Geht nach draußen.

Ideen für die Jugendarbeit in Zeiten von Corona

VORWORT

Jugendarbeit ist möglich. Im Jahr 2020 steht sie unter neuen Vorzeichen. Wir möchten dich dabei unterstützen, mutig zu sein und mit jungen Menschen nach draußen zu gehen. Dort können sie eine Menge Erfahrungen machen und Abstandsregeln lassen sich draußen einfach besser einhalten.

In dieser Arbeitshilfe bieten wir dir verschiedene Ideen und Aktionen an, mit denen du als Jugendleiter*in nach draußen gehen kannst. Wir haben darauf geachtet, **Methoden** auszuwählen, **bei denen sich Coronaempfehlungen gut einhalten lassen**. Vieles lässt sich ohne große Schwierigkeiten variieren und an unterschiedliche Altersgruppen anpassen.

Außerdem findest du Tipps für Outdooraktivitäten und auf was momentan zu achten ist.
Informiere dich trotzdem über aktuelle Verordnungen und Empfehlungen, da sich diese sehr schnell ändern!

Zusätzliche und aktuelle Infos findest du auf bdkj.info. Verordnungen auf baden-wuerttemberg.de. Weitere Ideen, was du digital oder von zuhause machen kannst, findest du auf wir-sind-da.online.

INHALT

Grundlagen für Outdooraktivitäten 1
Hygiene- & Coronaempfehlungen 2
Anleitung zu einer Auszeit in der Natur 4
Waldandacht 5
Im Wald...
- spielen und erleben 7-8
- Planspiel für Wald und Wiese 9
- es wird kreativ 10

Auf der Wiese und drumherum... 12-13
Alternativen für drinnen
- analog 14
- digital 16

Kontakt, Support & Impressum 17

WICHTIG! **Verhalte dich deiner Umwelt gegenüber rücksichtsvoll.** WICHTIG!

Die wichtigsten Tipps vornweg:

1. Informiere dich - Auf den folgenden Seiten wird kurz und knapp beschrieben, auf was zu achten ist. Nähere Informationen gibt es in der aktuellen Landesverordnung oder unter www.bdkj.info.

2. Geh raus - Da ist es meistens nicht nur am schönsten, sondern in Zeiten einer virusbedingten Pandemie auch am sinnvollsten. An der frischen Luft ist eine Ansteckung weniger wahrscheinlich.

3. Behalte deine Aufmerksamkeit / Übersicht - Wir raten dir von Veranstaltungen im Dunkeln ab. Nutze bekanntes Gelände / schau es dir nochmal an, damit du dich sicher fühlst.

4. Sorge für dein eigenes Wohlergehen - Das schaffst du, indem du dich sicher fühlst und gut vorbereitet bist. Frage gerne bei den Jugendreferaten / Gemeinden / Ämtern um Hilfe.

Mögliche Gefahren

Tiere:	Zecken → auf Kleidung / Insektenschutz achten.
	Keine Tiere anfassen (tot oder lebendig), Krankheiten oder Schutz.
Pflanzen:	Keine Pflanzen / Pilze essen! Giftig oder Fuchsbandwurm.
Umwelt:	Unebene Wege / Abhänge / Absturzgefahr / keine Hochsitze betreten.

Was ich immer dabei haben sollte

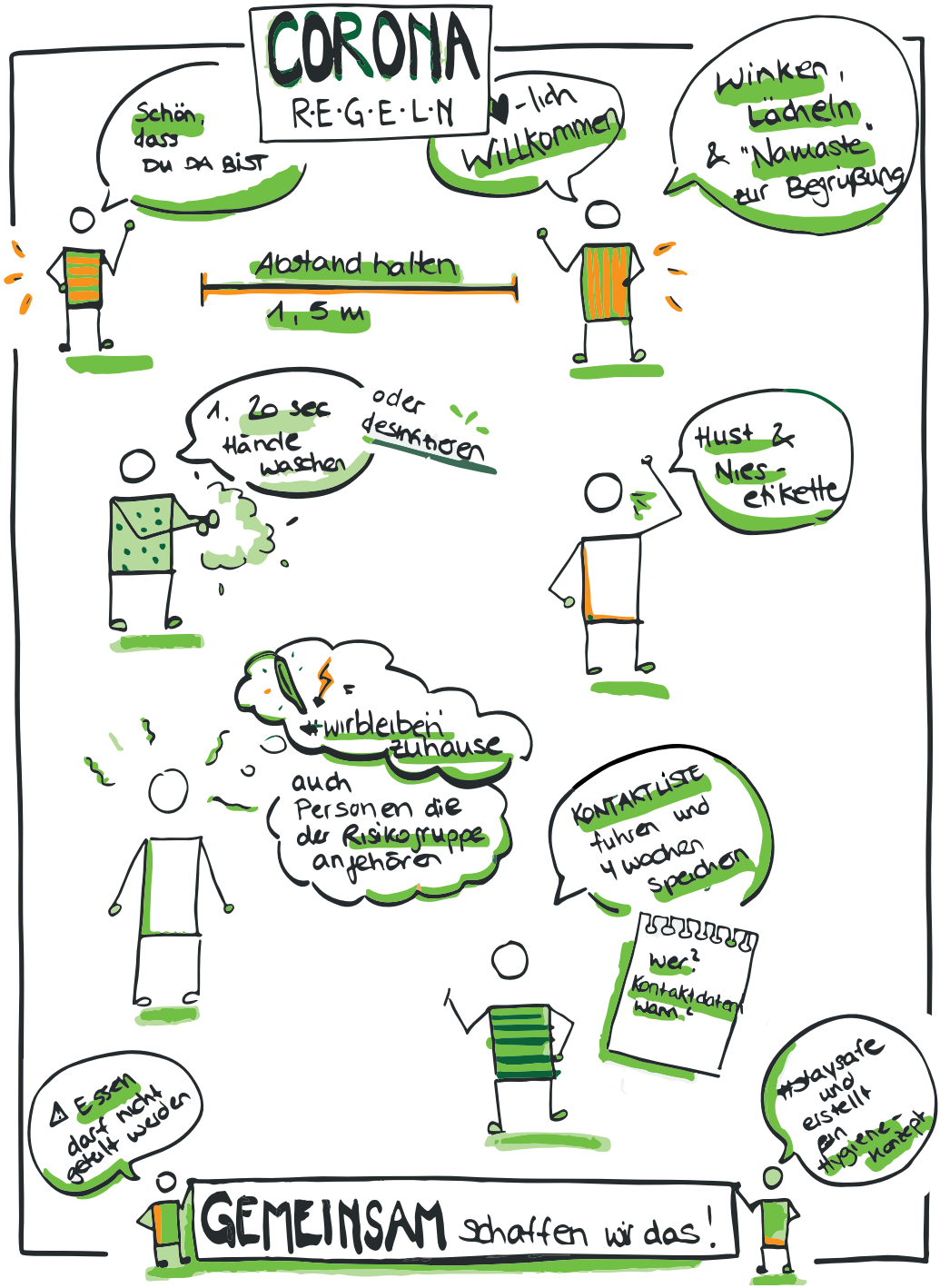
- ☐ Erste-Hilfe-Set, mit Zeckenzange und Erlaubnis der Eltern, diese zu nutzen.
- ☐ Mobiltelefon
- ☐ Wasser
- ☐ Notfallnummern
- ☐ Liste der Kinder
- ☐ Desinfektionsmittel
- ☐ Müllbeutel

Wen sollte ich informieren / anfragen?

Im Wald das zuständige Forstamt - vielleicht finden Waldarbeiten / Jagd statt.
Auf der Wiese / Weide muss man den*die Besitzer*in fragen → Landwirt*in ermitteln.
Bei Unsicherheit zur Hygiene eventuell mit dem Gesundheitsamt zum Angebot Rücksprache halten.

Grundregeln für den Wald

Immer mindestens zu dritt unterwegs sein! Im Notfall bleibt eine Person und eine holt Hilfe.
Rücksicht auf Tiere und Pflanzen nehmen - Lärm und Beschädigung.
Kein Feuer an nicht ausgewiesenen Stellen machen, Brandgefahr!
Schilder beachten. (Naturschutzgebiet, Forstarbeiten, Tollwut, etc.)
Bei Unwetter nicht in den Wald gehen. Notfalls Rücksprache halten.
Gruppen nur so weit verstreuen, dass noch Sichtweite besteht.


CORONA
R·E·G·E·L·N
Schön, dass Du DA BIST
-lich Willkommen
Winken, Lächeln & "Namaste" zur Begrüßung
Abstand halten
1,5 m
1. 20 sec Hände waschen
oder desinfizieren
Hust & Nies-etikette
#wirbleibenzuhause
auch Personen die der Risikogruppe angehören
KONTAKTLISTE führen und 4 wochen speichern
wer?
Kontaktdaten
wann?
Essen darf nicht gestellt werden
#staysafe und erstellt ein hygienekonzept
GEMEINSAM schaffen wir das!

Ich gehe in die Natur, möglichst an einen ungestörten Ort.
Ich gehe erst so wie ich es gewohnt bin, dann gehe ich langsamer und bleibe stehen.

- Ich sehe aufmerksam, was es zu sehen gibt.
- Wenn einige Gedanken kommen, lasse ich sie vorüberziehen wie Wolken, halte sie nicht fest, sondern entschließe mich wieder für die sinnliche Wahrnehmung, ohne zu denken, mir Fragen zu stellen oder zu urteilen.
- Ich bleibe weiter stehen oder gehe ein wenig weiter zwischen den verschiedenen Übungsschritten.
- Dann höre ich auf die lauten und leisen Geräusche, vielleicht auch auf die Stille … Ich kann dabei die Augen schließen, um noch aufmerksamer zu sein.
- Dann wende ich mich ganz meinem Geruchssinn zu. Ich rieche …
- Und dann taste ich …, streiche über die Rinde eines Baums, nehme vielleicht Erde in die Hand …
- Schließlich spüre ich … die Nässe des Regens oder den Wind oder die Kälte …
- Nachdem ich diese Übung 10 bis 15 Minuten gemacht habe, gehe ich weiter, entspanne und lasse das Wahrgenommene nachklingen.

Dann setze ich die Übung 5 bis 10 Minuten mit einer Vertiefung fort.
Ich nehme einen Gegenstand mit allen Sinnen wahr, z.B. einen Baum, einen Bach … Ich lasse den Baum auf mich wirken. Wenn Gedanken kommen, etwa wie alt der Baum ist, ob er vom Baumsterben betroffen ist o.ä., dann lasse ich diese Gedanken wieder los und gehe in die reine Wahrnehmung zurück. Wir brauchen nichts beurteilen, nichts verändern, nichts leisten, nichts erforschen. Wir lassen es, so wie es ist.
Zur Vertiefung kann ich auch eine Zeit

- auf das Leisere hören
- auf das Unauffälligere achten
- das wahrnehmen, was sich den Sinnen zunächst nicht aufdrängt.

Dann beende ich die Übung mit einem einfachen Gebet, einem Dank.

Lieber himmlischer Vater, Gott.
Es gibt viel, DIR Dank zu sagen: für die herrlich warme Sonne, den Frühling in seiner Farbenpracht, die Blumen in Fülle überall, die frischen Blätter an den Bäumen. Alles zeigt uns DEINE liebende Gegenwart. Das Lächeln eines Kindes, das freudige Bellen eines Hundes, das Summen der Bienen, das Zwitschern vieler Vögel. Alles zeigt uns DEINE liebende Gegenwart.
Ein nettes Wort vom Nachbarn, ein Lied auf den Lippen vom Wanderer, ein netter Kartengruß aus der Ferne, ein Telefonanruf mit freudiger Nachricht. Alles zeigt uns DEINE liebende Gegenwart.
DU liebst alle deine Geschöpfe, DU hast die Fülle auf Erden gegeben, DU vergisst weder Mensch noch Tier, DU rechnest keine Sünden zu. DEINER liebenden Gegenwart sei Dank. AMEN

Margrit Seelig de Boll

Diese Andacht ist als Vorschlag gedacht. Sei gerne kreativ, suche andere Lieder oder ergänze die Andacht um eine Aktion. In der Natur gibt es fast überall „Symbole“, die du für spirituelle Impulse nutzen kannst: der Bachlauf als Lebensweg, Wurzeln für die Frage „was trägt mich?“ oder schlicht die Suche nach einem Ort, der für Deine Lebensphilosophie steht.

Lied zu Beginn: Atme in uns Heiliger Geist

Kreuzzeichen und Begrüßung
Sprich eine kurze Begrüßung. Heiße alle herzlich Willkommen und beginne mit einem Kreuzzeichen. Erwähne vielleicht wieso ihr hier zusammengekommen seid und stimme die Menschen so auf das Kommende ein.

Gebet zu Beginn
Guter Gott. Gemeinschaft hat in dieser Corona-Zeit eine neue Bedeutung bekommen. Wir sollen Abstand halten und merken doch wie wichtig es für uns ist, mit anderen Menschen zusammen zu kommen. Deshalb sind wir dankbar, dass wir heute in diesem Rahmen miteinander eine kleine Andacht halten. Du hast uns immer wieder gezeigt, wie wichtig es für dich ist, Menschen zu treffen und sich mit Ihnen auszutauschen. Dafür danken wir dir jetzt und in Ewigkeit. Amen.

Lied: Meine engen Grenzen

Bibelstelle: Lk 6, 27-35
Diese Bibelstelle kommt im Anschluss der Seligpreisung durch Jesus. Man nenn sie bei Lukas auch die Feldrede. Jesus bringt an dieser Stelle Menschen zusammen und sagt ihnen, wie er es sich vorstellt, ein gutes Miteinander pflegen zu können.

Austausch
Hier könnt ihr miteinander ins Gespräch kommen. Wo habt ihr schon mal solche Situationen gesehen. Wo erlebt ihr gerade in der Corona-Zeit gute Sachen, die passieren?

Fürbitten
Diese werden frei formuliert. Wer möchte kann etwas sagen.

Vater unser

Segen
Der Herr segne dich und behüte dich. Der Herr lasse sein Angesicht über dir leuchten und sei dir gnädig. Der Herr wende sein Angesicht dir zu und schenke dir Heil. So segne uns der Gute und allmächtige Gott. Der Vater, der Sohn und der Heilige Geist. Amen

Schlusslied: Der Herr wird uns mit seiner Güte segnen

Nachhaltige Aktion: Waldputzete / Bachputzete / XYZputzete

Personenanzahl: egal **Alter: ab 6** **Zeit: mindestens 30 Minuten**
Material: Mülleimer/Behälter; Handschuhe; evt. Waage;

Ablauf: Einfach in den Wald gehen und Müll sammeln. Warum keine Challenge draus machen? In Dreier-Teams werden die Teilnehmer*innen losgeschickt und wer nach einer Stunde den meisten Müll gesammelt hat gewinnt.

Variationen: Upcyclingaktion; Einfach eine kleine Bachwanderung, um den Wald „kennenzulernen"

Das Labyrinth

Personenanzahl: Teams à 3-4 Personen **Alter: ab 9** **Zeit: 60 Minuten**
Material: genug Absperrband; Stoppuhr;

Ablauf: Die Teams müssen in einer bestimmten Zeit mit dem Absperrband ein Labyrinth bauen. Ein Eingang und ein Ausgang sind Pflicht. Dann läuft die Uhr: Welches Team schafft es am schnellsten durch die Labyrinthe durch? (Achtung: Das Absperrspand am Ende aufräumen / weiterverwendbar!)

Murmelbahn

Personenanzahl: ab 3 **Alter: ab 6** **Zeit: 30-120 Minuten**
Material: Tennisball; Stoppuhr;

Sammelt verschiedenen Naturmaterialien wie Äste, Tannenzapfen, größere Steine, Holzbretter und was die Natur sonst so bietet, um eine Naturmurmelbahn zu bauen. Wie wäre es als Teamchallenge? Wer die längste Bahn baut, gewinnt! Messt bspw. die Zeit, wie lange der Ball rollt.

Baumkronen entdecken

Personenanzahl: egal **Alter: ab 6** **Zeit: 10-30 min**
Material: je einen Spiegel / Spiegelfliese pro Person

Jede*r Teilnehmer*in erhält einen Spiegel. Der Spiegel wird nun waagrecht an die Nase gehalten, so dass jede*r auf dem Spiegel nur die Kronenwelt sehen kann. Welche Bäume entdeckt ihr? Gibt es Unterschiede? Muster, die die Schatten ergeben?

Die Liste geht weiter - noch mehr Ideen

Bachwanderung	KIM-Spiele	Geocache (Kreismedienzentrum)
Schnitzeljagd	Wikingerschach	Landart
Verstecke	...und vieles mehr.	Trau dich und sei kreativ.

Waldolympiade

Personenanzahl: egal / allein oder in Gruppen **Alter: ab 6** **Zeit: 90 - 180 Minuten**
Material: Was man im Wald so findet; Stift und Papier / Plakat; evt. Hammer und Nägel + Holzblock
Ablauf: Hängt viele kleine Spiele aneinander und macht einen Wettbewerb daraus:

Holzstammweitwurf	Holzscheiben sägen	Tannenzapfenzielwerfen
Speerstaffelwurf	10 bestimmte Dinge sammeln	Wer sieht am weitesten
Balanceakt auf Stamm	Stock wiedererkennen (blind)	Nagelbrett in 90 Sekunden
Zapfenweitwurf	Hindernislauf	Frisbeegolf

Eier stehlen

Personenanzahl: ab 8 **Alter: ab 6** **Zeit: 20-30 Minuten**
Material: 3 markierte Steine pro Gruppe;

Die Gruppe wird halbiert. Jede Gruppe baut aus dünnen Zweigen, Gras, Blättern etc. je drei kleine Nester. Von der Spielleitung erhalten sie drei markierte Steine, die „Eier", welche in die Nester gelegt werden. Nun werden die Nester von den Gruppen in dem ihnen jeweils zugeteilten Areal versteckt. Dabei dürfen die Nester nur auf dem Boden, in Sträuchern oder (ohne Klettern!) in Bäumen versteckt werden. Anschließend versucht sich jede Gruppe als „Nesträuber*innen", indem sie im gegnerischen Areal nach Nestern und Eiern sucht. Welche Gruppe hat zuerst die Nester und damit die drei Eier der anderen entdeckt?

Memory

Personenanzahl: mind 6 **Alter: ab 6** **Zeit: 10-30 min**
Material: Ein Tuch; Waldgegenstände;

Die Spielleitung sammelt 10-20 Gegenstände aus dem Wald, ohne diese den Teilnehmer*innen zu zeigen. Die Gegenstände (zb. Eichel, Tannenzapfen, Steinchen, Blatt, Wurzeln...) werden auf die Hälfte des Tuches gelegt und mit der anderen Hälfte zugedeckt. Sind alle Teilnehmenden um das Tuch versammelt, dürfen sie kurz (30s) die Gegenstände unter dem Tuch anschauen, bevor sie sich daran machen, in der Umgebung die gleichen Gegenstände zu suchen und herbeizuschaffen.

Variante: Es werden (zwei) Gruppen gebildet. Jede Gruppe sucht sich 15 Gegenstände und legt diese unter ein Tuch. Danach werden während der 30 Sekunden die Gegenstände gezeigt und anschließend gesucht. Welche Gruppe hat am meisten richtige Gegenstände gefunden?

DIE SIEDLER - Das Plan- und Geländespiel für jede Gruppengröße

Personenanzahl: egal; ein*e Leiter*in pro Gruppe +1 Alter: ab 9 Zeit: ab 90 Minuten
Material: Würfel; Rohstoffkarten; Sanduhr (5 Min); Betreuer*innen, die das Spiel verstanden haben;

Alle Materialien und ausführlichere Regeln findest Du online unter: heidenheim.bdkj.info

Ablauf: Das Spiel funktioniert nach dem Vorbild „die Siedler von Catan". Alle Teilnehmer*innen sind Siedler, die versuchen, die größte Stadt zu bauen.

Dabei unterteilen sie sich in Gruppen und verteilen sich auf dem „Spielfeld". Im Zentrum steht das Bauamt, an dem Rohstoffe gegen Gebäude getauscht werden. In jeder Gruppe befindet sich ein*e Bürgermeister*in (Leiter*in), die einen reibungsfreien Ablauf garantiert und alle fünf Minuten erwürfelte Rohstoffe ausgibt.

Produktionsgebäude: Durch den Bau von Produktionsgebäuden (Sägewerk, Bergwerk, Schmiede und Dreschmaschine) kann die Rohstoffzufuhr gesichert werden. Hier erhalten die Siedler*innen nach Abschluss einer Würfelrunde noch weitere Rohstoffe.

Ziel des Spieles: Die Gebäude haben eine unterschiedliche Anzahl an Siegpunkten. Am Ende des Spieles werden alle Siegpunkte der Gebäude addiert. Die Mannschaft, die in der vorgegeben Zeit die meisten Siegpunkte sammelt, hat gewonnen.

Variationen & Ergänzungen

Schwarzmarkt: Es ist möglich, dass Siedler*innen Rohstoffe untereinander tauschen und handeln.
4 zu 1: Es ist möglich, 4 Rohstoffe einer Sorte beim Bürgermeister gegen einen anderen gewünschten Rohstoff einzutauschen.

Extra Punkte: Die Gruppe mit den meisten Wohnhäusern / Schlössern bekommt 3 extra Siegpunkte.

Hehler: Ein*e Leiter*in streift als Hehler durch das Spielgelände und tauscht Rohstoffe 2:1 (begrenzte Auswahl → man kann dadurch „schwächere" Teams unterstützen.

Kampfkarten: Andere Gruppen werden im Schnick-Schnack-Schnuck herausgefordert. Beim Sieg müssen sie einen Rohstoff abgeben.

Gebäude vernetzen: Die Gebäude müssen auf dem Boden miteinander vernetzt sein (Straßen bauen mit Naturmaterial oder Schnüren etc.)

Räuber*in: Ein*e Leiter*in zieht durch das Gelände und nimmt den besonders reichen Siedler*innen Rohstoffe ab → Variante Robin Hood: man kann sie schwächeren Teams (bspw. jüngere) geben.

Heimatrohstoff: Jede Runde bekommen die Siedler*innen eine bestimmte Anzahl des Heimatrohstoffs.

Gruppenaufteilung: Bei großen Gruppen lassen sich Unterteams bilden: Händler + Siedler

Ästhetik: Die „schönste" Siedlung bekommt 3 extra Siegpunkte.

KREATIV durch die Natur

Wenn du mit einer Gruppe im Wald kreativ wirst, dann braucht es dafür weder „externes" Material noch viel Vorbereitung. Du kannst mit deinen Teilnehmer*innen einfach reingehen und zu einem bestimmten Thema etwas gestalten. Oder du lässt der Phantasie (und deinen Teilnehmer*innen) freien Lauf. Es kommt auch gar nicht darauf an, wie schön etwas ist - das Gestalten selbst macht schon Spaß. Bei dem ein oder anderen kann aber auch eine Challenge daraus werden.

Waldthron - die perfekte Sitzgelegenheit. Wer macht den schönsten / bequemsten / größten?
Baut euch einen Sitz aus allem Material, das Ihr so findet. Und dann genießt euren Thron.

Legt **Waldmandalas.**
Mandalas können so viele verschiedene Formen haben. Kreise, Blumen, Sterne, etc...

Eine **Schmuckkette** aus Naturmaterialien - der neue Hingucker!
Lange Gräser eignen sich hervorragend als Schnur. Eine Statementkette mit Stein?

Legt Steine aufeinander und baut viele kleine **Steintürme.**
Wer kann am meisten Steine aufeinander stapeln? Als würden hier viele kleine Zwerge wohnen.

Baut **Lagerplätzchen** zum Ausruhen.
Ein Dach über dem Kopf, oder eine Wand zum Schutz. Es muss jedenfalls sicher sein.

Wenn ihr die Zapfen hintereinander legt, gibt das eine **Waldraupe.**
Wer schafft die längste Raupe durch den Wald? Tannenzapfen, Eicheln, Steine, Blätter, etc.

Ein **Insektenhotel** kann auch ganz anders aussehen...
Achtet auf ausreichend Schutz, Belüftung, verschiedene Materialen und „Materialgruppen".

Schafft ihr es, einfarbige Flächen zu gestalten? Ein **Farb-Quadrat-Meter.**
Wenn man möchte, kann man solche Flächen auch als Barfußpfad nutzen.

Kleine **Waldmännchen** lassen sich an besondere Stellen setzen - unter Beobachtung.
Ein paar Grasbüschel, eine Eichel oben drauf und schon schaut ein kleines Gesicht zu dir hoch.

Der Wald hat eine besondere Atmosphäre. Gestaltet euer **Eingangstor.**
Ganz bewusst in den Wald reingehen - dazu muss man durch eine Tür. Warum nicht selbst machen?

Eine **Stadt** braucht Zeit - aber wer da alles drin hausen kann.
Baut eine Stadt. Wie viele Häuser schafft ihr? Wer da wohl alles drin wohnen wird...

Erlebnispädagogik: Der*die blinde Mathematiker*in

Personenanzahl: 3-15 Alter: ab 6 Zeit: 20-30 Minuten
Material: Seil; Länge ca Personenanzahl x 2m; Knoten im Abstand von 2m; eigene Augenbinden;

Ablauf: Das Seil wird zu einem Ring zusammengeknotet. Die Spieler*innen nehmen das Seil am Knoten in die Hände und stellen sich im Kreis auf. Alle schließen die Augen oder verbinden sie. Aufgabe der „Blinden" ist es nun, sich als geometrische Form (Quadrat, gleichseitiges Dreieck, Trapez oder Ähnliches) aufzustellen. Sie dürfen das Seil erst loslassen, wenn die Gruppe glaubt fertig zu sein.

Kuckuckswandern am Waldrand

Personenanzahl: mind 8 Alter: ab 6 Zeit: 10-30 Minuten
Material: Augenbinde / etwas zum Augen verdecken pro Person

Ziel: Wanderer durchlaufen den Wald, ohne vom Kuckuck entdeckt zu werden.
Ablauf: Jemand spielt den Wanderer, eine weitere Person den Kuckuck, die restlichen spielen Bäume. Der Wanderer wird so weit weggeschickt, dass er*sie nicht hört, wen die Gruppe aus ihren Reihen als Kuckuck auswählt. Kuckuck und Bäume verteilen sich auf einer Waldlichtung und verbinden sich die Augen. Der (sehende) Wanderer muss möglichst leise durch das Waldstück schleichen. Da der Wanderer nicht weiß, welche Person den Kuckuck spielt, muss er*sie **an allen** (Bäume und Kuckuck) vorbeischleichen. Der Kuckuck ruft „Kuckuck", wenn er*sie glaubt, den Wanderer / die Wanderin geortet zu haben, und zeigt mit ausgestrecktem Arm in die entsprechende Richtung. Hat der Kuckuck in die richtige Richtung gezeigt, bricht die Spielleitung ab, wenn nicht, geht es weiter.

Codeknacker

Personenanzahl: ab 6 Alter: ab 6 Zeit: 20-30 Minuten
Material: Seil, Zahlenkärtchen von 1-30 (undurchsichtig!)

Mit einem Seil wird ein Kreis von 3-4m Durchmesser so auslegt, dass im Kreis die 30 Karten mit der Zahl nach unten und gut vermischt Platz finden. Die Anzahl der Zahlenkärtchen richtet sich nach der Anzahl / dem Alter der Teilnehmer*innen. Die Gruppe versammelt sich um den Kreis und erhält folgende Instruktionen:„Ihr habt als Team den geheimdienstlichen Auftrag, den Code einer Firewall in XY Minuten (je nach Teilnehmer*innen anzahl anpassbar) zu knacken. Beachtet Folgendes:

1. Das Programm ist geknackt, wenn die Zahlen in der richtigen Reihenfolge umgedreht werden

2. Ausspionieren:. Vor Durchführung muss jede Person gleich viele (+/-1) Codebestandteile kurz umdrehen, sich einprägen und an denselben Platz zurücklegen! (maximal 3-5 Minuten)

3.) Bei der Durchführung darf sich immer nur eine Person im Programm, also innerhalb der Seilmarkierung befinden, die anderen müssen draußen stehen und zusehen, bzw. die Person im Kreis unterstützen. Es sollten keine Tipps gegeben werden - die Gruppe soll das unter sich klären.

Der Schatz auf der Insel

Personenanzahl: ab 6 Alter: ab 10 Zeit: 30-120 Minuten
Material: pro Gruppe 15 Briefe im Briefumschlag, Schatz (Süßis o.Ä)

Ablauf: Auf einer Insel soll ein Schatz versteckt sein. Zwei Suchtrupps machen sich auf die Suche. Zwei alte Inselbewohner (Leiter*innen) wissen, wo der Schatz verborgen ist oder können Hinweise geben! Die Gruppen erhalten nun eine Liste mit Hinweisen, um die Inselbewohner*innen zu finden. Beide Gruppen suchen diese Leute auf, die Hinweise geben. Aber Achtung: Nur ein Hinweis führt zum Schatz! Welcher Hinweis der richtige ist, weiß niemand. Die Aufgabe ist es, den Hinweisen nachzugehen.

Vorbereitung: Es werden für die zwei Gruppen jeweils 10-15 Briefe vorbereitet. Jeder Brief stellt einen Bewohner der Insel dar. Die Briefe sollten in zwei Farben gehalten sein! Es gibt pro Gruppe nur einen „Treffer"-Brief und der Rest sind „Nieten"-Briefe. Die Nieten stellen jene Bewohner dar, die nicht weiterhelfen können. Die Treffer sind die richtigen, wissenden Personen. Auf diesen Treffer-Briefen ist genau angegeben, wo der Schatz liegt. Alle Briefe wurden zuvor an markanten Punkten innerhalb eines abgegrenzten Gebietes versteckt. Auf den Listen, die jede Gruppe erhält, sind die Verstecke beschrieben, z. B. unter der dicken Eiche usw. Es wird eine neutrale Zone ausgewählt, in die später der Schatz gebracht wird.

Spielverlauf: Beide Gruppen erhalten nun die Liste der Verstecke. Nun müssen die Briefe gesucht werden. Die Reihenfolge der Suche nach den Briefen ist egal! Die Nieten sollten aufbewahrt werden (siehe Bewertung)! Ist der „Treffer"-Brief gefunden, so kann eiligst der Schatz geborgen werden. Der Schatz kann gegenseitig abgejagt werden! Eine neutrale Zone darf nur von dem Spieler betreten werden, der den Schatz bei sich trägt! Diese Zone sollte so groß sein, dass sie nicht von einer Mannschaft völlig abgeriegelt werden kann!

Bewertung: Pro gefundene Niete - 3 Punkte, Schatz abgeliefert - 5 Punkte. So ist nicht sicher, dass diejenige Gruppe, die den Schatz bringt, auch gewinnt, wenn z. B. Gruppe 1 zwei Nieten und den Schatz bringt, Gruppe 2 allerdings vier Nieten. Das Spiel endet bei Abgabe des Schatzes und mit dem Teilen des Süßischatzes.

Tarnspiele

Personenanzahl: mind 4 Alter: ab 6 Zeit: 10-30 min
Material: Gegenstände, die nicht in den Wald gehören

Entlang einer Waldstrecke werden verschiedene Gegenstände leicht versteckt hingelegt, die nicht in diesen Lebensraum gehören. Einzeln schreiten die Teilnehmer*innen den Parcours ab und merken sich möglichst viele dieser Gegenstände. Wer findet die meisten heraus?

Es ist alles vorbereitet... und es regnet.

Manchmal ist es aufgrund der Wetterlage oder anderen vorhersehbaren oder unvorhergesehenen Ereignissen notwendig, indoor aktiv zu werden.

- **Ort**: Wo gehe ich mit den Teilnehmer*innen hin? Vielleicht in die Kirche um dort eine Aktion zu starten? z. B. Impulse, Kirchenraum kennenlernen, Neues entdecken, Kino.
- **Aktion**: Lässt sich irgendetwas schnell organisieren? Bspw. Mut-Steine bemalen und vor eine Kirche legen. Wer eine Portion Mut braucht, nimmt sich einen mit nach Hause.
- **Informationen**: Wen musst du informieren? Hast du alle Telefonnummern der Teilnehmer*innen, um schnell in Kontakt zu kommen? Wo informierst **du** dich?

ACHTUNG! Drinnen können andere Regelungen als draußen gelten, wie 10m² pro Person oder die maximale Personenzahl für Gruppen (drinnen 20, draußen 10 - Stand 24.06.2020).

Viele der Spiele, die im Kapitel Wald und Wiese zu finden sind, kannst du problemlos nach drinnen verlegen. Aber klar, auch da ist deine Kreativität gefragt! Ein paar Spielideen haben wir hier für dich.

Unser Favorit für jede Gelegenheit - Wer bin ich?

Personenanzahl: 3-8 **Alter: ab 6** **Zeit: so lange es Spaß macht**
Material: Stifte und Klebezettel

Jede*r schreibt eine für die Gruppe bekannte Person oder einen Gegenstand (für Kinder) oder sonst etwas Lustiges auf einen Zettel bzw. ein Stück Kreppband. Nun bekommt jede*r einen Zettel an die Stirn geklebt, so dass die anderen ihn lesen können. Jetzt muss jede*r herausbekommen, „wer er*sie ist", was also auf der Stirn steht. Dazu werden die Reihe herum Ja- und Nein-Fragen gestellt. Die anderen antworten. Jede*r darf so lange fragen, bis ein Nein als Antwort kommt.

Upcycling-Aktionen

Personenanzahl: egal **Alter: ab 6** **Zeit: so lange es Spaß macht**
Material: Bastelutensilien (oder Nähzeug) + „sauberer" Müll / alte Klamotten etc.

Aus Milchtüten lassen sich Geldbeutel machen, Aufbewahrungs-Bretter aus alten Gläsern und alte Kleidung lässt sich wieder aufwerten, etc.

Weitere Ideen

Kinonachmittag	Activity	Regenspaziergang
Menschenmemory	Matschwanderung	Montagsmaler
Simon says...	Salzteig (Hygieneregeln!)	Malen (Plakate, Leinwand etc.)
Schmuck basteln	Guerillagardening	...deine Ideen

Die vergangenen Monate haben uns deutlich gemacht, dass digitale Treffen ziemlich Spaß machen!

Auch online kannst du Gruppenstunden machen, Spiele spielen und dich zum Austausch verabreden. Viele der oben vorgeschlagenen Aktionen kannst du auch zuhause vor dem Bildschirm und trotzdem gemeinsam machen. Falls du Beratung zum passenden Online-Tool / digitalen Ort für deine Aktionen brauchst, melde dich gerne in deinem Jugendreferat.

Ideen für Online-Ferienangebote

- Gemeinsam Kuchen oder Brot backen
- Ein veganes / internationales Rezept ausprobieren
- Upcycling
- Kartoffelstempel: Geburtstagskarten für das ganze Jahr vorproduzieren
- Ein Buch aussuchen und einen Buchclub gründen: z.B. Dschungelbuch, Tschick, Momo etc.
- Werwolf digital
- Krimidinner: mordsnacht.de
- Erzählt Euer eigenes Abenteuer, denn ihr entscheidet, wie die Geschichte weitergeht (DPSG.de)
- Digitale Schnitzeljagd (DPSG.de)
- Was Neues lernen und Gutes tun. Bspw. gemeinsam aktiv gegen Hetze im Netz: love-storm.de
- Gemeinsam ein neues Lied einstudieren
- Eine Zeitkapsel erstellen: Schreibt einen Brief, malt ein Bild, oder habt ihr vieleicht einen Gegenstand, der für Euch bezeichnend für die letzte Zeit ist? Sammelt alles, verschließt es luft- und wasserdicht und verbuddelt es im Garten. In vielen Jahren könnt ihr die Kapsel öffnen.

Anschuggerle

Auch kurze Spiele und Anschuggerle sind digital möglich und machen viel Spaß.

- Montagsmaler: skribbl.io/
- Lieder raten: Jede*r schreibt auf menti.com sein*ihr Lieblingslied auf, nacheinander werden diese gemeinsam angehört. Wem gehört welches Lied? Und warum hat er*sie es ausgewählt?
- Pferderennen
- 3 wahr - 1 gelogen: Geschichten erzählen und raten lassen, welche wahr ist (Kennenlernspiel).
- Gegenstand / Postkarte zeigen: Was drückt deine aktuelle Stimmung am besten aus? Warum?
- Gegenstände mit bestimmten Anfangsbuchstaben / Farben / Thema in die Kamera halten.

Was du digital findest:

- Checkliste für Aktionen und Gruppenstunden während der Coronazeit
- Vordruck für die Anwesenheitslitse / Anmeldung
- Hygienekonzept (Beispielhaft)
- weiterführende Infos / Links zu den Landesverordnungen
- Finanzierungsmöglichkeit für Aktionen / Mikroförderung: just-jugendstiftung.de
- Spielmaterial / Material zum Ausleihen
- Links zum Thema Kindeswohl und Notfallmanagement

Links und Dokumente auf der Seite Deines Jugendreferats:

Jugendreferat Heidenheim: heidenheim.bdkj.info

oder stets topaktuell: www.bdkj.info

Weiterführende Ideen und Literatur:

- „Bäumig- Waldspiele kreuz und quer“ von Patrik Lehner
- „Kursknacker“ von der KJG
- „5 x 5 Ideen für Geländespiele“ (digital auf pfadfinden.de)

IMPRESSUM

Katholisches Jugendreferat Heidenheim / BDKJ Dekanatsstelle

Carolin Christmann
Schnaitheimer Straße 19
89520 Heidenheim
07321 / 931540
jugendreferat-hdh@bdkj-bja.drs.de

Redaktion: Carolin Christmann, Marios Pergialis, Sven Köder
Gestaltung: Marios Pergialis
Lizenz: CC-by-nc-sa 4.0

Fotos: Cover: Free-Photos, Pixabay; S. 3: David Bartus, Pexels; S. 6: Sam Willis, Pexels;
S. 11: Katerina Knizakova, Pixabay; S. 15: Victoria Borodinova, Pixabay;

Eine Kooperation der Jugendreferate Heidenheim und Ostalb. Stand: 24.06.2020.

Im Wald gibt es kein WLAN!
Dafür bekommst Du eine bessere Verbindung.
Auch mit Abstand.
katholisch.
politisch.
aktiv.
BDKJ
Bund der Deutschen Katholischen Jugend
Diözese Rottenburg-Stuttgart
Diözese
ROTTENBURG-STUTTGART
KATHOLISCHE JUGENDREFERATE