

Digitale Jugendtreffen

Das Kontakthalten während der Corona-Pandemie gestaltet sich schwierig. Allerdings ist es dennoch per Social Media, Telefonaten und sogar Videokonferenzen auf Distanz möglich.

Um die Jugend weiterhin motiviert im Ehrenamt zu behalten und die Kontakte zu pflegen sind digitale Jugendtreffen und -zusammenkünfte äußerst wichtig.

Im Folgenden ist ein Leitfaden formuliert, der als Orientierung für eine Videokonferenz im Jugendbereich dient.

1. Vorstellungsrunde:

* Zu Beginn stellen sich alle Teilnehmenden in der gesamten Gruppe vor
* Wichtig: kurze und knappe Informationen, sodass prägnante Informationen aufgenommen werden können
* Spielerische Ideen:
  + 2 Wahrheiten, 1 Lüge
  + Beschreibung von drei Charaktereigenschaften der Teilnehmenden, die am ehesten zutreffen (mündlich oder per Mentimeter)
  + Figur bei Google-Maps an ein beliebtes Urlaubsziel/Platz/Ort platzieren
  + Name mit Bewegung vor der Kamera, welche alle nachmachen müssen
* Zeitspanne: je nach Gruppengröße und Spiel

Kurze Inputphase:

* Erste Eindrücke zum Themenschwerpunkt des Treffens vermitteln
* Wichtige Informationen bekannt geben
* Diese Phase sollte nicht länger als 5 bis 10 Minuten dauern
* In dieser Zeit können die ersten Eindrücke der Teilnehmenden voneinander verarbeiten

1. Vorstellungsrunde:

* Vorstellungsrunde in kleinen Gruppen von 3 bis 4 Personen (Breakout-Sessions, weitere virtuelle Räume)
* Hier können sich die Teilnehmenden genauer kennenlernen und Hemmungen abbauen
* Diese Form dient als Einstieg in den thematischen Schwerpunkt des Treffens
* Wichtig: Instruktionen mitgeben, auf welche Themen insbesondere eingegangen werden sollte
* Zeitspanne: ca. 15 Minuten

Spiel in der gesamten Gruppe:

* Um die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden aufrechterhalten
* Spielideen:
  + Quiz (Kahoot) mit einem bestimmten Thema
  + Challenge, die die Gruppe lösen muss
  + Zeichen-Spiel mit einem Partner (Fixation auf einen Partner und Abfolge von Zeichen per Hand im Wechsel zeigen: Daumen nach oben, Peace, Zeigefinger zur Seite)
* Zeitspanne: je nach Gruppengröße und Spiel

Input-/Produktive Phase:

* Erarbeitungsphasen mit ggf. Materialien in kleinen Gruppen von 5 Personen
* Wichtig: Austausch in den Gruppen
* Partizipation und Eigeninitiative der Teilnehmenden fördern
* Zeitspanne: ca. 20 Minuten

Diskussionsrunde:

* Ergebnisse, Probleme, Ideen aus den Kleingruppen vorstellen und diskutieren
* Wichtig: Einen Sprecher der Gruppen festlegen, sodass der Austausch reibungslos verläuft
* Zusammenfassung durch die Leitung
* Ausblicke für nächste Treffen geben
* Thematischer Abschluss
* Zeitspanne: ca. 30 Minuten

Freiwillige Spielrunden:

* Um den Zusammenhalt der Teilnehmenden zu fördern wird ein gemeinsamer Abschluss für diejenigen, die noch Zeit und Lust haben gestaltet
* Hier sollten die Spiele nicht verpflichtend gespielt werden müssen
* Eine lockere Runde stellt den Ausklang des Treffens dar
* Spielideen:
  + Montagsmaler Online (Skribbl.io)
  + Schatzsuche (Objekte werden vorgegeben und die Teilnehmenden müssen auf Zeit die Objekte im Haushalt suchen)
  + Among Us als Online-Spiel auf dem Smartphone
  + Geheimer Dirigent

Nützliche Online-Tools:

<https://www.menti.com/>

<https://kahoot.com/>

<https://skribbl.io/>