

JRK im LV Baden-Württemberg e.V.

Neue Wege für das JRK/ Kreative Toolbox (KW 48)



HEY!

Während der Corona-Pandemie haben sich JRK-Gruppen über die kreative Toolbox vernetzt und ausgetauscht. Bis heute besteht dieser Austausch. Wir freuen uns weiterhin über kreative Ideen, JRK-Inhalte, Erste-Hilfe-Wissen und vieles mehr. Ideen können bei Alexandra Feinler, a.feinler@drk-bw.de, eingereicht werden. Wir wünschen viel Spaß mit dieser JRK-Toolbox.

Kreative Toolbox (KW48)/ Gesamte Ideensammlung

Kreatives



Im Rahmen des JRK-Gruppenleiterlehrgang in Slowenien stellten die Teilnehmer ihren Spiele-Abend zusammen. In den vorherigen Toolbox-Ausgaben haben wir euch schon einige Einblicke gegeben. Die letzten **Spielanleitungen** aus diesem Gruppenleiterlehrgang findet ihr in dieser Toolbox. Viel Spaß beim Umsetzen, Anpassen und dem Team-Gedanken umsetzen.

Erste Hilfe



Gehörst du zu den **Allerersten**? Jeder Interessierte kann sein Erste-Hilfe-Wissen testen. Einiges an Lern-Material wird immer wieder erneuert und hochgeladen. Daher lohnt sich das Durchforsten der Seiten. Ob Bastel-Material oder Quiz, es gibt einiges für Kinder und Jugendliche, aber auch für Erwachsene, zu erleben. Schaut doch immer mal wieder rein und haltet euch auf dem Laufenden:

- <https://www.dieallerersten.de/>

DRK-Wissen



Vom 14. bis 20. November fand die **LAUTSTARK-Aktionswoche zu den Kinderrechten** über Social Media und die LAUTSTARK-Homepage statt. Passend zum ersten Tag gab es gleich eine Mitmach-Aktion, zu der Material heruntergeladen werden kann. Ob Tunnelfang oder Fließband – viel Input bekommt jeder auf der LAUTSTARK-Seite und nimmt ganz sicher viel Material für die nächsten Gruppenstunden mit. Wer das digitale Format rund um den Internationalen Tag der Kinderrechte, am 20.11, verpasst hat, findet hier mehr:

- <https://lautstark-jrk.de/materialien/>



Noch bis 15. Dezember können sich Interessierte für die **Projektgruppe GL-Werkstatt** anmelden. Die Ehrenamtlichen bereiten die Veranstaltung Gruppenleitungswerkstatt am 4. März 2023 vor und setzen sie um. Die PG-Mitglieder sollen Spaß an Entwicklung einer Veranstaltungskonzeption und Interesse an oder Erfahrung mit LAUTSTARK-Kampagne haben. Weitere Informationen hat Anne Schäfer per E-Mail:

- a.schaefer@drk-bw.de

Das Jugendrotkreuz Baden bietet das **Planspiel „Auf dem Weg zu einer fünften Genfer Konvention“** am Samstag, 10. Dezember, ab 9.30 bis 17 Uhr in der Jugendherberge Freiburg an. Die diplomatische Konferenz zu Regeln für bewaffnete Konflikte im digitalen Zeitalter ist auch auf der Homepage des JRK Baden zum Download verfügbar:

- <https://bit.ly/3GlehTV>

Sozial



Vom **JRK-Kinderfest** des LV Baden-Württemberg konnten die Teilnehmenden umfangreichen Input mitnehmen. Ob Erzählwürfel, die Anleitung Mitgestaltung oder Mitbestimmung – das Material befindet sich auf der JRK-Homepage zum Download:

- <http://bit.ly/3hZy8Oh>

Kreative Toolbox (KW48)/ Gesamte Ideensammlung

Veranstaltung



Der Workshop „Im Rap ist alles erlaubt, oder?“ ist am 1. Dezember in der Jugendherberge Mannheim. Die ajs stellte Inhalte zu Fragen bereit wie: Wie wirken die im deutschsprachigen Gangsta-Rap enthaltene Frauen-, Homosexuellen-Feindlichkeit oder der Antisemitismus auf Mädchen und Jungen? Wie werden ihre Einstellungen beeinflusst? Wann wird Rap „jugendgefährdend“ und erfordert eine Intervention? Welcher Gewinn liegt darin, mit Jugendlichen ihre eigenen Raps zu produzieren? Über Impulse von Expert:innen will der Veranstalter ins Gespräch kommen und (neue) Handlungsmöglichkeiten ausloten. Mehr Infos:

- <http://bit.ly/3AcFCDN>

Das JRK-Team im Landesverband Baden-Württemberg bietet wieder **einige Veranstaltungen** an. Informationen zu den SSD-Terminen über Gruppenleiterlehrgänge bis hin zu weiteren Fortbildungen finden sich hier:

- www.jrk-bw.de

Oder über den QR-Code:



Wie ein Helfertag an einer Schule umgesetzt wird, erfahrt ihr am 17. März 2023 im THW-Zentrum in Stuttgart. Beim **Helferseminar** steht der Austausch im Vordergrund. Anmeldungen können bis 28. Februar erfolgen:



- <https://forms.office.com/r/epUeFS5RPD>

Die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch (Stiftung DRJA) und das Deutsch-Polnische Jugendwerk (DPJW) veranstalten am 12. und 13. Dezember 2022 für Lehr- und Fachkräfte aus der Ukraine und Deutschland ein **digitales Fachforum „Perspektiven für den Jugendaustausch zwischen der Ukraine und Deutschland“**. Weitere Infos bei Katrin Haft, Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch, Telefon: 040/ 87 88 679-30 oder per E-Mail an katrin.haft@stiftung-drja.de

Bestimmt fällt euch noch mehr ein!

Sendet uns eure Ideen und best practices aus eurer (virtuellen) Gruppenstunde zu! Wir sammeln sie und bereiten sie auf, damit ihr neue Ideen und Anregungen für ein buntes JRK-Leben habt!

Wir freuen uns auf eure Einsendungen an a.feinler@drk-bw.de!

Euer JRK-Team



Jagt den Kugelfisch

(aus dem Slowenien GL 2022)

Spielart: Action-Spiel

Spieler-Anzahl: Mind. 6 Spieler

Spieldauer: 20 bis 25 Minuten

Material: Weicher oder nicht ganz gefüllter Ball

Spielanleitung:

- Ein Spieler wird als Mittelspieler ausgelost/bestimmt
- Die restlichen Spieler fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Sie vergrößern den Kreis, bis sie sich nicht mehr an den Händen festhalten können.
- Der Mittelspieler zieht einen kleinen Kreis im Inneren, dieser muss mindestens einen Meter vom Außenkreis entfernt sein
- Die Außenspieler rollen sich gegenseitig den Ball zu
- Der Innenspieler versucht sich den Ball zu holen und in den Innenkreis zu bekommen, hat er Erfolg, muss der Spieler in die Mitte, der den Ball aus den Händen gelassen hat
- Der Innenspieler darf den Ball nur wegrollen, wenn er in seinem Innenkreis ist





Fuchs und Hase

(aus dem Slowenien GL 2022)

Munter-Macher
Anzahl: 5 Personen
Dauer: unbegrenzt
Sportliche/Lockere Kleidung

Ablauf:

- Definiert vorab ein Spielfeld
- Ein Spieler wird als Fuchs und einer als Hase herausgesucht
- Alle anderen setzen sich als Hasen im Abstand (verteilt) auf den Boden
- Der Fuchs versucht nun den Hasen zu fangen

- Der Hase rennt davon und setzt sich zu einem Spieler auf den Boden, dann ist dieser der Fuchs. Der bisherige Fuchs ist der Hase. Nun muss der neue Fuchs den neuen Hasen fangen. Dieser Hase versucht wieder zu einem sitzenden Spieler zu rennen und sich neben diesen zu setzen, damit dieser zum Fuchs wird

#JRK



Gordischer Schiffsknoten

(aus dem Slowenien GL 2022)

Ablauf:

- Die Teilnehmenden stellen sich in einen Kreis und schließen die Augen
- Sie strecken ihre Arme aus und greifen die Hände der anderen Teilnehmenden
- Nun öffnen sie die Augen
- Die Aufgabe: Der Knoten muss gelöst werden, ohne die Hände loszulassen





Stille Zählung

(aus dem Slowenien GL 2022)

Cool-Down-Spiel
Dauer: beliebig

Ablauf:

- Alle sitzen im Kreis
- Sie schließen die Augen
- Einer fängt an zu zählen
- Die nächste Zahl darf nicht zeitgleich gesagt werden
- Der Nachbar darf nicht die nächste Zahl sagen, ansonsten fängt die Gruppe wieder von vorne an

Ziel: Die Gruppe muss auf eine zuvor definierte Zahl (bsw. 20) kommen





Spinnen-Netz

(aus dem Slowenien GL 2022)

Seil ca 50 Meter lang
oder
Klettergerüst aus Seil/Stangen

Das Seil zwischen zwei Bäume (Abstand 2 Meter) so spannen, sodass es ein Netz ergibt.

Achtung!!

Knotenpunkt befestigen.

Regeln:

- Jedes Loch darf nur einmal verwendet werden, solange mehr Löcher als Spieler vorhanden sind.
- Das Netz darf nicht berührt werden, sollte das geschehen, muss der Spieler zurück.
- Teamwork ist gefragt
- Alle Spieler müssen später auf der anderen Seite des Netz sein



#JRK



System-Checker

(aus dem Slowenien GL 2022)

Material: Stühle (kein MUSS)

Regeln:

- Die Gruppe wählt einen Freiwilligen aus, der weggeht
- Das restliche Team überlegt sich ein System, wie es bei Fragen antwortet (Beispielsweise immer mit dem Gegenteil. Immer mit einer ungeraden Zahl. Immer mit einer Frage o.ä.). Keine unanständigen/unpassenden/aufdringlichen Fragen stellen
- Der Gewählte wird zur Gruppe zurückgerufen
- Er stellt beliebig viele Fragen und muss das System dahinter verstehen



#JRK



Abtauchen

(aus dem Slowenien GL 2022)

Material: Tische und Stühle

Anleitung:

- Alle Teilnehmenden legen ihren Kopf auf den Tisch und heben ihren Daumen nach oben
- Drei Ausgesuchte tippen jeweils einen Daumen an
- Danach sollen die Teilnehmenden erraten, wer seinen Daumen angetippt hat
- Wer richtig geraten hat, tauscht mit dem "Antipper" die Rolle

Regel:

Es wird nicht geredet. Die Daumen dürfen nicht fest gedrückt oder umgedreht werden.

