

## „Kotzendes Känguru“ ist auch digital witzig

Die Fachstelle für Kinder- und Jugendpastoral gibt Tipps fürs „Spielen in Corona-Zeiten“ – allein, aber trotzdem in Gesellschaft

Von Nathalie Doleschel

**BAD KREUZNACH.** Spielen geht allein und zu zweit. Am meisten Spaß macht es in Gesellschaft. Nur ist „Gesellschaft“ in Corona-Zeiten zumindest außerhalb der eigenen Kernfamilie eher nicht empfohlen. Was also tun, wenn man sich in den kommenden Wochen höchstens mit einer nicht zum Hausstand gehörenden Person treffen darf? Wenn gar Quarantäne ansteht? Die Fachstelle für Kinder- und Jugendpastoral Bad Kreuznach, früher auch Jugendzentrale genannt, hat sich Gedanken zum „Spielen in Corona-Zeiten“ gemacht. Fazit: Vieles Analoge lässt sich ins Digitale übertragen. Und das kann sehr witzig sein.

„Das kotzende Känguru“ steht in der Ideensammlung der 40 Teilnehmer der Spielschulung weit oben. Wer das Spiel nicht kennt, entdeckt auf Youtube, worum es geht: Pantomime im Team: Mehrere Spieler müssen gemeinsam einen Begriff oder eine kleine Szene darstellen. Mit dieser Anleitung ist das kotzende Känguru schon gar keine so große Herausforderung mehr, aber sehr amüsant. Blitzschnell müssen Idee und Umsetzung koordiniert werden. Eine Teamleistung. „Das ist dann auch wieder ein Gemeinschaftserlebnis, mit Computer und PC-Kamera lässt sich das Spiel auch in weitere Haushalte übertragen und in mehreren Teams jenseits der Fünf-Personengrenze spielen“, erläutert Susanne Mülhausen die Erlebniskomponente.

Spiele erklären Kindern die Welt im Kleinen, und sie sind auch für Erwachsene ein willkommener Ausgleich, wenn andere Vergnügungen wie



Pandemic ist ein Spiel, in dem ein Virus bekämpft werden muss. Spiele haben in Zeiten der Corona-Pandemie an Beliebtheit stark zugenommen.

Foto: Isabel Mittler

Gastronomie, Theater oder Kino ruhen müssen. An die Jugendpastoralstelle wenden sich vor allem Gruppen, die in der Jugendarbeit tätig sind und ihre Gruppenangebote, in denen vor allem Gemeinschaft und Teamgeist gestärkt werden sollen, nicht durchführen können. Pfadfinder zum Beispiel oder Messdiener. Aber auch Jugend- und Familienbeauftragte sowie haupt- und ehrenamtliche Tätige in der Jugendarbeit. „Viele Dinge in der Jugendarbeit sind auf Nähe ausgelegt. Aber das geht gerade nicht. Unsere Schulung sollte Mut machen und den kreativen Austausch fördern“, erklärt Susanne Mülhausen die Idee. Gemeinsam koordinierten die Fachstelle für Kinder- und Jugendpastoral in Kooperation mit dem Dekanat St. Goar und der Kreisjugendförderung Rhein-Hunsrück drei Workshops unter dem Motto

### KONTAKT

Die Veranstalter sind sich einig, dass die Schulung bei Interesse erneut angeboten werden kann. **Interessenten können sich wenden an: Tobias Petry**, telefonisch unter 06742-801 58 15 oder per Mail an [tobias.petry@bistum-trier.de](mailto:tobias.petry@bistum-trier.de) oder an **Susanne Mülhausen**, [susanne.muelhausen@bistum-trier.de](mailto:susanne.muelhausen@bistum-trier.de).

nieren die Fachstelle für Kinder- und Jugendpastoral in Kooperation mit dem Dekanat St. Goar und der Kreisjugendförderung Rhein-Hunsrück drei Workshops unter dem Motto

„So spielst Du mit Abstand am besten.“ Diese Anregung kam von der Kreisverwaltung in Simmern. Wegen der Corona-Infektionsgefahr wurde aus den Präsenz-Workshops eine Zoom-Veranstaltung an drei Abenden. Mit großem Erfolg: „Wir waren zwar digital, aber irgendwie war es so, als würden wir an einem Tisch sitzen“, meldeten Teilnehmer an Susanne Mülhausen zu rück. Die Pädagogin freut das: „Uns war es wichtig, nicht nur Vorträge zu halten, sondern zum Mitmachen, Mitspielen und Reflektieren zu animieren. Wir haben die Spiele einfach durchgespielt“. Ob Jeopardy, Stadt-Land-Fluss, Ich packe meinen Koffer, Brett- und

Denkspiele oder Wimmelbilder – alles lässt sich auch mit Abstand spielen. Schnelles Um-die-Ecke-Denken, technisches Verständnis, oder etwa Sprachkompetenz wie das Alliterationsspiel „Acht alberne Affen“. Oder auch Verrücktes wie die „Nicht-Lachen-Challenge“ oder „Der höchste Turm“. Wichtig sei der beiläufige Lerneffekt: „Aufeinander achten, wahrnehmen, wer gerade spricht, wer stellt die Ergebnisse vor, wie feuern wir jetzt an“, fasst Susanne Mülhausen die „erwünschten Nebeneffekte“ des Spiels an Abstand zusammen.

„Diese Onlinefortbildung bot neue Chancen“, fasst Pastoralreferent Tobias Petry zusammen.

men, der neben Pastoralassistent Tobias Wolff und Susanne Mülhausen die Fortbildung leitete. „So konnten alle Spiele zuhause vor dem Bildschirm ausprobiert werden und die Teilnehmenden erfuhren durch das eigene Tun, dass diese Spielideen auch mit Abstand möglich sind. Zugleich konnten wir so auch deren Onlinevarianten vorstellen und ausprobieren.“ Mit durchweg positiven Erfahrungen: „Mein Aha-Moment war, als ich gemerkt habe, dass trotz Corona noch so viel möglich ist. Ich glaube, wir müssen lernen, einfach größer zu denken als bisher – und losgelöst von alten Strukturen“, meldete eine Teilnehmerin zurück.

### KURZ NOTIERT

#### BBS-Weiterbildung

**BAD KREUZNACH** (red). Für Facharbeiter/-innen mit einer abgeschlossenen technischen Berufsausbildung bietet die BBS TGHS Bad Kreuznach auch im neuen Schuljahr eine kostenfreie, berufliche Weiterbildung zum/zur „Staatlich geprüften Techniker/-in“ mit den Schwerpunkten Maschinenbau, Elektrotechnik oder Bautechnik in Teilzeitform an. Die Anzahl der Schulplätze ist begrenzt, wobei Bewerbungen bis zum 1. März 2021 bevorzugt berücksichtigt werden. Weitere Informationen und Aufnahmeanträge sind unter [www.bbsthgs.de](http://www.bbsthgs.de) und im Schulsekretariat (Telefon 0671-88 777-0 oder [info@bbsthgs.de](mailto:info@bbsthgs.de)) erhältlich.

### HILFE & SERVICE

#### Notfallnummern

**Feuerwehr & Notarzt:** 112  
**Polizei:** 110  
**Giftnotrufzentrale:** 06131-19240  
**Ärztliche Bereitschaftspraxis:** 116117  
**Telefonseelsorge:** 0800-1110111  
**Weißer Ring (Hilfe für Kriminalitätsopfer):** 116006  
**Zahnärztlicher Notdienst:** 0180-5040308 (kostenpflichtig)  
**Fragen zum Coronavirus**  
 Hotline der Kreisverwaltung: Tel. 0671-20 27 81 78 (mo. bis do. 9–16 Uhr, fr. 9–12 Uhr)

#### Apotheken-Notdienst

**Notrufnummer:** 0800-002833  
**Neue Apotheke am Holzmarkt**  
 Bad Kreuznach, Dessauer Str. 1, Tel. 0671-28418 o. 0671-365558  
**Hildegardis-Apotheke**  
 Bingen, Koblenzer Str. 8, Tel. 06721-32863  
**Die Neue Apotheke**  
 Kirn, Marktplatz 5, Tel. 06752-91330

#### Redaktionskontakt

E-Mail: [az-kreuznach@vrm.de](mailto:az-kreuznach@vrm.de)

### REDAKTION BAD KREUZNACH

**Sekretariat:**  
 Katharina Rucker 0671-377-3886  
 Sabine Eichhorst 0671-377-3889  
 Fax: 0671-377-3888  
 E-Mail: [az-kreuznach@vrm.de](mailto:az-kreuznach@vrm.de)

**Redaktion:**  
 Thomas Haag (hg) -3880  
 Helena Sender-Petry (sp) -3892  
 Daniela Elsäßer (els) -3896  
 Isabel Mittler (isa) -3899  
 Robert Neuber (rm) -3891  
 Laura Schöffel (lsw) -3896  
 Stephen Weber (stw) -3881

**Blattmacher:**  
 Rüdiger Lutterbach und Steffen Nagel (verantwortl.), Alexandra Eckhardt, Agata Funke, Gerhard Grunwald, Andreas Hand, Annette Kapp, Volker Schütz, Peter Wilhelm

**Regionale Verkaufsstelle:**  
 Anzeigen: Steffen Schulle 06131-48-47 10

### Allgemeine Zeitung

**BAD KREUZNACHER ANZEIGER**  
 Gymnasialstraße 2, 55543 Bad Kreuznach  
 Amtliches Verköndigungsorgan der Kreisverwaltung Bad Kreuznach und der Stadtverwaltung Bad Kreuznach.

**Herausgeber:** Hans Georg Schrücker  
**Verlag:** VRM GmbH & Co. KG, Erich-Dombrowski-Str. 2, 55127 Mainz, (zugleich auch ladungsfähige Anschrift für alle im Impressum genannten Verantwortlichen), Postfach 3120, 55021 Mainz, Tel. (06131) 48-30; Fax (06131) 48-5658, AG Mainz HRA 0535, pG: VRM Verwaltungs-GmbH.

**Geschäftsführung:** Joachim Liebler (Sprecher), Dr. Jörn W. Röper  
**Chefredaktion:** Lutz Eberhard (Mitglied der Geschäftsleitung), Friedrich Roesingh (redaktionell verantwortlich, Mainz), Stefan Schröder, Alexandra Eisen (Stv.), Dennis Rink (Stv.)  
**Redaktionsleitung:** Thomas Haag, Helena Sender-Petry (Stv.)

**Polistik:** Christian Matz (Ltg. und Reporterchef)  
**Wirtschaft:** Ralf Heidenreich  
**Kultur:** Johanna Dupré  
**Sport:** Tobias Goldbrunner  
**Nachrichten:** Andreas Härtel (Mitglied der Chefredaktion), Michael Klein (Stv.), Ute Siegfried-Henkel, Klaus Thomas Heck

**Berliner Büro:** Kerstin Münstermann, Jan Drebes  
**Chef vom Dienst:** Klaus Kipper  
**Art Director:** Stefan Vieten  
**Leben/Wissen:** Monika Nellessen  
**Bildredaktion:** Sascha Kopp  
**Leitung Content Development:** Julia Lumma  
**Geschäftsleitung Markt:** Michael Emmerich  
**Anzeigen:** Marc Becker (verantwortlich)  
**Lesermarkt:** Angela Harms

**Logistik:** Lars Groth  
**Druck:** VRM Druck GmbH & Co. KG, Alexander-Fleming-Ring 2, 65428 Rüsselsheim.  
 Für unverlangt eingesandte Manuskripte keine Haftung. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung des Verlages.  
 Bei Lieferungsbehinderungen ohne Verschulden des Verlages oder infolge höherer Gewalt besteht kein Anspruch auf Entschädigung.  
 Anzeigenpreise laut Preisliste Nr. 49 ab 1. Januar 2021. Für private Gelegenheitsanzeigen gilt die Preisliste Nr. 19 vom 1. Januar 2021.

Ölbaumgewächs	Marge, Differenz	Innenstadt (engl.)	Schallwort (Windgeräusch)	Nachspeise	enge, tiefe Täler	japanische Währung	Volk an der Wolga	Forstschuttsreisender
Papstname				Krach, Radau machen	eng-lischer Gasthof	echt, rein	türk. Großgrundherr	
feines Baumwollgewebe			Startphase	Meldung	Zeitalter	Temperaturteilung		
Tönung der Gesichtsfarbe		Schlimmes				dumm, einförmig	Initialen des Autors Camus	
				Ladentisch	Abk.: siehe unten		Initialen von Kästner	Kfz-K. Mettmann
Entlohnung	Mönchsrepublik (Griech.)	Großkatze		Gewinnbeteiligung				
Haarsatzstück				Sandloch beim Golf				
Vorgesetzter			Hptst. von New Mexico (Santa ...)	Fremdwortteil: zwei				
Abendstächen			erblitteter Widersacher					

**Auflösung des letzten Rätsels**

```

B G I A
D O G M A F R O S T I G
R E A L V A N I R
S T I L L E T N E U E
L Z A G I R A F F E
E A S E A N G A M
F R O N T S F A E
L S T E I N E R N
O B D A C H V A N I T
R O S E A U M
G A N S R I P U
N A P I K E N
D U E R F T I G
    
```

DP-VRM-1313-0189

## Lebenshilfe mit „Monopoly“

Ludologe Jens Junge nennt das Spielen eine essentielle Erfahrung

Von Nathalie Doleschel

**BAD KREUZNACH/BERLIN.** Prof. Dr. Jens Junge ist Direktor des Berliner Instituts für Ludologie. An der Hochschule für Kommunikation und Design (design akademie berlin) erforscht der Wissenschaftler das Spiel. „Spiele zu spielen ist ein Grundphänomen des Menschen. Diese Tätigkeit gehört zu den natürlichsten Erscheinungsformen unseres Lebens“, sagt Prof. Junge im Gespräch mit dieser Zeitung.

Gerade während der Corona-Pandemie kommt dem Spielen eine neue Bedeutung zu, als Freizeitgestaltung, Familienzusammenführung und Mittel gegen die Langeweile. Besonders gefragt sind im Moment so genannte Exit-Games, Kriminalfälle oder Rätsel, die im Team gelöst werden müssen. Auch Regelspiele wie Karten- und Brettspiele stehen weiterhin hoch im Kurs. Neben den Computer- und Videospiele, die während vieler Jahre als aggressive Ballerspiele wahrgenommen wurden, dieses Image aber längst abgestreift haben.

Moderne Brettspiele, die auch online gespielt werden, seien ein Medium, aktuelle gesellschaftspolitische Entwicklungen zu hinterfragen. Dabei könnte man annehmen, dass die Generation Z, also Jugendliche, die im digitalen Zeitalter aufwachsen und quasi mit dem Handy in der Hosentasche geboren werden, das Spielen klassischer Brett- und Familienspiele wie „Monopoly“, „Die Siedler von Catan“ oder auch „Die Quacksalber von Quedlin-



Prof. Dr. Jens Junge leitet das Institut für Ludologie an der Hochschule für Kommunikation in Berlin. Foto: Justus Junge

burg“ gar nicht interessiert, weil vieles digital, in Youtube und auf Plattformen wie Tik Tok und Instagram passiert. Junge legt gegen die Annahme, Spielen sei bei der jungen Generation „out“, nicht nur aus wissenschaftlicher Sicht ein Veto ein: „Jährlich gibt es 1400 Neuerscheinungen“, nennt der Wissenschaftler eine Zahl, die zeigt, wie wertvoll das Spielen auch wirtschaftlich ist. Es komme auf das Durchschnittsalter der Spieler an. Und auf den Bezug zur Lebenswirklichkeit der Spieler. „Spiel ist einerseits ein Heraustreten aus der Wirklichkeit, andererseits bereitet es uns aufs Leben vor.“ Ausgerechnet „Pandemic Legacy“,

### ZUR PERSON

Prof. Dr. Jens Junge (56) ist seit 1984 in der Spielebranche als Unternehmer und Dozent aktiv. Ab 2004 entwickelte er erste Apps für mobile Endgeräte.

ein Brettspiel, das den Ausbruch eines tödlichen Virus simuliert und seine Mitspieler zwingt, in verschiedenen Rollen mit- und gegeneinander zu arbeiten, war zum Spiel des Jahres 2016 nominiert und erhielt 2018 einen Sonderpreis.

„Seine Spielkompetenz baut man in gewissen Altersabschnitten auf“, erläutert Junge. Dazu gehöre durchaus auch das Spiel am Computer. Junge plädiert deshalb dafür, nicht das Spiel an sich, sondern die Mediennutzungszeit zu kontrollieren. Natürlich unter Beachtung von Jugendschutz und Alter des Spielers. Diese Spielerfahrung sei nötig, um auch im Alltag gewisse Kompetenzen zu entwickeln. Spiel-Kontakte, die etwa digital auf internationaler Ebene geführt werden, ergäben die Notwendigkeit Englisch-Kenntnisse zu vertiefen.

Gleiches gelte für Mathematik, Physik, logisches Denken und Philosophie. Könnten wir also mehr lernen, indem wir mehr spielen? „Da missioniere ich seit Jahrzehnten“, sagt der Forscher mit einem Seufzer. „Es wäre traumhaft, wenn es mehr erklärende Spiele-Apps gäbe“, sagt Junge. Er wünscht sich einen Veränderungsprozess gerade bei den öffentlich-rechtlichen Sendern, die einen staatlichen Auftrag haben. Weg vom „Rentnerfernsehen“, hin zu mehr spannenden, multimedialen Lerninhalten, die auch Jugendlichen Spaß machen. Gleiches gelte für Museen: „Sie müssen multimedialer werden, um weiter zu bestehen.“

