

## Die Ampel

Mithilfe eines Ampelsystems werden Verhaltensweisen, Handlungen und Situationen deutlich eingeordnet sowie Handlungs- und Verhaltensempfehlungen kommuniziert. Dieses System ist fortlaufend zu ergänzen. Alle Gemeindemitglieder, Ehren- und Hauptamtliche Akteur\*innen und Gruppenleitungen sind angehalten „Ampelfälle“ über den entsprechenden Postkasten einzureichen. Solche Fälle entstehen im Alltag der Gemeinde: Immer, wenn eine Situation erlebt oder beobachtet wird, in der Unsicherheit über das richtige Verhalten besteht oder die ein Gefahrenpotenzial birgt, handelt es sich um einen Ampelfall. Um auf diese Fälle aufmerksam zu machen, geeignete Handlungs- und Verhaltensempfehlungen zu kommunizieren oder diese zu definieren dient die Kategorisierung in das Ampelsystem.

Grün = angemessene und wünschenswerte Verhaltensweisen, Handlungen und Situationen

Gelb = Verhaltensweisen, Handlungen und Situationen, die nicht gewünscht sind, aber passieren können

Rot = Verhaltensweisen, Handlungen und Situationen, die Grenzen überschreiten und / oder ein hohes Risiko beinhalten

Situation	Erwünscht / Erlaubt	Nur in begründeten Ausnahmefällen	Unter allen Umständen vermeiden
Mitnahme einer Einzelperson im Auto > unüberwachte 1:1-Situation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Absprache / Kommunikation mit Eltern oder anderen Personen</li> <li>• Freie Platzwahl ermöglichen</li> <li>• Direkter Weg</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mitnahme ohne (mögliche) vorherige Kommunikation oder Kommunikation während der Fahrt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umwege</li> <li>• Zwischenstopps</li> <li>• Keinerlei Kommunikation</li> <li>• Platzwahl auf Beifahrer*innensitz beschränken</li> </ul>
Spiele mit körperlicher Nähe > überschreiten der individuellen Grenzen und Intimität	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglichkeit schaffen, das Spiel unbegründet zu verweigern</li> <li>• Spiele so weit wie möglich „entschärfen“</li> <li>• Möglichkeiten des Rückzugs / Signalgebung einbauen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engerer Kontakt nur in bekannter Gruppe in geeigneter Gruppenphase / Situation und passender Personenkonstellation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzügliche Spiele</li> <li>• Keine Möglichkeiten des Ausweiches / des Rückzugs schaffen</li> <li>• Zum Mitspielen „zwingen“</li> </ul>
Ansprache mit Kosenamen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurzformen i.d.R. unproblematisch, wenn die Person sich selbst so vorstellt und so genannt werden möchte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosenamen nur angebracht, wenn die Person sich selbst so vorstellt und so genannt werden möchte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosenamen, mit denen die Person nicht einverstanden ist</li> <li>• Unangebrachte Ansprachen: Schatzi, Mädél, Mausi usw.</li> <li>• Kosenamen, die sich auf körperliche oder</li> </ul>

			geistige Eigenschaften beziehen • Abwertende Kosenamen
--	--	--	---