



Ferienfreizeit trotz Corona?

Digitale Alternativen zur klassischen Ferienfreizeit - eine Arbeitshilfe



Vorwort

In diesem Jahr haben viele von uns ihre Pläne für den Sommer ändern müssen. Angesichts der Kontaktbeschränkungen erschien es zwischendurch kaum möglich, eine Ferienfreizeit durchzuführen. Mit den Lockerungen der letzten Wochen hat sich dieser Eindruck aber geändert. Deswegen haben wir Euch bereits mit der ersten Arbeitshilfe [„Freizeit trotz Corona? Konkrete Alternativen zur klassischen Ferienfreizeit“](#) einige Anregungen für Tagesfreizeitveranstaltungen zur Verfügung gestellt. Denn auch unter Corona-Bedingungen haben Kinder und Jugendliche ein Recht auf Freizeit, Spiel und Erholung.

Jetzt wollen wir auch die Chancen digitaler Freizeitgestaltung ausloten. Digitale Angebote haben nämlich durchaus das Potential, kurzfristig Angebote für junge Menschen zu schaffen, die dieses Jahr ansonsten noch Alternativen zu ihren gewohnten Freizeiten suchen müssten.

Viele von Euch haben in den letzten Wochen (neue) Erfahrungen mit digitalen Angeboten in der Jugendarbeit gemacht: Erste Jugendwochenenden und Pfingstlager wurden von Zuhause aus durchgeführt oder man traf sich im Jugendverband zum gemeinsamen Tagesausklang mit Abendimpuls, Gute-Nacht-Geschichte oder Spieleabend in den Sozialen Netzwerken und im Netz. Noch immer stehen alle vor der Herausforderung, flexibel auf die derzeitigen Entwicklungen reagieren zu müssen und das wird vermutlich auch noch eine Weile so bleiben. Dank der Lockerungen ist unser Spielraum für Angebote zurzeit größer, als wir vor einer Weile noch zu hoffen wagten. Doch darauf ist kein Verlass, denn die Lage kann sich sehr schnell wieder ändern.

Mit dieser zweiten Arbeitshilfe wollen Euch Eure Bildungsreferent*innen vom Fachbereich Jugendverbandsarbeit des Referats Kinder und Jugend im Erzbistum Hamburg mit Anregungen und konkreten Ideen behilflich sein, um digitale Freizeitveranstaltungen mit und für Kinder und Jugendliche auf den Weg zu bringen. Wir hoffen, dass es Euch mit dieser Unterstützung gelingt, Euren Kindern und Jugendlichen auch 2020 besondere Ferientage zu bereiten!

Euer BDKJ-Diözesanvorstand

Joana Düvel Jakob Kahns Patrick Sucholbiak





Impressum

Diese Arbeitshilfe wird herausgegeben vom **Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ) in der Erzdiözese Hamburg**

BDKJ Hamburg
Lange Reihe 2
20099 Hamburg
040 22 72 16 32
info@bdkj-hamburg.de
www.bdkj.hamburg

Layout: Gesa Grandt

Text & Redaktion: Fachbereich Jugendverbandsarbeit des Referats Kinder und Jugend im Erzbistum Hamburg

Zita Cosack (CAJ, KjG)
Gesa Grandt (BDKJ, KJSH)
Roland Karner (Fachbereichsleitung)
Valerian Laudi (DPSG)
Johannes Scharf (DPSG)
Oliver Trier (BDKJ)
Anna Westendorf (Kolpingjugend, KSJ)

Juni 2020





Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	1
2. Voraussetzungen.....	1
Material.....	2
Atmosphäre.....	2
Tagesplan.....	3
3. Bewusster Umgang mit digitalen Tools.....	4
Junge menschen im digitalen Abseits?.....	6
4. Keine Freizeit ohne Story!.....	7
5. Die Woche im Überblick.....	8
6. Weitere Infos für die Tage.....	15
Warm-Up-Spiele (WUP).....	15
Tag 3.....	16
Tag 4.....	18
Tag 5.....	18
Tag 6.....	19
Tag 7.....	21
7. ANHANG.....	22
Einsteinrätsel: Lösungsweg.....	22
Anleitung Milchtütenschiff.....	27

LEGENDE ZU ABKÜRZUNGEN

EA - Einzelarbeit

GG - Großgruppe

GL - Gruppenleiter*innen

KG - Kleingruppe

TN - Teilnehmer*innen

ViKo - Videokonferenz





Einführung

Ganz gleich um welche Form von Ferienfreizeiten es geht, in diesem Jahr wird die Durchführung eine ganz besondere Herausforderung. Manche von Euch haben die Entscheidung, die Sommerfahrten mit Übernachtungen abzusagen, schon getroffen, manche haben immer noch die Hoffnung, dass die nächsten Tage und Wochen neue Perspektiven bringen und die langersehnte Fahrt doch noch anzutreten ist.

Fällt sie aus, stellt sich zwangsläufig die Frage: Und was jetzt? Jugendverbände sind in der Lage, sich flexibel auf neue Situationen einzustellen und nehmen Herausforderungen selbstbewusst an. Wir sind uns sicher, dass Ihr kreative Lösungen finden werdet, um zugunsten von und im Idealfall mit Euren Kindern und Jugendlichen ein alternatives Angebot auf die Beine zu stellen.

Eine dieser Lösungen kann in digitalen Angeboten bestehen. Denn auf diese Weise muss man keine Rücksicht auf die aktuell geltenden Kontaktbeschränkungen nehmen. Kontakt gibt es zwar, aber der ist ganz im Sinne von Physical Distancing rein digital.

Wir haben in dieser Arbeitshilfe schon mal ein bisschen vorgedacht, wie es gehen kann, doch auch unsere digitale Ferienfreizeit ist nicht fertig: Mal teasern wir etwas an, mal gibt es fertige Materiallisten und Spielanleitungen und mal müsst Ihr dort weiterdenken und -planen, wo wir aufgehört haben. Das ist richtig und wichtig: Ihr seid die Expert*innen, wenn es um Eure Angebote geht. Unser Ziel ist, Euch den Einstieg zu erleichtern, Denkblockaden wie „Das kann doch gar nicht klappen!“ abzubauen und Euch Wege und Methoden vorzuschlagen, wie Jugend(verbands)arbeit bei digitalen Veranstaltungen möglich sein kann.

Deswegen haben wir einen Wunsch: Habt trotz allem Spaß und Freude daran, wie jedes Jahr alles dafür zu geben, dass die Kinder und Jugendlichen in den katholischen Jugendverbänden eine großartige Zeit in den Ferien mit Gleichgesinnten verbringen können!

Voraussetzungen

Für eine digitale Alternative zu einer Ferienfreizeit müsst Ihr - wie beim klassischen Format - erst einmal die Rahmenbedingungen klären. Das beginnt zum Beispiel mit der Frage, wie viele Teilnehmer*innen mitmachen können. Auch digital ist es als Gruppenleiter*in schwer möglich, für mehr Kinder und Jugendliche zuständig zu sein, als bei einer normalen Ferienfreizeit. Wie immer muss es auch bei einer digitalen Variante eine feste Anmeldung und einen Anmeldeschluss geben, damit sich das Programm gut planen lässt. Mit der Werbung und dem Anmeldeformular legt Ihr den genauen Zeitraum fest. Eine digitale Ferienfreizeit ist für die Gruppenleiter*innen zwar anders, aber nicht weniger anstrengend und das sollte bei der Planung bedacht werden.

Auf den ersten Blick kostet eine digitale Ferienfreizeit kaum etwas. Trotzdem solltet Ihr vorab eine genaue Kostenaufstellung machen, um zu entscheiden, ob die Teilnehmer*innen einen Beitrag leisten müssen oder nicht. Beantragte Zuschüsse für „normale“ Ferienfreizeiten können dieses Jahr nach Rücksprache auch für Alternativprogramme abgerufen werden.¹ Für die Abrechnung von Zuschüssen ist es wichtig, eine Teilnehmer*innen-Liste zu führen. Die darf aktuell oft von dem*der verantwortlichen Gruppenleiter*in für alle Teilnehmer*innen

¹ Bislang haben wir diese Möglichkeit Corona-bedingt nur für 2020. Inwiefern solche Erleichterungen erhalten bleiben, ist noch nicht abzusehen. Wenn Ihr aber über uns Fördermittel beantragt, könnt Ihr Euch in der Regel immer gern melden, wenn Mittel für eine beantragte Freizeit oder Bildungsmaßnahme ggf. auf eine andere Veranstaltung umgeschichtet werden sollen.



unterschrieben werden, lasst sie aber zur Sicherheit von einer zweiten Leitungsperson gegenzeichnen.

Wie bei einer normalen Ferienfreizeit brauchen die Teilnehmer*innen vorher Informationen. Die könnt Ihr per Post oder digital verschicken und damit auch die Eltern informieren. Im Vorfeld kann es auch einen digitalen Elternabend geben, damit die Eltern - wie sonst auch - gut informiert sind. Für die digitale Variante braucht es mehr Unterstützung der Eltern, da sie ihre Kinder neben dem Freizeitprogramm betreuen, Endgeräte zur Verfügung stellen und die Verpflegung organisieren müssen. Besonders wichtig ist eine Information bezüglich des Datenschutzes. Klärt vorher, welche digitalen Tools Ihr nutzt, welche Zugänge und Endgeräte die Teilnehmer*innen dazu brauchen und erstellt eine passende Datenschutzerklärung.

Nach der Klärung der grundsätzlichen Rahmenbedingungen geht es weiter mit der Tages- und Programmplanung. Ähnlich wie bei einem Zeltlager oder einer Hausfreizeit ist ein fester Tagesplan sinnvoll. Damit gibt es feste Zeiten zum Beispiel für die Morgen- und Abendrunden. Mit dem Tagesplan können auch die Eltern besser planen, wann es Essen geben kann und wann die Kinder und Jugendlichen mit dem Programm beschäftigt sind.

Bei einer großen Gruppe ist es auch bei einer digitalen Variante sinnvoll, in Kleingruppen (KG) zu arbeiten. Die können nach verschiedenen Kriterien eingeteilt werden oder nach schon länger bestehenden Gruppen z. B. entsprechend der Gruppenstunden oder Stufen. Diese Gruppen sind dann vergleichbar mit Zelt- oder Zimmergruppen. In den Tagesplänen in dieser Arbeitshilfe steht immer dabei, ob der Programmpunkt in der Klein- oder in der Großgruppe (GG) durchgeführt wird.

MATERIAL

Auch eine digitale Ferienfreizeit braucht Material. Nur muss dieses Mal nicht der Verbandskeller ausgeräumt werden und es können nicht einfach alle Stifteboxen eingepackt werden. Für jeden Programmpunkt muss im Vorfeld klar sein, welches Material benötigt wird und ob die Teilnehmer*innen das zur Verfügung haben. Wenn es für bestimmte Programmpunkte, wie einen Bastelworkshop, Materialien braucht, sollten das daher entweder welche sein, die alle zu Hause haben, oder die im Vorfeld an die Teilnehmer*innen geschickt werden können. Am besten stellt Ihr eine Packliste zusammen für die Dinge, die die Teilnehmer*innen zu Hause haben müssen, und eine Materialliste für ein ergänzendes Paket an die Teilnehmer*innen.

In dem Paket an die Teilnehmer*innen kann auch noch mehr als nur Bastelmaterial sein: ein netter Brief, ein paar Süßigkeiten oder eine Verbandsüberraschung. Vieles ist möglich und gerade Kleinigkeiten schaffen die Ferienfreizeit-Atmosphäre.

ATMOSPHERE

Die Teilnehmer*innen sind in ihrer normalen Umgebung und die Gruppenleiter*innen allein zuhause statt als Team vor Ort. Jede*r schläft im eigenen Bett und die Eltern oder etwaige Geschwister sind immer im Hintergrund. Wie soll da die typische Ferienfreizeit-Atmosphäre aufkommen? Das ist sicher eine Frage, die uns allen im Kopf umhergeht, wenn wir über digitale Alternativen nachdenken. Wir glauben, es ist mit kleinen Dingen möglich, zumindest ein wenig Atmosphäre zu erzeugen und damit die Teilnehmer*innen aus ihrem Alltag rauszuholen.

Jeder Jugendverband und jede Gruppe haben eigene Rituale und Rahmenbedingungen, die die Ferienfreizeiten zu etwas ganz Besonderem machen. Überlegt, welche das bei Euch sind und wie die zu Hause umsetzbar sind. Essen alle Teilnehmer*innen immer von ihrem eigenen Kochgeschirr im Zeltlager? Dann sollte das auch für die Zeit der digitalen Ferienfreizeit



gelten! Gibt es eine Kluft oder ein T-Shirt? Auch vor dem Bildschirm stärkt es das Zusammengehörigkeitsgefühl, wenn viele die Verbandsklamotten tragen. Gibt es ein Abendritual oder ein Lied, das jeden Abend zusammen gesungen wird? Singt es in der digitalen Abendrunde!

Das gemeinsame Wecken am Morgen und das Gute-Nacht-Sagen am Abend ist digital schwierig. Dafür gibt in unseren Tagesplänen immer einen Morgen- und Abendgruß, der per Messenger an die Teilnehmer*innen verschickt wird. Dann starten bereits alle gemeinsam mit der gleichen Botschaft in den Tag - fast wie beim gemeinsamen Weckruf.

In vielen Verbänden haben Morgen- und Abendrunden oder -grüße feste Traditionen. Verschickt Ihr per Messenger einen Gebetstext, könnt Ihr den sicher auch selber schreiben, ihn zusammen mit einzelnen Teilnehmer*innen vorher formulieren oder je nach Altersgruppe der Teilnehmer*innen auch direkt schreiben und verschicken lassen. Gebete mit Gesten lassen sich auch als Videobotschaft aufnehmen oder auch - von unterschiedlichen Gruppenleiter*innen eingesprochen - als Sprachnachricht verschicken. Bei einigen Tagen schlagen wir Euch schon thematisch passende Gebete vor. Ideen zum Gebete schreiben und Ähnliches findet Ihr u. a. bei der [Kinderkirche](#) oder bei der [KjG](#).

Natürlich kann eine digitale Freizeit nicht dasselbe sein und leisten wie ein Sommerlager, bei dem man gemeinsam an einem Ort zusammenkommt. Von diesem Gedanken müssen wir uns aber auch befreien. Versucht herauszufinden, was durch die neue Situation möglich wird, statt das nun Unmögliche zu sehr zu betauern.

TAGESPLAN

Wie bei einer normalen Ferienfreizeit braucht auch die digitale Variante einen Tagesplan. Die Tage in dieser Arbeitshilfe sind immer gleich strukturiert. Die Zeiten der einzelnen Programmpunkte lassen sich individuell festlegen.

Für einen guten Start in den Tag bekommt jede*r Teilnehmer*in morgens eine Nachricht per Messenger zugeschickt. Wenn Ihr Euch aus Datenschutzgründen gegen einen Messagingdienst entscheidet, könnt Ihr auch die Nachrichten aller Tage vorher ausdrucken und mit Nummer versehen in das Paket an die Teilnehmer*innen legen. In diesen Morgengrüßen gibt es schon einen kleinen Ausblick auf den Tag, die Erinnerung an die Uhrzeit der Morgenrunde und eine Portion gute Laune.

In der Morgenrunde treffen sich alle Teilnehmer*innen gemeinsam in einer Videokonferenz und starten zusammen mit einem Warm-Up-Spiel (WUP) in den Tag. Wenn alle fit und munter sind, wird die Tagesaufgabe verkündet und erklärt.

Für den restlichen Tag sind die Teilnehmer*innen mit ihrer Tagesaufgabe beschäftigt. Teilweise können sie die allein zu Hause bewältigen, teilweise gehen sie dafür nach draußen. Es gibt auch Tagesaufgaben, die in Kleingruppen digital bearbeitet werden. Kein Tag ist wie der andere!

Vor der Abendrunde kommen die Kleingruppen digital zusammen und tauschen sich über ihren Tag aus. An manchen Tagen muss so auch noch die Tagesaufgabe vollendet oder eine Präsentation für die anderen Kleingruppen fertiggestellt werden. Für jedes dieser Treffen vor der Abendrunde gibt es in der Planung ein WUP.

In der digitalen Abendrunde kommen wieder alle zusammen. Es wird auf den Tag zurückgeschaut, Erlebnisse werden geteilt und alle kommen langsam zur Ruhe. Hier kann es jeden Abend andere Geschichten oder Lieder geben, aber auch eine Geschichte oder ein Hörbuch, das sich über die ganze Zeit der Ferienfreizeit zieht - vielleicht spricht Ihr das vor





der Freizeit als Leiter*innen sogar selbst ein? Wie sonst kann es hier aber auch ein Abendprogramm geben, vielleicht ein Quiz oder ein Spiel. In der Abendrunde beendet Ihr gemeinsam den Tag. Wenn es in der Gruppe einen großen Altersunterschied gibt, kann es auch verschiedene Schlafenszeiten geben und die Abendgestaltung für die Älteren noch verlängert werden.

Nach der Abendrunde bekommt jede*r Teilnehmer*in noch einen Abendgruß, zum Beispiel ein Gebet, per Messenger. Damit geht jede*r mit dem gleichen Abschluss des Tages ins Bett.

Bewusster Umgang mit digitalen Tools

Datenschutz stellt uns in den Jugendverbänden vor große Herausforderungen. Wir erheben hier keinen Anspruch auf Richtigkeit und Vollständigkeit der Informationen, bemühen uns aber sehr, diesem Thema auch in dieser Ausnahmesituation gerecht zu werden. Eine erste Einführung in die Thematik erhaltet Ihr in der [Arbeitshilfe Datenschutz](#) der Arbeitsstelle für Jugendseelsorge (AfJ), des BDKJ und des Jugendhaus Düsseldorf. Aber auch andere Verbände halten zu diesem Thema Hinweise und Arbeitshilfen bereit. Die [DPSG](#) hat hierzu eine gute [Übersicht](#) zusammengestellt und auch bei der [KjG](#) könnt Ihr Euch einen [Überblick](#) verschaffen. Neben diesen und vielen anderen Angeboten hält auch die [AfJ](#) ein paar [Ideen und Hinweise](#) für Euch bereit.

Der Schutz von Daten ist wichtig. Jede*r muss selbst entscheiden können, wer welche Informationen und Daten bekommen soll, und muss wissen, was damit geschieht. Die seit 2018 geltende [Datenschutzgrundverordnung in der EU](#) (EU-DSGVO) und ihre für uns als katholische Jugendverbände geltende Ausführung, das Katholische Datenschutzgesetz (KDG)², sind für Euch in den Abkürzungen sicher keine Fremdworte mehr und geben den Rahmen für die digitale Arbeit vor. Es geht bei ihnen vor allem darum, die informationelle Selbstbestimmung als Grundrecht zu stärken. Bei digitalen Anwendungen und Apps - oder kurz „digitalen Tools“ - ist das manchmal gar nicht so einfach zu durchschauen.

Solange nur wir selbst mit diesen Tools arbeiten, ist die Frage nach informationeller Selbstbestimmung oft eine, die wir bloß mit uns selbst klären müssen. Wollen wir aber andere mit unseren Angeboten erreichen, wird sie zu einer Frage, die wir mit den Interessen unserer Zielgruppe und ihrem Schutz in Einklang bringen müssen. Angesichts des Alters unserer Zielgruppen erhält diese Frage eine umso wichtigere Bedeutung.

Hinzu kommt, dass wir als Jugendverbände nicht nur eine Verantwortung für unsere Mitglieder tragen, sondern auch eine Vorbildfunktion einnehmen. In dieser Rolle ist es wichtig, dass wir einen kritischen Umgang mit datenhungrigen Tools oder Plattformen vorleben und vor allem auch transparent machen. Unser Anspruch muss es sein, dass Bewusstsein junger Menschen für die Vor- und Nachteile von einzelnen Tools oder Sozialen Netzwerken zu fördern.

Viele digitale Tools kommen auf den ersten Blick kostenfrei daher. Doch bei vielen Angeboten werden im Hintergrund über Tracking oder Profiling umfangreich Daten erhoben. Das Geschäftsmodell vieler Tools basiert nämlich meist nicht darauf, sich durch Gebühren zu finanzieren, sondern darin, Kapital aus den Daten der Nutzer*innen zu schlagen. Das kann dadurch geschehen, dass sie die Nutzer*innendaten weiterverkaufen oder indem sie personalisierte Werbung schalten.

² Ganz genau genommen ist hier das „[Gesetz über den kirchlichen Datenschutz](#)“ gemeint, an das sich die katholischen Jugendverbände halten müssen.





Wir müssen uns deswegen fragen, ob wir uns mit einem Tool jeweils im Rahmen des KDG bewegen und den Interessen unserer Mitglieder nicht schaden. In der Regel kann man beispielsweise davon ausgehen, dass Tools, für deren Nutzung keine Anmeldung erforderlich ist, im begrenzteren Rahmen mit unseren Daten arbeiten wollen. Im Umkehrschluss ist bei den meisten Anwendungen, für deren Nutzung eine Anmeldung erforderlich ist, davon auszugehen, dass sie mit unseren Ansprüchen an Datenverarbeitung schwerer in Einklang zu bringen sind.

Ein anschauliches Beispiel dürfte die Frage sein, ob wir mit unseren Mitgliedern über einen Messengerdienst kommunizieren können. WhatsApp, als der bekannteste und verbreitetste Anbieter, wäre für die Anwendung perfekt, denn fast alle nutzen diesen Dienst und somit gäbe es kaum Hürden, wenn es darum geht, die Leute zu erreichen. Doch angesichts der Tatsache, dass sämtliche Kontaktdaten Eures Handys von WhatsApp eingelesen und abgespeichert werden, ist der Einsatz nicht zulässig. Nun könnte man versuchen, auf andere Messenger auszuweichen, doch hier stehen wir u. a. schnell vor dem Problem, dass viele unserer Mitglieder keine Lust oder nicht die Möglichkeit haben, sich eine weitere App auf das Handy zu laden und wirklich datenschutzkonforme Alternativen meist nicht umsonst zu beziehen sind. Beides kann dafür sorgen, dass Ihr am Ende nicht alle bzw. nicht so viele Mitglieder erreichen könnt, wie über WhatsApp. Ob der Vorgaben aus dem KDG gibt es hier keinen Spielraum für Abwägungen, aber angesichts der praktischen Vorteile erscheint WhatsApp schnell wie eine verbotene Frucht, von der man nur zu gern kosten würde.

Wenn Ihr eine digitale Freizeit plant, dann solltet Ihr sehr transparent mit den Tools umgehen, die Ihr einsetzen wollt. Grundsätzlich solltet Ihr von Anfang an so offen wie möglich erklären, welche Tools Ihr einsetzen werdet und Eure Einschätzungen dazu mit den Eltern bzw. den Teilnehmer*innen teilen. Dies gelingt zum Beispiel in einem Elternabend vorab per Video- oder Telefonkonferenz.

An den virtuellen Elternabend schließt sich die schriftliche Einwilligung der Teilnehmer*innen und der Erziehungsberechtigten an, mit der sie ihr Einverständnis abgeben, dass die entsprechenden Tools im Rahmen der Freizeit auf den jeweiligen zu nutzenden Endgeräten (bei Kindern könnte das auch das Smartphone, der Rechner, das Tablet der Eltern sein) heruntergeladen und verwendet werden dürfen.

Auch die Einverständniserklärung über die Nutzung von Fotomaterial, für die Verwendung von Bildmaterial der Teilnehmer*innen und von Bildern, auf denen sie abgebildet sind (z. B. auch als Screenshots), in analogen und digitalen Medien, sollte bei einer digitalen Freizeit nicht fehlen. Solltet Ihr dort auf Entwürfe und Vorlagen zurückgreifen wollen, wendet Euch an Eure Verbandsreferent*innen auf Diözesanebene.

Natürlich kann es immer Situationen geben, in denen anderen Interessen ein höheres Gewicht eingeräumt werden kann, als normalerweise - und die massiven Kontaktbeschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie gehören sicherlich zu solchen Situationen. Aber selbst in solchen Ausnahmesituationen gilt, dass eine veränderte Interessensabwägung nur für einen kurzen Zeitraum denkbar ist.

Leider können wir Euch keine umfassende und erschöpfende Bewertung von Tools vorlegen, die klar stellt, welche Anwendungen zu bevorzugen wären und auf welche lieber verzichtet werden sollte. Stattdessen können wir Euch nur ermutigen, dieser Frage selbstbewusst entgegen zu treten und pragmatische Entscheidungen zu treffen, die auch den Interessen Eurer Mitglieder dienen. Und solltet Ihr mal in einen Graubereich kommen, dann spielt mit offenen Karten und macht daraus kein Geheimnis!





JUNGE MENSCHEN IM DIGITALEN ABSEITS?

Digitale Freizeitangebote haben sicherlich viele Vorteile. Sie bringen aber auch einen großen Nachteil mit sich: Um in das Internet zu kommen, müssen die Teilnehmer*innen über die notwendige Technik verfügen. Ohne Computer und einen Internetzugang wird es kaum möglich sein, an den Angeboten teilzunehmen. Und selbst wenn die Technik vorliegt, bedeutet das nicht, dass unsere Kinder und Jugendliche auch jederzeit Zugriff darauf haben. Wenn es in der Familie nur einen Computer oder ein Handy gibt, kann es beispielsweise schnell eng werden, wenn auch ein weiteres Familienmitglied gerade arbeiten oder ins Netz muss.

Dementsprechend müssen wir bei unserer Planung immer im Hinterkopf haben, dass nicht alle Kinder und Jugendlichen über die notwendigen Voraussetzungen verfügen und Alternativen gleich mitdenken. An denen gibt es glücklicherweise keinen Mangel, wir müssen im Bedarfsfall nur kreativ werden. Wenn es an einem geeigneten Endgerät oder einer Webcam mangelt, wäre es beispielsweise möglich, während des digitalen Angebots einen Computer oder ein Handy zur Verfügung zu stellen. Über unsere Netzwerke könnten wir in diesem Fall versuchen, ein nicht mehr gebrauchtes Gerät aufzutreiben. Eventuell lassen sich auch beantragte Zuschüsse nutzen, um notwendige Technik zu leihen und zu finanzieren. Kniffliger dürfte es werden, wenn die Teilnehmer*innen kein Internet zur Verfügung haben. In solchen Fällen könntet Ihr versuchen, notwendige Daten (Bilder, Videos etc.) über einen Stick zur Verfügung zu stellen und für den direkten Kontakt auf das Telefon bzw. eine Telefonkonferenz auszuweichen. Je nachdem, wo Eure Teilnehmer*innen leben, gibt es vielleicht auch die Möglichkeit, sich in ein öffentliches und kostenfreies WLAN-Angebot einzuwählen.³

Vor allem aber müssen wir den Bedarf kennen. Sorgt am besten dafür, dass von Anfang an klar ist, dass es kein Problem für die Teilnehmer*innen sein wird, wenn sie beispielsweise keinen Computer haben, sondern dass es vor allem darauf ankommt, sich in solchen Fällen bei Euch zu melden.

³ In Schleswig-Holstein bietet die Initiative [#SH WLAN](#) an vielen Orten freien Zugang ins Internet an. Rund um Hamburg kann man über [MobyKlick](#) kostenfrei surfen. Natürlich gilt auch hier, dass jede*r für sich prüfen muss, ob die Datenschutzbestimmungen für den persönlichen Gebrauch stimmig sind.



Keine Freizeit ohne Story!

Oft ist eine Story das verbindende Element der verschiedenen Aktionen, der rote Faden, der sich durch die Woche zieht und gleichsam als Motivation zum Planen und Anpassen dienen kann. Unsere Geschichte setzt sich aktiv mit der derzeitigen Situation auseinander und Methoden wurden lose daran angefügt. Selbstverständlich ist diese Geschichte austauschbar und die Grundideen der Spiele und Methoden lassen sich für andere Stories ebenso nutzen:

Alle Menschen auf der Welt spüren gerade die Auswirkungen der Corona-Pandemie und leben mit Einschränkungen. Außerhalb und innerhalb Europas sind Menschen gezwungen, sich zum gegenseitigen Schutz zuhause aufzuhalten. Das ist gar nicht so leicht und manche leiden sehr darunter:

Wie hast Du die letzten Wochen und Monate erlebt?

Was hat Dir gefehlt?

Was hast Du besonders vermisst?

Was war besonders – und sogar besonders schön?

*Netflix, Xbox und Co., irgendwann ist auch das langweilig... Doch bei Euch sind Briefe von vier Menschen aus vier ganz unterschiedlichen Ländern angekommen! Alle vier sind einsam, haben genug vom Binge Watching und suchen Kontakt zu anderen Menschen auf der Welt, denen es ähnlich geht und mit denen sie sich austauschen können. Sie wollen ihnen etwas von ihrer Kultur und ihrem Leben jenseits von Corona erzählen, aber auch mehr darüber erfahren, wie es anderen Menschen auf der Welt gerade so geht: **Vitória aus Brasilien, Jacques aus Frankreich, Amar aus Indien und Stina aus Schweden**. Was sich aus den neuen Brieffreundschaften so ergibt, darum dreht sich die folgende Woche.*

Nachfolgend findet Ihr die Wochenübersicht. Zu allen in [GROSSBUCHSTABEN](#) [FETTGEDRUCKTEN TEXTEN](#) finden sich im Anschluss weitere Hinweise und / oder Anleitungen.

Die Woche im Überblick

TAG 1			
Morgengruß	Messenger	“Guten Morgen! Heute startet unser digitales Sommerlager und wir freuen uns schon sehr auf die nächsten Tage mit Dir! Jetzt hast Du noch Zeit für ein leckeres Frühstück und um XX Uhr sehen wir uns dann hier: (LINK zur ViKo). Bis gleich, Deine Gruppenleiter*innen P.S.: Denk an Deine bemalte Papphand aus dem Paket!“	
Morgensrunde	GG ViKo	Begrüßung Vorstellung der Tools, Gruppenregeln, Vorstellung mit vorher gestalteter, übergroßer Papphand WUP ALLE DIE (soundso oft im Zeltlager waren, am Handy dabei sind, am Laptop, ...)	Gestaltete Papphand, Post-It
Tagesaufgabe	EA	Baut aus Stühlen, Decken, Kissen usw. ein ‚Zelt‘ bei Euch zu Hause und malt Euch ein eigenes Zeltschild. Schickt davon ein Foto an die GL.	Holzbrett/ Pappschild, Stifte, Kissen, Decken, Klammern
Auswertung	KG ViKo	WUP TABU mit Ferienbegriffen Vorstellung der Zelte: Welche Materialien habe ich verwendet? Was macht mein Zelt besonders gemütlich?	Begriffe für Tabu
Abendrunde	GG ViKo	Jede*r sitzt in seinem*ihrem eigenen Zelt, kann sich einkuscheln und gemütlich machen, dazu vielleicht ein Teelicht anzünden. Geschichte Abendlied	
Abendgruß	Messenger	Gebet	



TAG 2			
Morgengruß	Messenger	„Guten Morgen :-) Wir haben gestern Abend überraschend Briefe aus der ganzen Welt bekommen und sind schon ganz gespannt darauf, diese mit Euch zu teilen! Also schnell raus aus dem Bett, wir sehen uns um XX Uhr hier: (LINK). Bis gleich!“	
Morgenrunde	GG ViKo	WUP KAUFHAUS (letzter Gegenstand: “Etwas, das Deine heutige Stimmung symbolisiert” und kurze Austauschrunde dazu) Einführung bzgl. Briefe der Brieffreund*innen; Briefe vorlesen in GG oder KG	Briefe der Brieffreund*innen
Tagesaufgabe	EA	Fotografier Deine Umgebung (auf eine verrückte Weise oder ganz spezielle, für Dich wichtige Ecken und Orte) und überlege, was daran besonders ist. Schicke die besten Bilder an die GL.	
Auswertung	KG ViKo	WUP VIER-HÄNDE-VIER-FÜßE Bilder einander vorstellen, dann Auswahl treffen, die an KG-Brieffreund*in mit Antwortbrief gesandt werden	
Abendrunde	GG ViKo	Kurze Vorstellung der Antwortbriefe Geschichte Abendlied	
Abendgruß	Messenger	Gebet	





Tag 3			
Morgengruß	Messenger	„Hey! Heute beginnt Tag drei Deines digitalen Sommerlagers. Hast Du Dich schon an Lager zuhause gewöhnt? Musst Du langsam mal die Abspannleinen an Deinem Zelt nachziehen? Wir treffen uns gleich um XX Uhr hier: (Link) Guten Appetit fürs Frühstück!“	
Morgenrunde	KG ViKo	WUP STADT-LAND-IRGENDWAS Briefe der Brieffreund*innen ausgeben (inkl. Ankündigung des gemeinsamen virtuellen Urlaubs)	Briefe
Tagesaufgabe	EA	EINSTEIN-RÄTSEL	
Auswertung Tagesaufgabe	KG ViKo	Wer hat eine Lösung? Wenn niemand eine Lösung hat: Versucht in der Kleingruppe, die Aufgabe zu lösen. Abschluss: Bild der fünf Zelte mit den fünf Personen, den fünf Tieren, den fünf Getränken und den fünf Hobbys malen und als Postkarte an die Brieffreund*innen schicken	Papier, Buntstifte
Abendrunde	GG ViKo	MONTAGSMALEN Geschichte Abendlied	
Abendgruß	Messenger	ABENDGEBET	



Tag 4

Morgengruß	Messenger	„Guten Morgen, heute startet Dein vierter digitaler Sommerlagertag. In den letzten Tagen haben wir schon viel erlebt und auch bereits einiges über die Brieffreund*innen und ihre Länder erfahren. Heute geht es ab nach Finnland, denn wir werden gebraucht, um einen kniffligen Fall zu lösen. Am besten stärkst Du Dich kurz mit Deinem Frühstück und dann sehen wir uns um XX Uhr wieder (LINK). Wir freuen uns auf Dich!“	
Morgenrunde	GG ViKo	WUP OBSTSALAT (Journalismus-Edition) Für eine kurze Wie-geht’s-Euch-Runde: Zum Schluss laufen nochmal alle, die heute früh müde / aufgeregt / hoch motiviert / etc. sind Einladungsschreiben der finnischen Regierung vorlesen	Einladungsschreiben aus Finnland
Tagesaufgabe	KG ViKo	Das digitale ESCAPEGAME ist wie eine Schnitzeljagd aufgebaut, bei dem Ihr die Rolle von mutigen Journalist*innen übernehmt und den Fall der verschwundenen Sanna aus Finnland lösen müsst.	Startdatei
Auswertung	KG ViKo	Vorlesen des Dankschreibens der finnischen Regierung Den Zeitungsartikel (fertiger Bestandteil des Escapegame) zusammen mit Brief an Brieffreund*innen versenden; dabei reflektieren: Wie war es für Euch ein/e Journalist*in zu sein? Wie habt Ihr den Fall gelöst? Wusstet Ihr auch mal nicht weiter und was habt Ihr dann gemacht? Was hat Euch besonders Spaß gemacht? Könntet Ihr Euch vorstellen auch im richtigen Leben mal Journalist*in zu werden? WUP PANTOMIME Auch hier könnt Ihr das Journalismusthema einfach einbringen, wenn Ihr möchtet.	Dankschreiben der finnischen Regierung
Abendrunde	GG ViKo	Geschichte Abendlied	
Abendgruß	Messenger	Gebet	



Tag 5			
Morgengruß	Messenger	<p>„Ahoi, heute startet Dein fünfter digitaler Sommerlagertag. Du hast Dich bestimmt schon mit der morgendlichen Dusche erfrischt. Wie einfach das ist: Einfach den Wasserhahn aufdrehen und schon strömt es heraus.</p> <p>Wasser ist eigentlich etwas Wundervolles. Heute Morgen haben wir sicherlich schon einige Liter davon verbraucht, ohne großartig darüber nachzudenken. Es kommt ja wie von selbst aus der Leitung. Nur wenn wir im Sommerlager sind, fällt uns manchmal auf, dass es nicht selbstverständlich ist, so gutes Wasser zu haben. Wir starten heute mit einem MORGENGEBET und das geht so: (GEBET). Bis gleich (LINK)“</p>	
Morgenrunde	KG ViKo	<p>WUP SCHERE-STEIN-PAPIER</p> <p>Als letzte Runde sollen alle gleichzeitig den Daumen nach oben oder unten machen, um ihre Stimmung zu zeigen</p> <p>Antwort von Brieffreund*innen</p>	Briefe
Tagesaufgabe	EA	<p>Erkunde die Umgebung: Wie ist der sicherste Weg zum nächsten Bach?</p> <p>Die Herausforderung heute ist, die Kraft des Wassers zu nutzen, um ein MILCHTÜTENSCHIFF in Fahrt zu bringen. Dazu kann jede*r ein Milchtütenschiffchen mit Gegenströmungsmotor bauen. Mache von deinem Schiff ein Foto oder Video in Fahrt und schickes es an deine GL.</p>	Schere, 1 Korken Säge, 4 Eisstiele, Zahnstoher, Lineal, Bleistift, Anspitzer, Leim, Schraubenzieher, Schmirgelpapier, Drachenschnur, Milchpackung, Zweig Ø 2 cm
Auswertung	KG ViKo	<p>WUP DIE VERFLIXTE SIEBEN</p> <p>Austausch über Bootsfotos und Reden über Herausforderungen: GL teilt Bildschirm und präsentiert die Schiffe.</p> <p>Welche Probleme haben sich eingestellt? Wie hast Du sie gelöst? Konntest Du Dir Hilfe suchen? Wie haben/ würden die anderen die Probleme lösen?</p> <p>Dann Briefbericht an die Brieffreund*innen</p>	
Abendrunde	GG ViKo	<p>Wenn es tatsächlich ein Schiff mit solchem Antrieb geben würde, welche unserer Brieffreund*innen könnte es erreichen? Was würdest Du Dir von ... schicken lassen?</p> <p>GL kann noch einmal die Leistungen würdigen und eine ERKLÄRUNG geben</p>	
Abendgruß	Messenger	<p>DIE FISCHE UND DAS WASSER</p> <p>ABENDGEBET</p>	Messenger





Tag 6			
Morgengruß	Messenger	„Guten Morgen! Nach so vielen Tagen Ferienfreizeit und vielen neuen Erlebnissen, haben wir heute wieder einige spannende Dinge für Dich! Und dabei haben uns Eure neuen Brieffreund*innen unterstützt. Willst Du wissen was sich Vitoria, Amar, Stina und Jaques für Euch ausgedacht haben? Dann sei gleich pünktlich um XX Uhr hier: (LINK). Bis gleich :)“	
Morgenrunde	GG ViKo	WUP WAS IST DAS? Letzter Gegenstand neuer Brief der Brieffreund*innen, dazu eine Runde, in der jede*r raten kann, was die Brieffreund*innen wohl vorbereitet haben und wie es einem heute geht.	Ungewöhnliche Gegenstände
Tagesaufgabe	EA	Die TN begeben sich alleine auf eine SCHNITZELJAGD durch den Ort/Stadtteil. Entweder als klassische Schnitzeljagd oder als <i>Actionbound</i> oder <i>Stadtsache</i> .	Material für die Rätsel der Stationen
Auswertung	KG ViKo	WUP BEGRIFFE GURGELN Lösungswort vergleichen; falls jemand das Lösungswort nicht hat, können die Rätsel nachbesprochen werden.	Glas Wasser
Abendrunde	GG ViKo	Letzter Abend der digitalen Ferienfreizeit. Es gibt eine Runde, in der jede*r sagen kann, was er*sie den Brieffreund*innen noch mit auf den Weg geben möchte. Besonderes Programm: Digitales Lagerfeuer, jede*r ein Marshmallow über Teelicht, Quizabend o. ä.	
Abendgruß	Messenger	Gebet	





Tag 7			
Morgengruß	Messenger	„Moin! Der letzte Tag unserer digitalen Lagerwoche steht vor der Tür. Auch heute steht noch eine Menge Programm auf dem Plan! Wir wollen, dass Du kreativ wirst und was zum Erinnern aus dieser Zeit mitnimmst. Wir treffen uns dazu direkt um XX Uhr hier: (LINK) Ciao!“	
Morgenrunde	GG ViKo	WUP FACESWAP Letzter Brief von Brieffreund*innen	Briefe
Tagesaufgabe	EA / KG ViKo	GESCHICHTE WEITERSCHREIBEN in KG; die GL schneiden die Audioaufnahmen aneinander Außerdem in KG T-SHIRT GESTALTEN : Gruppe kann überlegen, ob sie zu einem gemeinsamen Motto Shirts gestalten will. Den TN ist es aber auch überlassen, sich was Eigenes zu überlegen	Shirts, Stofffarbe
Auswertung	Kleingruppe	WUP EMOJI-CHALLENGE TN stellen sich gegenseitig ihre Shirts vor und hören sich die Geschichten an	
Abschied	GG ViKo	Abschiedsworte Abschiedsritual	



Weitere Infos für die Tage

WARM-UP-SPIELE (WUP)

ALLE DIE Jede*r TN braucht ein Post-It, das vor die Kamera gehalten wird. Dann sagt jede*r einmal „Alle die, ...“ (z. B. „Alle, die heute schwarze Socken tragen.“). Alle, die dazu zustimmen können, nehmen das Post-It von der Kamera / laufen einmal um den eigenen Stuhl herum.

BEGRIFFE GURGELN Eine Person bekommt per Chat heimlich einen Begriff genannt. Diesen Begriff muss die Person nun mit einem Schluck Wasser gurgeln. Wer den Begriff errät, darf als nächstes gurgeln.

DIE VERFLIXTE SIEBEN Zuerst spielen wir ein virtuelles Ballspiel: Die Gruppenleiter*innen beginnen und werfen symbolisch den imaginären Ball durchs Internet zu*r nächsten Spieler*in und nennen dabei den Vornamen. Diese Person dribbelt ein wenig vor sich her, bis sie den Ball durch die Kamera weitergibt und ebenfalls einen Namen sagt. Jede*r merkt sich genau, woher der Ball kam und wohin der Ball weitergegeben wird. Wer den Ball schon zugespielt bekam, legt eine Hand auf den Kopf, damit niemand den Ball zweimal bekommt. Mit dieser nun bekannten Reihenfolge können wir „Die verflixte 7“ spielen. Wir zählen reihum (ohne Ball) bis 100 und ersetzen jede Zahl in der eine 7 vorkommt (oder die durch 7 teilbar ist) durch „Plopp“.

EMOJI-CHALLENGE Alle schicken nacheinander einen Emoji in den Chat / zeigen es in die Kamera, der beschreibt, wie sie sich gerade fühlen. Alle anderen versuchen, diesen Emoji nachzumachen.

FACESWAP Alle halten Papier an ihren Bildschirm und pausen die Kontur einer anderen Person ab (entweder willkürlich oder zugeteilt) und malen dann in die Kontur weitere Gesichtsfacetten. Dann wird die „Maske“ vor die eigene Kamera gehalten und man kann raten: Wie sieht die Person aus, fit und motiviert? Müde und gelangweilt?

KAUFHAUS Die TN werden aufgefordert, schnell bestimmte Gegenstände zu holen, wie einen Löffel, eine rote Socke, eine Süßigkeit, eine Fernbedienung, usw.

MONTAGSMALEN Montagsmalen lässt sich gut über Angebote wie skribbl.io spielen. Eine Variante ohne zusätzliche Tools geht, indem man die Whiteboard-Funktion von Videokonferenztools nimmt, von einem einfachen Programm wie Paint den Bildschirm teilt oder einfach ein Papier auf dem Schreibtisch abfilmt.

OBSTSALAT Alle TN werden in Obstgruppen eingeteilt. Wenn die jeweilige Obstsorte aufgerufen wird, müssen die entsprechenden Personen um ihren Stuhl herumlaufen / einmal zur gegenüberliegenden Wand und zurück laufen. Wer zuletzt wieder auf dem Stuhl sitzt, sagt in der nächsten Runde die nächste Obstsorte. Beim Wort Obstsalat müssen alle laufen. *Für Tag 4* Anstatt Obstsorten könnt Ihr Begriffe aus dem Verlagswesen / Journalismus verwenden, wie zum Beispiel Journalist*in, Chefredakteur*in oder Pressesprecher*in. Beim Wort Breaking News müssen dann alle aufstehen.

STADT-LAND-IRGENDWAS Stadt-Land-Fluss (oder welche Kategorien auch immer es geben soll) lässt sich digital genauso gut wie in persona spielen. Mögliche Kategorien mit Kindern können sein: Typischer Gegenstand aus dem Zeltlager, Lieblingsspielzeug, ekliges Essen, Ausrede fürs Zuspätkommen usw.



SCHERE-STEIN-PAPIER Klassisches Schere-Stein-Papier in digitaler Variante. Dazu sucht sich jede*r TN eine Person in der Videokonferenz aus, d. h. die Gegner*innen wissen, nicht wer gegen wen spielt. Es wird dann auf ein Kommando gleichzeitig ein Symbol in die Kamera gezeigt. Hat man selbst gegen die ausgesuchte Person gewonnen, ist man eine Runde weiter und darf jubeln. Wenn nicht, muss das eigene Video deaktiviert werden. Es startet die nächste Runde mit den verbliebenen möglichen Gegner*innen.

TABU Zwei Gruppen spielen gegeneinander und versuchen sich innerhalb einer festgelegten Zeit (z. B. 1 Minute) möglichst viele Begriffe zu erklären. Eine Person in der Gruppe erklärt den Begriff, die anderen raten. Dabei darf der Begriff selbst und drei ähnliche Begriffe nicht genannt werden. Weitere Schwierigkeitslevel können Pantomime oder Zeichnen sein.

VIER-HÄNDE-VIER-FÜßE Die Gruppenleiter*innen nennen eine Anzahl an Händen und Füßen, die in die Kamera gehalten werden müssen. Die Gruppe muss sich dann absprechen und die entsprechende Anzahl in die Kamera halten. Alternativ: Die Gruppe darf dabei nicht sprechen.

WAS IST DAS? Es werden nach und nach “ungewöhnliche” Gegenstände (evtl. auch erst nur zum Teil) in die Kamera gehalten. Abwechselnd können die Personen der Gruppe Fragen zum Gegenstand stellen. Wenn die Frage mit Nein beantwortet wird, ist die nächste Person mit Fragen dran. Es dürfen so lange Fragen gestellt werden, bis der Gegenstand erraten ist.

WIKIPEDIA-LABYRINTH Bei diesem Spiel spielen alle gegen alle. Es wird pro Runde eine Startseite und eine Zielseite auf der Wikipedia vorgegeben. Es ist nur erlaubt, interne Links zu verwenden (also auf Verweise im Artikel selbst zu klicken). Der genommene Pfad, also die Titel der Seiten müssen aufgeschrieben werden und im Chat gepostet werden, wenn die Zielseite erreicht wurde. Die ersten fünf Personen erhalten einen Punkt. Eine Kontrolle des Pfads ist nicht so leicht möglich, das muss auf Vertrauen basiert werden. Das Spiel ist für Jugendliche besser als für Kinder geeignet.

Start Beispiel 1 https://de.wikipedia.org/wiki/Angela_Merkel

→ Ziel Beispiel 1 <https://de.wikipedia.org/wiki/Sowjetunion>

Start Beispiel 2 <https://de.wikipedia.org/wiki/Sneaker>

→ Ziel Beispiel 2 https://de.wikipedia.org/wiki/National_Football_League

TAG 3

EINSTEIN-RÄTSEL „In den Briefen ist ja schon angekündigt, dass wir uns gemeinsam mit unseren Freunden und Freundinnen in den Urlaub begeben wollen. Dafür haben wir auf einem Zeltplatz fünf bunte Zelte nebeneinander gebucht - leider ist aber die Liste, wer in welches Zelt einziehen soll, beim Planungstag im Regen liegen geblieben.

An einige Informationen können sich die Leiter*innen noch erinnern - hilf ihrer Erinnerung auf die Sprünge und finde heraus, wer wo und vor allem mit wem wohnt! Ihr müsst fünf Aufgaben lösen, für jede Aufgabe bekommt Ihr drei Hinweise, die Euch helfen sollen, den Plan wieder zusammensetzen.“





Aufgabe 1: Denk über Dein Lieblingslageressen nach (3 Gänge), schreibe Rezept und Einkaufsliste auf und überzeuge Deine Eltern, es (mit ihnen) kochen zu dürfen. Schicke Dein Rezept und die Einkaufsliste an Deine Gruppenleiter*innen

1. Wir leben im roten Zelt.
2. Stina aus Schweden hat einen Hund.
3. Jacques aus Frankreich trinkt gern Tee.

Aufgabe 2: Bastle aus alten Dingen, die Du zu Hause hast, ein kleines Zeltlager zum Anschauen. Du darfst maximal zwei Dinge benutzen, die noch neu und unbenutzt sind! Schicke am Ende ein Bild davon an Deine Gruppenleiter*innen.

4. Das grüne Zelt ist (direkt) links vom weißen Zelt.
5. Im grünen Zelt wird Kaffee getrunken
6. Die Person, die angelt, hat eine Schnecke.

Aufgabe 3: Schreibe eine kurze Geschichte, in der folgende Begriffe vorkommen: Zelt, Corona, Husten, Lagerfeuer, Brandmeldeanlage, Taschenmesser. Gib diese Geschichte dann bei Deinen Gruppenleiter*innen ab, um die Hinweise zu bekommen.

7. Die Person im mittleren Zelt trinkt Milch.
8. Die Person im gelben Zelt geht zum Bowling.
9. Vitória aus Brasilien wohnt im ersten Zelt.

Aufgabe: 4: Mache jemandem eine Freude! Egal, ob Du schnell für Deine ältere Nachbarin einkaufen gehst oder Deinen Eltern bei der Wäsche hilfst: Mach etwas, worüber sich ein anderer Mensch freut. Erzähle dann Deinen Gruppenleiter*innen kurz, was Du getan hast, um weitere Hinweise zu bekommen!

10. Der Frisbee-Spieler wohnt neben der Person mit dem Fuchs.
11. Der Mensch mit dem Pferd lebt neben der Person, die gerne bowlen geht.
12. Der Minigolfspieler trinkt Orangensaft.

Aufgabe 5: Sammele 10 Stücke Müll von der Straße auf und entsorge sie in einem Mülleimer. Mache aber vorher ein Foto und schicke es an Deine Gruppenleiter*innen.

13. Vitória aus Brasilien wohnt neben dem blauen Zelt.
14. Amar aus Indien kocht gerne.
15. Der Frisbee-Spieler hat einen Nachbarn, der Wasser trinkt.

Einen möglichen Lösungsweg findet Ihr im [ANHANG](#).

ABENDGEBET

Guter Gott, in unserem Zeltlager haben wir uns heute mit vielen Menschen beschäftigt, die aus verschiedenen Ländern kommen und verschiedene Dinge gerne tun.

Manchmal fällt es uns schwer, andere Menschen so zu akzeptieren, wie sie sind, uns mit ihnen an den Dingen zu freuen, die sie mögen oder wir machen uns sogar lustig über sie.

Hilf Du uns, einander so anzunehmen wie wir sind und gib denen, die das Gefühl haben, anders zu sein und nicht so richtig zu uns zu passen, viel Kraft!

Amen.





TAG 4

ESCAPEGAME Für den einfacheren Rolleneinstieg könnt Ihr überleben, ob Ihr Journalisten-Equipment auf die Materialliste schreibt, wie zum Beispiel eine Baseballcap, eine Sonnenbrille, einen kleinen Block etc.

Das Escapegame besteht aus vier Blöcken und jeder Block dauert zwischen 30 und 45 Minuten. Überlegt Euch daher, ob Ihr zwischen den Blöcken eine Pause einlegt. Block 1 und 2 könnten vormittags und Block 3 und 4 beispielsweise nachmittags gespielt werden.

Hinweise für die Durchführung:

- Falls Ihr die Zeit vorher habt, ist es zu empfehlen, das Spiel einmal durchzuspielen. So bekommt Ihr ein besseres Gespür für die Lösungen und die Leitung der Gruppe.
- Teilt Euch in möglichst kleine Gruppen ein. Bei mehr als 5 bis 6 Personen wird es eher schwierig, alle in die Lösungsfindung mit einzubeziehen.
- Nutzt ein Videokonferenztool und teilt für die Aufgaben den Bildschirm.
- Viele Videokonferenztools haben ein integriertes Whiteboard. Darauf könnt Ihr gemeinsam die Rätsel lösen als Art digitales Schmierpapier.
- Bei der Spieleleitung ist es wichtig, alle in das Lösen der Rätsel mit einzubeziehen. Durch das digitale Setting ist es leichter, den Faden zu verlieren. Vielleicht könnt Ihr regelmäßig die bisherigen Erkenntnisse zusammenfassen.
- Ihr braucht die Ergebnisse des jeweiligen vorherigen Rätsels zur Lösung des nächsten. Ihr könnt also nicht gleichzeitig an den verschiedenen Rätseln arbeiten.
- Bei der Story geht es um eine Entführung mit einem weißen Bulli. Schaut, ob die Geschichte für Eure Gruppe und das Alter angemessen ist. Die offizielle Altersfreigabe ist 10 Jahre. Alternativ gibt es noch einen zweiten Fall, der aus dem Bereich Fantasy stammt und daher weniger real wirkt. Der zweite Fall wird bereits für 8-jährige empfohlen. Weiterhin gibt es natürlich auch diverse andere Anbieter solcher Online-Escapegames.

Das Escapegame könnt Ihr für EUR 10,- [kaufen](#). Der zweite Fall, der bereits für 8-jährige geeignet ist, heißt "[Der magische Fall](#)".

TAG 5

MORGENGEBET

Wasser ist die Quelle des Lebens.

Du bist die Quelle des Lebens.

Du bist wie Wasser, Gott.

Du willst mich ganz erfrischen, meinen Durst nach Leben stillen, mich von allen schlechten Dingen reinigen.

Auch Du kommst dafür nicht einfach so aus einer Leitung. Ich muss schon den Hahn dafür aufdrehen, offen für Dich sein, damit Du mich überhaupt erreichst.

Gott, schenke mir die Offenheit für Dich, und die kleinen Wunder dieser Welt, auch an diesem Tag.⁴

⁴ Frei nach: Dressel, T.; Geyrhalter, J. (2006): Morgens um acht. Rituale und Gebete für den Tagesbeginn. Kösel-Verlag. München.





MILCHTÜTENSCHIFF Für einen besseren Einblick, wie das Schiff gebaut wird, gibt es eine [Videoanleitung](#) im [Netz](#) und eine Fotoanleitung im Anhang.

Erklärung Es gibt tatsächlich Schiffe, die an einem sehr langen Seil festgebunden sind und die Strömung des Flusses als Antriebskraft nutzen: [Gierseilfähren](#). Das Gegenstromschiff hingegen wurde 1405 erfunden, aber nie zu einem Nutzfahrzeug weiterentwickelt. Es gab aber Schiffe, die genauso aussahen und anstatt einer Winde andere Maschinen angetrieben haben. Sie konnten nicht selbst fahren, waren aber dennoch mobile Wassermühlen, Schmieden und andere Werkstätten, die in der Flusströmung verankert wurden.⁵

DIE FISCHE UND DAS WASSER

Die Fische eines Flusses sagten zueinander: Man behauptet, dass unser Leben vom Wasser abhängig sei. Aber wir haben noch nie einmal Wasser gesehen. Was ist das, Wasser?

Da erinnerte man sich an einen gelehrten Fisch, der im Meer lebte. Zu dem wollten sie gehen und sich Wasser zeigen lassen. Sie fanden den Fisch, und als der sie angehört hatte, sagte er: Ihr dummen Fische! Ihr lebt im Wasser und bewegt Euch im Wasser - und Ihr wisst es nicht!

Und es gab Menschen zur selben Zeit - und es gibt sie auch heute noch - die sagten: Wo ist denn Euer Gott? Man sieht und hört nichts von ihm; er rührt und regt sich nicht; interessiert sich nicht, hilft nicht, hört nicht.

Und sie fragten den Apostel Paulus, und der sagte ihnen und sagt es uns: Er ist nicht da wie Du und ich. Aber in ihm leben wir und bewegen wir uns.

ABENDGEBET

Gott, auch wenn einer nichts von Dir wissen will oder Du in meinen Gedanken nicht so oft vorkommst - Du bist da und Du weißt um jeden von uns und Du hältst uns fest in Deiner Hand. Auch heute Nacht. Danke.

TAG 6

SCHNITZELJAGD Es gibt verschiedene Möglichkeiten eine Schnitzeljagd durchzuführen.

STADTSACHE Eine digitale Schnitzeljagd für Deine Stadt. Es gibt viele verschiedene fertige Rätsel und Suchen für viele Städte. Man braucht einen kostenlosen Account und kann dann die Stadtkarte erkunden. Um eine individuelle Suche zu erstellen braucht man einen kostenpflichtigen Account. Bei Stadtsache brauchen die Teilnehmer*innen ein Smartphone und mobile Daten. Ihr solltet die Nutzung von Stadtsache vorher mit den Eltern besprechen und dies auch in Eure Datenschutzerklärung mit aufnehmen.

ACTIONBOUND ist ebenfalls eine Plattform, auf der Ihr eine digitale Schnitzeljagd erstellen könnt. Auch hier gibt es fertige Schatzsuchen oder Ihr könnt eine eigene erstellen. Es stehen verschiedene Rätsel und Aufgaben zur Verfügung oder auch QR-Codes und GPS-Koordinaten. Für die Nutzung brauchen die Teilnehmer*innen ein Smartphone und mobile Daten. Ihr solltet die Nutzung vorher mit den Eltern besprechen und dies auch in Eure Datenschutzerklärung mit aufnehmen. In der App könnt Ihr verschiedene Einstellung zu Namen oder Standortabfrage einstellen. Weist zum Beispiel Eure Teilnehmer*innen daraufhin, dass sie Spitznamen oder Phantasienamen zum Schutz Ihrer Daten benutzen können.

KLASSISCHE SCHNITZELJAGD Selbstverständlich lässt sich auch eine klassische Schnitzeljagd erstellen. Da die Teilnehmer*innen aber alleine unterwegs sind, müssen die Aufgaben angepasst

⁵ Bürger, W. (1998): Der Traum des Seglers bei Flaute: Neue physikalische Spielereien aus Professor Bürgers Kabinett. Birkhäuser Verlag, Basel.





werden (z. B. genug Aufgaben und Materialien an den Stationen bereitlegen) und die Kontrolle der Aufgaben neu gedacht werden. Auch hier ist es sinnvoll, die Aufgaben per Smartphone zu verschicken und Ergebnisse so zu kontrollieren. Besprecht daher auch hier die Nutzung mit den Eltern.

Wir haben Euch mögliche Aufgaben zusammengestellt. Diese könnt Ihr dann auf die Gegebenheiten bei Euch vor Ort anpassen und Euch das Tool selbst aussuchen.

Start „Heute haben sich Eure Brieffreund*innen eine Aufgabe für Euch überlegt. Da sie in den letzten Tagen schon viele tolle Erlebnisse und Berichte von Euch bekommen haben, haben sie ein paar Aufgaben für Euch überlegt. Ihr begeben Euch nun auf eine Schnitzeljagd. Jedes Rätsel und jede Aufgabe ergeben einen Hinweis auf die nächste Station. Falls Ihr andere Teilnehmer*innen auf dem Weg trefft, achtet bitte auf den Mindestabstand und geht nicht zusammen weiter. Lasst bitte alle Hinweise und Rätsel an dem Ort, wo Ihr sie findet. Ziel ist es, zur Abendrunde das Lösungswort zu haben.“

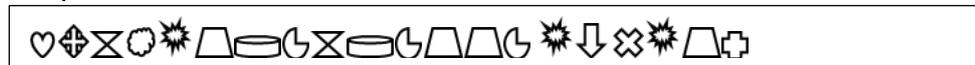
Aufgabe 1: Die erste Aufgabe für die Teilnehmer*innen ist ein kurzer Text:
 „In der Mitte unseres Ortes steht ein Gebäude mit einer hohen Spitze. Erkennst Du daran die Stelle mit den meisten Farben? Schicke uns ein Bild davon!“ Die Teilnehmer*innen müssen nun zu dem gemeinten Gebäude (hier die Kirche) und ein Foto machen (hier das Kirchenfenster mit den meisten Farben). Wenn das Foto an die Gruppenleiter*innen geschickt wurde, erhält der*die Teilnehmer*in den nächsten Standort zugeschickt.

Aufgabe 2: An diesem Standort ist eine Kiste versteckt. Darin enthalten sind ein Rätsel und eine Übersetzungstabelle. Das Ergebnis des Rätsels ist der nächste Standort.

Hier ist ein Beispiel für eine Übersetzungstabelle:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

Beispiel für ein Rätsel:



Lösung: Bushaltestelle am Wald

Aufgabe 3: An diesem Standort ist eine Kiste versteckt. In der Kiste sind Steine und Malfarben. Ein Stein muss bemalt werden und an der Stelle ausgelegt werden. Daraus kann auch eine Gemeinschaftsaufgabe werden, z. B. sollen die Steine am Ende einen Namen, ein Symbol oder das Verbandslogo ergeben. Die Teilnehmer*innen müssen ein Foto von ihrem bemalten Stein an die Gruppenleiter*innen schicken und bekommen den nächsten Hinweis zugeschickt. Dieser Hinweis ist ein Bildausschnitt des nächsten Standorts.

Aufgabe 4: An diesem Standort ist wieder eine Kiste versteckt. In der Kiste befindet sich ein Puzzle, auf dem der Code zur Erstellung des Lösungsworts steht. Sobald die Teilnehmer*innen das Puzzle zusammengepuzzelt haben, können sie mit der Entschlüsselung des Lösungsworts beginnen. Zur Erstellung des Puzzles könnt Ihr





den Code einfach auf ein festes Stück Pappe schreiben und dann Puzzlestücke daraus schneiden.

Lösungswort: Wird individuell aus Euren Orten und Aufgaben erstellt. Der Code zur Erstellung des Lösungsworts kann folgendermaßen erstellt werden: Dazu wird jeder Ort, an dem die Teilnehmer*innen waren, gebraucht. Zum Beispiel: Erster Ort - Buchstaben 3+4, Zweiter Ort - Buchstabe 4, Dritter Ort - Buchstabe 5, Vierter Ort - Buchstabe 1+2

Abschluss: „Du hast es geschafft und alle Rätsel Deiner Brieffreund*innen gelöst. Nun fehlt nur noch das Lösungswort. Falls Du es schon entschlüsselt hast, behalte es bis zur Abendrunde noch für Dich! Jaques, Vitoría, Stina und Amar hoffen sehr, dass sie Dir ein bisschen Abwechslung gebracht haben und Du Spaß hattest. Wir sehen uns später ☺“

TAG 7

GESCHICHTE WEITERSCHREIBEN Normalerweise würde bei dieser Übung jede*r einen Teil einer Geschichte schreiben, ohne die komplette vorherige Geschichte zu kennen. In der digitalen Variante geht es so: Die Gruppenleiter*innen nehmen einen kurzen Satz auf und schicken die Aufnahme an die*den erste*n Spieler*in (z. B. „Es war einmal eine Kröte, die zog aus, das große gelbe Insekt am Himmel zu essen.“) Die erste Person erzählt nun diese Geschichte weiter und muss dabei mindestens fünf Sätze erzählen, darf maximal aber 60 Sekunden sprechen. Die Aufnahme davon geht zurück an die Gruppenleiter*innen, die dann der*dem zweiten Spieler*in nur das Ende der vorherigen Geschichte erzählt - am Ende soll die Geschichte schließlich albern sein und nicht zu viel Sinn ergeben. Statt Audiodateien kann sich auch angerufen werden.

T-SHIRT GESTALTEN Anleitungen und Anregungen:

- www.pinterest.de/pin/232709505726091139
- www.handmakelkultur.de/projekte/heute-stempeln-wir-ein-t-shirt-schoener_117891
- www.aestheticnest.com/2012/06/craft-scribble-initial-t-shirt-tutorial.html
- www.limango.de/magazin/t-shirt-selbst-gestalten-kinder/

Wichtig ist, dass Ihr klärt, wie Ihr die TN mit Material versorgt. Ist es finanziell nicht machbar, den TN alles Material zuzuschicken, können die TN sich ggf. Material aus der Gemeinde holen (und dabei die Sicherheitsabstände wahren) oder Ihr greift auf das Material der TN zurück bzw. lasst sie bspw. einen eigenen Textilstift kaufen.

Am geeignetsten dürfte die Variante Scribble-Initial-Shirt sein. Hier können die Kinder im Zweifel auch einfach mit Buntstiften ihr Shirt bemalen. Das hält natürlich nicht so gut wie ein Stift für Stofffarben, aber für den Moment dürfte es vollkommen ausreichen - und Ihr könnt eine gemeinsame T-Shirt-Gestaltung wiederholen, sobald die Kontaktbeschränkungen dem nicht mehr im Wege stehen.

Die Stempel-Shirts lassen sich im Zweifel auch mit Fingerfarbe machen. Vielleicht kann aber auch flüssige T-Shirt-Farbe gekauft und in kleineren Mengen in alte Dosen o. ä. abgefüllt werden?

ANHANG

EINSTEINRÄTSEL: LÖSUNGSWEG

Hier ein möglicher Lösungsweg für das Einsteinrätsel:

Schritt 1

Die Person im mittleren Zelt trinkt Milch (7)

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 2

Vitória aus Brasilien wohnt im ersten Zelt (9)

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 3

Vitória aus Brasilien wohnt neben dem blauen Zelt. (13)

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 4

Das grüne Zelt ist (direkt) links vom weißen Zelt. (4)

Im grünen Zelt wird Kaffee getrunken. (5)

Wenn das grüne Zelt direkt links vom weißen Zelt steht, dann muss das grüne Zelt Nr. 3 oder Nr. 4 sein. Weiß wäre demnach das Zelt Nr. 4 bzw. das Zelt Nr. 5. Da im grünen Zelt Kaffee getrunken wird, muss das grüne Zelt Nr. 4 sein, denn in Nr. 3 wird Milch getrunken.

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 5

Wir wohnen im roten Zelt (1)

Da wir im roten Zelt wohnen, muss dieses Zelt Nr. 3 sein, denn im Zelt Nr. 1 lebt Vitória aus Brasilien. Folglich bleibt für Zelt Nr. 1 nur noch die Farbe gelb übrig.

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 6

Die Person im gelben Zelt mag Bowling (8)

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 7

Die Person mit dem Pferd lebt neben der Person, die bowlt (11)

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 8

Jacques aus Frankreich trinkt gern Tee (3)

Die Minigolf spielende Person trinkt Orangensaft (12)

Im Zelt Nr. 1 wohnt weder der Jacques aus Frankreich, noch spielt die betreffende Person Minigolf. Folglich bleibt für sie nur das Wasser übrig.

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	Grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 9

Die Frisbee-spielende Person hat eine*n Nachbar*in, die*der Wasser trinkt. (15)

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 10

Die Person, die Minigolf spielt, trinkt Orangensaft. (12)

Beides zusammen ist nur in Zelt Nr. 5 möglich.

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 11

Jacques aus Frankreich trinkt gern Tee (3)

Beides zusammen ist nur in Zelt Nr. 2 möglich.

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund



Schritt 12

Amar aus Indien kocht gerne (14)

Beides zusammen ist nur in Zelt Nr. 4 möglich.

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 13

Stina aus Schweden hat einen Hund.

Beides zusammen ist nur in Zelt Nr. 5 möglich

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 14

Die Person, die angeln geht, hat eine Schnecke (6)

Beides zusammen ist nur in Zelt Nr. 3 möglich.

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Schritt 15

Die Frisbee spielende Person wohnt neben der Person mit der Fuchs. (10)

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund





Schritt 16

Nun bleibt nur noch eine Lücke für das Zebra.

Die Frage ist also beantwortet: Der Kaffee trinkende Amar aus Indien, der gerne kocht und im grünen Zelt wohnt, hält das Zebra!

Nummer	1	2	3	4	5
Farbe	gelb	blau	rot	grün	weiß
Charakter	Vitória aus Brasilien	Jacques aus Frankreich	Wir	Amar aus Indien	Stina aus Schweden
Getränk	Wasser	Tee	Milch	Kaffee	Orangensaft
Zigaretten	Bowling	Frisbee	Angeln	Kochen	Minigolf
Tier	Fuchs	Pferd	Schnecke	Zebra	Hund

Quellenangaben:

Rätsel: www.logisch-gedacht.de/logikraetsel/einsteinraetsel

Lösung: www.logisch-gedacht.de/logikraetsel/einsteinraetsel/loesung



Milchtütenschiff mit Schaufelrad-Gegenstrommotor 1/7

Material

- 1x Milch- oder Saftpackung (Tetrapak, quadratisch)
- 4x möglichst große und breite Eisstiele
- 1x Korken
- 2 m Drachenschnur oder anderen Kunststofffaden
- 1x Schaschlikspieß oder 2x Zahnstocher
- 1x ca. 2 cm dicken Ast mit weichem Kern und
- 1x kleinen Zweig
- Feste Unterlage

Werkzeug

- Schere
- Stift
- Anspitzer
- Lineal
- Säge
- Spitzen, dünnen Schraubenzieher
- Schmirgelpapier
- Holzleim oder Alleskleber

Das Video zu dieser Anleitung findet Ihr auf
www.zdkj.hamburg/milchtuetenschiff-6min

Fotos, Video & Anleitung:

Roland Karner,
roland.karner@jugend-erzbistum-hamburg.de



Material & Werkzeug, Listen siehe oben.



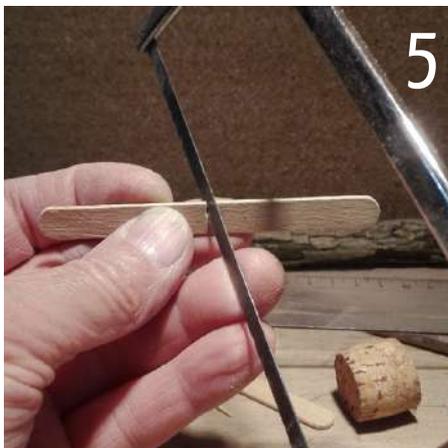
Korken...



...in der Mitte durchsägen.



Alle Eisstiele werden mittig...



...bis zur Hälfte eingesägt.



Schneide vom Schmirgelpapier einen Streifen in der Länge deines Sägeblattes ab.



Milchtütenschiff mit Schaufelrad-Gegenstrommotor 2/7



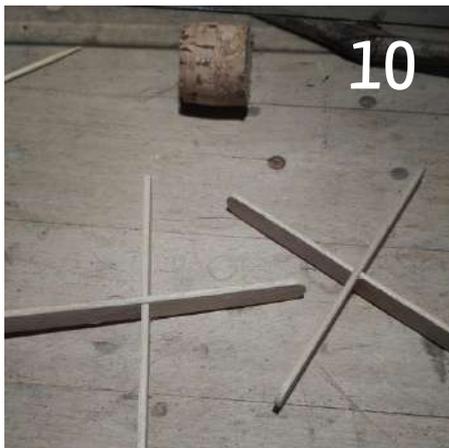
Wickel das Schmirgelpapier einmal um das Sägeblatt...



...und vergrößere den Schnitt in den Eisstielen genau auf die Dicke eines Stiels.



Jetzt kannst Du je zwei Stiele mit den Einschnitten zueinander...



...zu zwei Kreuzen zusammenstecken.



Nun sägst Du jeweils einen Schlitz in die Korken. So tief, wie ein Eisstiel breit ist.



Ein zweiter Schnitt kommt im 90 Grad Winkel dazu - genauso tief wie der erste - das ergibt dann ein Kreuz.



Einen Tropfen Leim auf die Schnittstelle geben...



...und das Eisstielkreuz jeweils auf die Schnitte in den Korken legen.

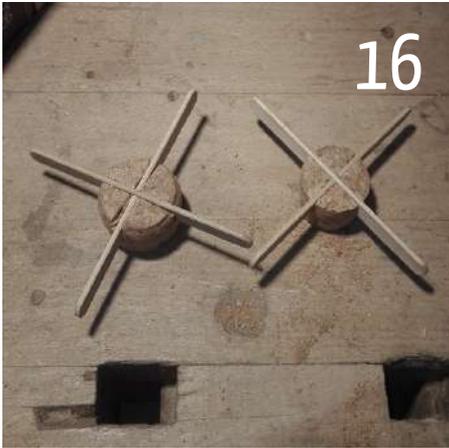


...und kräftig zusammendrücken.





Milchtütenschiff mit Schaufelrad-Gegenstrommotor 3/7



16

Das sind unsere Schaufelräder für den Gegenstrommotor.



17

Jetzt wird der Ausschnitt für das Schiffsdeck auf einer Seite...



18

...der Milchpackung markiert.



19

Anschließend werden die Löcher für die Achsen der Schaufelräder Backbord und Steuerbord vermessen:



20

Jeweils 3,5 cm von beiden Kanten entfernt.



21

Die Löcher werden jetzt mit dem Schraubenzieher durchgestochen. Der Schraubenzieher sollte nur etwas dicker als der Zahnstocher sein:



22

Damit die Achse der Schaufelräder locker dadurch passt.



23

Jetzt kannst du den Schiffsdeck-Ausschnitt, den Du auf der einen Seite markiert hast, einfach mit der Schere ausschneiden...



24

...bis über das Deck hinaus.



Milchtütenschiff mit Schaufelrad-Gegenstrommotor 4/7



Falte den Ausschnitt in der Mitte des Decks.



Übertrage den Backbordausschnitt jetzt auf Steuerbordseite, damit die Form symmetrisch wird.



Jetzt kannst du die Steuerbordseite ausschneiden.



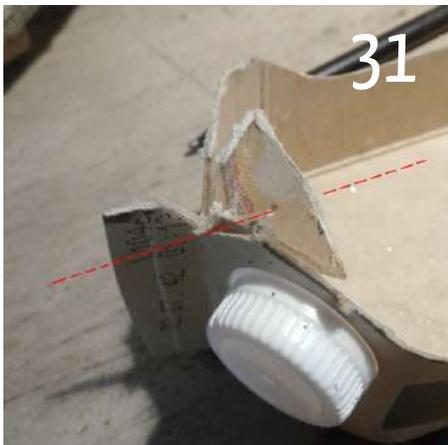
Damit ist die Ladeluke jetzt gut sichtbar!



Jetzt wird am Bug ein Loch für die Antriebsschnur mit dem Schraubenzieher gestochen. Vorsicht mit den Fingern :)



Es wird ein Stück vom Bug frei geschnitten...



...damit die Schnur später frei laufen kann.



Das Maß für den Wickelmotor ist etwas kleiner, als die Breite des Maschinenraums (-0,5 cm).



Der dicke Zweig bekommt erstmal eine gerade Schnittkante.



Milchtütenschiff mit Schaufelrad-Gegenstrommotor 5/7



Die Haspel für den Wickelmotor wird nicht ganz so breit wie der Maschinenraum (7 cm).



Es ist wichtig, dass der Sägeschnitt gerade wird.



Passt die Haspel in den Maschinenraum? Und ist auf beiden Seiten noch etwas Platz (2-4 mm)?



Dann wird jetzt in der Mitte der Faden so festgebunden, dass er sich um die Haspel wickelt, wenn sie gedreht wird.



Jetzt wickelst du 1,5 - 2 m von dem Faden auf die Haspel.



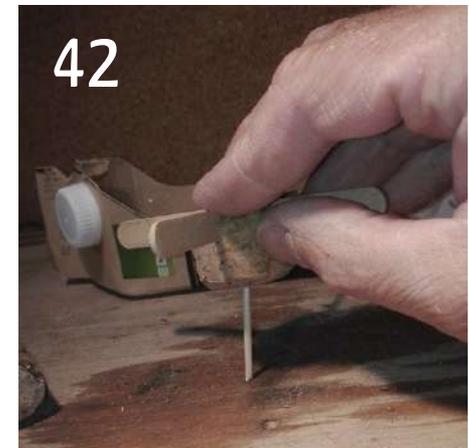
Der Zahnstocher oder Schaschlikspieß wird durchgesägt, so dass Du 2x 3-4 cm lange Stücke hast.



Mit dem spitzen Ende bohrst du ein Loch in den Korken.



Einen Tropfen Leim auf das Holz geben.



Jetzt den Zahnstocher 1 cm tief in den Korken stecken.





Milchtütenschiff mit Schaufelrad-Gegenstrommotor 6/7



43 Jetzt die stumpfe Seite des Zahnstochers mit der Klinge des Anspitzers etwas anspitzen.



44 Mit der Spitze von beiden Seiten in die weiche Mitte der Haspel stechen.



45 Einen Klebepunkt auf die beiden Löcher geben.



46 Und die Haspel in den Maschinenraum einführen und die Schaufelräder...



47 ... mit den Achsen durch die vorgestochenen Löcher in die Haspel stecken. Zwischen Korken und Wand sollen 0,5 1 cm Abstand bleiben.



48 Der Faden wird von der Haspel...



49 ...durch das Führungsloch am Bug gefädelt.



50 Von dem kleinen Stöckchen wird jetzt ein ca. 10 cm langer Ankerstab abgesägt...

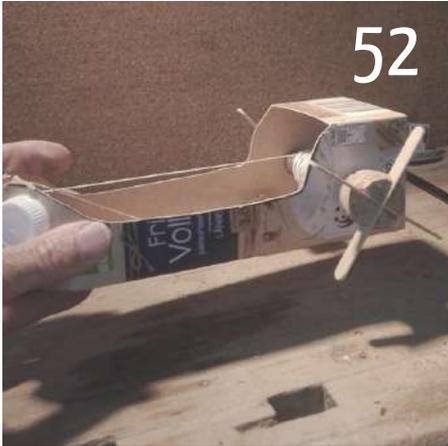


51 ...und an der Antriebsschnur befestigt.





Milchtütenschiff mit Schaufelrad-Gegenstrommotor 7/7



52

Fertig ist das Milchtütenschiffchen mit Gegenstrommotor.



53

Wird das Schiff am Ankerstab in der Strömung gehalten, setzt das vorbeiströmende Wasser die Schaufelräder in Bewegung und die Haspel im Maschinenraum wickelt die Schur auf. So fährt das Schiff an der Antriebsschnur gegen die Strömung des Baches.



54

Probiere es selber aus!

