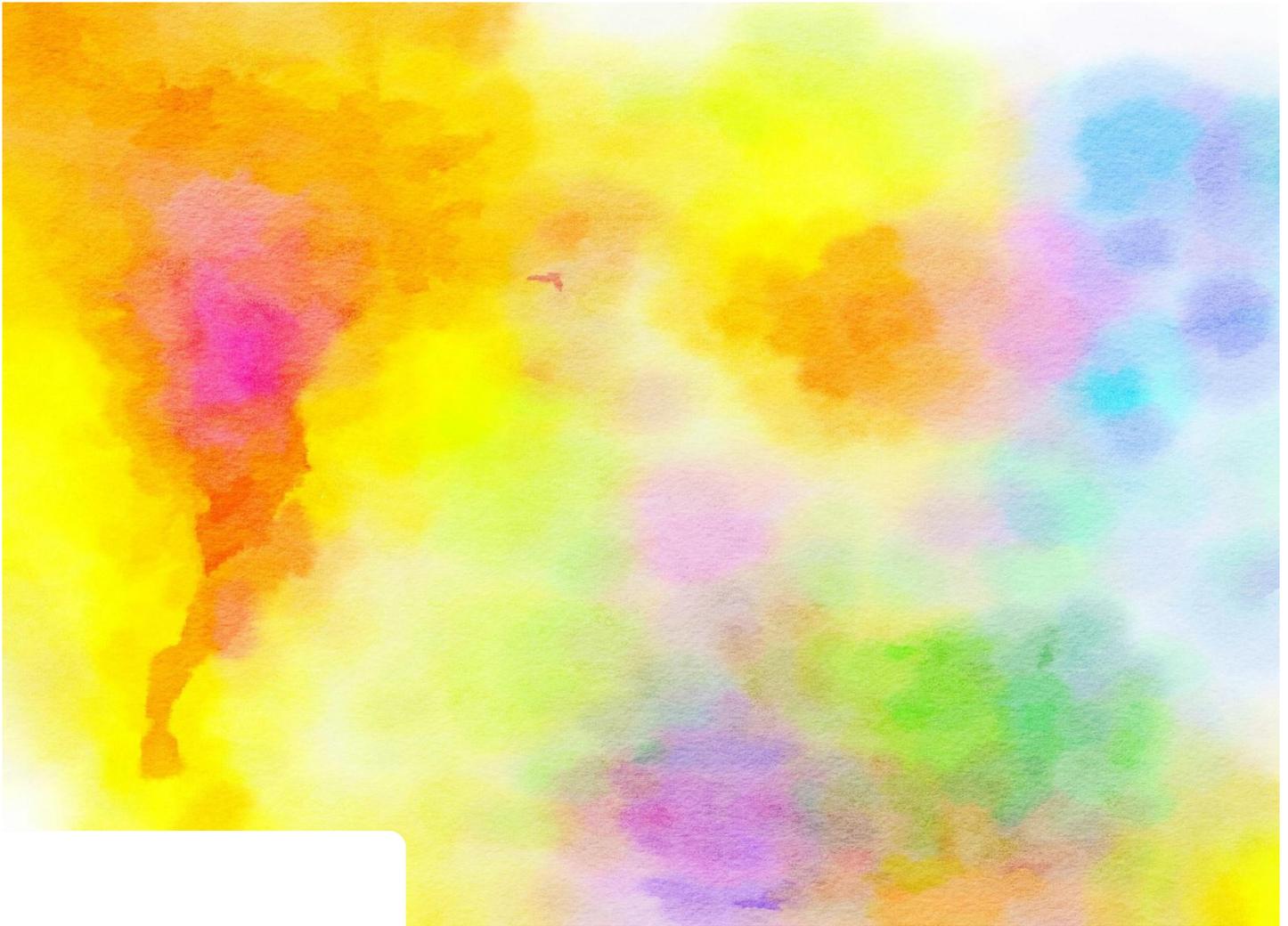


Deutsches Rotes Kreuz 



JRK Nordrhein



Spiele- und Methodensammlung

Impressum

Herausgeber: Deutsches Jugendrotkreuz
Landesverband Nordrhein
Auf'm Hennekamp 71
40225 Düsseldorf

Verantwortliche: Stella Yanolidis
Michaela Haller

Fotos: Pixabay.com
Pexels.com
Jugendrotkreuz Nordrhein

Spiele- und Methodensammlung

Ideen, Tricks und Tipps für die Jugendverbandsarbeit

Inhalt

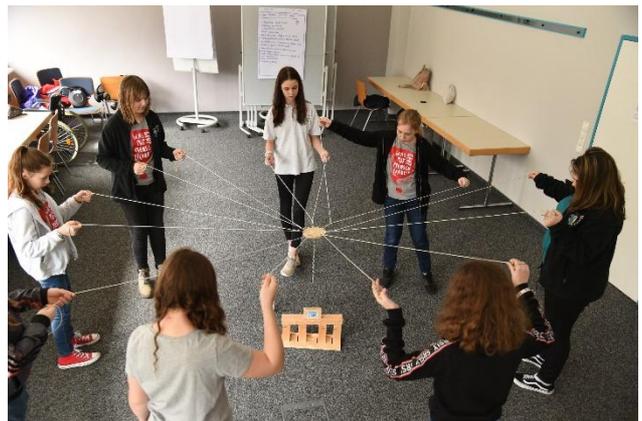
Einleitung	S. 3
Hinweise	S. 4
Die digitale Gruppenstunde	S. 5
Digitale Tools	S. 6
Bildung	S. 8
Kreative Ideen für die Gruppenstunde	S. 9
Die analoge Gruppenstunde	S. 18
Notizen	S. 25

Einleitung

Spiele - Ein nicht zu unterschätzender Bestandteil der Kinder- und Jugendverbandsarbeit

„Spiel ist die höchste Form der Kindesentwicklung“ – Friedrich Fröbel

Bereits in der frühen Kindheit wird fleißig gespielt. Doch häufig wird gerade das Spielen von vielen unterschätzt. Spielen fördert Denkprozesse und hilft uns zu lernen. Durch spielerische Nachahmung, wildes Ausprobieren und gemeinsames Erleben und Erfahren werden neue und andere Lösungswege entdeckt und erlernt. Was für die einzelne Person wichtig ist, funktioniert auch in der Gruppe und ist nicht zu vernachlässigen. Sie sind Teil unseres jugendverbandlichen Alltags. Spiele fördern gruppenspezifische Prozesse, führen fremde Menschen zusammen und unterstützen im besten Fall den menschlichen fairen Umgang miteinander.



>Erlebnispädagogische Gruppenübung<

» **"Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."** – Friedrich Schiller

Das heißt, dass Spielen als ein Grundphänomen des Menschen angesehen wird.



Die Jugendverbandsarbeit soll unter anderem bei der Persönlichkeitsentwicklung einzelner junger Menschen unterstützen und Gruppen Freiräume und tolle Erlebnisse zur Entfaltung ihrer Interessen bieten.

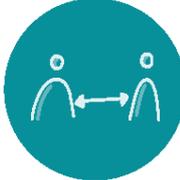
Mit dieser Methodensammlung möchte das JRK-Nordrhein allen Gruppenleitungen ein Werkzeug für die gelungene Jugendverbandsarbeit vor Ort an die Hand geben.

Diese Handreichung enthält viele Anregungen für die Gruppenstunde, egal ob digital oder analog und mit oder ohne Abstandsregelungen.

Die Symbole aus der Bedienungsanleitung dienen als Orientierung um auf einen Blick zu erkennen, unter welchen Bedingungen die jeweilige Methode/Übung anwendbar ist.

Hinweise

Diese Hinweise helfen euch möglichst schnell geeignete Übungen für eure Gruppenstunden, Seminare oder Workshops herauszusuchen.

<p>» Diese Spiele/ Methoden könnt ihr von Zuhause aus machen. Beispielsweise bei digitalen Gruppenstunden.</p>	
<p>» Diese Spiele/ Methoden können auch alleine durchgeführt werden.</p>	
<p>» Diese Spiele/ Methoden können unter Einhaltung der 1,5 m Abstandsregelung - Social Distancing durchgeführt werden.</p>	
<p>» Diese Spiele/ Methoden sind für größere Gruppen geeignet.</p>	

Die digitale Gruppenstunde

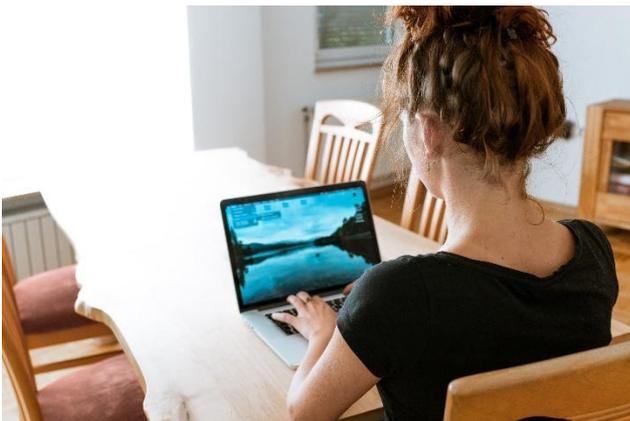
Die Jugendverbandsarbeit hat gerade wegen der sich immer wieder veränderten Lebensumstände von Kindern und Jugendlichen eine besonders wichtige Aufgabe. Durch Covid-19 wurde die Jugendarbeit vor einige Hürden gestellt und musste sich angesichts der sozialen Distanz neu erfinden.

Kreative Denkprozesse und alternative Angebote wurden von allen gefordert.

Durch die aktuelle Lage ist es umso wichtiger, den Kindern und Jugendlichen trotzdem Freiräume zu schaffen und mit Hilfe der umfangreichen Gruppenarbeit spannende und pädagogisch fördernde Lern- und Erfahrungsräume zu ermöglichen.

Digitale Gruppenstunden können erfrischend und bereichernd wirken. Auch wenn sie kontaktlos stattfinden, können Erfahrungsspielräume für die Kinder und Jugendlichen eröffnet und gemeinsam erlebt werden.

Ihr denkt euch: Wie soll das denn funktionieren und habt einige Fragezeichen im Kopf? Wir haben euch einige Ideen zusammengestellt und werden euch diese im weiteren Verlauf vorstellen.



>Foto: Pixabay - Homeoffice<

» Wir handeln in unserer JULEICA Ausbildung nach sieben methodischen Grundprinzipien. Diese sind ebenfalls wichtig, wenn wir uns der digitalen Gruppenstunde widmen.

» Unsere methodischen Grundprinzipien sind für alle Jugendleiter*innen gedacht, die sich mit dem Thema „digitale Gruppenstunde“ auseinandersetzen.



Wichtig

Digitale Gruppenstunden sind nicht gleichzusetzen mit regulären Gruppenstunden und sollen nur der Ergänzung dienen. Sobald die Möglichkeit einer regulären Gruppenstunde wieder besteht, sollte diese auch genutzt werden.

» Methodischen Grundprinzipien für die digitale Gruppenstunde

1. Wir lernen durch Ausprobieren und durch die anschließende Reflexion.
2. Wir fördern Kreativität und erweitern unsere Fantasie.
3. Die meisten Lernerfahrungen finden in der Gruppe statt.
4. Wir treffen gemeinsame Entscheidungen und ermöglichen Transparenz beim Vorgehen.
5. Die Gesamtgruppe begegnet sich mit Respekt und gegenseitiger Wertschätzung.
6. Die Jugendleiter*innen sind sich bewusst, dass jedes Gruppenkind verschieden ist.
7. Das Verhältnis zwischen Jugendleiter*in und Gruppenkind ist durch Vertrauen und einer echten Beziehung, wenn auch nur durch digitale Kommunikation geprägt.



Digitale Tools

» Montagsmaler online

Erstelle deinen eigenen Raum und lade deine Gruppenmitgliedern ein! Unter <https://skribbl.io/> könnt ihr loslegen. Denkt euch verschiedene Mottos aus! Beispielsweise Draußen in der Natur, Alles rund ums Rote Kreuz und vieles mehr.

» Stadt, Land, Fluss online

... auch hier kannst du dein eigenes Spiel starten und deine Gruppenmitgliedern via Link zu deinem Spiel einladen.

Link zum Spiel: <https://stadtlandflussonline.net/new-game-create.xhtml>

» Justaline

Justaline ist eine App mit der man live ein Bild in der Smartphonekamera sehen und gleichzeitig auf dem Bildschirm in diesen Raum zeichnen kann. So entstehen virtuelle Welten, in denen man kreativ werden kann. Deine Welt kannst du auch als Video aufnehmen und verschicken. Hier können großartige Projekte entstehen, werde kreativ!

Hier geht's zum Link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ar.experiments.justaline>

» Quiz-Abende/ Quiz Nachmittag mit Kahoot

Verabredet euch digital zum gemeinsamen Quiz-Abend. Die Gruppenleitungen bereiten das Quiz bei **Kahoot!** vor und laden mit dem Link alle Gruppenmitglieder ein, um dann mit dem Smartphone von zu Hause aus teilzunehmen.

... Ihr könnt auch eigene Umfragen mit Kahoot! erstellen.

» Zusammen Videos schauen

Plant gemeinsam einen Videoabend mit **Watch2Gether**. Einfach auf die Seite gehen, einen Raum eröffnen und die Leute per Link einladen - man kann zusammen Youtube-Videos schauen, chatten und per Videoanruf telefonieren.

Hier geht's zum Link:

<https://www.watch2gether.com/?lang=de>

» Wochen-Motto starten

Bestimmt in der Gruppe ein **Wochen-Motto** und sammelt beispielsweise auf Padlet mediale Beiträge dazu. Beispiele für Wochenmottos: Unterwasserwelt, Nachhaltigkeit, Upcycling, Achtsamkeit, Die Natur und Ich, Sport und vieles mehr.

Hier geht's zum Padlet: <https://de.padlet.com/>

» Fotoralley für zu Hause

Ihr glaubt, eure **Wohnung** in- und auswendig zu kennen? Das kann getestet werden.

Hier geht's zur Anleitung:

<https://blog-stadtbuecherei-wuerzburg.de/tododahoam-die-foto-rate-rallye/>

» Eigenes Videospiel gestalten

Zeichne und gestalte dein eigenes **Videospiel**, ganz einfach! Hier geht's zum Tutorial:

https://www.youtube.com/watch?v=kNY5aWl-FkE&feature=emb_title

» „Knietsches Geschichtenwerkstatt“

In „**Knietsches Geschichtenwerkstatt**“ können Kinder eigene Knietsche-Geschichten erzählen – frei, kreativ und ohne Vorgaben.

Hier geht's zur Erklärung und zum Programm:

<https://www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=knietsches-geschichtenwerkstatt>

» Learning Snacks

Learning Snacks ist ein Tool, in dem man sich in kürzester Zeit eigene Lernhäppchen gestalten kann. Die fertigen Quizspiele werden ausgespielt und simulieren ein Gespräch mit einem Chatbot.

Hier geht's zum Link:

<https://www.learningsnacks.de/#/welcome?channel=Learning%20Snacks>

» Quizduell

Lade dir die kostenlose App **Quizduell** herunter und spiele mit deinen Gruppenmitgliedern im virtuellen Raum.

» Arbeitsblätter für die Gruppenstunde

Erstelle deine eigenen **Arbeitsblätter** für deine Gruppenstunde. Sucht dir ein Thema deiner Wahl aus und gestaltet dies frei.

Hier geht's zum Link: <https://www.tutory.de/>

» Eigene Lernspiele erstellen

Erstelle deine **eigenen kleinen Lernspiele**. Du hast ein aktuelles Gruppenthema und möchtest dieses weiter vertiefen? Dann geht es hier zum Link:

<https://learningapps.org/>

» Trello Board

Startet gemeinsame **Dashboards** (Anzeigetafel mit verschiedenen Rubriken) und verteilt Aufgaben und behaltet diese im Überblick. Super geeignet für Veranstaltungen oder beispielsweise einen Ausflug.

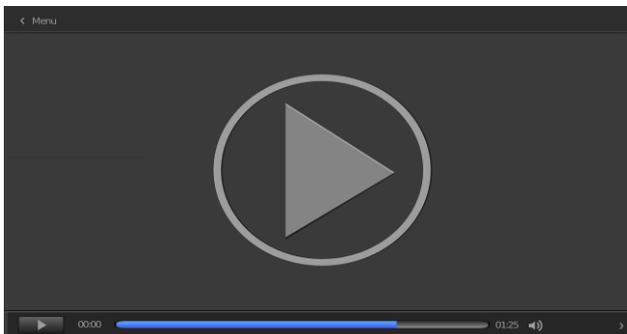
Hier geht's zum Link: <https://trello.com/de>

» Stopmotion Video erstellen

Lasst eure Gruppenmitglieder Stopmotion Filme ausprobieren. Gebt dazu Themen vor oder gestaltet eventuell selbst eines oder lasst euch Bilder von euren Mitgliedern schicken und bastelt daraus einen gemeinsamen **Stopmotion Film!**

Hier geht's zur App:

<https://apps.apple.com/de/app/stop-motion-studio>



» Videotutorials selbst erstellen

Videotutorials selbst erstellen mit Prezi Videos. Hier gehts zur Erklärung: https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2020/04/28/erklarevideos-erstellen-mit-prezi-video/?fbclid=IwAR1vk-DUaipdmyeisjzRqw-arm_GGDmYxhUyGQPxhmx51yi6iE99vuTzB4A

» Animations-App Toontastic

Mit dieser App könnt ihr **Cartoons** ganz einfach selbst zeichnen oder zwischen vorhandenen Charakteren und Hintergründen wählen. Ihr könnt eure Geschichten erzählen, animieren und als Film abspeichern.

» Chatter-PixMit

In ChatterPix Kids könnt ihr **Gegenstände zum Sprechen** bringen: macht ein Foto, zeichnet den Mund ein und sprecht ein, was die Figur, das Obst oder die Person sagen soll! Fun Faktor garantiert! Hier geht's zur Erklärung:

<https://vimeo.com/256074645>

» Book Creator

BookCreator ist eine App mit der ihr euer eigenes multimediales eBook mit Text, Fotos, Video- und Audioaufnahmen erstellen könnt. So kann aus Fotos und Sprachaufnahmen ein Bilderbuch oder ein selbstgemaltes Kochbuch aus den Lieblingsrezepten entstehen. Die App ist für 5,49€ für iOS verfügbar und als Webversion verfügbar. Hier geht's zum Link:

<https://bookcreator.com/>

» InShot App

Mit **der InShot-App** könnt ihr Videos bearbeiten, schneiden oder mit Musik unterlegen. Die App ist sehr überschaubar und leicht zu bedienen. Kostenlos für für iOS-, Android Smartphones und Tablets verfügbar.

» Corona allein Zuhause

hilft uns zu Hause zu bleiben, denn hier ist die **Plattform** für verschrobene, wilde und manchmal sogar konstruktive **Verarbeitung dieser besonderen Umstände**. Hier geht's zum Link:

www.corona-alleinzuhaus.de



Bildung

» Podcast für Jugendleiter*innen zu allen wichtigen Themen rund um das Thema Leiten von Gruppen

Hier geht's zum Link: <https://www.jugendleiter-blog.de/podcast/>

» KlimCast

Bei Greta Thunberg klingeln euch die Ohren? Ihr wollt mehr über den Klimaschutz wissen? Dann aufgepasst: Hier kommt der Podcast für Jugendliche zum Thema Klimaschutz. Hier geht's zum Link: <https://podtail.com/de/podcast/klimcast-der-jugendpodcast-zur-klimakrise/>

» Jugend.beteiligen.jetzt

Hier findest du eine Übersicht über Tools zur **digitalen Beteiligung** von jugend.beteiligen.jetzt. Hier geht's zum Link:

<https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools>

Ihr braucht neuen Input zum Thema digitale Jugendbildung? Dann hört euch den Podcast jugend.beteiligen.jetzt an. Hier geht's zum Link: <https://jugend.beteiligen.jetzt/podcast>

» Lernspiel zum Thema: Aufsichtspflicht

Ihr wollt das Thema Aufsichtspflicht in euer Gruppenstunde bearbeiten? Dann ist das Lernspiel genau das Richtige!

Hier geht's zum Link:

<https://goodolrory.itch.io/aufsichtspflicht-bei-kinder-und-jugendreisen>

» Filmempfehlungen für Kinder und Jugendliche

Das Netzwerk für Film und Medienkompetenz Vision Kino hat in ihrer Rubrik "Aktivitäten für zu Hause" Filmempfehlungen für verschiedene Altersstufen mit pädagogischem Begleitmaterial zusammengestellt. Außerdem finden sich auf der Seite auch Empfehlungen für kostenlose und legale Streamingangebote sowie Apps und Tools für die Filmbildung.



» Politikstunde

Ganz Deutschland bleibt Zuhause: der Unterricht fällt aus, die Unis sind geschlossen und viele Arbeiter*innen müssen ins Home Office. Um die Zeit zu überbrücken, streamt die Bundeszentrale für politische Bildung jeden Tag eine Schulstunde lang live. Hier geht's zum Link:

<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/306590/die-politikstunde>



Infos für Kinder

.... zum Thema Corona findet ihr hier:

<https://seitenstark.de/kinder/spezial>

oder hier: <https://www.internet-abc.de/>

» Digitale Jugendarbeit

Die Seite digital-youth-work.eu ist sicherlich immer zu jeder Zeit einen Blick wert! Manches kann sicher zur Anregung dienen und liefert wichtige Tipps und Tricks. Hier geht's zum Link: digital-youth-work.eu

Kreative Ideen für die Gruppenstunde

Ihr habt womöglich schon oft den Begriff „Kreativ-sein oder Kreativität“ gehört und auch verwendet.

Der Begriff Kreativität stammt vom lateinischen Wort „creare“ ab und bedeutet übersetzt „schaffen“, „gebären“ oder „erzeugen“. Kreativität bezeichnet in der Regel die Fähigkeit eines Menschen oder einer Gruppe, in phantasievoller und gestaltender Weise zu denken und zu handeln (Gabler).

Mittlerweile gibt es zahlreiche Definition und Erklärungen von Kreativität. Beispielsweise in vielen Büchern, Alltagsratgebern, Zeitschriften und anderen Medien.



> Foto: Pixabay – Kreativität <

Oftmals passiert der kreative Prozess jedoch sehr unterbewusst.

Beispielsweise in eurer Gruppenstunde. Wenn euer Plan A nicht funktioniert, denkt ihr euch einen Plan B aus. Hierbei ist eure Kreativität gefragt!

Manchmal aber hat man eine Blockade im Kopf und benötigt neuen Input und Anregungen. Wir haben euch in diesem Kapitel einige kreative Ideen aus unterschiedlichen Bereichen heraus gesucht.

» Wusstest du schon?

Es gibt unterschiedliche Methoden, um die Kreativität anzukurbeln. Schon einmal von der *Walt Disney Methode* gehört? Keine Sorge: Mit Micky Maus hat die Kreativtechnik nichts zu tun. Hierbei können verschiedene Blickwinkel eingenommen werden, ihr könnt in unterschiedliche Rollen schlüpfen und es entstehen neue kreative Ideen im Team. Schaut doch einfach im Internet nach. Wir garantieren euch, es lohnt sich!

Eine andere schnelle Methode ist natürlich das *Clustern* oder *Mind-mapping*. Versucht es doch mal gemeinsam in eurer Gruppenstunde. Sammelt Ideen zu verschiedenen Angeboten. Somit ergeben sich neue kreative Variationsmöglichkeiten.



Tipp

Denkt noch einmal an eure JuLeiCa Ausbildung zurück. Was muss beachtet werden, um unterschiedliche Angebote anzubieten. Welche Vorbereitungen müssen getroffen werden? Gibt es durch Covid-19 andere Einschränkungen, die es zuvor nicht gab? Im Anhang findet ihr noch einmal eine Liste, die ihr für eure Vorbereitungen nutzen könnt.



> Foto: Pixabay – Mindmapping <



Knete selber machen

Zeit	30 Minuten
Zutaten	500 g Mehl 175 g Salz 3 EL Zitronensäure 7 EL Öl 500 ml kochendes Wasser Lebensmittelfarbe zum Färben
Materialien	Große Schüssel, Mixer

Anleitung

1. Gebt das Mehl in eine große Schüssel und fügt die anderen Zutaten hinzu. Verknetet alle Zutaten zu einem glatten Teig. Ist die Masse noch zu nass und klebrig, könnt ihr noch etwas Mehl hinzufügen.

Tipp: Ist die Masse hingegen etwas zu trocken, könnt ihr einfach noch etwas mehr Wasser dazugeben.

2. Teilt den fertigen Teig in gleichgroße Portionen auf und drückt mit eurem Daumen eine Mulde hinein. Zieht euch Einweghandschuhe an und lasst dann ganz vorsichtig ein paar Tropfen Lebensmittelfarbe in die Mulden hinein tropfen. Je mehr Lebensmittelfarbe ihr an die Knete gebt, desto intensiver wird der Farbton!

3. Verknetet dann die einzelnen Knete-Portionen noch einmal kräftig, damit sich die Lebensmittelfarbe gut in der Knetmasse verteilt.

Tipp: In verschließbaren Dosen bleibt die Knetmasse ca. 8 Wochen schön weich.



> Foto:Pixabay – Knete <



> Foto:Pixabay – Knete <



Zaubersand selber machen

Zeit	20 Minuten
Zutaten	Mehl und Öl im Verhältnis 1:8
Materialien	Große Schüssel, Mixer

Anleitung

1. Mischt das Öl mit dem Mehl im Verhältnis 1:8. Nehmt ihr als Maßeinheit eine Kaffeetasse braucht ihr also auf eine Tasse Öl acht Tassen Mehl.
2. Knetet die Zutaten so lange durch, bis sich Öl und Mehl gleichmäßig vermischt haben.
3. Optional: Mit Lebensmittelfarbe und Glitzer kann der Sand auch eingefärbt werden!

Tipp: Gebt die Zutaten am besten in eine sehr große Schüssel oder auf ein Backblech.

Wenn es draußen mal kalt und regnerisch sein sollte, dann ist Zaubersand eine tolle Möglichkeit, um auch drinnen mit Sand zu spielen. Besonders praktisch: Zaubersand klebt nicht und hinterlässt auch keine Spuren.

Außerdem kann mit Zaubersand noch leichter geformt werden als mit normalem Sand, da er länger die Form hält und nicht so schnell zerfällt.

Wenn der Zaubersand nach dem Spielen abgedeckt aufbewahrt wird, kann man ihn in einer luftdichten Dose mehrere Tage lang verwenden.



Kartoffeldruck

Zeit	Ca. 60 Minuten
Zutaten	5-10 große Kartoffeln
Materialien	Messer, Plätzchenausstecher

Anleitung

1. Halbiere eine Kartoffel. Wichtig ist eine ebene Schnittfläche. Du kannst entweder ein Motiv auf die Kartoffelfläche aufmalen und ausschneiden oder direkt in die Kartoffel schnitzen. Es empfiehlt sich, das Motiv von oben her einzuschneiden und dann rundherum zu schnitzen.

Möchtest du einen Plätzchenausstecher nutzen, drücke ihn zu $\frac{3}{4}$ in die Kartoffel und entferne den Bereich außerhalb des Ausstechers. Anschließend den Plätzchenausstecher abziehen.

2. Tupfe den Stempel mit Küchenpapier trocken
3. Anschließend wird mit einem Pinsel oder kleinen Schwamm die Farbe dünn auf den Stempel aufgetragen.



> Foto:Pixabay – Kartoffeldruck <

Mit Acryl- oder Bastelfarbe erhältst du einen deckenden Druck, während Wasserfarbe dezenter wirkt.

Jetzt kannst du drucken, wie es dir gefällt: In regelmäßigen Abständen oder kreuz und quer, in einer Farbe oder bunt – probiere verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten mit dem Kartoffelstempel aus. Mit einem Farbauftrag lassen sich auch direkt mehrere Drucke machen, die jeweils etwas schwächer werden – auch das sorgt für einen interessanten Effekt.

Tipp: Alternativ können auch Korke mit Papp- oder Moosgummi-Formen bekleben werden!



Tape Spiel

Zeit	30-60 Minuten
Ort	Zuhause
Materialien	Malerkrepp (Tape) – zu kaufen im Baumarkt

Anleitung

1. Labyrinth: Klebt das Tape wie ein Spinnennetz zwischen den Türrahmen. Ziel des Spieles ist es, durch den Türrahmen hindurch zu klettern ohne das Tape zu berühren.
2. Hüpfkästchen: Klebt quadratische Kästchen auf den Boden. Hierbei sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt.
3. Wörter suchen: Sucht euch einen Ort mit einigen Ecken. In jede Ecke könnt ihr einen oder mehrere Buchstaben kleben. Nun sucht der Spielanleiter*in sich ein Wort aus und sagt dies laut. Wenn ein genannter Buchstabe dort vorkommt, müssen die Kinder dorthin laufen. Sind mehrere Buchstaben in einem Wort, darf nur der erste Buchstabe im Wort genommen werden.

Aufgepasst! Achtet darauf, wohin ihr das Tape klebt. Es sollte in jedem Falle rückstandslos entfernt werden können.

Tipp: Wenn ihr das Spiel ohne Körperkontakt spielen wollt, könnt ihr die Mitspieler*innen nacheinander durch das Netz hindurch gehen lassen.



Sensorik Matten basteln

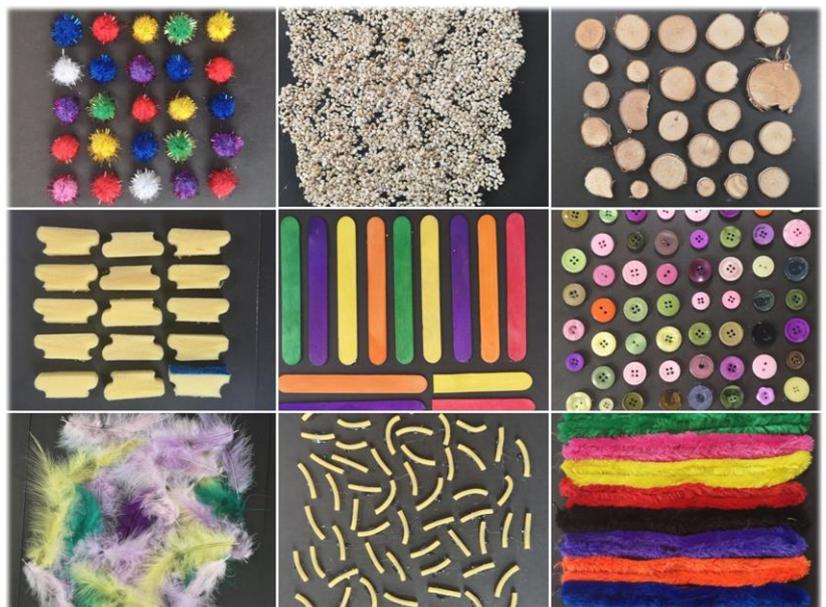
Zeit	Ca. 30 - 60 Minuten Bearbeitungszeit, 120 Minuten trocknen
Ort	Zuhause
Materialien	Alleskleber oder Heißklebepistole, Schere und Pappe. Untergrund: Watte, Nudeln, Pfeifenputzer, Kieselsteine, Sand, Eisstiele, Schwämme, Knöpfe, Stöcke, Blätter ...

Anleitung

1. Schneidet 6-8 gleich große viereckige Quadrate aus. Diese sollten mindestens so groß wie eure Fußlänge sein.
2. Klebt die Materialien nun auf die Quadrate, so dass einheitliche Sensorik Matten entstehen.
3. Lasst nun die Sensorik Matten zwei Stunden trocknen.
4. Legt zum Schluss die Sensorik Matten aneinander. Jetzt darf jeweils ein Kind mithilfe eines anderen Kindes mit geschlossenen Augen über die Sensorik Matten laufen. Am besten tauscht ihr diese noch einmal, so dass der/die Spieler*in die Reihenfolge der Matten nicht weißt. Dann darf fleißig geraten werden!

Wusstest du schon?

..., dass barfuß Laufen gut für deine Gesundheit ist und die Motorik als auch die Sinneswahrnehmung stärkt? Die Sensorik Matten entspannen die Füße und fördern die Wahrnehmung. Probiert's mal aus!



> Sensorik Matten- Material <

Fingerabdruck Bilder

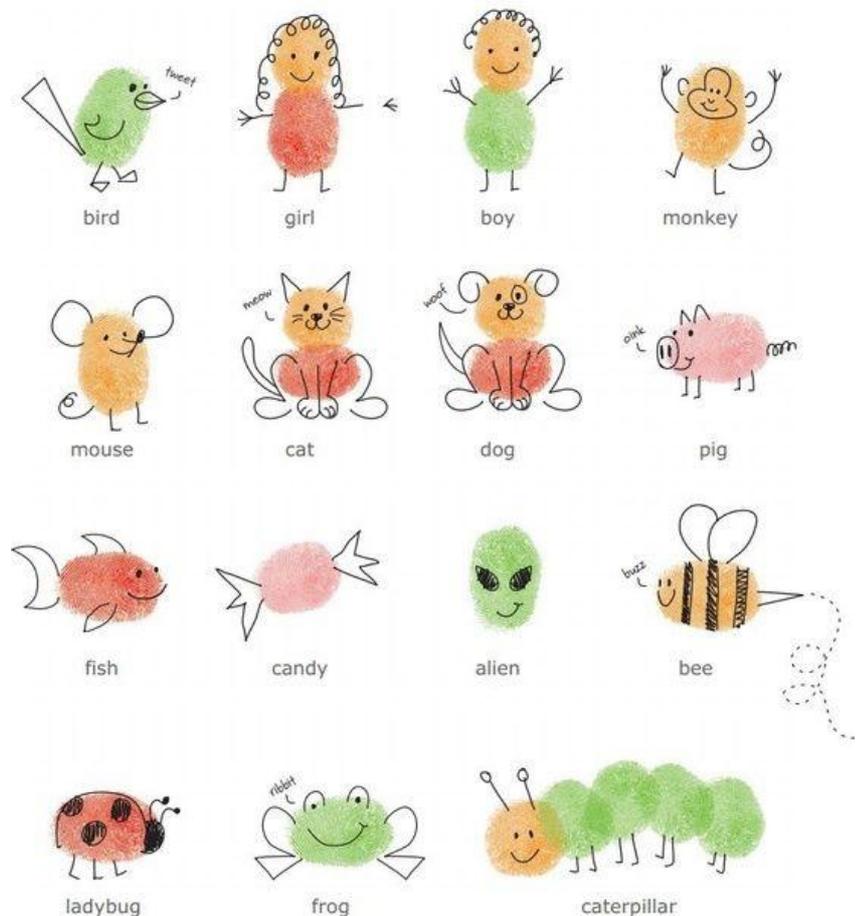
Zeit	Ca. 30 - 60 Minuten
Ort	Zuhause
Materialien	Papier, Acryl-, Finger- oder Wasserfarbe

Anleitung

Kinder können mit Fingerfarbe Abdrücke auf Papier oder Grußkarten malen. Wenn die Farbe getrocknet ist, werden aus den Abdrücken Tiere oder Figuren gezeichnet.

Mögliche Varianten:

1. Schon mal mit Fingerfarben auf Fensterscheiben gemalt? Macht sehr viel Spaß und das Gute ist, dass es wieder rückstandlos zu entfernen ist.
2. Ihr könnt außer mit euren Fingern auch mit euren Zehen malen. Probiert es doch mal aus!



> Beispielfoto Fingerabdruck Bilder <



Traumfänger basteln

Zeit 60 – 90 Minuten

Ort Zuhause

Materialien Einen Ring aus Metall oder Holz, Band zum umwickeln des Ringes, diverse Fäden für das "Spinnennetz", Perlen, Federn, Blüten, Steine, Hölzer ...

Anleitung

1. Den Ring umwickeln: Knotet das Ende des Bandes am Holzring fest und fixiert das ganze zusätzlich mit Bastelkleber. Nun umwickelt ihr den gesamten Ring dicht an dicht mit dem Band. Wenn ihr am Anfang angekommen seid, verknötet ihr das ganze wieder.
2. Teilt den Ring optisch in zehn gleichgroße Abschnitte ein. Jetzt legt ihr den Faden einmal über den Ring und legt ihn einmal außen um den Ring. Danach fädelt ihr von hinten zwischen Faden und Ring hindurch.
3. So geht es nun Runde für Runde weiter. Nun können auch die Perlen mit ins das Netz eingearbeitet werden. Diese werden ganz einfach auf den Wollfaden gefädelt, an die gewünschte Position geschoben und automatisch durch das Schlingen der nächsten Schlaufe fixiert.
4. Wenn ihr in der Mitte angekommen seid, bzw. euch die Öffnung in der Mitte des Netzes klein genug ist, schließt ihr ein letztes Mal die Runde. Danach verknötet ihr die letzte Schlaufe. Schneidet ihn dann ab und versiegelt den Knoten wieder mit einem Tropfen Bastelkleber.



> Foto: Pixabay - Traumfänger <

5. Feder und Bänder dran machen: Schneidet euch auch von den anderen Bändern und Kordeln ein paar Stücke ab und knotet diese an den Ring unten. Federn können mit Kleber und einer Perle an den Bändern fixiert werden.

Wusstest du schon?

... dass der Traumfänger aus Nordamerika von den Ojibwa-Indianern kommt und böse Geister fernhalten soll? Heute gibt es sie in vielen verschiedenen Varianten, Farben und Formen. Jedoch haben alle Traumfänger eines gemeinsam: ihre Grundform, bestehend aus einem Ring, in den ein Netz gespannt ist.



Freundschaftsarmbänder knüpfen

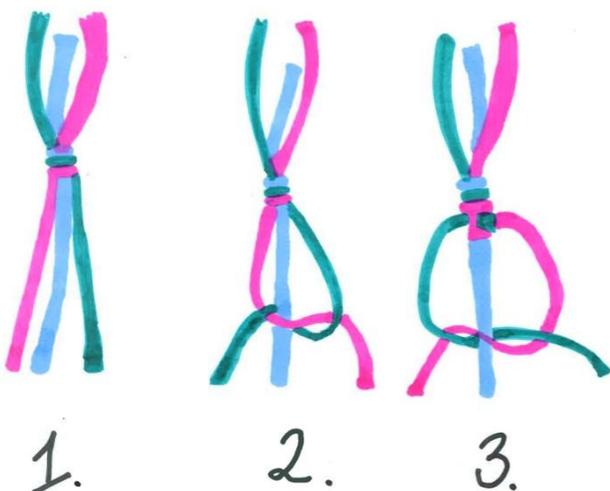
Zeit	Je nach Aufwand des Armbands
Ort	Zuhause oder unterwegs
Materialien	Verschieden farbiges Garn, Perlen, Anhänger, Sicherheitsnadel oder einen Klebestreifen zum Befestigen des Bands beim Knüpfen

Anleitung

Du wolltest immer mal ein Freundschaftsarmband knüpfen und es deiner/deinem besten Freund*in schenken? Dann besorge dir verschieden farbiges Garn oder Wolle und los geht's!

Tipp: Aller Anfang ist schwer - gib nicht auf! Es ist noch nie ein*e Meister*in vom Himmel gefallen ☺

1. Nimm drei verschiedene Farben Garn
2. Schneide ca. 80cm pro Farbe ab
3. Mache einen festen Knoten oben und fädle entweder eine Sicherheitsnadel durch und befestige dies an einem Kissen oder klebe dein Garn mit Klebeband an einen Tisch fest
4. Folge dem Bild →



Weitere Knüpfmuster findest du auf: freundschaftsbaender.de

Die analoge Gruppenstunde

Durch Covid-19 ist vieles anders geworden. Gruppenstunden können in gewohnter Form nicht mehr stattfinden. Grund dafür sind die aktuellen Abstandsregelungen und Hygienemaßnahmen die hierbei beachtet werden müssen.

Gruppenspiele und Übungen sind Bestandteil jeder Gruppenstunde. Einige Gruppenspiele und Übungen können umgewandelt werden und mit *social distancing trotzdem* stattfinden. Diese Sammlung soll euch einen kleinen Überblick geben, welche Spiele und Übungen euch derzeit zur Verfügung stehen. Vielleicht findet ihr auch noch einige alte Übungen, die mit etwas Fantasie und Kreativität umgestaltet werden können?

Denkt noch einmal an eure JuLeiCa Ausbildung zurück. erinnert ihr euch noch an das Thema Spielepädagogik?



> Foto: Pixabay - Gruppengefühl <

» Kleiner Exkurs in die Spielpädagogik

Vorüberlegungen eines Spielleiters/ einer Spielleiterin:

1. Mit wem spielst du?
2. Was möchtest du mit dem Spiel erreichen?
3. Welcher Rahmen ist vorgegeben?

Auswahl der Spiele:

1. Einfaches Regelwerk
2. Wenig Körperkontakt
3. Keine besonderen Fähigkeiten
4. Keine Darstellungsspiele

» *Spielen ist ein Angebot und keine Pflicht!*

Das Mitmachen bei einzelnen Übungen und Spielen soll vor allem Spaß bereiten und kein Unwohlsein hervorrufen. Insofern kann es jederzeit sein, dass ein bestimmtes Spiel die Grenzen der Teilnehmer*innen erreicht. Daher muss es immer möglich sein sich der aktuellen Spielsituation zu entziehen.



Wichtig: Bei allen Übungen und Spielen ist eine Stopp-Regel unerlässlich und gilt für alle.



Denkspiele/ Knobelspiele (Foto)

Zeit	Ca. 30 – 60 Minuten
Ort	Zuhause oder unterwegs
Materialien	-
Gruppengröße	3 bis max. 25 Personen

Anleitung

Es gilt immer herauszubekommen, wie man „Zutritt“ über die Grenze, zur Insel, zum Kreuzfahrtschiff oder zum Piratenschiff erhält. Den „Zutritt“ erhältst du, wenn du das Rätsel gelöst hast. Der „Zutritt“ ist hierbei nicht real, sondern ist in deinen Gedanken.

Start

Wir fahren mit einem Kreuzfahrtschiff und ich nehme mit...

Alle sitzen dazu im Kreis. Alle versuchen nun reihum Eintritt zum Kreuzfahrtschiff zu erlangen. Auch diejenigen, die es verstanden haben spielen mit ohne die Lösung kundzutun.



> Foto: Pixabay - Denken <

Mögliche Varianten

- Ich nehme über die Grenze mit... → Alle TN können nur das mitnehmen, was mit dem Anfangsbuchstaben des eigenen Namens anfängt. Bsp. Annika kann nur Gegenstände mit A mitnehmen, Ben kann nur Gegenstände mit B mitnehmen und so weiter.
- Insel **Kanikanu** (Man darf nur Gegenstände mitnehmen die kein I und kein U beinhalten).
- Kreuzfahrtschiff/ Piratenschiff → Man darf nur Gegenstände mitnehmen, die mit der Buchstabenreihenfolge des Wortes beginnen. Bsp. **K** - Kartenspiel, **R** - Reisetasche, **E** - Elefant, **U** - U-Boot. ...)



Konzentrationsspiel

Zeit	Ca. 30 – 60 Minuten
Ort	Zuhause oder unterwegs
Materialien	Holzstab (ca. 30 cm lang)
Gruppengröße	2 Personen

Mögliche Varianten

a. Hände abklatschen **mit Kontakt:**

So geht's: Beide Spieler*innen legen ihre Handflächen aneinander und stellen sich gegenüber. Die Fingerkuppen der Teilnehmenden berühren sich. Spieler*in 1 fängt an und versucht Spieler*in 2 mit einer Hand die andere abzuklatschen.

Alternativ: Hände auf dem Tisch und abklatschen

b. Reaktionsstab **ohne Kontakt:**

Spieler*in 1 hält einen Holzstab zwischen den Fingern. Spieler*in 2 hält eine ausgestreckte Hand flach über den Holzstab ohne ihn zu berühren. Sobald der/die Gegenspieler*in den Stab loslässt, soll der/die andere Spieler*in reaktionsschnell den Stab greifen bevor dieser den Boden berührt.

Mögliche Varianten

Mit beiden Händen/ mit einer Hand oder mit geschlossenen Augen und derjenige der den Holzstab in der Hand hält gibt ein Signal.

Tipp: Achtet auf euren Gegenüber, so dass sich keiner hierbei verletzen kann.



Welches Tier bin ich?

Zeit	Ca. 30 – 60 Minuten
Ort	Zuhause oder unterwegs
Materialien	Papier und Stifte für jede*n Teilnehmer*in
Gruppengröße	2 bis ca. 5 Personen

Anleitung

Alle Mitspieler*innen sitzen im Kreis oder am Tisch. Die Tier-Spielkarten werden gemischt und jeder Spieler*in erhält eine Karte, aber so, dass das Tier auf der Karte nicht gesehen werden kann.

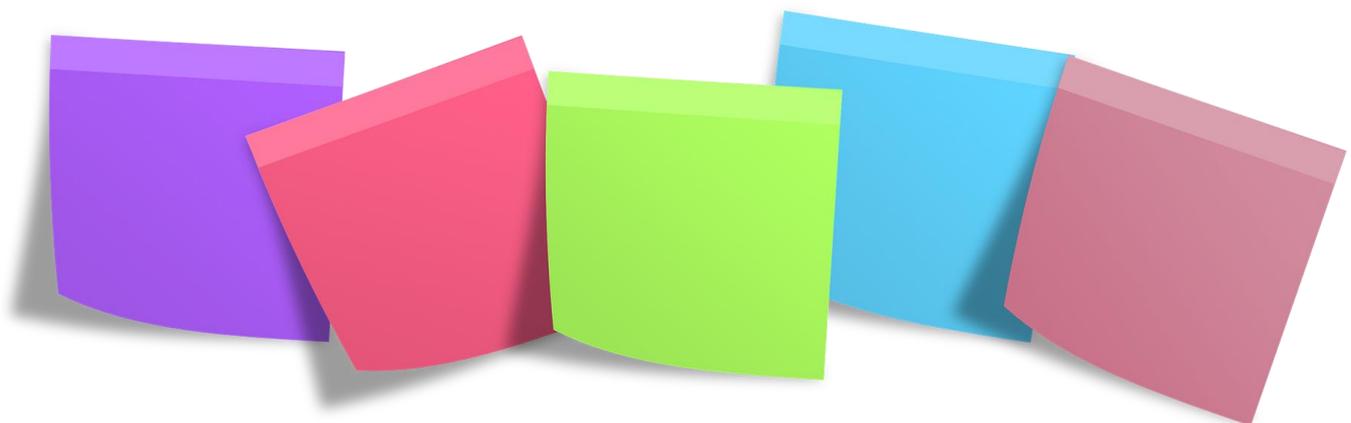
Die Spieler*innen helfen sich gegenseitig, die Karte mit einer Kappe, einem Stirnband oder einem Tuch an der Stirn zu befestigen.

Der jüngste Spieler*in beginnt und stellt eine Frage zu seinem Tier, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden kann.

Als Fragen eignen sich beispielsweise: „Habe ich ein Fell?“, „Lebe ich im Wasser?“ oder „Kann ich fliegen?“. Die restlichen Mitspieler*innen beantworten die Fragen mit Ja oder Nein. Ein*e Spieler*in ist so lange an der Reihe, bis die Frage mit Nein beantwortet wird. Dann kommt der/die nächste Spieler*in an die Reihe. Wer als erste/erster das eigene Tier erraten hat, ist der oder die Gewinner*in

Mögliche Varianten

Wer bin ich? Anstatt Tiere zu erraten, kann man auch Menschen aus dem eigenen Umfeld oder aus dem öffentlichen Leben erraten.



> Foto: Pixabay – Post it! <



Stadt, Land, Tier

Zeit	Ca. 30 – 60 Minuten
Ort	Zuhause oder unterwegs
Materialien	Papier und Stifte für jede*n Teilnehmer*in
Gruppengröße	2 bis 10 Personen

Anleitung

Druckt oder kopiert euch die Vorlage. Alternativ könnt ihr euch die Vorlage auch abzeichnen. Jede*r Teilnehmer*in bekommt einen eigenen Stift und ein eigenes Blatt. Setzt euch so hin, dass ihr ausreichend Abstand voneinander habt, euch aber noch gut verstehen könnt.

Zu Beginn sagt ein*e Spieler*in laut A und geht in Gedanken das Alphabet weiter durch (A,B,C,D,E,...). Ein*e Mitspieler*in sagt Stopp. Der zuletzt gedachte Buchstabe ist der Anfangsbuchstabe für die Spielrunde. Nun hat Spieler*in A laut ihren Buchstaben gesagt bei dem Stopp gesagt wurde. Diesen sagt Spiele*in A laut, damit jeder diesen Buchstaben hört. Jetzt geht es los! Sucht zu jeder Kategorie mit dem Anfangsbuchstaben einen Begriff. Wichtig: Fremdwörter gelten nicht!

Wer zuerst fertig ist und zu jeder Kategorie einen Begriff hat, beendet die Spielrunde mit Stopp und die Punkte werden vergeben.

Jede*r Spieler*in sagt, was e/sie bei der jeweiligen Kategorie herausgefunden hat und wenn kein andere*r SpielerIn dasselbe Wort hat, bekommt man **10 Punkte**.

5 Punkte gibt es, wenn 2 Spieler*innen dasselbe Wort haben.

Wenn ein*e Spiele*in ein Wort in einer Kategorie gefunden hat, in der niemand anderes ein Wort hat, dann bekommt er/sie sogar **20 Punkte**. Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt und in die hinterste Kategorie „Punkte“ eingetragen. Wenn das Spiel dann fertig ist, kannst du einfach alle Punkt zusammenzählen.

Mögliche Themenkategorien

Stadt, Land, Tier, Fluss, Beruf, Film, Serie, Spiel, Zeitungen/Zeitschriften, Essen und Trinken, Flora & Fauna, Sportart, Schauspieler*in, Gegenstand, der mit Batterie betrieben wird, Etwas, das kleiner ist als Objekt XY, Farben, Markenkosmos und vieles mehr.



Hüpf-Monster

Zeit	Ca. 30 – 60 Minuten
Ort	Zuhause oder unterwegs
Materialien	ca. 20-30 Blätter, Stifte, dickes Klebeband
Gruppengröße	2 bis 15 Personen

Anleitung

1. Vorbereitung: Zeichne jeweils ca. 7 mal deine rechte Hand, 7 mal deine linke Hand, 7 mal deinen rechten Fuß und 7 mal deinen linken Fuß ab. Zeichne gerne großzügig, so dass größere Menschen auch in deine Abdrücke passen. Eine Hand/Fuß auf jeweils ein Blatt. Demnach müsstest du jetzt 28 Blätter haben.

2. Klebe nun in einer dreier Reihe die unterschiedliche Abdrücke auf bis du ca. 5-6 Reihen hintereinander hast.

Start

Jede*r Spieler*in fängt vorne an und versucht die Fuß und Handabdrücke richtig abzuklatschen. Möglichst schnell und mit der/dem richtigen Hand/Fuß. Wer den falschen Fuß oder die falsche Hand abklatscht, muss noch einmal von vorne beginnen. Die Zeit wird in jedem Durchlauf gestoppt. Wer den schnellsten Durchlauf gehüpft ist – hat gewonnen!

Aufgepasst!

Achte darauf, dass du nur so viele Abdrücke in eine Reihe klebst, wie du auch Hände und Füße hast.



Luftballon Tennis

Zeit	Ca. 30 – 60 Minuten
Ort	Zuhause oder unterwegs
Materialien	Luftballons, Ball- oder Fliegenklatsche
Gruppengröße	2 bis 10

Anleitung

1. Markiert euch ein Spielfeld. Achtet darauf, dass keine zerbrechlichen Gegenstände in der Nähe sind, die euch verletzen könnten.
2. Ihr könnt euch alternativ ein Netz spannen bzw. eine Kordel nehmen. Somit sind beide Spielfelder voneinander getrennt.
3. Wenn ihr mehr als 2 Personen seid, könnt ihr euch in zwei Teams aufteilen.
4. Schlagt die Luftballons mit der Ball- oder Fliegenklatsche auf die gegnerische Seite.

Ziel ist es, den Luftballon so zu schlagen, dass das gegnerische Team diesen nicht mehr bekommt und er auf den Boden fällt. Dann bekommt das andere Team einen Punkt.

Die Spielregeln können individuell gestaltet werden. Alternativ könnt ihr auch einen Parcours aufbauen. Es können auch mehrere Teams gegeneinander antreten.

Tipp: Wenn ihr die Luftballons nicht zu sehr aufblast, platzen sie nicht so schnell.



> Foto: Pixabay – Luftballon <



DRK-Landesverband Nordrhein

Jugendrotkreuz

Auf'm Hennekamp 71

40225 Düsseldorf

Tel.: 0221 - 3104151

E-Mail: jugendrotkreuz@drk-nordrhein.de