt.

ALTERSSTUFEN

Die 8 bis 12-Jährigen

- Entwicklungsstand: Wissensdrang. Die Interessengebiete sind gefestigt. Auflösung der starken Ich-Bezogenheit. Interesse am Fremden, Neuen. Die Kinder können Erlebnisse über den eigenen Erfahrungsbereich hinaus einstufen. Sie sind in der Lage, historisch zu denken und haben daher Interesse an Erzählungen aus der Vergangenheit, fremden Kulturen, Abenteuergeschichten. Das Verlieren im Spiel wird gleichgesetzt mit Prestige- und Würdeverlust.
- Einstellung zu Gleichaltrigen: Es bildet sich eine Rangordnung. Körperliche Schwächen und Gleichgültigkeit gegenüber der gängigen Meinung der Gleichaltrigen und gemeinschaftsfeindliches Verhalten wird nicht akzeptiert. Wer dazu gehören will, muss sich mit der allgemeinen Meinung der Gruppe identifizieren.
- Ziel für das Gruppenmitglied: Neue Interessen entdecken. Wissensdurst befriedigen. Messen mit den anderen. Erfolg erleben.
- Spiele/Tätigkeiten: Teamspiele (Völkerball, Fußball), Gesellschaftsspiele, Geschicklichkeits- und Wettspiele, Rollenspiele, Geländespiele, Piratenspiele.
- Durchführung: Der/die Gruppenleiter:in soll als Berater:in und Kamerad:in agieren. Die Eigeninitiative sollte unterstützt werden.
- Regeln: Das Schwarz-Weiß-Denken löst sich auf. Die Kinder die idealisierten Werte und Normen ihrer Vorstellung von einer gerechten Welt- und Wertordnung zu relativieren.

Die 12 bis 15-Jährigen

- Entwicklungsstand: Entdecken der eigenen seelischen Innenwelt. Pubertät. Disharmonie zwischen Körper und Empfindungen. Daraus entstehen Unsicherheiten (z.B. gegenüber dem anderen Geschlecht). Bestätigung durch das Gruppenleiterteam wird wichtig. Sie betonen ihre Selbständigkeit, sie legen Wert auf Äußeres. Diese Altersstufe reagiert empfindlich auf Kritik.
- Einstellung zu Gleichaltrigen: Gleichaltrige erhalten einen größeren und neuen Stellenwert. Sie werden den Bereichen von Familie und Schule gleichwertig. Die Familie ist nicht mehr der zentrale Lebensbereich. Interesse am anderen Geschlecht.
- Ziel für das Gruppenmitglied: Streben nach Selbständigkeit, Bestätigung. Das Bestreben nach positiver Wirkung auf andere ist besonders stark. Durch Machtkämpfe werden Positionen in der Gemeinschaft erreicht und gefestigt.
- Spiele/Tätigkeiten: Anlässe zu Diskussionen geben. Tanzmöglichkeiten (Disco, Feten) geben. Begegnung mit dem anderen Geschlecht. Die Mitglieder haben Probleme mit Kinderspielen, da sie um Abgrenzung zum Kindsein bemüht sind.
- Durchführung: Auf eigene Wünsche und Vorstellungen der Gruppe eingehen. Der/die GruppenleiterIn ist BeraterIn und sollte Vertrauensperson sein. Möglichkeiten zur Selbstentwicklung geben. Freiheiten geben, aber nicht die "Kontrolle" verlieren.
- Regeln: Situationsgebundene Zurechtweisungen.

