

BOSS BEIM HAUSBESUCH

Begleitheft

FÜR FACHKRÄFTE &
MULTIPLIKATOR*INNEN
DER PFLEGEKINDERHILFE



ZIELE DES SPIELS

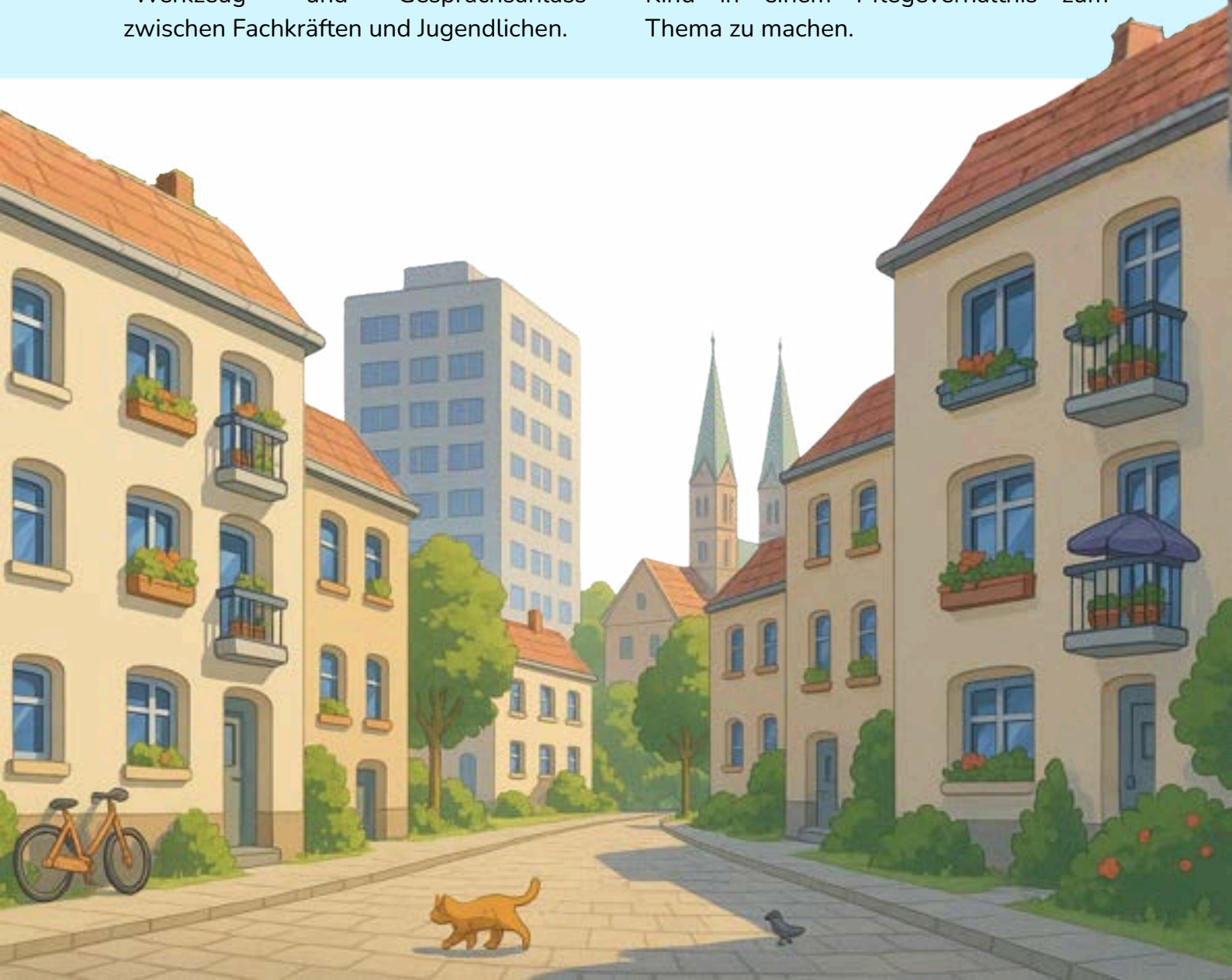
Das Lernspiel vermittelt spielerisch Kinderrechte im Rahmen von Hausbesuchen mit dem Ziel, das Selbstbewusstsein der Kinder zu stärken und sie zu ermutigen, Hausbesuche mitzugestalten und für sich zu nutzen.

ZIELGRUPPE

Hauptzielgruppe des Lernspiels sind Jugendliche im Alter von 11-15 Jahren, welche in Pflegefamilien leben. Jüngere Spieler*innen benötigen ggf. Unterstützung von Erwachsenen. Prinzipiell kann das Spiel von den Jugendlichen allein gespielt werden, dient aber auch als pädagogisches "Werkzeug" und Gesprächsanlass zwischen Fachkräften und Jugendlichen.

HINTERGRUND

Für viele Kinder ist der Hausbesuch belastend oder unangenehm. Gleichzeitig ist der Hausbesuch ein wichtiger Hebel, um die eigenen Bedürfnisse, Wünsche und Interessen zu thematisieren und Unterstützung bei Problemen zu bekommen. Es ist ein Moment, der sich besonders gut eignet, um die Rechte als Kind in einem Pflegeverhältnis zum Thema zu machen.



NUTZUNG DES SPIELS



ZUM TITEL

Der Titel bietet Anlass zum Gespräch. Wer ist eigentlich der “Boss” beim Hausbesuch? Ein Boss ist eine Person, die als wichtig angesehen wird, der zugehört wird und die eine bestimmte Richtung vorgibt. Das Wort “Boss” kann auch die Assoziation eines “Endgegners” auslösen. Für einige Kinder fühlt sich ein Hausbesuch genau so an: Wie der Endgegner, der nur schwer zu besiegen ist. Das Spiel bietet einen sicheren Rahmen, um solch eine Situation angstfrei durchzuspielen - und Ideen, was Jugendliche tun können, um sich beim nächsten Hausbesuch selbst mehr wie ein “Boss” zu fühlen.

CHARAKTERE



Die Hauptfigur Sam lebt in einer Pflegefamilie. Je nach Spielverlauf ist Sam eher vorsichtig oder gestaltet das Geschehen aktiv mit.

Der Pflegevater ist (wie viele Pflegeeltern) selbst in der Situation, den Hausbesuch gut “absolvieren” zu wollen. In dieser Drucksituation stellt er auch Bedingungen an Sam.



Quinn, eine befreundete Person von Sam, lebt selbst nicht in einer Pflegefamilie. Kinder, die Belastungen in Bezug auf das Pflegeverhältnis erleben, wissen, dass viele



Gleichaltrige bestimmte Erlebnisse (wie den Hausbesuch) nicht machen. Dies kann es herausfordernd machen, sich Ihnen mitzuteilen.



Sina ist ebenfalls Pflegekind und steht für die Wichtigkeit von Vernetzung und Austausch mit Menschen, die ähnliche Erfahrungen machen.

Frau Mai ist die Fachberaterin vom Pflegekinderdienst. Umso aktiver und mutiger gespielt wird, desto mehr Informationen erhält man von Frau Mai.



FUNKTIONEN DES SPIELS



So funktioniert die Spielmechanik

Im Spiel führen Entscheidungen zu unterschiedlichen Verläufen. Wer sich im Spiel eher anpasst und wenig fragt, wird frustriert und erfährt auch weniger. Wer mutig ausprobiert und sich beteiligt, entdeckt mehr Möglichkeiten. So wird erlebbar:

Mitgestaltung lohnt sich.

Ausprobieren ist ausdrücklich erlaubt

Es gibt kein richtig oder falsch. Jugendliche können im Spiel die Zeit zurückdrehen und Entscheidungen neu treffen. Dies lädt dazu ein, risikofrei Dinge auszuprobieren, die sich jemand im wahren Leben nicht trauen würde.

Pädagogischer Kern: Empowerment der Kinder & klare Verantwortung der Erwachsenen

Das Spiel stellt einen kleinen Teil einer komplexen Wirklichkeit vereinfacht dar. Während das Spiel die Realität nicht wirklich simulieren kann, können andersherum Fachkräfte dazu beitragen, die Impulse aus dem Spiel real werden zu lassen. Das Spiel will Kinder stärken. Gleichzeitig gilt: Kinderrechte zu wahren ist Aufgabe der Erwachsenen. Das Spiel unterstützt Fachkräfte dabei, genau

hinzuschauen: Wie kann Beteiligung am Beispiel von Hausbesuchen ganz konkret aussehen? Welche Rechte sind in diesem Kontext besonders relevant? Was hilft Kindern und Jugendlichen, ihre Anliegen zu äußern? Auch, wenn nicht alle Wünsche erfüllbar sind, sollten diese immer ernst genommen und gemeinsam verhandelt werden.

ERKENNTNISSE **DAS SPIEL ZEIGT:**

- 1** Kommunizieren bringt mehr als sich anpassen und Frust „runterschlucken“



Der Staubsauger führt zum Erzählstrang mit wenig Handlungsmöglichkeiten



Das Handy führt zum Spielverlauf mit zahlreichen Handlungsmöglichkeiten



2

Aufräumen ist für den Hausbesuch keine Pflicht. Nicht-Aufräumen des Kinderzimmers führt NICHT zu einer negativen Beurteilung des Pflegeverhältnisses durch die Fachberatung.

3

Pflegekindspezifische Rechte in Bezug auf Taschengeld: Auszahlung soll nicht an Pflichten gebunden sein

4



Gefühle zulassen ermöglicht es, sie auszusprechen – so können andere unterstützen

5

Es gibt andere Pflegekinder/ Ich kann mich vernetzen.





6

Was ist der Bericht?



7



Unterstützung suchen: gemeinsam hat man mehr Ideen und weiß mehr

8



Grund für den Hausbesuch

Beim Hausbesuch lieber...

In deinem Zimmer reden



In Wohnzimmer reden



Nur ich und Familie



Beim Hausbesuch lieber...

Freunde/Freundin mitbringen



Alles hören



Nicht alles



9

Den Hausbesuch dürfen Kinder und Jugendliche mitgestalten, eigene Interessen können eingebracht werden

10

Beispiele für inhaltliche Gestaltung des Hausbesuchs (locker bis ernst)

11

A oder B Spiel ermutigt in eigene Bedürfnisse rund um den Hausbesuch hineinzuspüren





SO LÄSST SICH DAS SPIEL IN DER PRAXIS NUTZEN

- **Beziehungsaufbau:** Das Spiel lässt sich gut gemeinsam spielen.
- Es dient als ein **Türöffner**, um ins Gespräch zu kommen.
- Was im Spiel über die Anliegen des Kindes herauskommt, kann **dokumentiert** werden. Das hilft nicht nur der Fachberatung bei späteren Besuchen, sondern zeigt auch dem Kind: „Meine Wünsche sind wichtig genug, um aufgeschrieben werden. Auch wenn ich meine Fachberaterin nicht so oft sehe, erinnert sie sich auch nach einigen Monaten daran, was mir wichtig ist.“
- Das Spiel verläuft nicht linear, sondern hat verschiedene Pfade zu Themen wie Taschengeld oder Mitbestimmung. So entdecken Kinder **Handlungsoptionen**, an die sie im echten Leben vielleicht noch gar nicht gedacht haben.
- Das Spiel kann als Aufhänger genutzt werden, um das Thema Hausbesuche in der **Gruppenarbeit** bzw. der **Jugendgruppe** zu besprechen.



IDEEN FÜR DAS GESPRÄCH

Das Spiel dient als ein **Türöffner**, um ins Gespräch zu kommen. Folgende Fragen dienen als Anregung und können sowohl vor als auch nach dem Spiel gestellt werden:

- „Wer ist eigentlich der **“Boss“** beim Hausbesuch?“
- „Wann würdest du dich bei einem Hausbesuch wie ein ‚Boss‘ fühlen?“
- „Was ist dir bei einem Hausbesuch **besonders wichtig**?“
- Wer ist deine **“Sina“**? Wo lernst du **andere Pflegekinder** kennen?
- Kannst du mit **Freund*innen** reden, wenn dich etwas bedrückt?
- Wenn du jemanden zum Hausbesuch **mitbringen** könntest, wer wäre das?
- Was ist bei dir **ähnlich** wie bei Sam, was ist **anders**?



Ein Projekt von



pib-bremen.de



zukuku.org

Gefördert durch



IMPRESSUM

*“Boss beim Hausbesuch
Begleitheft für Fachkräfte und
Multiplikator*innen der Pflegekinderhilfe”*

Inhalt, Design, Layout:

Cynthia Sander - ZUKUKU Zukunftskurse
c/o MainLegalTax Kubik Schaffner PartG mbB
Kurfürstendamm 130
10711 Berlin
zukuku.org

Berlin, Mai 2026