



DIALOG- UND SPIELBOX

**ZEITVERTREIB UND
INTERAKTIONSGEGENSTÄNDE
FÜR UND MIT KINDERN
UND JUGENDLICHEN**





Gespräche und Wartezeiten können kinder- und jugendfreundlich gestaltet werden. Erfahrene Fachpersonen, die im Alltag mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, haben den Beschrieb eines Interaktionskorbes für kinder- und jugendfreundliche Räume entwickelt. Er enthält Hinweise für die Gesprächs- und Beratungsführung, für die Überbrückung von Wartezeiten und für eine gelingende Kontaktaufnahme mit Kindern und Jugendlichen.

Die Bilder sind mit künstlicher Intelligenz generiert worden. Sie dienen dazu Elemente zu visualisieren und zeigen beispielhaft, wie eine fortgeschrittene kinder- und jugendfreundliche Raumgestaltung aussehen kann.

1 Elemente des Interaktionskorbes

Zeichenmaterial

Mit weissem oder farbigem Papier, Ausmalbildern oder Mandalas können sich Kinder und Jugendliche während der Wartezeit kreativ beschäftigen. Die entstandenen Zeichnungen oder Bilder können anschliessend zur Kontaktaufnahme genutzt werden. Wenn solche Zeichnungen aufgehängt werden, sehen Kinder, dass andere Gleichaltrige die Dienststelle besuchen, was ihnen ein Gefühl von Sicherheit vermitteln kann. Gemeinsames Malen oder Zeichnen während eines Gesprächs oder einer Pause lockert die Atmosphäre und erleichtert das Sprechen.

Spiele

Geschicklichkeits-, Konzentrations- und Denkspiele wie ein verschlossenes Kugellabyrinth, ein Wackelturm oder Puzzles sind eine gute Beschäftigung für Kinder und Jugendliche, wenn sie warten müssen. Diese Spiele erfordern ihre Konzentration und Aufmerksamkeit und können von unangenehmen Gefühlen ablenken oder für eine Gesprächspause genutzt werden.

Baukasten

Mit Bauklötzen, bunten Steinen oder Bausets können Kinder bauen, stapeln und sortieren. Dies fesselt ihre Aufmerksamkeit, regt ihre Fantasie an und lenkt ab. Die Konstruktionen können als Gesprächseinstieg dienen. Während eines Gesprächs kann ebenfalls gemeinsam gebaut werden. Halten Kinder bspw. Bauklötzchen in der Hand können sie sich leichter entspannen und konzentrieren.

Spielfiguren

Kinder spielen fantasievoll mit Kunststofffiguren und -steinen, mit Tieren oder mit Hand- und Fingerpuppen. Sie können damit Situationen, Konflikte und Emotionen darstellen und spielerisch nachstellen. Die Figuren fördern zudem die Kontaktaufnahme und Interaktion mit Kindern.

Rätsel

Während Wartezeiten beschäftigen sich manche Kinder und Jugendliche gerne mit Rätselkarten, Rätselspielen oder Rätselbüchern sowie trendigen Sammelkarten. Ein Quiz zur Dienststelle hilft Jugendlichen, die Situation einzuordnen. Mit einem QR-Code kann das Quiz zum Beispiel mit dem Handy abgerufen werden.

Wissen und Geschichten

Bücher und Magazine über Wissen und Geschichten können Wartezeiten für Kinder und Jugendliche spannender gestalten. Dazu gehören bspw. Magazine für junge Entdeckerinnen und Entdecker, Sachbücher für Kinder und Jugendliche mit oder ohne digitalem Lese- und Hörstift für einen interaktiven Zugang zu Büchern und Spiele sowie ressourcenorientierte Bücher.

Wir empfehlen Bücher, die Themen aufgreifen wie psychische Erkrankung der Eltern, Traumatisierungen oder Emotionen in Begleitung mit einer Fachperson anzuschauen. Diese Bücher werden im Besprechungszimmer aufbewahrt. Diese Bücher können dazu beitragen, dass alle Gesprächsteilnehmenden ein gemeinsames Verständnis entwickeln oder bestimmte Situationen und Erfahrungen besser beschreiben können.

Anhand von Würfeln mit verschiedenen Bildern auf jeder Seite entwickeln Kinder und Jugendliche Geschichten zu den Bildern, die sie gewürfelt haben.

Die Würfel bieten Denkanstösse und regen die Fantasie wie auch die Kreativität an. Die Würfel können alleine, zu zweit oder in einer kleinen Gruppe gespielt werden.

Bücher im Wartebereich decken die Kantons-sprachen ab und berücksichtigen verschiedene Interessen und Altersstufen.

Stressabbau

Antistressbälle, Squishies, Fidget Spinner oder Pop-it-Spielzeug haben eine beruhigende Wirkung und fördern die Konzentration. Die Spielsachen sollten leise oder geräuschlos sein. Kopfhörer mit entspannender Musik unterstützen die Reduktion von Stress.

Emotionen

Gefühls- oder Fragekarten sowie Stimmungsbarometer sind eine Möglichkeit, um mit Kindern und Jugendlichen in Kontakt zu treten und sie kennenzulernen. Mit Gefühlskarten zeigen Kinder und Jugendliche, wie sie sich gerade fühlen. Die Karten unterstützen sie auch, um über vergangene Situationen und Gefühle zu sprechen. Ein Stimmungsbarometer hilft dabei, die Stimmungslage zu erfassen und den Gesprächseinstieg entsprechend anzupassen. Diese Gegenstände werden im Besprechungszimmer aufbewahrt. Vor dem Gespräch überlegt die Fachperson, welcher Gegenstand am besten passt und mit welchen Fragen sie das Gespräch beginnen möchte.

Give-Aways

Nach einem Gespräch können Give-Aways resp. kleine Geschenke als Erinnerung und zur positiven Verbindung zur Dienststelle abgegeben werden. Das Give-Away passt zum Gesprächsthema und ist kein Werbeartikel.



2 Anforderung an die Materialien

Die Gegenstände im Interaktionskorb sind selbsterklärend, einfach zu bedienen, robust und einfach zu reinigen. Die Spiele können gut alleine gespielt werden.

Die Gegenstände im Interaktionskorb bieten eine Spielzeit zwischen 3 und 30 Minuten, regen die Sinne an und fördern die Kreativität. Sie unterstützen den Kontakt zwischen Personen im Wartebereich sowie zwischen Kindern bzw. Jugendlichen und der Fachperson.

Die Auswahl der Gegenstände berücksichtigt Diversität in Bezug auf Geschlecht, Kultur und Alter.

Als Interaktionskörbe eignen sich Boxen, Kisten oder Körbe. Sie sind im Wartebereich entweder freistehend oder in niedrigen, offenen Gestellen platziert. Die Form, Grösse und Beschaffenheit passt zur jeweiligen Ablagemöglichkeit. Boxen, Kisten oder Körbe aus langlebigen und nachhaltigen Naturmaterialien, wie Rattan, Seegras, Weide, Bananenstaudenfasern oder Bambus sind besonders robust. Transparente Boxen erleichtern die Auswahl der Gegenstände.

Der Interaktionskorb enthält eine übersichtliche Anzahl an Gegenständen, die ausgetauscht werden können. Die Gegenstände enthalten keine Kleinteile, um Verluste zu vermeiden und können schnell aufgeräumt werden.

Der Interaktionskorb kann vom Team gemeinschaftlich gestaltet werden. Eine Arbeitsgruppe legt fest, wie viele Interaktionskörbe notwendig sind, welche Gegenstände im Wartebereich und welche im Besprechungszimmer vorhanden sein sollten, welche Gegenstände enthalten sind und wie diese verwendet werden sowie aus welchen Materialien die Boxen bestehen und wo sie platziert werden.

Eine Person ist für die Wartung des Korbes verantwortlich. Sie reinigt den Interaktionskorb, ersetzt defekte Gegenstände und tauscht regelmässig Gegenstände aus, damit er interessant bleibt. Werden mehrere Interaktionskörbe für parallel verlaufende Gespräche bereitgestellt, empfiehlt es sich Gedanken über ein passendes Ausleihsystem zu machen (z.B. Klammer-system oder Namensetiketten).

Impressum



Herausgeber — Kanton Graubünden
Verfasser — Kantonales Sozialamt Graubünden
Download — www.gr.ch/kinder-undjugendfreundlicheRäume

Steuergruppe Programm Kinder- und Jugendpolitik in Graubünden

- Susanna Gadiant, Vorsitz, Leiterin Sozialamt
- Simon Bott, Generalsekretär, Erziehungs-, Kultur und Umweltschutzdepartement
- Marcus Hassler, Generalsekretär, Departement für Volkswirtschaft und Soziales
- Beat Hatz, Leiter Fachbereich Familien, Kinder und Jugendliche, Sozialamt
- Hans Peter Risch, Generalsekretär, Departement für Justiz, Sicherheit und Gesundheit

Kernteam Programm Kinder- und Jugendpolitik in Graubünden

- Beat Hatz, Vorsitz, Leiter Fachbereich Familien, Kinder und Jugendliche, Sozialamt
- Adriana Sabatino, wissenschaftliche Mitarbeiterin, Sozialamt
- Denise Rudin, Abteilungsleiterin Gesundheitsförderung und Prävention, Gesundheitsamt
- Georges Steffen, Abteilungsleiter Schulpsychologischer Dienst, Amt für Volksschule und Sport

Teilnehmende fachlicher Erarbeitungsworkshop

- Astrid Schroeder, Schulsozialarbeiterin
- Corina Bislin, Fachstelle Pflegefamilien und Adoptionen
- Martina Hellmüller, Fachleitung Heilpädagogische Früherziehung
- Ursina Casanova, dipl. Psychomotoriktherapeutin EDK
- Wiebke Schwing, Fachstellenleiterin jugend.gr

Projektleitung Workshop

- Martina Nay, wissenschaftliche Mitarbeiterin, Sozialamt

Fachliche Entwicklung und Begleitung

- Andreas Dubach, NAHtur Lebensräume

Lektorat — TextKonzept, Heidi Leemann

KI-Bilder — AI Coaching Klehr, Bernd Klehr

Layout — Trimarca AG

Anmerkungen

Der Beschrieb der Dialog- und Spielbox ist auch in italienischer und romanischer Sprache abrufbar.

