

FSJ FÜR DUMMIES -

**ein Handbuch für
Freiwillige**



MTV STUTTGART
1843 e.V.

Inhaltsverzeichnis

> Aufgabenfelder	03
○ Verwaltung	
○ Praxis	
> Deine to-Do's	09
> Beispielstunden	10
○ Basketball	
○ Kinderturnen	
○ KiSS	
○ Schwimmen	
> Standardaufwärmspiele	16
> Vorgehensweise bei „Ausnahmesituationen“	18
○ Unfall	
○ Grenzverletzung	
> Bewerbungsunterlagen	20
> Musstewissen FSJ im Sport	23

Aufgabenfelder

Verwaltung:

> News hochladen

- Anmeldung auf <https://www.mtv-stuttgart.de/webmaster/> mit:
Benutzername: _____ Passwort: _____

Administration
Übersicht

Eingeloggt als **Webmaster** [LOGOUT](#)

Willkommen im Admin-Bereich des MTV Stuttgart 1843 e.V.!

Hier können sämtliche Online-Tools für die Homepage verwaltet werden.
Beim Verlassen des Administrationsbereiches bitte **immer** ausloggen!

 News eintragen News ändern Auf Startseite importieren Pressebau News eintragen	 Termine eintragen Termine ändern	 Freizeit eintragen Freizeit ändern	 Link eintragen Link ändern
 Sponsoren eintragen Sponsoren ändern	 Video eintragen Video ändern	 Skilehrer eintragen Skilehrer ändern	 Homepage-Anleitung (PDF)
 Kurs eintragen Kurs ändern Kursgruppe ändern Neu Kurs-PDF updaten		 MTV bei Google News	

Ansprechpartner für www.mtv-stuttgart.de:
Robert Wagner - [E-Mail](mailto:R.Wagner@mtv-stuttgart.de)

> Ehrenkodex

- Jede/r Übungsleiter/in und Trainer/in muss einen [Ehrenkodex](#) unterschreiben und an den MTV weiterleiten
- Erhaltener Ehrenkodex wird in Ordner 2.2.7 abgeheftet (alphabetisch geordnet), am besten zugehörige Sportart/ Abteilung draufschreiben. Davor bitte einscannen und im Computer in den richtigen Ordner verschieben. (→ Dateien X → Archiv → 2 Personal → 2.2 Lehrkräfte → 2.2.7 Ehrenkodexe)
- Ehrenkodex in Übungsleiterdatenbank vermerken mit „ja“

Ehrenkodex
nein
ja
ja
ja
ja

> Führungszeugnis

- nur sichten und der Person wieder zurücksenden, wenn kein Eintrag vorhanden ist.
- Danach ein [Archivierungsformular](#) aus füllen und in Ordner 2.2.8 „Führungszeugnisse“ abheften. Davor bitte einscannen und im Computer in den richtigen Ordner verschieben. (→ Dateien X → Archiv → 2 Personal → 2.2 Lehrkräfte → 2.2.8 Führungszeugnisse)
- Vermerk in Übungsleiterdatenbank mit „ja, 20XX“

AF
Führungszeugnis
ja,2019
ja, 2022

> Übungsleiterabrechnungen kontrollieren

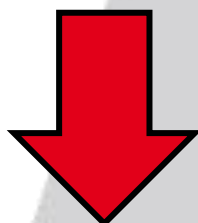
- Dateien X → Planung → Übungsleiter → Übungsleiterdatenbank

> E-Mails kontrollieren

> Bei der Organisation von Veranstaltungen mitwirken

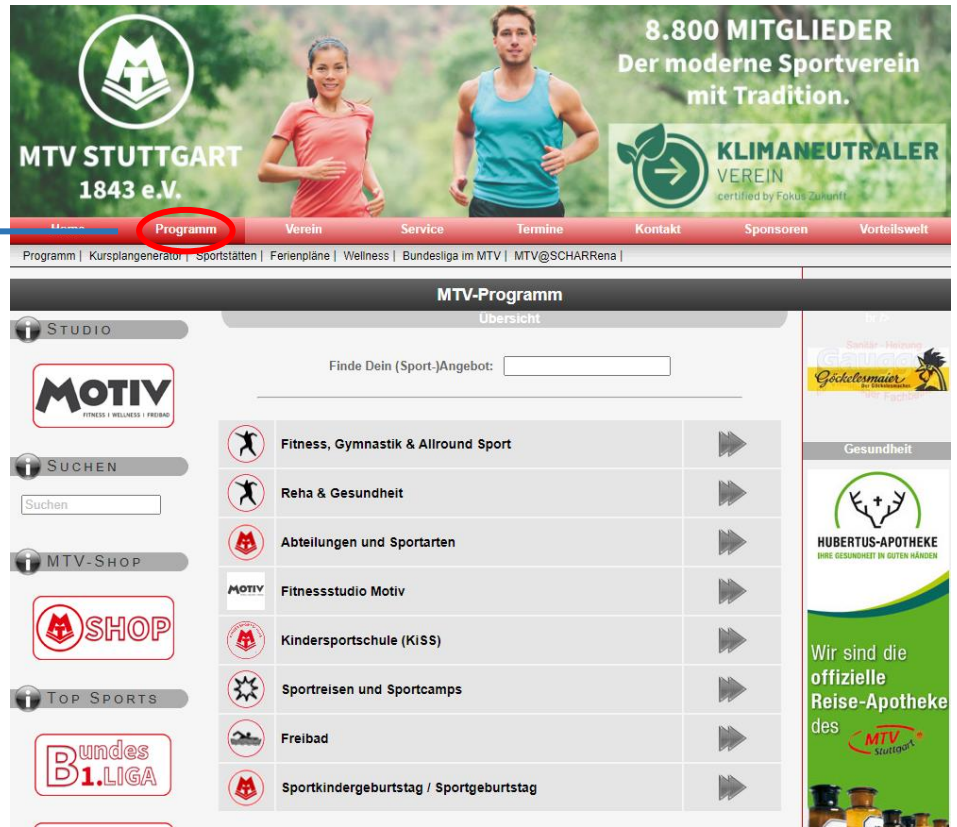
> Ans Telefon gehen und beraten

- Wichtig ist es einen Überblick über die Sportangebote und den Aufbau des Vereins zu haben
- Eine kleine Einführung in die Webseite, falls die Leute am Telefon nach Abteilungsbeiträgen, Kursen, MTV-Mitgliedschaft, Trainingsmöglichkeiten oder Trainingszeiten fragen:



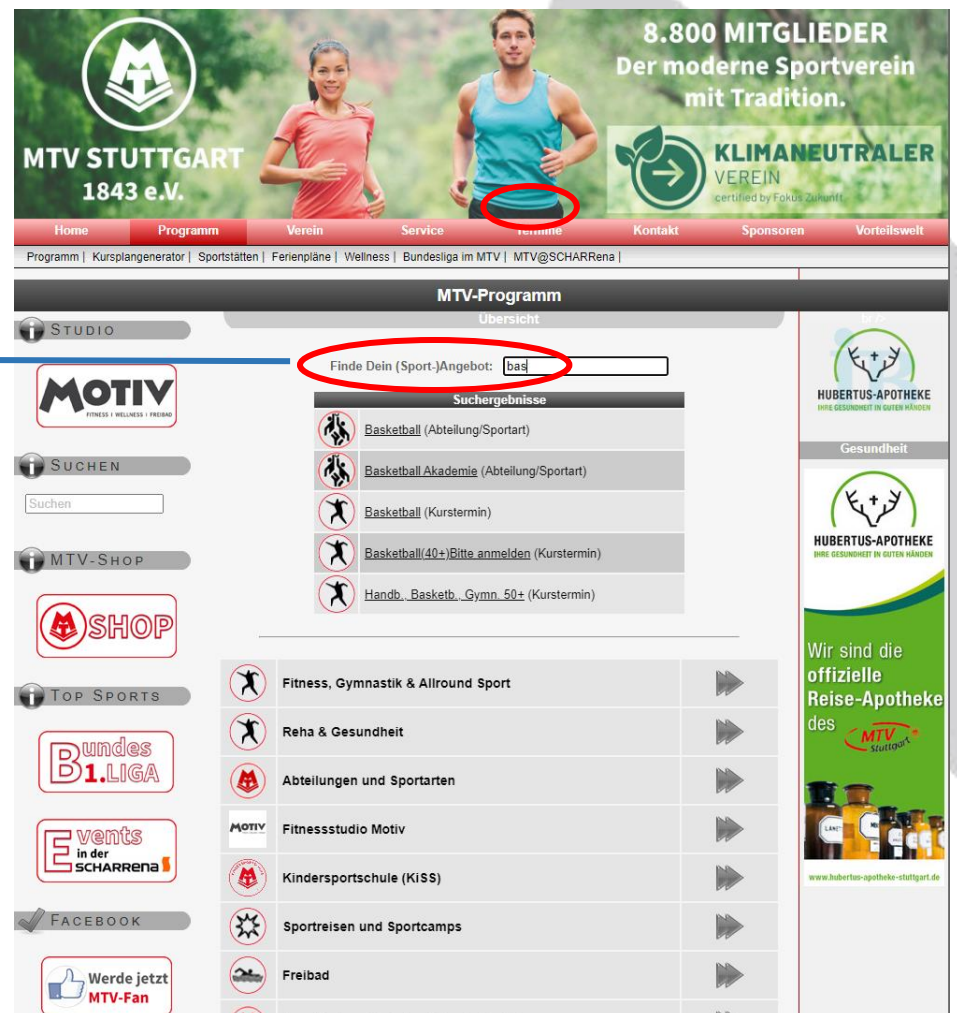
○ Details zu Abteilungen, Kursen, Angebote und etc.

Auf **Programm** drücken



Das entsprechende **Sportangebot** eingeben

Und drauf klicken



Home Programm Verein Service Termine Kontakt Sponsoren Vorteilswelt

Programm | Kursplangenerator | Sportstätten | Ferienpläne | Wellness | Bundesliga im MTV | MTV@SCHARRena |

Basketball Akademie

Ansprechpartner, Trainingszeiten,...

STUDIO

MOTIV
FITNESS | WELLNESS | FREIZEIT

SUCHEN

Suchen

MTV-SHOP

SHOP

TOP SPORTS

Bundes B1.LIGA

Events in der SCHARRENA

FACEBOOK

Werde jetzt **MTV-Fan**

INSTAGRAM

Unterstützt von **Allianz für**

Kontaktdaten

Leitung Basketball Akademie
Davide Tortorelli
E-Mail: davide.tortorelli@mtv-stuttgart.de

Leitung Basketball Akademie
Cyril DaSilva
E-Mail: cyril.dasilva@mtv-stuttgart.de

<http://www.stuttgart-basketball.de/>

Abteilungsbeitrag: siehe Beschreibung

« zurück zur Abteilungs-Übersicht

Trainingszeiten **Beschreibung** News Homepage

Informationen

+++ Probetrainings nur auf Anfrage möglich+++

Grundsätzlich können wir nur noch einige wenige Kinder aufnehmen.

Bei Interesse für ein Schnuppertraining in unseren Jugendteams bitte unter davide.tortorelli@mtv-stuttgart.de.

Wir bitten bei Probetrainings dringend um eine vorherige Terminvereinbarung! Ein unangemeldeter Besuch im Training ist NICHT möglich.

Anmeldeformular
AGB

Basketball Akademie Sprechstunde:
Davide Tortorelli

Montags: 09:00 - 13:00 Uhr
unter 0711 631887
(nur außerhalb der Schulferienzeiten)

ganzjährig

Alter/Klasse	Tag	Uhrzeit	Ort	TrainerIn	Bemerkungen
U10m/U10w	Mo	17:15-18:15	FEF-G	Davide Tortorelli/Hans Oswald	Jahrgang 2013/2014
U10m/U10w	Mi	17:00-18:00	FEF-G	Davide Tortorelli/Hans Oswald	Jahrgang 2013/2014
U10m/U10w	Fr	17:00-18:00	FEF-G	Davide Tortorelli/Hans Oswald	Jahrgang 2013/2014
U12m "Rot"	Mo	19:15-20:15	FEF-G	Davide Tortorelli/Q.	Jahrgang 2012

Hier findest du die **Kontaktdaten** der Ansprechpersonen, Infos zum **Probetraining**, **Anmeldeformular** Und **Trainingszeiten**

Für die **Abteilungsbeiträge** auf **Beschreibung** klicken

Kosten pro Jahr (zusätzlich zum MTV Jahresbeitrag; alle Mitglieder der MTV Basketball Akademie müssen Mitglied im MTV Stuttgart 1843 e.V. sein bzw. werden.):

JAHRESBEITRÄGE: 1. KIND // 2. KIND

MINIBASKETBALL (MTV Basketballschule)

U8mixed 195 € // 130 € - (Jahrgänge 2015 – 2016)

U10mixed 290 // € 200 € - (Jahrgänge 2013/2014)

U12 m/w 290 // € 200 € - (Jahrgänge 2011/2012)

JUGEND-BASKETBALL Spaßbereich

U14 bis U18 195 € // 130 €

JUGEND-BASKETBALL Leistungsbereich

U14 350 € // 250 €

U16 350 € // 250 €

U18 350 € // 250 €

○ **Infos zur Mitgliedschaft, Anmeldung und Beiträgen**

Auf **Verein**, dann auf **Mitgliedschaft** klicken

Kategorie	Jahresbeitrag bei Lastschrift	Jahresbeitrag bei Rechnung	Aufnahmegebühr
A-Mitglieder	178,00 €	195,00 €	Lastschrift 22 €, Rechnung 35 €
B-Mitglieder	128,00 €	140,00 €	Lastschrift 22 €, Rechnung 35 €
Kinder/Jugendliche, 0-18 Jahre	112,00 €	125,00 €	Lastschrift 14 €, Rechnung 19 €
Familien	327,50 €	350,00 €	für jede Person wie oben

Das **MTV-Anmeldeformular** zum Ausdrucken, (Dann entweder per Post schicken oder in der Geschäftsstelle abgeben)

Die **Jahresbeiträge** für die verschiedenen Kategorien

Praxis:

- > 10-15 min vor dem Unterricht da sein, um aufzubauen oder Teilnehmer zu beraten
- > Jugendliche unter 16 Jahren nicht früher aus dem Unterricht entlassen, außer Genehmigung der Eltern
- > Als Aushilfe/Betreuung:
 - Die Kinder unterstützen
 - Helfen
 - Für Fragen da sein
 - Evtl. Fehler korrigieren
 - Motivieren und ermutigen
 - Loben
 - Nach Bedarf Gespräche führen
 - Für Ordnung sorgen
 - Erklären
 - Ein gutes Vorbild für die Kinder darstellen
 - Zuwenden
 - Auch, wenn du nicht aus der Sportart kommst, versuch so viel wie möglich zu lernen und mitzunehmen um den Kindern helfen zu können.

Deine To-Do's

- > Ab und zu Mal Sportstunden vertreten, wenn Lehrkräfte ausfallen (Nur, wenn du dir das zutraust)
- > Oder Vertretungen suchen (anrufen/ E-Mail schreiben)



Vertretungsplan
(Besonderheiten siehe Rückseite)

Für: _____

Stundenthema: _____

Ort: _____

Zeit: _____

Mögliche Vertretung durch:

_____ Tel.: _____ ○

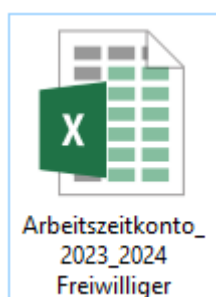
_____ Tel.: _____ ○

_____ Tel.: _____ ○

_____ Tel.: _____ ○

_____ Tel.: _____ ○

- > Abrechnen von Zuschüssen oder Auslagen z.B. bei Monatskarte
 - ➔ Dazu die [Auslagenabrechnung](#) ausfüllen
 - ➔ Bei deiner Monatskarte die Abbuchung des Betrags von deinem Konto als Beleg dazulegen
- > Deine Arbeitszeiten in dein Arbeitszeitkonto eintragen



- > Urlaub beantragen
 - ➔ [Antrag auf Urlaub](#) ausfüllen und Frau Janik geben
 - ➔ möglichst nur in den Ferien
 - ➔ sonst rechtzeitig einreichen und für Vertretung sorgen
 - ➔ Tipp: **Urlaubskonto führen!**

Beispielstunden

Basketball (1 Stunde Training)

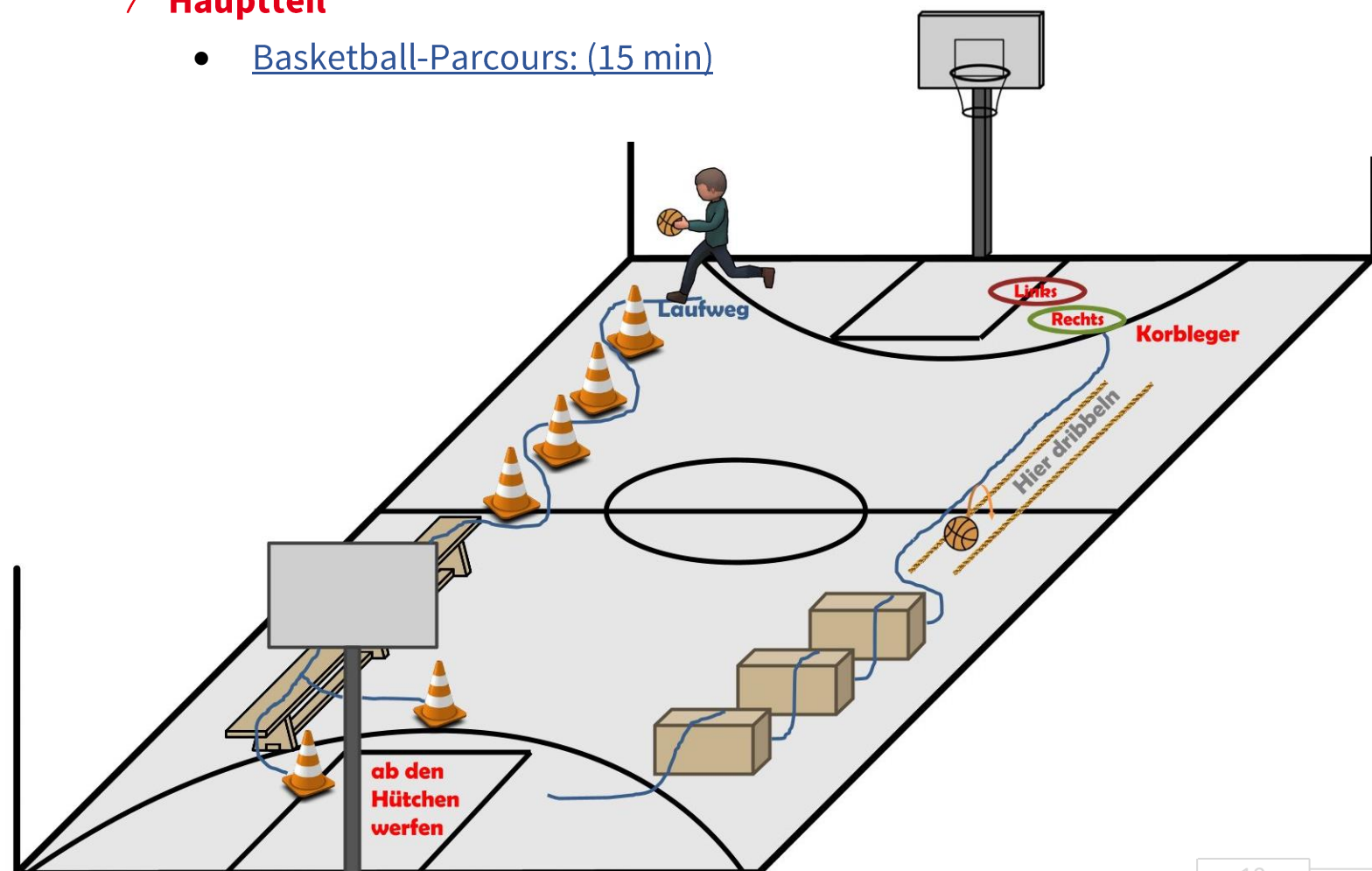
Am Anfang der Stunde: Kinder beschäftigen sich selber für *ca. 5 Minuten*

> **Aufwärmen (ca. 10 min)**

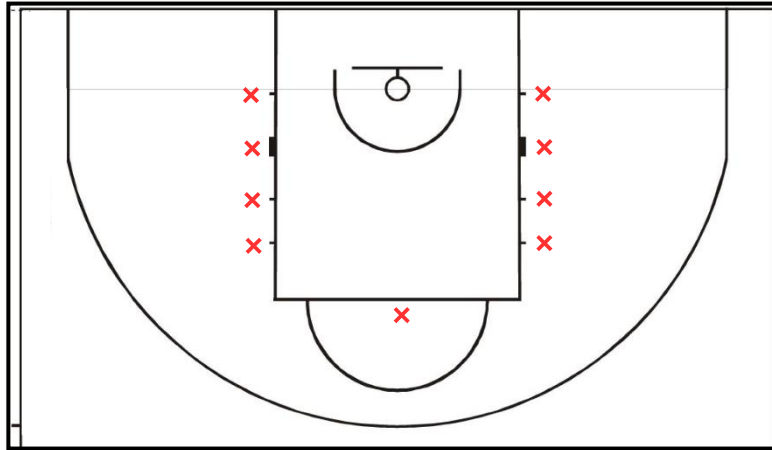
- Dribbel-König:
 - Feld festlegen
 - jeder hat einen Ball, jeder spielt gegen jeden
 - Die Kinder versuchen, während sie durchgehend dribbeln, den Ball von den anderen Kindern wegzuschlagen.
 - Wer den Ball verloren hat, kriegt eine Aufgabe, z.B. beim Trainer abklatschen und wieder zurück ins Spiel, 10 Hampelmänner, 5 Liegestütze (abhängig von der Altersgruppe) etc.

> **Hauptteil**

- Basketball-Parcours: (15 min)



- [Around the world: \(ca. 7 min\)](#)
 - ➔ Zwei Mannschaften, 2 Körbe
 - ➔ Beide Mannschaften müssen von den rot markierten Positionen werfen (siehe Bild)
 - ➔ Die Spieler stellen sich vor einer Wurfstelle in einer Reihe auf
 - ➔ Jeder wirft einmal, holt den eigenen Ball und passt dem nächsten Kind
 - ➔ Pro Position (je nach Zeit) 6 Treffer als Mannschaft
 - ➔ Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen



Ps.: Dieses Wurfspiel kann auch mit mehreren Mannschaften gespielt werden, wenn mehrere Körbe vorhanden sind.

Pss.: Wenn die Zeit knapp ist, die Anzahl der Wurfpositionen reduzieren

› **Schluss (Restzeit ~20 min)**

- [4 gegen 4 bzw. 5 gegen 5 auf ganze Feld spielen lassen](#)
 - ➔ 2 große Mannschaften machen, Spieler auswählen, ein paar Minuten spielen lassen, dann neue Spieler einwechseln

Kinderturnen (1 Stunde)

Kinder zusammenrufen und gemeinsam ein Lied singen

> **Aufwärmen (25 min)**

- Feuer-Wasser-Sturm
- Mit Reifen spielen → rollen und hinterher laufen
 - fallen lassen, rein und raushüpfen
 - wie ein Sprungseil durchhüpfen

> die Kinder können auch selber kreativ werden

> **Turnen (30 min)**

- Die Kinder für eine Vorzeigerunde zusammenrufen
- Jede Station von einem Kind vorzeigen lassen und bei Bedarf helfen

- Ein möglicher Aufbauplan:



Gelbe Matten auf die Bänke als Dach, die Kinder rollen mit einem Rollbrett durch das Labyrinth



> **Abschied (5 min)**

- Eine Art „Ritual“
 - Ein Lied singen
Oder
 - Die Kinder stellen sich in eine Reihe und geben den Lehrkräften beim Rausgehen High Five

KiSS (1 Stunde)

› **Begrüßung und kurzes Einleitungslied** (z.B. „Hallo hallo, schön, dass du da bist“)

› **Aufwärmen (15 min)**

- [Feuer-Wasser-Sturm](#)
Oder
- [Familie Maier im Zoo](#)

› **Turnen**

- [Ein möglicher Aufbauplan:](#)



› **Abschied (5 min)**

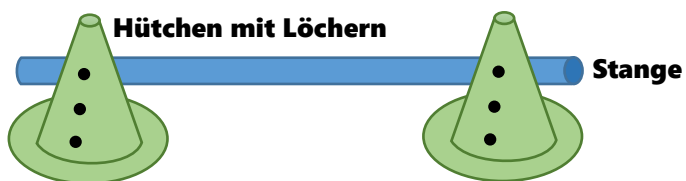
- Jeder kriegt ein [Stempel](#)
- [Abschlussrakete](#)

Ps.: Wenn die Geräte aufgeräumt werden müssen, dann können die Kinder helfen und danach kann zum Beispiel A-Fange oder etwas anderes gespielt werden.

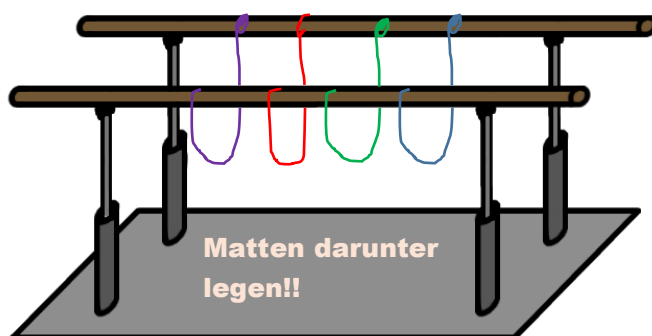
> Einzelne Stationen, die man einbauen könnte

- **Pylonhürden**

Mehrere hintereinander zum drüber Hüpfen und zum drunter durch Krabbeln aufstellen. Die Tiefen dazu variieren.

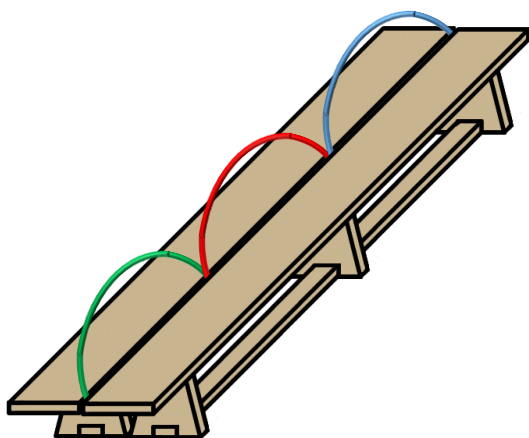


- **Barren mit Seilen**

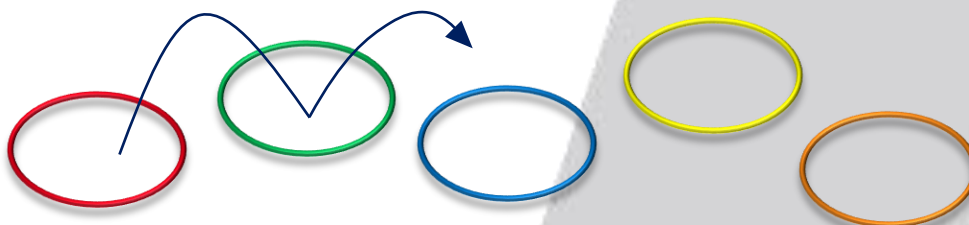


- **Bank mit Reifen**

Im Slalom durch die Reifen kriechen



- **Reifen zum Durchhüpfen** (beidbeinig, einbeinig etc.)



Schwimmen Fortgeschrittene 1 (40 Minuten)

! *Wenn alle Kids da sind, muss man sie zuerst duschen schicken*

> **Aufwärmen (15 min)**

- [Feuer-Wasser-Sturm](#)
Oder
- [Nudel-Fange](#)

> **Hauptteil**

- 6 Bahnen einschwimmen nur mit [Brustbeinen](#)
→ Mit gestreckten Armen eine Nudel halten
- 4 Bahnen normal [Brustschwimmen](#)
- 4 Bahnen [Rückenschwimmen](#)

> **Schluss**

- [Tauchen](#): Kinder werfen die Ringe ins Wasser und holen sie danach raus

Hast du noch Zeit übrig?

Dann kannst du ein [Spiel](#) spielen z.B. *Wer hat Angst vorm weißen Hai*

Schwimmen Fortgeschrittene 3 (40 Minuten)

! Wenn alle Kids da sind, muss man sie zuerst duschen schicken

> **Aufwärmen**

- 6 Bahnen einschwimmen

> **Hauptteil**

- Brustschwimmen; die Bleistift-Beine 2 Sekunden lang halten (3-4 Bahnen)
→ Für die **Gleitphase**
- Nur mit Kraulbeinen schwimmen (4-6 Bahnen)
→ Mit gestreckten Armen eine Nudel oder eine pull buoy halten
- Schwimmhilfe weglegen, Kraularme dazu nehmen (2-4 Bahnen)
- 1-2 Bahnen Rückenschwimmen mit **Kraulbeinen** und **ohne Arme**
- 1-2 Bahnen Rückenschwimmen mit **Brustbeinen** und **ohne Arme**
- Beides nochmal, aber **mit Armen**

> **Schluss**

- Streckentauchen (3-4 Mal, je nach Zeit)
- Tieftauchen: Kinder werfen die Ringe ins Wasser und holen sie danach raus

Hast du noch Zeit übrig?

Dann kannst du mit denen Startsprung üben.

! Du kannst die Anzahl von den Bahnen, die sie schwimmen sollen auch nach deinem eigenen Zeitgefühl variieren !

10 Standardaufwärmspiele

1. Heiße Kartoffel

– Heiße Kartoffel ist ein Spiel, bei dem ein Gegenstand schnell von Spieler zu Spieler weitergegeben wird, bevor die Zeit abläuft. In der Halle kann ein Ball, eine Plüschfigur oder ein anderes Objekt verwendet werden. Die Kinder stehen im Kreis und geben den Gegenstand schnell weiter, bevor die Zeit abläuft. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist derjenige, der den Gegenstand zuletzt gehalten hat, ausgeschieden.

2. Tic Tac Toe

Die Reifen werden in einem 3×3-Raster etwa 15 Meter von der Startlinie ausgelegt. Insgesamt ergibt sich also ein Feld aus 9 Reifen. Daraufhin werden die Kinder in zwei Gruppen eingeteilt. Sie stellen sich jeweils der Reihe nach an der Startlinie, welche durch Hütchen gekennzeichnet sein sollte, auf. Jedes Team erhält außerdem 3 Hütchen bzw. Leibchen derselben Farbe. Diese dienen als Spielsteine. Die beiden Teams spielen gegeneinander. Nachdem die Lehrkraft ein Startsignal gegeben hat, läuft je eine Person pro Team mit einem Spielstein (Hütchen oder Leibchen) los und legt diesen in einen der Reifen. Anschließend läuft sie wieder zurück zu ihrem Team, klatscht ab und die nächste Person rennt los. Beide Mannschaften laufen gleichzeitig. Dieser Vorgang wiederholt sich solange, bis ein Team es geschafft hat eine Diagonale oder Gerade (waagrecht oder senkrecht) aus 3 Steinen zu bilden. Die Mannschaft, die das geschafft hat, erhält einen Punkt. Gespielt wird über eine vorher festgelegte Anzahl an Runden. Die Mannschaft, die verliert, muss eine Runde um die Sporthalle rennen oder eine andere Aktion durchführen.

3. Simon sagt

Bei diesem Spiel ist die Lehrkraft „Simon“ und gibt den Spielern Anweisungen, was sie tun sollen. Wenn die Lehrkraft sagt: "Simon sagt springen", dann müssen die Spieler springen, aber wenn die Lehrkraft sagt "springen", dürfen die Spieler nicht springen. Die Spieler müssen aufpassen, nur Anweisungen auszuführen, die mit "Simon sagt" beginnen. Wer einen Fehler macht, bekommt eine Aufgabe, die die Lehrkraft ansagt und fürs Aufwärmen geeignet ist. Z.B. 10 Hampelmänner oder bis zu einer Wand rennen und wieder zurück.

4. Ballon-Tennis

Ballon-Tennis ist eine unterhaltsame Variante von Tennis, bei der ein Ballon als Ball verwendet wird. Die Kinder teilen sich in zwei Teams auf und spielen auf einer begrenzten Fläche. Die Teams schlagen den Ballon hin und her, ohne dass er den Boden berührt. Wenn der Ballon den Boden berührt, erhält das gegnerische Team einen Punkt.

5. Inselball

Die Gruppe wird in 2,3 oder sogar 4 Teams aufgeteilt, welche gegeneinander antreten. Zu jeder Gruppe gehört eine Turnmatte, eine sogenannte Insel, welche sie individuell platzieren darf. Während des Spielverlaufs sollen die Kinder innerhalb ihrer Mannschaft zusammenarbeiten und die gegnerische Mannschaft mit den Bällen abwerfen. Die getroffenen Spieler*innen werden auf ihre eigene Insel verbannt und kommen erst wieder frei, wenn sie von dort aus jemanden aus dem anderen Team abwerfen. Das Spiel wird nach einer vorher festgelegten Zeit beendet. Die Mannschaft, die nach Ablauf der Zeit die wenigsten Kinder auf der Insel hat, gewinnt.

6. Fangspiel

Es gibt viele Möglichkeiten „Fangen“ mit eigenen Varianten zu versehen und es somit für die Kinder spannender und herausfordernder zu gestalten.

7. Feuer, Wasser, Sturm

Die Spieler müssen quer durch die Halle laufen, bis die Lehrkraft ein Wort sagt, z.B. "Feuer", "Wasser" oder "Sturm".

Wenn sie "Feuer" sagt, müssen die Spieler in eine Ecke der Halle rennen.

Bei "Wasser" müssen sich die Spieler auf einen Gegenstand oder Gerät stellen

Bei "Sturm" müssen sich die Spieler auf den Bauch legen.

Du kannst andere Varianten wie „Eis“ oder „Kaugummi“ einführen.

8. 10-er Ball

Für 10-er Ball wird ein Spielfeld festgelegt und zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft hat einen Ball und das Ziel ist es, den Ball 10 Mal untereinander zu passen, ohne dass er ins Aus geht oder von der gegnerischen Mannschaft geklaut wird. Stelle sicher, dass das Spielfeld je nach Gruppengröße die richtigen Abmessungen hat und der Ball für das Spiel geeignet ist.

9. Zombie-Ball

Hier gibt es keine Mannschaften, sondern jeder spielt gegen jeden. Während die Leitperson blind die Bälle in das Spielfeld wirft, laufen die Spieler in der Halle herum. Hat ein Spieler einen Ball gefangen, dann ist er Jäger und darf jeden abwerfen, den er erwischt. Man darf allerdings nur zwei Schritte mit dem Ball in der Hand machen. Variante: Wenn man dribbelt, darf man so viele Schritte machen wie man möchte.

Varianten:

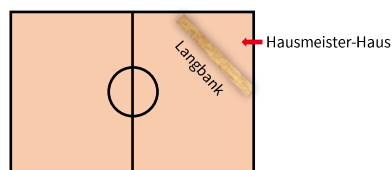
Spielfeldgröße ändern

Übungen festlegen welche jeder Abgeworfene ausführen muss. Vorschläge hierfür wären Liegestütze, Dauerlauf um das Feld oder andere Fitnessübungen.

Eine andere Variante wäre die Lehrkraft mit einzubeziehen. Diese wäre sozusagen der König und niemand darf sie abwerfen. Geschieht dies doch, wäre der, der sie getroffen hat raus bzw. muss die Strafaufgabe machen.

10. Hausmeister Ball

Für dieses Spiel wird eine Langbank in eine Ecke der Halle gelegt, die dann zum "Haus" der Hausmeister wird. Eine Gruppe von 1-4 Kindern wird ausgewählt, um die Rolle der Hausmeister zu übernehmen. In der Halle werden viele Softbälle verteilt und die anderen Kinder müssen versuchen, die Bälle in das Haus der Hausmeister zu werfen, während die Hausmeister versuchen, die Bälle wieder aus ihrem Haus herauszuschmeißen, um ihr Haus sauber zu halten.



Vorgehensweise bei „Ausnahmesituationen“

> Sportunfall

1. Hilfe leisten
2. Bei kleinerer Verletzung nur Pflaster bzw. Coolpacks. Eltern nach dem Sport informieren was passiert ist.
 - Wenn notwendig Information an Eltern, dass bei Verschlimmerung ein Arztbesuch angeraten wird
3. Bei schwereren Verletzungen immer Notarzt rufen Nummer: **112**
 - **Wo ist es passiert? Was ist passiert? Wie viele Verletzte? Welche Verletzungen? Warten auf Rückfragen!**
4. 2. Lehrkraft/ Helfer oder Elternteil zum Empfang des Notarztes an den Halleneingang schicken.
5. Nach dem Eintreffen des Notarztes
 - Name des Kindes, wenn möglich Anschrift und Telefonnummer mitteilen
 - Erfragen, wo das Kind hin transportiert wird.
6. Eltern benachrichtigen
 - Was ist passiert
 - Wo ist das Kind hin transportiert worden
 - Hinweis, dass der Unfallmeldebogen auf der Geschäftsstelle des MTV Stuttgart erhältlich ist. Anruf genügt.
7. Genauen Unfallhergang aufschreiben und mögliche Zeugen notieren.
8. Geschäftsstelle (Peter Kolb) des MTV Stuttgart (0711/639918) und KiSS Leitung möglichst zeitnah informieren.
Zuständige Mitarbeiterin MTV: Fr. Pierer, mandy.pierer@mtv-stuttgart.de

Allgemeine Infos

- Unsere teilnehmenden Kinder sind alle beim WLSB versichert.
- Unserer Lehrkräfte sind bei der Verwaltungsberufsgenossenschaft versichert

Kleine Unfälle

- Beruhigen, fragen was passiert ist, versichern, dass alles gut wird.
- Fragen, ob sie weiter machen wollen/ können oder sich kurz an die Seite setzen wollen
- Wenn die Eltern da vor Ort sein sollten, kann man sie auch zu denen schicken.

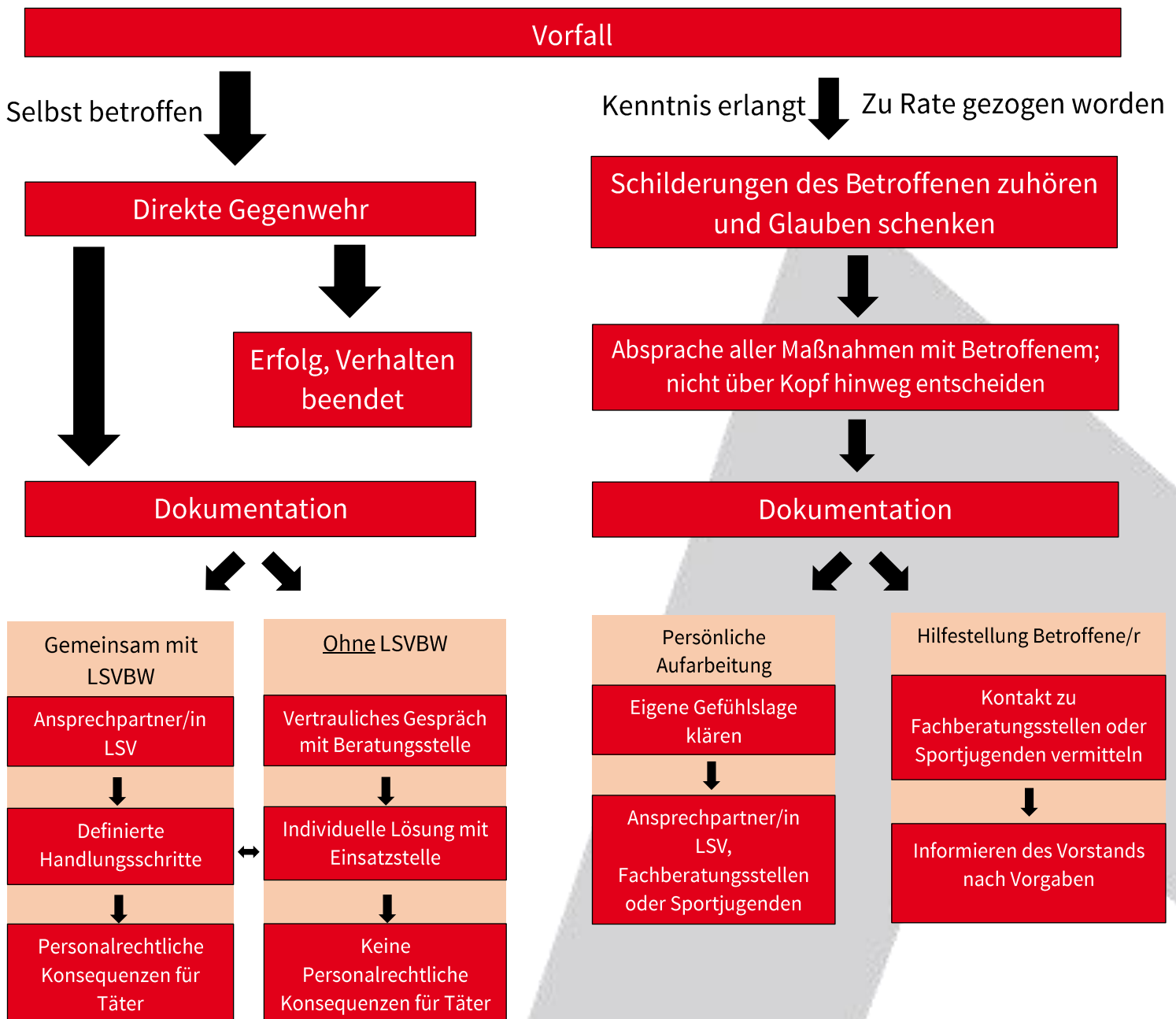
> Grenzverletzung

„Sexualisierte Gewalt“ ist der Oberbegriff für unterschiedliche Handlungen, die Sexualität als Mittel zur Ausübung von Macht, zur Demütigung und/oder zur Unterwerfung nutzen. Sexualisierte Gewalt ist also keine gewalttätige Form von Sexualität, sondern eine sexualisierte Art der Gewalt.“

3 Erscheinungsformen

- 1) Grenzverletzung (objektive Faktoren und subjektives Erleben)
- 2) Sexueller Übergriff (nicht zufällig)
- 3) Sexueller Missbrauch (strafrechtlich relevant)

Umgang mit Verdachtsfällen



Bewerbungsunterlagen

Reiche diese Dokumente als PDF-Datei ein:

- > Ein **Deckblatt** mit Bild und deinen **persönlichen Daten** und **was deine Bewerbung beinhaltet**

- **Persönliche Daten:**
Geburtsdaten (Wann und wo)
Adresse
Telefonnummer
E-Mail
- **Anlagen:**
Lebenslauf, Motivationsschreiben,
Halbjahreszeugnis, Dokumente der
fachlichen Kompetenzen
(Zertifikate etc.)

- > **Lebenslauf:** Ein tabellarischer Lebenslauf, der deine Ausbildung, Praktika, Arbeitserfahrungen und sonstige relevante Tätigkeiten auflistet

- **Schulbildung**
- **Weitere Fähigkeiten und Kenntnisse:**
Softwarekenntnisse
Sprachen
Führerschein

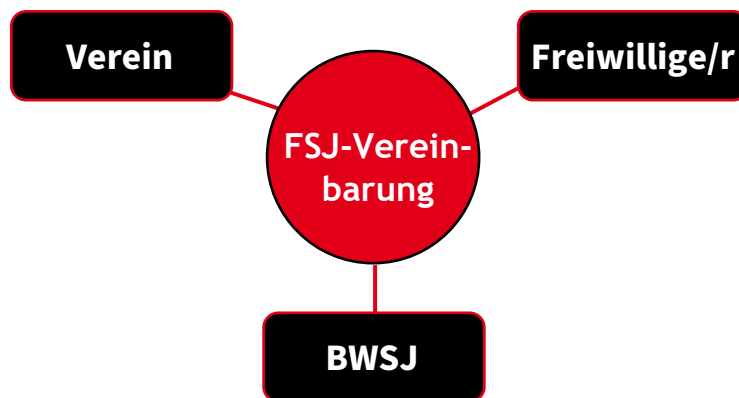
- > **Bewerbungsschreiben:** Ein kurzes Schreiben, in dem du dich vorstellst und erläuterst, warum du dich für ein FSJ interessierst und welche Motivation dich antreibt.
- > **Zeugnis:** Kopie deines letzten Schulzeugnisses
- > Weitere Nachweise: Falls du **besondere Fähigkeiten** oder **Erfahrungen** hast, die für das FSJ *relevant* sein könnten, solltest du entsprechende Nachweise wie Zertifikate, Teilnahmebescheinigungen an Workshops oder Kursen, oder ähnliches beifügen.



MUSSTEWISSEN FSJ IM SPORT

Sportorganisation

- **Arbeitgeber:** Landessportverband (**LSV**)
- **Träger:** Baden-Württembergische Sportjugend (**BWSJ**)
- **Einsatzstelle:** Sportverein MTV Stuttgart
- **Vertrag:** FSJ-Vereinbarung zwischen *dir*, *MTV Stuttgart* und *BWSJ*



Rahmenbedingungen

- **Start/ Dauer:** 1. September/ 12 Monate
- **Arbeitszeit:** 38,5h/ Woche
- **Taschengeld:** 310,- €
- **Einsatzfelder:** 70% Sportpraxis, 30% Verwaltung

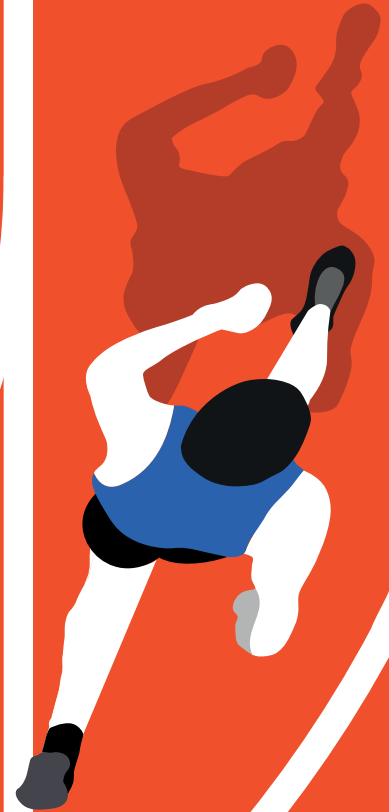
Rechte und Pflichten

- **Krankheit:** Mitteilung an Einsatzstelle + Träger
Arbeitsunfähigkeitsbescheinigung (AU) an Träger
 - **Urlaub:** 24 Tage (bezogen auf 5-Tage-Woche)
mit deiner Einsatzstelle besprechen
 - **Arbeitsunfall:** während der Arbeitszeit oder Seminarzeit
Meldung an Träger
Versichert über Berufsgenossenschaft (VBG)
 - **Bildungstage:** 25 Bildungstage: 15 Tage Seminar; 10-15 Tage Übungsleiter-/ Trainerlizenz,
verpflichtende Teilnahme,
Seminarzeit = Arbeitszeit
-

**Du hast
die
Ziellinie
deiner
Schullauf-
bahn
erreicht
und was
nun?**

**Dann starte
ein
FREIES
SOZIALES
*JAHR***

**beim größten
Anbieter für
Sport in
Stuttgart,
dem *MTV*
Stuttgart.**



Start? 1. September
Dauer? 12 Monate
Wer? Alle ab 16
Wo? 

Alle Infos  **zu deiner
Bewerbung**



MTV STUTTGART
1843 e.V.

Am Kräherwald 190 A
70197 Stuttgart
0711-639918



MTV Stuttgart

MOTIV
SPORTEN | MUSIKER | FREIZEIT



MOTIV



Facebook



Instagram