

Kampfesspiele®

Nutzungsrecht-Vereinbarung



ist zur Anleiter*innen-Weiterbildung „Gewaltprävention mit Jungen durch Kampfesspiele®“ in Lippe zugelassen und bestätigt hiermit die nachfolgenden Regeln anzuerkennen.

1. Die Berechtigung zur Nutzung der Begriffe Kampfesspiele® und Kampfesspiele®-Anleiter*in ist persönlich, wird ausschließlich durch KRAFTPROTZ® an ausgebildeten Kampfesspiele®-Anleiter*innen erteilt und ist nicht übertragbar, auch nicht an Personen, die an einem Kampfesspiele®-Training oder einer entsprechenden Trainingsreihe teilgenommen haben.
2. Zertifiziert wird, wer an mind. 90 % der Weiterbildung teilgenommen hat und diese Nutzungsrecht-Vereinbarung unterschrieben hat. Wer mehr als 10 % einer Weiterbildung verpasst hat, kann einen ganzen Baustein gegen eine zusätzliche Verwaltungsgebühr nachholen. Konditionen und Termine hierfür sind mit KRAFTPROTZ® abzusprechen. Einzelne Stunden oder Tage sind nicht nachholbar.
3. Werden verpasste Bausteine nicht innerhalb von 24 Monaten nach Weiterbildungsbeginn nachgeholt, gilt die Weiterbildung als abgebrochen. Ein Anspruch auf Rückerstattung von Beiträgen oder Teilen davon entsteht durch den Abbruch ausdrücklich nicht. Mit dem Abbruch erlischt die Erlaubnis zur Durchführung von Angeboten unter dem Prädikat Kampfesspiele®.
4. Der Nutzungsbereich des Begriffs ist auf die Arbeit mit „Endverbraucher*innen“ beschränkt und schließt damit jegliche Fort- und Weiterbildungsangebote, die eine Qualifizierung von Multiplikator*innen zum Ziel haben, aus. Ebenso untersagt sind Veranstaltungen, die einem vertieften Kennenlernen der Methode dienen, wie das etwa bei einem Schnuppertag der Fall ist. Die Nutzung des Begriffes ist ansonsten zeitlich und örtlich unbegrenzt.
5. Wird mit Jugendlichen gearbeitet, haben Eltern, Erziehungsberechtigte, Lehrkräfte oder sonstige Betreuer*innen ein berechtigtes Interesse daran zu erfahren und zu verstehen, was mit den Kindern gemacht wird. Gerade die Menschen, die mit den Jungen weiterarbeiten, sollen ein Gefühl und einen Eindruck davon erhalten, was im Training erarbeitet wird, sodass gemeinsam in eine Richtung gearbeitet werden kann und damit Impulse aus dem Training lebendig gehalten und in den Alltag übertragen werden können. Das bedeutet, dass Elterninformationsabende und auch kurze Vorstellungen des Trainings in einem Kollegium, die der Einsicht in das unmittelbare pädagogische Tun geben, möglich sind und von der Nutzungsvereinbarung gedeckt sind. Als Abgrenzung zu einer Weiterbildung gelten: die Unmittelbarkeit zu einem geplanten bzw. stattfindenden Kampfesspiele®-Training mit Endverbraucher*innen, das zeitliche Ausmaß der Vorstellung (hierbei gilt ein Richtwert von einer Zeitstunde) sowie der Verzicht auf Teilnehmer*innen-Gebühren.
6. Nach Absolvieren des ersten Bausteins dürfen die Teilnehmer sich „Kampfesspiele®-Anleiter in Ausbildung“ nennen und sind angehalten, sofort mit Kampfesspiele® zu arbeiten und so bereits während der Weiterbildungsphase praktische Erfahrungen zu generieren, die während der Weiterbildung reflektiert und vertieft werden können. Mit einem Abbruch der Weiterbildung (s.o.) erlischt die Berechtigung zur Nutzung des Prädikats „Kampfesspiele®-Anleiter in Ausbildung“.
7. Die Methode ist in der Arbeit mit Jungen entstanden und auf ihre Bedürfnisse ausgerichtet. Wer Kampfesspiele® im gemischtgeschlechtlichen Setting anwenden will, oder wie viele Frauen es tun, damit mit Mädchen arbeiten möchte, ist hierfür frei. KRAFTPROTZ® weist jedoch darauf hin, dass für die Arbeit mit Mädchen einiges an Übertragungsarbeit erforderlich ist. Zudem hält Peter Hebeisen ein gemischtgeschlechtliches Setting für die Anwendung der Kampfesspiele®, die Soziales Lernen als Ziel haben, für nur sehr begrenzt geeignet, da im gemischtgeschlechtlichen Setting nur wenig Schonraum für das Ausprobieren und Einüben von neuen Verhaltensweisen entsteht und eher die Profilierung vor dem anderen Geschlecht im Fokus der Endverbraucher*innen ist. Solche Profilierung kann bereits bei Grundschüler*innen beobachtet werden und ist nicht Zielsetzung der Kampfesspiele®.
8. Werden im Rahmen der eigenen Arbeit Methoden und Erkenntnisse genutzt, die man selbst klar mit Kampfesspiele® bzw. KRAFTPROTZ® in Verbindung bringt, so ist darauf aufmerksam zu machen und ggf. auf Weiterbildungsmöglichkeiten bei KRAFTPROTZ® hinzuweisen. Hierfür danken wir im Voraus!
9. Kampfesspiele® wird mit dem hochgestellten R geschrieben, nur im Plural benutzt und nicht gebeugt.
10. Wer auf KRAFTPROTZ® Bildungsinstitut ICH – DU - WIR verweist, wird gebeten auf die Schreibweise zu achten. KRAFTPROTZ® in Großbuchstaben und das hochgestellte ® dahinter. Die Homepage ist www.kraftprotz.net oder www.kampfesspiele.net.