

# impuls.



Neues aus und in der Jugendarbeit | Evangelisches Jugendreferat Köln und Region



## SPIELRAUM

Warum Spielen mehr ist als Zeitvertreib

## Opferschutzportal der Landesregierung NRW

Die Landesregierung in Nordrhein-Westfalen betreibt ein Internetportal zum Opferschutz. Dort lassen sich neben Notfallnummern auch speziell für Kinder und Jugendliche unterschiedliche Beratungsangebote, differenziert nach Themen und Zielgruppen, finden.

<https://www.opferschutzportal.nrw>

## Junoma-bundesweite Jugendberatung

Das Online-Beratungsangebot der JugendNotmail steht Kindern und Jugendlichen 24/7 als kostenloses, niedrigschwelliges und datensicheres Online-Beratungsangebot des BMFSFJ zur Verfügung:

<https://jugendnotmail.de/>

## #UndDu

HILFE FÜR JUGENDLICHE GEGEN MISSBRAUCH DURCH PEERS

Der Kinderschutz-Verein Innocence in Danger e.V. hat das erste Online-Portal und eine App für Fachkräfte entwickelt. Die App und das Online-Portal klären Jugendliche, Eltern und Profis umfassend über das Thema 'sexualisierter Gewalt durch Jugendliche an Jugendlichen auf' und bieten Hilfe an.

[https://unddu-portal.de/de/Fachkraefte/Unddu\\_Fachkraefte\\_App](https://unddu-portal.de/de/Fachkraefte/Unddu_Fachkraefte_App)

## Notfallnummer "Gewalt gegen Frauen"

Unter der kostenlosen Telefonnummer **0800 116 016** beraten und informieren die Mitarbeiter:innen des Hilfetelefons "Gewalt gegen Frauen" in 18 Sprachen zu allen Formen von Gewalt gegen Frauen.

## Notfallnummer "Schwangere in Not"

Das kostenlose, barrierefreie und 24 Stunden unter der Nummer **0800 40 40 020** erreichbare Hilfetelefon "Schwangere in Not" ist eine erste Anlaufstelle für Frauen, die über qualifizierte BeraterInnen Hilfe in den örtlichen Schwangerschaftsberatungsstellen finden. Es bietet auch eine fremdsprachige Beratung an.

## Wir bringen Dich sicher nach Hause!

Das **HEIMWEGTELEFON** ist ein Service bei dem du nachts anrufen kannst, wenn du dich auf dem Heimweg unwohl fühlst. Du wirst dann von einem\* einer Ehrenamtlichen am Telefon bis nach Hause begleitet.

**030 12074182\*** (deutschlandweit)

**Sonntag – Donnerstag: 21 – 24 Uhr,  
Freitag & Samstag 21 – 03 Uhr**

\*Es gelten die Telefongebühren deines Mobilfunkanbieters für einen Anruf in das deutsche Festnetz.

## Nummer gegen Kummer

Die "Nummer gegen Kummer" bietet Telefonberatung für Kinder, Jugendliche und Eltern. Das Kinder- und Jugendtelefon ist unter der Rufnummer **116 111** zu erreichen – von Montag bis Samstag jeweils von 14 bis 20 Uhr.

Das **Elterntelefon** richtet sich an Mütter und Väter, die sich unkompliziert und anonym konkrete Ratschläge holen möchten. In ganz Deutschland sind BeraterInnen unter der kostenlosen Rufnummer **0800 111 0550** montags bis freitags von 9 bis 11 Uhr und dienstags und donnerstags von 17 bis 19 Uhr erreichbar.

## Notfalltelefon "Sexueller Missbrauch"

Unter der Nummer **0800 22 55 530** ist das Hilfetelefon "Sexueller Missbrauch" montags, mittwochs und freitags von 9 bis 14 Uhr sowie dienstags und donnerstags von 15 bis 20 Uhr bundesweit, kostenfrei und anonym erreichbar. Unter [www.save-me-online.de](http://www.save-me-online.de) ist das Online-Beratungsangebot für Jugendliche des Hilfetelefons erreichbar.

## Hilfe-Portal Sexueller Missbrauch

Hier finden Betroffene, Angehörige und Fachkräfte einen schnellen Zugang zu Hilfe und Beratung. Auch Menschen, die sich Sorgen um ein Kind machen oder Fragen zum Thema haben, erhalten hier Unterstützung:

[www.hilfe-portal-missbrauch.de](http://www.hilfe-portal-missbrauch.de)

## EKD-Notruf für Opfer von sexualisierter Gewalt

Die Zentrale Anlaufstelle .help ist bundesweit kostenlos und anonym erreichbar unter der Rufnummer **0800 5040 112** und per E-Mail an [zentrale@anlaufstelle.help](mailto:zentrale@anlaufstelle.help), sowie unter der Internetadresse [www.anlaufstelle.help](http://www.anlaufstelle.help). Terminvereinbarungen für telefonische Beratungen sind möglich montags von 16.30 bis 18.00 Uhr sowie Dienstag bis Donnerstag von 10.00 bis 12.00 Uhr.

# Hilfe in der Krise

## INHALT

### Anregendes

- 4 Was beim Spielen im Kopf passiert
- 6 Eine kurze Geschichte des Spiels
- 8 Gott verzockt sich nicht
- 10 Spielen im digitalen Zeitalter
- 12 Rollenspiele Pen-&-Paper /Larp
- 14 Kirche auf der Gamescom
- 16 Die Bedeutung von Spielen in der Schulungsarbeit
- 18 Gruppenphasen nach Tuckman
- 20 METALOG
- 22 Sammelkartenspiele
- 24 Sport und Wettkampf in der Jugendarbeit
- 26 Spiel 2026 in Essen  
LEGO in der Jugendarbeit
- 28 Pfarrer, Blogger, Spieler  
Oliver Kießig über Brettspiele und Begegnung
- 30 Hüpfburg, Menschenkicker, Kletterturm  
Spielgeräte zum Ausleihen

### Kurz notiert

- 32 QueeResilience  
Workshopmaterial für die Jugendarbeit  
Du + Wir = Eins  
Aktionsbündnis gegen Einsamkeit
- 33 Kirchlicher KI-Führerschein  
Studie DiRK 2026  
Atlas der Zivilgesellschaft 2025  
Ateliers des Glaubens
- 34 Kommunale Jugendpolitik – Netzwerktagung  
Fachtag Freizeiten  
Youthtopia 2026  
Demokratie-Tagung in Köln

### Förderungen

- 35 Laut.Vor.Ort Mikroprojektförderung NRW  
Jugend hilft Fonds  
Förderdatenbanken  
Miteinander für mehr Respekt und Vielfalt  
Gegenwind-Förderfonds

### Medien und Material

- 36 Interessante Bücher
- 37 Filmempfehlungen

### kurz notiert

- 38 Kinder-, Jugend- und Eingliederungshilfe  
unter Druck

## SPIELEN. ERNSTHAFT?

Als Kinder haben wir stundenlang gespielt, ohne uns zu fragen, wozu das eigentlich gut sein soll. Wir haben Buden gebaut, Monopoly über Tage hinweg gespielt, sind um die Wette gerannt – einfach, weil es das Normalste der Welt war. Irgendwann im Erwachsenwerden verschiebt sich das. Spielen wird zur Kategorie, die man rechtfertigen muss: Ist das jetzt Zeitverschwendung oder „pädagogisch wertvoll“? Passt das zur Konfi-Freizeit oder ist das nur Beschäftigungstherapie zwischen den „eigentlichen“ Programmpunkten?

Spielen ist nicht die Pause vom eigentlichen Leben – es ist eines der ursprünglichsten Dinge, wie Menschen sich die Welt aneignen, miteinander in Beziehung treten und Neues ausprobieren, ohne dass es gleich „zählt“. Genau deshalb ist Spielen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen auch so wichtig. Es schafft Räume, in denen ausprobiert werden darf, was im echten Leben riskanter wäre: Führung übernehmen, verlieren, Regeln aushandeln, Nähe zulassen, über sich hinauswachsen.

In diesem Heft geht es kreuz und quer durchs Spielen: Rollenspiele, Fußball und Wettkampf, Metalog-Spiele, Sammelkarten als kleine Wirtschaftssysteme auf dem Pausenhof,... Wir gehen der Sache auf den Grund, was beim Spielen eigentlich in unseren Köpfen passiert – und wagen die steile These: Gott verzockt sich nicht, auch wenn wir Menschen dabei ganz schön viel riskieren.

Viel Spaß beim Lesen – und der ausdrückliche Hinweis, beim nächsten Spiel auf der Freizeit einfach mitzuspielen.

Euer Team des  
Evangelischen Jugendreferats Köln und Region

# Was passiert eigentlich beim Spielen?

Wer schon einmal eine Gruppe Jugendlicher bei einem guten Spiel beobachtet hat, kennt die Situation: Eben noch stehen alle etwas verloren im Raum, fünf Minuten später wird gelacht, miteinander geredet und gemeinsam eine Aufgabe gelöst. Was von außen oft nach einer einfachen Auflockerung aussieht, ist aus Sicht der Gehirnforschung und Entwicklungspsychologie ein erstaunlich komplexer Prozess.

Spielen gehört zu den wichtigsten Lernformen des Menschen. Dabei geht es nicht nur darum, Fähigkeiten zu trainieren oder Wissen zu erwerben. Spielen hilft uns, Beziehungen aufzubauen, Vertrauen zu entwickeln und unseren Platz in einer Gruppe zu finden. Gerade deshalb haben Spiele seit jeher einen festen Platz in der Kinder- und Jugendarbeit – beim Kennenlernen, zwischendurch zur Aktivierung, bei Freizeiten oder als gemeinsamer Abschluss einer Veranstaltung.

Neurowissenschaftliche Studien zeigen, dass beim Spielen zahlreiche Bereiche des Gehirns gleichzeitig aktiv werden. Besonders wichtig ist dabei das sogenannte Belohnungssystem. Wenn wir spielen und dabei Freude erleben oder gemeinsam etwas schaffen, schüttet das Gehirn Dopamin aus. Dieser Botenstoff steigert Motivation und Aufmerksamkeit und sorgt dafür, dass Erlebnisse besser erinnert werden<sup>1</sup>.

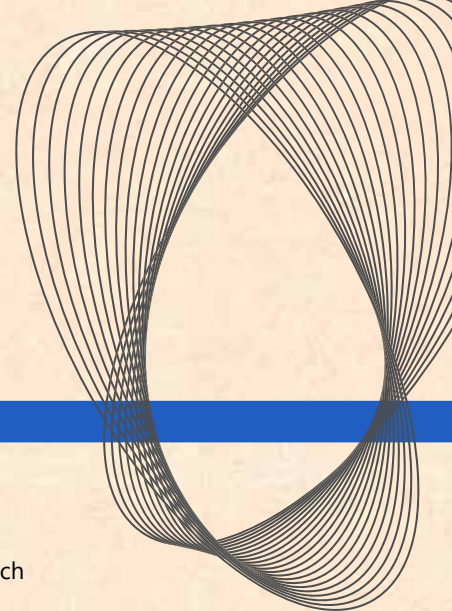
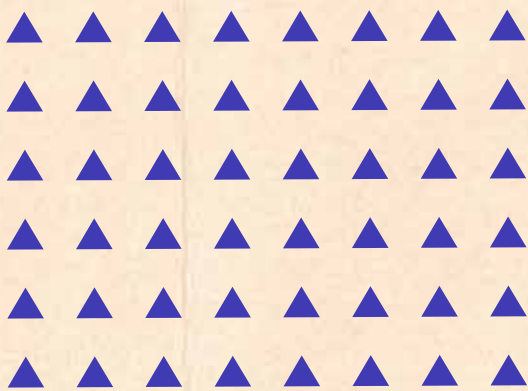
Der Neurowissenschaftler Jaak Panksepp geht sogar noch weiter. Er beschreibt Spielen als ein eigenes emotionales Grundprogramm des Gehirns. Das sogenannte „PLAY-System“ hilft dabei, soziale Fähigkeiten zu entwickeln und emotionale Erfahrungen zu verarbeiten.<sup>1</sup>

Das erklärt, warum Spiele in Gruppen oft mehr bewirken als bloße Unterhaltung. Ein Kennenlernspiel am Beginn einer Freizeit sorgt nicht nur dafür, dass Namen gelernt werden. Jugendliche erleben erste positive Kontakte, entdecken Gemeinsamkeiten und bauen Unsicherheiten ab. Das Gehirn registriert: „Hier bin ich willkommen.“ Vertrauen entsteht.

Auch Kooperationsspiele erfüllen wichtige Funktionen. Wenn eine Gruppe gemeinsam eine Herausforderung bewältigt, müssen die Beteiligten zuhören, sich abstimmen und manchmal eigene Interessen zurückstellen. Dabei werden Fähigkeiten trainiert, die Entwicklungspsychologen als soziale und emotionale Kompetenzen bezeichnen. Jugendliche lernen, Verantwortung zu übernehmen, Konflikte auszuhalten und gemeinsam Lösungen zu finden.

<sup>1</sup> Panksepp, J. (2007): *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. Oxford: Oxford University Press.





Gleichzeitig werden sogenannte exekutive Funktionen gefördert. Dahinter verbergen sich Fähigkeiten wie Impulskontrolle, Konzentration und flexibles Denken. Immer dann, wenn Spielregeln eingehalten, Strategien verändert oder neue Lösungen gefunden werden müssen, wird der präfrontale Cortex gefordert – ein Bereich des Gehirns, der sich noch bis ins junge Erwachsenenalter entwickelt.<sup>2</sup>

Die Entwicklungspsychologie betrachtet Spielen deshalb als einen geschützten Lernraum. Kinder und Jugendliche können Dinge ausprobieren, ohne dass Fehler sofort schwerwiegende Folgen haben. Sie schlüpfen in neue Rollen, testen Grenzen aus und sammeln Erfahrungen. Der russische Psychologe Lew Wygotski beschrieb das Spiel deshalb als einen Raum, in dem junge Menschen Fähigkeiten entwickeln können, die sie alleine noch gar nicht vollständig beherrschen<sup>3</sup>

Gerade in der Jugendarbeit wird diese besondere Qualität des Spiels sichtbar. Ob Chaosspiel auf einer Freizeit, Team-Challenge im Konfi-Unterricht oder ein kurzes Warm-Up vor einer Sitzung: Spiele schaffen Begegnungen. Sie bringen Menschen miteinander ins Gespräch, helfen beim Ankommen und stärken das Gemeinschaftsgefühl.

Selbst Abschlussspiele haben dabei eine wichtige Funktion. Sie markieren das Ende einer gemeinsamen Erfahrung, schaffen Raum für Erinnerungen und ermöglichen einen bewussten Abschied. Was zunächst wie ein lockerer Ausklang wirkt, unterstützt tatsächlich Gruppenprozesse und stärkt das Gefühl von Zugehörigkeit.

Spiele sind deshalb weit mehr als Programmpunkte zwischen den „eigentlichen“ Inhalten.

<sup>2</sup> Center on the Developing Child at Harvard University (2011): *Building the Brain's "Air Traffic Control" System: How Early Experiences Shape the Development of Executive Function*. Verfügbar unter: <https://developingchild.harvard.edu/resources/building-the-brains-air-traffic-control-system-how-early-experiences-shape-the-development-of-executive-function/> (Abruf: 15.06.2026).

<sup>3</sup> Vygotsky, 1978; <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>, Abruf: 15.06.2026

Sie schaffen die Voraussetzungen dafür, dass Gemeinschaft entstehen kann. Neurobiologisch fördern sie Lernen und Motivation. Entwicklungspsychologisch eröffnen sie Räume für Wachstum und Beziehung. Und pädagogisch sind sie oft der Schlüssel dafür, dass aus einer Gruppe von Einzelnen eine Gemeinschaft wird.

Für die evangelische Kinder- und Jugendarbeit steckt darin noch eine weitere interessante Perspektive. Spielen schafft Räume, in denen Menschen zunächst nichts leisten müssen. Für einen Moment zählen weder Schulnoten noch berufliche Erfolge oder gesellschaftliche Erwartungen. Stattdessen dürfen Kinder und Jugendliche ausprobieren, scheitern, lachen und neu anfangen. Im Spiel erfahren sie etwas von Freiheit.

Diese Erfahrung ist auch theologisch bemerkenswert. Der Theologe Jürgen Moltmann beschreibt das Spiel als einen Gegenentwurf zu einer Welt, die Menschen vor allem nach ihrer Leistung bewertet (Moltmann, 1971). Wo gespielt wird, entsteht ein Freiraum, in dem Gemeinschaft nicht verdient werden muss, sondern einfach geschieht. Vielleicht liegt darin eine besondere Nähe zum christlichen Verständnis von Gnade: Menschen dürfen sein, bevor sie etwas leisten müssen.

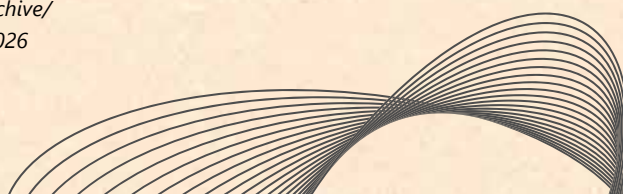
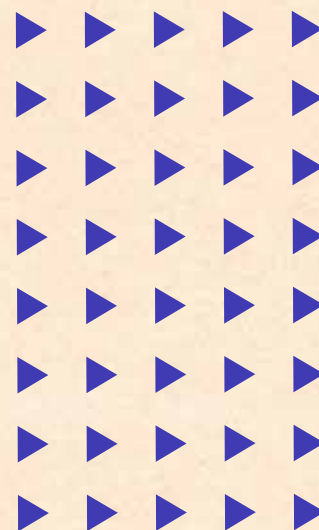
In einer Zeit, in der viele Jugendliche unter Leistungsdruck, Verdichtung und ständiger Selbstoptimierung stehen, sind solche Erfahrungen wichtiger denn je. Spiele sind deshalb nicht bloß ein pädagogisches Werkzeug oder ein unterhaltsames Element im Programm. Sie eröffnen Räume für Begegnung, Entwicklung und Gemeinschaft. Wer spielt, lernt. Wer gemeinsam spielt, wächst zusammen. Und manchmal entsteht gerade dort, zwischen Chaosspiel, Geländespiel und Abschlussrunde, etwas von dem, was Kinder- und Jugendarbeit im Kern ausmacht: die Erfahrung, Teil einer Gemeinschaft zu sein.

Daniel Drewes

#### Literatur

Moltmann, J. (1971): *Theologie der Hoffnung*. München: Kaiser Verlag.

Piaget, J. (1962): *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.





# Spielen ist so alt wie die Menschheit – und so neu wie das letzte Update.

## **Homo ludens: Der spielende Mensch**

Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga prägte 1938 den Begriff „Homo ludens“ – der spielende Mensch.

Seine These:

*Spielen ist keine Ableitung von Kultur, sondern ihre Voraussetzung. Recht, Kunst, Wissenschaft, sogar Religion – all das, so Huizinga, trägt spielerische Grundstrukturen in sich: Regeln, die freiwillig anerkannt werden, ein abgegrenzter Raum und eine abgegrenzte Zeit, in der andere Gesetze gelten als im Alltag. ([www.ludologie.de/spielalsursprungsort-vonkultur](http://www.ludologie.de/spielalsursprungsort-vonkultur))*

### **Was macht ein Spiel zum Spiel?**

Nach Huizinga hat jedes Spiel vier Merkmale:

**Freiwilligkeit** – niemand kann zum Spielen gezwungen werden, sonst ist es kein Spiel mehr.

**Ein eigener Raum und eine eigene Zeit** – der „Zauberkreis“, in dem andere Regeln gelten.

**Ungewissheit** – der Ausgang steht nicht von vornherein fest.

**Zweckfreiheit** – das Spiel ist Selbstzweck, nicht Mittel für etwas anderes.

Sobald ein „Spiel“ nur noch der Belehrung dient und nichts anderes mehr sein darf, verliert es genau die Eigenschaft, die es wirksam macht.

Ein Würfel aus gebranntem Ton, gefunden in einer 5.000 Jahre alten Ausgrabungsstätte im heutigen Iran. Ein Brettspiel namens Senet, mit dem sich schon die alten Ägypter die Zeit vertrieben – und das ihnen so wichtig war, dass sie es ihren Pharaonen mit ins Grab gaben. Kinderfiguren aus Ton, gefunden in römischen Kinderzimmern. Spielen ist so alt wie die Menschheit selbst – vielleicht sogar älter.

## **Antike und Mittelalter: Spiel, Ritual und Macht**

Die Griechen richteten mit den Olympischen Spielen ab 776 v. Chr. einen religiös-kulturellen Großevent aus, bei dem selbst Kriege pausierten. Im mesoamerikanischen Kulturraum spielte man Ballspiele, die zugleich kultische Handlung waren – Sieg und Niederlage konnten über Leben und Tod entscheiden. Im mittelalterlichen Europa waren Schach, Würfel- und Kartenspiele bei Adel und Klerus verbreitet, während einfache Leute mit selbstgebasteten Kreisel, Bällen und Reifen spielten. Kirche und Obrigkeit standen dem Spiel dabei oft ambivalent gegenüber: Glücksspiel wurde zeitweise verboten, Tanz und Fastnachtsspiele geduldet oder bekämpft – Spielen war nie nur unschuldiger Zeitvertreib, sondern immer auch Aushandlung von Macht, Moral und Zugehörigkeit.

## **Die Neuzeit: Vom Volksspiel zum Gesellschaftsspiel**

Mit der Industrialisierung und dem Aufkommen einer bürgerlichen Mittelschicht im 18. und 19. Jahrhundert verändert sich Spielen grundlegend. Es entstehen die ersten industriell gefertigten Gesellschaftsspiele, gedacht für den Salon oder das Wohnzimmer. Gleichzeitig entdeckt die Pädagogik das Spiel als Erziehungsinstrument: Friedrich Fröbel entwickelt in den 1830er-Jahren die „Spielgaben“ für seine Kindergärten – geometrische Bauklötze, mit denen Kinder spielerisch lernen sollen. Spiel wird zunehmend zweckgebunden gedacht: Es soll etwas bewirken, fördern, erziehen.



## Das 20. Jahrhundert: Freizeit wird zur eigenen Kategorie

Erst mit geregelter Arbeitszeit, Wochenende und Jugendbewegung entsteht im 20. Jahrhundert überhaupt die Vorstellung von „Freizeit“ als eigenem Lebensbereich – und mit ihr ein regelrechter Boom an Spielformen. Vereinssport, allen voran Fußball, wird zur Massenbewegung. Brett- und Kartenspiele erleben in den 1970er- und 80er-Jahren einen Aufschwung. Und mit „Dungeons & Dragons“ entsteht 1974 ein völlig neues Genre: das Pen-&-Paper-Rollenspiel, bei dem die Spielenden selbst Geschichten erzählen, statt vorgefertigte Regeln nur abzuarbeiten.

## Die Digitalisierung: Spielen wird zum Milliardenmarkt

Kein Bereich hat die Spielkultur der letzten fünfzig Jahre so verändert wie die Digitalisierung. Von den ersten Videospielautomaten in Spielhallen über Heimkonsolen und PC-Spiele bis zum Smartphone in jeder Hosentasche: Videospiele sind heute weltweit umsatzstärker als die Film- und Musikindustrie zusammen. Aus einer Nischenbeschäftigung ist eine der prägendsten Kulturtechniken junger Generationen geworden. Gaming ist längst nicht mehr nur Konsum, sondern eigene Kultur mit eigenen Stars, eigener Sprache und eigenen sozialen Räumen: Wer heute mit Freund:innen „zockt“, tut das oft über Kontinente hinweg, im Sprachchat, live vor Zuschauer:innen auf Streaming-Plattformen.

## Spielen heute: Überall und für alle Zwecke

Der vielleicht größte Wandel der letzten Jahre ist, dass Spielen sich von einer klar abgegrenzten Tätigkeit zu einem Prinzip entwickelt hat, das in immer mehr Lebensbereiche hineinreicht. Fitness-Apps verteilen Punkte und Abzeichen. Lern-Apps verwenden Vokabeltraining in Level-Systeme. Unternehmen „gamifizieren“ Mitarbeiterschulungen. Diese Entwicklung nutzt spielerische Elemente außerhalb des eigentlichen Spiels und zeigt, wie tief das Bedürfnis nach Herausforderung, Fortschritt und Belohnung in uns Menschen verankert ist. Gleichzeitig wächst die Kritik: Wenn alles spielerisch verpackt wird, verliert das Spiel womöglich genau das, was Huizinga als Kern beschrieben hat – seine Zweckfreiheit und Freiwilligkeit.

Vielleicht ist das die zeitloseste Erkenntnis der Spielgeschichte: Menschen haben immer gespielt, weil sie es mussten – nicht aus Zwang, sondern weil im Spiel etwas zutiefst Menschliches zum Ausdruck kommt. Das war vor 5.000 Jahren am ägyptischen Senet-Brett nicht anders als heute am Konsolencontroller oder auf dem Bolzplatz hinter dem Gemeindehaus.

*Claudia Klein-Adorf*

## Meilensteine der Spielgeschichte

*~3000 v. Chr.*

Senet, eines der ältesten belegten Brettspiele, wird in Ägypten gespielt

*776 v. Chr.*

Erste Olympische Spiele in Griechenland

*~600 n. Chr.*

Schach entsteht vermutlich in Indien (Chaturanga) und verbreitet sich über Persien nach Europa

*1800er*

Fröbels „Spielgaben“ begründen das pädagogische Spielzeug

*1904*

„The Landlord's Game“ entsteht – Vorläufer von Monopoly

*1974*

„Dungeons & Dragons“ erscheint und begründet das moderne Rollenspiel

*1972*

„Pong“ gilt als eines der ersten kommerziellen Videospiele

*1989*

Der Game Boy bringt Videospiele in die Hosentasche

*1995–2000er*

Sammelkartenspiele wie Magic: The Gathering und Pokémon erobern Schulhöfe weltweit

*2007*

Das iPhone macht das Smartphone zur universellen Spielekonsole

*2010er*

Free-to-play-Games, Streaming (Twitch) und E-Sport professionalisieren digitales Spielen

*2020er*

Gamification hält Einzug in Schule und Fitness-Apps; Virtual und Augmented Reality öffnen neue Spielräume



# GOTT VERZOCKT SICH NICHT



Spielt Gott eigentlich auch, wenn sie mal Zeit hat und ein bisschen Spaß braucht? Das klingt ein bisschen komisch. Gott wird sicher kein Wettspiel spielen, und sicher auch nicht zocken um das Leben seiner Menschen, aber vielleicht einfach mal so spielen – ein wirkliches echtes Spiel für Herz und Seele, zur Entspannung oder einfach um des Spielens willen. Kommt das vor bei Gott?

---

Liebe Zocker, E-Sportlerinnen, Hardcore-Gamer und Ego-Shooter: Biblisch gesehen habt ihr ein Problem, denn das hebräische Wort für Spielen „satak“ kann spielen, aber auch tanzen bedeuten. Das Spiel, das die Bibel meint, hat also in jedem Fall etwas mit Bewegung zu tun. Sorry, Couch-Potatoes, im Sessel sitzen läuft beim Spielen nicht! Move your... na, Ihr wisst schon.

---

Eine schöne Stelle, an der man sehen kann, dass Spielen und Bewegen/Tanzen ganz eng verwandt sind, ist **Sprüche 8, 30-31**. Da sagt die Weisheit Gottes (Gute Nachricht Bibel):

*Ich war als Kind an seiner Seite, ich freute mich an jedem Tag und spielte unter seinen Augen. Ich spielte auf dem weiten Rund der Erde und hatte meine Freude an den Menschen.*

Statt spielen könnte man auch tanzen sagen. Spielen in der Bibel ist dynamisch und körperlich, bewegt nicht nur Seele und Geist, sondern auch Arme und Beine. Spiel ist Aktion. Das Spiel in der Bibel bedeutet aber auch Selbstvergeessenheit und Ausgelassenheit, da wird nichts berechnet, da muss niemand vorsichtig und ängstlich sein, da wird einfach drauflos gespielt,

weil es Spaß macht und das Herz leicht macht. Wenn Gottes Welt anbricht, wird gespielt (Gute Nachricht Bibel):

---

Und auf den Straßen wird es von spielenden Kindern, Jungen und Mädchen, wimmeln. (Sacharja 8,5).

---

Der Säugling spielt beim Schlupfloch der Schlange, das Kleinkind steckt die Hand in die Höhle der Otter. (Jesaja 11,8)

---

Hier ahnen wir sogar, wie und was so selbstvergessen gespielt wird. Es scheint ein Murnelspiel zu sein, in dem man eine Murnel, einen Stein oder auch eine Bohne in eine Vertiefung spielen muss. Volle Konzentration! Niemand muss an die Giftschlange denken, die sich vielleicht im Zielloch versteckt hat. Sie wird nicht zubeißen und das Spiel nicht stören oder gar beenden. Nochmal: Wenn Gottes Welt anbricht, wird gespielt.

Spielt Gott selbst auch so aktiv und intensiv wie die Weisheit auf dem Erdenrund, die Schulkinder auf der Straße und die Kita-Kinder beim Lochspiel?

Es gibt tatsächlich eine Stelle in der Bibel, in der Gott als spielend beschrieben wird. Das hebräische Wort für Spielen ist aber ein anderes, das auch etwas anderes bedeuten dürfte (LutherBibel):

---

Da ist der Leviatan, den du gemacht hast, damit zu spielen. (Psalm 104, 24)

---

Der Leviatan ist ein Drache aus den Göttergeschichten des Alten Orients. Er lebt im Wasser unter der Erdscheibe und versucht immer wieder, die geschaffene und geordnete Welt zu erschüttern und durcheinander zu bringen. Wer sich den Leviatan vorstellen will, muss nur an eins der Monster aus Ice Age 1 denken, die den Scrat fressen wollen. Die stellen den Leviatan sehr treffend dar. Er ist ein Chaosdrache (das wäre übrigens eine tolle Idee für ein Computerspiel!). Er versucht, in der Ordnung des Schöpfergottes Chaos und Durcheinander anzurichten.

Aber Gott spielt mit dem Leviatan wie ein Frauchen mit ihrem Hund und wirft das Stöckchen. Hier wird kein freies Spiel beschrieben, sondern eine spielt mit dem anderen. Die eine spielt, der andere spielt mit. Eine wirft, der andere holt und bringt zurück. Das ist Gottes Spiel.

Es gibt das Chaos, und das Chaos mischt in unserem Leben kräftig mit und bringt vieles durcheinander, so dass deine Ordnung und dein Lebensplan ins Wanken kommen. Das ist kein Spaß, schon gar kein Spiel. Du kommst nicht nur ins Nachdenken, du bekommst vielleicht sogar Angst: Warum passiert das? Warum passiert das mir? Warum jetzt? Warum klappt das nicht, was du dir überlegt hast? Tausend Fragen, tausend Sorgen – der Chaosdrache aus der biblischen Geschichte schwimmt um die Säulen deiner Welt herum, und deine Welt erbebt. Was aber wäre, wenn das Chaos gar nicht so mächtig ist, wie es scheint? Was wäre, wenn der Chaosdrache den großen Max macht, eigentlich aber nur ein Mäxchen ist. Stell dir vor, das Bild aus dem Psalm wäre wahr:

Es gibt den Chaosdrachen, und der bellt und springt herum und macht Krach und viel Wind. Am Ende aber kann er kein ewiges Chaos anrichten. Gott nimmt ihn an die Leine, geht mit ihm die kleine Runde um den Erdkreis, spielt mit ihm Hol-das-Stöckchen, bis der Chaosdrache müde wird und einschläft. Unser Gott spielt mit dem Chaosdrachen, weil sie ihn beherrschen kann. Gott zockt nicht, Gott verzockt sich nicht. Das Chaos ist kein Kinderspiel. Das Chaos hat nicht das letzte Wort, deine Welt kommt ins Schwanzen, aber sie geht nicht unter. Gott nimmt den Spielverderber aus deinem Spiel. Nein, Gott spielt nicht selbstvergessen wie du und ich und um des Spieles Willen. Diese einzige Stelle, an der Gott spielend beschrieben wird, sieht Gott als so etwas wie eine Zielspielerin. Es geht um zu viel, als dass Gott hier drauflos spielen würde, ohne zu wissen, ob sie gewinnen wird. Deshalb auch ein anderes Wort für spielen. Gott spielt nur mit dem Leviatan, weil von vornherein klar ist, wie es ausgehen wird.

*S. Jansen-Haß*



# SPIELEN IM DIGITALEN ZEITALTER

Zwischen Headset und Spielplan: Was digitales Spielen mit Jugendlichen macht – und was das für die Jugendarbeit bedeutet

Stellen wir uns kurz vor, wir könnten in eine typische Jugendgruppe hineinschauen, bevor sie sich trifft. Einer hat auf dem Weg noch schnell eine Runde Fortnite gespielt. Zwei andere haben sich abends zuvor beim gemeinsamen Minecraft-Bauen verabredet – online, jeder von zuhause aus. Eine dritte hat ein Pokémon-Kartenspiel dabei, das sie sich beim letzten Tausch ergattert hat. Bevor es losgeht, werden auf dem Handy noch schnell Spielergebnisse verglichen.

Digitales Spielen ist längst kein Randphänomen mehr. Es ist Alltag, Lebenswelt und soziale Praxis – mitten in den Gruppen, mit denen wir arbeiten.

## Die Zahlen sprechen für sich:

83 Prozent der Jungen spielen laut JIM-Studie 2025 täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele – bei Mädchen sind es immerhin 58 Prozent. Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 17 Jahren verbringen laut DAK-Mediensucht-Studie 2024 an Wochentagen durchschnittlich fast zwei Stunden täglich mit Gaming, am Wochenende sogar fast drei Stunden. Eine Realität, die wir in der Jugendarbeit weder ignorieren noch ver-teufeln sollten. Wer digitales Spielen pauschal als Problem betrachtet, versteht die Lebenswelt junger Menschen nicht – und verliert damit den Zugang zu ihnen.

## Das Soziale am digitalen Spiel

Der hartnäckigste Mythos ist der des einsamen Zocker-Kids, das sich im Kinderzimmer verschanzte. Die Realität ist oft das genaue Gegenteil. Viele digitale Spiele beziehen einen großen Teil ihrer Attraktivität aus sozialen Aspekten: Kommunikation, Kooperation, der Aufbau von Spielgemeinschaften wie Clans oder Gilden. Wer heute online spielt, kommuniziert, plant,

verhandelt, tröstet und feiert – mit Freunden, manchmal mit Fremden aus aller Welt.

Dazu kommt ein hohes Identifikationspotenzial: In virtuellen Welten können Jugendliche sich ausprobieren, Rollen erproben und Handlungen reflektieren. Das ist keine Flucht aus der Realität – das ist Entwicklungsarbeit in einem anderen Rahmen. Wie wichtig diese Vernetzungsmöglichkeiten sein können, zeigte sich spätestens in der Coronapandemie: Digitale Spiele ermöglichten es, sich trotz Kontaktbeschränkungen als Teil einer Gemeinschaft zu fühlen.

## Wo es schwierig wird

Etwa 3,4 Prozent der 10- bis 17-Jährigen zeigen laut DAK-Studie 2024 eine pathologische Spielnutzung. Das ist eine kleine, aber ernst zu nehmende Gruppe – und Hauptberufliche in der Jugendarbeit begegnen ihr. Die Grenze zwischen problematischem und unbedenklichem Spielen ist nicht immer leicht zu ziehen. Ein Warnsignal ist, wenn Spielen als Flucht vor realen Problemen dient, wenn Schule, Freundschaften oder Schlaf dauerhaft leiden – oder wenn nicht mehr der Jugendliche das Spiel steuert, sondern das Spiel ihn.

Auch Inhalte gehören zum Thema: Die Hälfte der Kinder, die die USK-Alterskennzeichnung kennen, hat bereits ein Spiel gespielt, das für ihr Alter nicht geeignet war – ein Gesprächsthema für Elternabende und Gruppenleiter-Schulungen.

# SPIELEN, ABER WIE?

## Videospiele in der Jugendarbeit pädagogisch begleiten

Videospiele sind längst Teil der alltäglichen Lebenswelt junger Menschen. Sie prägen Freizeitgestaltung, Kommunikation und soziale Beziehungen – und dienen vielen Jugendlichen als zentrale soziale Räume, in denen sie Freund:innen treffen, Wettbewerb erleben, zusammenarbeiten und Gemeinschaft erfahren. Digitale Spiele sind damit weit mehr als reine Unterhaltung.

Dabei verschwimmen die Grenzen zwischen Gaming, sozialen Netzwerken und Kommunikationsplattformen zunehmend. Viele Spiele sind komplexe digitale Räume, in denen junge Menschen Kontakte pflegen, sich organisieren und Identität entwickeln. Gleichzeitig nutzen zahlreiche Jugendliche Spiele, die nicht für ihre Altersgruppe freigegeben sind – eine pädagogische Herausforderung, die im Alltag der Jugendarbeit oft unterschätzt wird.

Die öffentliche Debatte bewegt sich häufig zwischen Begeisterung und Ablehnung. Ein differenzierter Blick zeigt jedoch: Videospiele bieten beides – Chancen und Risiken. Sie können Kreativität, Teamfähigkeit und soziale Kompetenzen fördern, gleichzeitig aber auch problematische Inhalte, exzessive Nutzungszeiten oder Leistungsdruck mit sich bringen. Entscheidend ist deshalb nicht, ob junge Menschen spielen, sondern wie sie mit digitalen Medien umgehen – und wer sie dabei begleitet.

Für die Jugendarbeit geht es dabei nicht in erster Linie um Medienpädagogik im engeren Sinne. Es geht um Beziehungsarbeit. Nicht die Technik steht im Mittelpunkt, sondern die jungen Menschen mit ihren Erfahrungen, Fragen und Bedürfnissen. Gemeinsames Spielen ermöglicht Gespräche auf Augenhöhe. Es schafft Momente, in denen echtes Interesse an der Lebenswelt junger Menschen spürbar wird – und genau das ist die Grundlage jeder guten pädagogischen Beziehung.

Dabei sollte Medienpädagogik nicht ausschließlich digital gedacht werden. Analoge Angebote – Bewegung, kreative Workshops, gemeinschaftliche Aktionen – bleiben wichtige Ausgleichsräume. Die Verbindung digitaler und analoger Erfahrungen eröffnet jungen Menschen vielfältige Formen von Gemeinschaft und Freizeitgestaltung, die sich gegenseitig bereichern statt ausschließen.

Gerade kirchliche und verbandliche Jugendarbeit kann hier besondere Akzente setzen. Sie bietet geschützte Räume, in denen junge Menschen ohne Leistungsdruck über ihre digitalen Erfahrungen sprechen und alternative Formen von Gemeinschaft erleben können. Räume, in denen nicht der nächste Level zählt, sondern das Miteinander. Das ist kein Gegenprogramm zur digitalen Welt – sondern eine Ergänzung, die junge Menschen brauchen.

Spielen war schon immer ein wichtiger Bestandteil jugendlicher Entwicklung. Videospiele verändern diese Realität nicht grundlegend, sondern erweitern sie. Die Aufgabe der Jugendarbeit besteht deshalb darin, junge Menschen dabei zu begleiten, digitale Spiele kompetent, kritisch und selbstbestimmt zu nutzen.

## Was das für die Jugendarbeit bedeutet

Die entscheidende Frage ist nicht: Spielen oder nicht spielen? Sondern: Wie gehen wir damit um?

Wer mit Jugendlichen über ihre Lieblingsspiele spricht, zeigt echtes Interesse an ihrer Welt – Gaming kann ein Türöffner sein für Gespräche, Beziehungen, Vertrauen. Eine Konsolennacht im Jugendhaus oder ein Abend, an dem Jugendliche ihre Lieblingsspiele vorstellen, macht digitales Spielen zum gemeinschaftlichen Erlebnis. Und Spiele – ob digital oder analog – werfen Fragen auf, die sich lohnen: Wie gehe ich mit Niederlagen um? Wie behandle ich andere im Spiel? Kooperative Spiele und Rollenspiele bieten Anlass für echte Gespräche über Werte, Fairness und Gemeinschaft.

Spielen war noch nie nur Spielen. Es war immer auch Probieren, Lernen, Beziehung. Die Form hat sich verändert. Die menschliche Sehnsucht dahinter – dazugehören, gemeinsam etwas zu erleben – ist dieselbe geblieben.

Wir müssen das digitale Spielen nicht lieben. Aber wir sollten es verstehen.

### *Zum Weiterlesen*

*JIM-Studie 2025 (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest): mpfs.de · DAK-Mediensucht-Studie 2024: dak.de · KIM-Studie 2024: mpfs.de*



# ***Würfel, Fantasie und eine gemeinsame***

**Warum Rollenspiele mehr sind als Eskapismus –  
und warum sie seit fast zwei Jahrzehnten im Kinder- und Jugendzentrum Treibhaus nicht wegzudenken sind**

Stell dir vor, du bist kein Jugendlicher aus Köln mehr, sondern ein zwergischer Schmied in einer mittelalterlichen Fantasywelt, der gerade versucht, eine alte Brücke zu reparieren, bevor die Orks kommen. Neben dir steht eine Elfin-Magierin, die lieber verhandelt als kämpft, und ein menschlicher Söldner, der noch nie einer Elfe getraut hat. Was jetzt passiert, entscheidet nicht der Würfel allein – sondern die Gruppe.

## **Willkommen bei Pen-&-Paper-Rollenspielen**

Pen-&-Paper-Rollenspiele sind im Kern gemeinsame Erzählspiele. Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rollen selbst erfundener Figuren und erleben Abenteuer in fantastischen, historischen oder futuristischen Welten – ob im Dungeon von Dungeons & Dragons, in einer Cantina im Star-Wars-Universum oder im antiken Rom. Eine Spielleitung beschreibt die Welt und ihre Herausforderungen, während die Spieler:innen frei entscheiden, wie ihre Figuren handeln – immer im Rahmen der Logik und der Regeln dieser Welt.

Das Ergebnis ist eine Mischung aus Brettspiel, Improvisationstheater und gemeinsamem Geschichtenerzählen – mit Würfeln, Stift und Heldendokumenten als einzigem Material.

Anders als bei den meisten klassischen Spielen gibt es dabei häufig keine richtige Lösung, keine Gewinner, keine Verlierer. Ob durch Verhandlung, kreative Ideen, Teamarbeit oder schlichten Mut – die Geschichte entwickelt sich aus den Entscheidungen der Gruppe. Jede Runde ist anders. Jede Geschichte gehört nur dieser Gruppe.

Wer regelmäßig Rollenspiele spielt, trainiert Fähigkeiten, die auch im Alltag gefragt sind – oft ohne es zu merken. Die Teilnehmenden lernen zuzuhören und sich auszudrücken, gemeinsam Lösungen zu finden und Verantwortung für ihre Entscheidungen zu übernehmen. Konflikte werden meist durch Gespräche gelöst, nicht durch Wettbewerb. Kreativität, Fantasie und eigenständiges Denken werden gefördert.

Besonders wertvoll ist der Perspektivwechsel. Wer eine Figur spielt, betrachtet die Welt für einige Stunden durch andere Augen – die einer Elfe, eines Jedi, eines römischen Senators. Das klingt nach Eskapismus, ist aber oft das Gegenteil: Wer wirklich in eine andere Rolle schlüpft, entwickelt Empathie, ein Gespür für unterschiedliche Sichtweisen und die Fähigkeit, sich in andere hineinzuversetzen. Und merkt dabei kaum, wie die Zeit vergeht.

## **Vom Tisch in die Wirklichkeit: LARP**

Wer das alles noch einen Schritt weitertreiben möchte, landet beim LARP – Live Action Role Playing. Hier verlässt das Spiel den Tisch und wird körperlich: Die Teilnehmenden ziehen Kostüme an, nehmen Charakternamen an und spielen ihre Figuren buchstäblich in der realen Welt – auf Wiesen, in Wäldern, in mittelalterlichen Burgruinen. Schwerter aus Schaumstoff, selbst genähte Gewänder, stundenlange Abenteuer im Freien.

LARP verbindet Rollenspiel mit Bewegung, Kreativität und einem Gemeinschaftsgefühl, das sich schwer beschreiben lässt. Gerade für Jugendliche, die mit klassischen Gruppenangeboten wenig anfangen können, kann LARP ein überraschender Türöffner sein: Es gibt Rollen für alle Typen, keine Sportlichkeit ist nötig, und der gemeinsame Rahmen schafft schnell ein starkes Wir-Gefühl.

Rollenspiele benötigen keine besondere sportliche Leistung, keine teure Ausrüstung und oft nicht einmal Vorkenntnisse. Am Tisch reichen ein paar Würfel, etwas Fantasie und die Bereitschaft, gemeinsam eine Geschichte zu erleben. Beim LARP kommen Kostüm und Spielgelände dazu – aber auch da ist der Einstieg oft einfacher als gedacht.

Vielleicht ist genau das der Grund, warum Rollenspiele seit fast zwei Jahrzehnten einen festen Platz im Treibhaus haben. Sie funktionieren, weil sie das Wichtigste schon mitbringen: eine Gruppe, eine Geschichte, und die Lust, gemeinsam etwas auszuprobieren.



# Geschichte



Die Rollenspiel/Pen-&-Paper Gruppe trifft sich Dienstags von 17-20 Uhr im Kinder- und Jugendzentrum Treibhaus [www.jugendzentrumtreibhaus.de](http://www.jugendzentrumtreibhaus.de)



## **Pen-&-Paper**

|              |                                                                                                                                   |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wo?          | Am Tisch, drinnen                                                                                                                 |
| Wie?         | Beschreibung mit Worten, Würfeln, Notizen<br>Eine Person leitet und beschreibt die Welt<br>Abläufe entstehen im Kopf und am Tisch |
| Material     | Würfel, Charakterbogen, Regelwerk                                                                                                 |
| Dauer        | Einzelabend                                                                                                                       |
| Einstieg     | Niedrigschwellig, auch spontan möglich                                                                                            |
| Gemeinschaft | Kleine Gruppe                                                                                                                     |
| Atmosphäre   | Intim, konzentriert, erzählerisch                                                                                                 |

## **LARP**

|                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Draußen, in Hallen, auf Geländen                                                                                        |
| Körperliches Darstellen, Kostüme, Requisiten<br>Oft aufwändigere Organisation durch ein Team<br>Die Figur wird gespielt |
| Kostüm, Schaumstoffwaffen, Spielgelände                                                                                 |
| Oft mehrtägige Veranstaltungen                                                                                          |
| Erfordert mehr Vorbereitung und Planung                                                                                 |
| Oft große Events mit Hunderten Teilnehmenden                                                                            |
| körperlich, gemeinschaftlich                                                                                            |



KIRCHE DORT,

WO JUNGES



**Warum die  
Evangelische Jugend  
auf der Gamescom  
präsent sein muss**



# E MENSCHEN SIND



Wenn jedes Jahr mehrere hunderttausend Menschen zur Gamescom nach Köln strömen, trifft sich dort nicht nur die internationale Gaming-Branche. Die Messe ist schon längst zu einem zentralen Jugendkultureignis geworden, an dem sich junge Menschen begegnen, austauschen und ihre Freizeitinteressen leben. Für die EJKR ist die Gamescom deshalb seit vielen Jahren ein wichtiger Ort der Jugendverbandsarbeit. Mit dem Projekt BEWEG(T) DICH! zeigt die EJKR, warum kirchliche Jugendarbeit auch dort sichtbar sein sollte, wo Jugendliche Kirche zunächst nicht vermuten.

## JUGENDVERBANDSARBEIT IM HERZEN EINER JUGENDKULTUR

Jugendverbände haben unter anderem den Auftrag, Lebenswelten junger Menschen wahrzunehmen, zu begleiten und partizipativ mitzugestalten. Wer junge Menschen erreichen möchte, muss ihre Interessen kennen und sich dort aufhalten, wo sie ihre Freizeit verbringen. Die Gamescom bietet dafür einen idealen Rahmen. Mit jährlich mehreren hunderttausend Besucher:innen ist sie nicht nur die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele, sondern zugleich ein Spiegel aktueller Jugendkultur. Für die EJKR stellt sich daher nicht die Frage, ob sie auf einer Messe wie der Gamescom präsent sein sollte, sondern vielmehr, wie sie dort ihre pädagogischen Ziele verwirklichen kann. Die Antwort lautet: durch Begegnung, Beteiligung und Reflexion.

## KIRCHE ALS ÜBERRASCHENDE GESPRÄCHSPARTNERIN

Viele Besucher:innen begegnen der Kirche auf der Gamescom zum ersten Mal außerhalb klassischer kirchlicher Räume. Gerade diese unerwartete Begegnung eröffnet Chancen. Kirche erscheint hier nicht als Institution, die Regeln vorgibt oder bewertet, sondern als offene Gesprächspartnerin.

Daniel Drewes beschreibt diesen Ansatz treffend: Wir wollen zeigen,

dass die Kirche dort ist, wo die jungen Menschen sind und vielleicht auch das eine oder andere Vorurteil abbauen. Die Gespräche am Stand entstehen häufig beiläufig – beim Warten auf eine Attraktion, beim Ausprobieren eines Spielgerätes oder beim Betrachten der Fotowand. Gerade diese informellen Begegnungen ermöglichen einen niedrigschwelligen Austausch über Freizeit, Mediennutzung, Engagement und gesellschaftliche Themen. Sie schaffen Kontaktflächen zwischen jungen Menschen und Kirche, die in anderen Kontexten oft nicht entstehen.

## MEDIENPÄDAGOGIK DURCH DIALOG

Die Evangelische Jugend verfolgt auf der Gamescom keinen bewahrpädagogischen Ansatz. Ziel ist es nicht, digitale Spiele zu problematisieren oder junge Menschen von ihrem Hobby abzubringen. Stattdessen werden digitale Lebenswelten ernst genommen und als Ausgangspunkt für Reflexion genutzt. Während der Gamescom 2025 wurden am Stand hunderte Aussagen und Meinungen zu den Themen „Videospiele“, „Online- und Offline-Erleben“ sowie „Bewegung im Alltag“ gesammelt. Die Gespräche boten Gelegenheit, über Mediennutzung, Zeitmanagement, soziale Kontakte und persönliche Erfahrungen ins Gespräch zu kommen.

Medienpädagogik bedeutet hier vor allem, junge Menschen in ihrer Kompetenz zu stärken, eigene Gewohnheiten kritisch zu reflektieren und bewusste Entscheidungen zu treffen. Die pädagogische Arbeit erfolgt nicht belehrend, sondern im Dialog auf Augenhöhe. Junge Menschen werden als Expert:innen ihrer eigenen Lebenswelt ernst genommen.

## ANALOG ERFahrungen IN EINER DIGITALEN WELT

Auf einer Fläche von rund 1.000 Quadratmetern in der Family-&-Friends-Halle können Besucher:innen zahlreiche Bewegungsangebote nutzen: Menschenkicker, Bungee-Run, DaffyBoards,

ein aufblasbarer Kletterturm und eine Tischtennis-Area laden zum Mitmachen ein. Junge Menschen sollen erleben, dass körperliche Aktivität, gemeinsames Spielen und spontane Begegnungen ebenso bereichernd sein können wie digitale Spielwelten.

## BETEILIGUNG ALS KERN EVANGELISCHER JUGENDARBEIT

Eine besondere Bedeutung hat das Projekt für die beteiligten Ehrenamtlichen. Über 180 junge Menschen aus Gemeinden und Einrichtungen des gesamten Kirchenverbandes engagieren sich jährlich am Stand. Sie betreuen die Angebote, führen Gespräche mit Besucher:innen und repräsentieren die Evangelische Jugend. Junge Menschen übernehmen Verantwortung, sammeln Erfahrungen in Kommunikation und Teamarbeit und erleben Selbstwirksamkeit in einem großen, öffentlich sichtbaren Projekt.

Die jungen Ehrenamtlichen sind nicht nur Helfer:innen, sondern Mitgestaltende. Sie prägen die Atmosphäre des Standes und vermitteln authentisch, warum sie sich in der Evangelischen Jugend engagieren. Gerade diese Glaubwürdigkeit macht viele Begegnungen möglich.

Die Gamescom ist für die Evangelische Jugend Köln und Region also weit mehr als eine Messeveranstaltung. Sie ist ein Ort gelebter Jugendverbandsarbeit, medienpädagogischer Bildung und kirchlicher Präsenz in jugendlichen Lebenswelten.

Die zahlreichen Begegnungen, die hohe Beteiligung der Ehrenamtlichen und die positive Resonanz der Besucher:innen zeigen, dass kirchliche Jugendarbeit dort besonders wirksam wird, wo sie junge Menschen ernst nimmt und ihnen auf Augenhöhe begegnet. Gerade deshalb gehört die Evangelische Jugend auf die Gamescom – nicht trotz, sondern wegen ihrer digitalen Ausrichtung.

Julia Körfggen

# Die Bedeutung von **SPIELEN** in der **SCHULUNGSARBEIT**

Wer eine JuLeiCa-Ausbildung, eine Junior:innen-Schulung, eine StartUp-Schulung oder eine vergleichbare Fortbildung besucht, erwartet meist Themen wie Aufsichtspflicht, Prävention oder Kommunikation. Dass auch Spielen eine zentrale Rolle spielt, überrascht viele zunächst.

Spiele sind weit mehr als ein Zeitvertreib. Sie schaffen Begegnungen, fördern Gemeinschaft und eröffnen Lernräume. Deshalb erwerben angehende Teamer:innen in den Schulungen ein vielseitiges Repertoire an Spielideen und lernen, Gruppenprozesse aktiv zu gestalten, soziale Lernprozesse anzuregen und Kinder sowie Jugendliche in ihrer Entwicklung zu begleiten.

Dabei geht es nicht nur darum, möglichst viele Spiele kennenzulernen. Die Teilnehmenden entwickeln die Fähigkeit, Spiele bewusst auszuwählen, verständlich anzuleiten, an unterschiedliche Situationen anzupassen und gemeinsam mit der Gruppe auszuwerten.

Spiele bieten ideale Voraussetzungen, neue Erfahrungen zu sammeln, ohne den Charakter einer schulischen Unterrichtssituation zu haben. Im Spiel werden soziale Regeln ausprobiert, Rollen übernommen, Konflikte ausgehandelt und gemeinsam Lösungen entwickelt. Lernen geschieht dabei ganz selbstverständlich – mit Freude, Bewegung und Beteiligung.

## **Spiele als pädagogisches Werkzeug**

Eine der wichtigsten Aufgaben von Gruppenleitungen besteht darin, aus vielen einzelnen Kindern oder Jugendlichen eine funktionierende Gemeinschaft entstehen zu lassen. Gerade zu Beginn einer Freizeit oder einer neuen Gruppenphase kennen sich die Teilnehmenden häufig noch nicht. Unsicherheiten, Zurückhaltung oder bereits bestehende Cliques können die Gruppendynamik beeinflussen.

Spiele erleichtern das Kennenlernen, fördern Kommunikation und helfen dabei, Berührungsängste abzubauen. Gleichzeitig stärken sie das Vertrauen innerhalb der Gruppe und schaffen gemeinsame Erlebnisse.

Darüber hinaus können Spiele auch ein diagnostisches Instrument sein. Ohne gezielt nachfragen zu müssen, erhalten Jugendleiter:innen Einblicke in Gruppenstrukturen, Rollenverteilungen oder aktuelle Stimmungen. In den Schulungen lernen sie, diese Beobachtungen wahrzunehmen und für ihre weitere pädagogische Arbeit zu nutzen.



Dabei beschäftigen sie sich unter anderem mit folgenden Fragen:

- Welche Bedürfnisse hat die Gruppe gerade – und welche Spiele können dabei hilfreich sein?
- In welcher Gruppenphase eignet sich welches Spiel?
- Welche Spielform unterstützt die aktuelle Situation?
- Welche Spiele fördern Gemeinschaft?
- Wann kann ein Spiel kontraproduktiv sein?
- Welches Spiel eignet sich, wenn die Gruppe unruhig wird?
- Welche Spiele helfen, Wartezeiten sinnvoll zu überbrücken?
- Wie schaffe ich Aufmerksamkeit?
- Wie aktiviere ich eine müde Gruppe?

In den Schulungen lernen angehende Teamer:innen unterschiedliche Spielformen kennen. So entsteht nach und nach ein „pädagogischer Werkzeugkasten“, aus dem sie situationsgerecht auswählen können.

| Situation                | Geeignete Spielform          |
|--------------------------|------------------------------|
| Freizeit-Gruppenbeginn   | Kennenlern-Spiele            |
| Nach dem Essen           | Bewegungsspiele              |
| Vor einer Gruppeneinheit | Warming-ups                  |
| Bei Müdigkeit            | Aktivierungsspiele           |
| Spannungen in der Gruppe | Kooperations- und Teamspiele |
| Abends                   | Ruhigere Spiele              |
| Abschluss                | Feedback und Auswertung      |

Ein gelungenes Spiel hängt jedoch nicht allein von einer guten Spielidee ab. Entscheidend ist die Person, die es anleitet. Deshalb setzen sich die Teilnehmenden intensiv mit ihrer Rolle als Spielleitung auseinander.

## Lernen durch Ausprobieren

Spielpädagogische Kompetenzen entstehen nicht allein durch Theorie. Deshalb ist die praktische Erprobung ein fester Bestandteil der Schulungen. Die Teilnehmenden leiten Spiele selbst an, sammeln Erfahrungen als Spielleitung und erhalten anschließend differenziertes Feedback von der Gruppe und den Referent:innen. Gemeinsam wird reflektiert, wie das Spiel angeleitet wurde, für welche Zielgruppen und Situationen es geeignet ist und welche Erkenntnisse sich daraus für die eigene Praxis ableiten lassen.

Auch die Referent:innen setzen während der Schulungen regelmäßig Spiele ein – als Einstieg, zur Auflockerung oder zur Förderung gruppenspezifischer Prozesse. So erleben die Teilnehmenden Spielpädagogik nicht nur in der Theorie, sondern unmittelbar in der Praxis.

Spielpädagogik bedeutet deshalb weit mehr, als viele Spiele zu kennen. Sie befähigt Jugendleiter:innen, Spiele bewusst auszuwählen, professionell anzuleiten, flexibel auf Gruppensituationen zu reagieren und ihre Wirkung gemeinsam mit der Gruppe zu reflektieren.

Kalliopi Terzi



# DAS GRUPPENLABYRINTH

Gemeinsam zum Ziel!

**START**

Neue Gruppe,  
neuer Weg!

## 1 FORMING

Kennenlernen  
& Orientieren



## 2 STORMING

Meinungen zeigen  
& Aushandeln



## 3 NORMING

Regeln finden  
& Zusammenhalt  
stärken



## 4 PERFORMING

Zusammenarbeiten  
& Ziele erreichen



## 5 ADJOURNING

Abschied gestalten  
& Erfolge würdigen



**ZIEL**

Gemeinsam  
gewachsen!



## Gruppenphasen nach Tuckmann – Spiele, die verbinden

| GRUPPENPHASE                                                                                                                        | KATEGORIE DES SPIELES                                                                                        | SPIELBEISPIELE (2 PRO KATEGORIE)                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1 FORMING</b><br>Kennenlernen & Orientieren<br> |  Kennenlernen untereinander | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obstsalat</li> <li>• Namensball</li> </ul>       |
|                                                                                                                                     |  Warm Up / Auflockerung     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menschen-Bingo</li> <li>• 1, 2 oder 3</li> </ul> |

|                                                                                                                                         |                                                                                                                       |                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2 STORMING</b><br>Meinungen zeigen & Aushandeln<br> |  Kommunikation & Austausch           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schlag die Meinung</li> <li>• Fishbowl</li> </ul>        |
|                                                                                                                                         |  Energie ableiten & Spannungen lösen | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luftballon-Duell</li> <li>• Zeitung zerreißen</li> </ul> |

|                                                                                                                                                 |                                                                                                               |                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>3 NORMING</b><br>Regeln finden & Zusammenhalt stärken<br> |  Teamgefühl & Vertrauen    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertrauensfall</li> <li>• Blindenführung</li> </ul>        |
|                                                                                                                                                 |  Regeln & Werte entwickeln | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsere Gruppenregeln</li> <li>• Werte-Landkarte</li> </ul> |

|                                                                                                                                                  |                                                                                                                  |                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>4 PERFORMING</b><br>Zusammenarbeiten & Ziele erreichen<br> |  Kooperation & Problemlösen   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Turmbau (mit begrenztem Material)</li> <li>• Die Marshmallow-Challenge</li> </ul> |
|                                                                                                                                                  |  Kreativität & Zielerreichung | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escape Room (für Gruppen)</li> <li>• Brückenbau</li> </ul>                        |

|                                                                                                                                                     |                                                                                                               |                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>5 ADJOURNING</b><br>Abschied gestalten & Erfolge würdigen<br> |  Reflexion & Rückblick     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das hat uns bewegt</li> <li>• Stärken-Stern</li> </ul> |
|                                                                                                                                                     |  Abschluss & Wertschätzung | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komplimente-Runde</li> <li>• Zeitkapsel</li> </ul>     |


 Jede Gruppe ist einzigartig – die Spiele sind Werkzeuge.  
 Wählt aus, was zu euch passt und Spaß macht! ❤️



# METALOG - Spiele oder doch viel mehr

## Sind METALOG-Produkte eigentlich Spiele?

Grundsätzlich könnten die Tools von Metalog einfach gespielt werden. Der Fröbelturm könnte als Teamchallenge genutzt werden und wer als erster fertig ist, hat gewonnen. Oder beim Reality Check könnten die Karten in die richtige Reihenfolge gelegt werden. Das ist grundsätzlich möglich und in manchen Gruppen wirkt das Erlebte bereits. Doch das Ziel von METALOG Trainingstools ist ein Aufgabensetting zu schaffen, das auf die Gruppen und deren Themen abgestimmte spezifische Herausforderungen stellt. Bewusst einen Lern- und Erfahrungsraum gestalten, der idealerweise Aha-Erlebnisse schafft und bestenfalls einen Transfer zu den Themen der Gruppe ermöglicht.

Die METALOG Produkte sind für unterschiedliche Gruppengrößen und Themenfelder entwickelt worden. Die Themen reichen von Kooperation und Teamarbeit über Kommunikation, Vertrauen und Perspektivwechsel bis hin zu Führung und Verantwortung. Die Tools können an vielen Stellen angepasst, variiert oder auch kombiniert werden. Es besteht die Möglichkeit unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zu kreieren oder auch die herausfordernden Teamaufgaben in eine eigene Geschichte einzubauen. Ein wesentlicher Bestandteil beim Einsatz der Tools ist eine sorgfältige Reflexion, die Raum für Einsichten und Erkenntnisse bietet und in einem weiteren Schritt eine Transferleistung ermöglicht.

## Drei Schritte des Lernmodells

**1. Inszenieren** ⇒ eine geeignete Erwartungshaltung und Rahmen schaffen

Sprache der Teilnehmenden, sinnvoller Name oder Geschichte, Ziel der Aufgabe, Rahmenbedingungen, Rollenverteilung, Zeitvorgabe, Material, ...

**2. Durchführen** ⇒ Interventionen

Ansagen- „ab jetzt noch 5 Minuten oder es darf nicht mehr gesprochen werden“/ Metakommunikation durch spiegeln des Erlebten- „wie erlebt ihr euch gerade als Team?“/ Rahmenbedingungen oder Regeln anpassen- „ab jetzt dürfen sich zwei Personen abstimmen“/ Dissoziation Intervention durch weg vom Problem- eine andere Rolle einnehmen/ Lösungsorientierte Fragen stellen- „Was braucht ihr jetzt?/....“

**3. Bedeutung geben** ⇒

schrittweise dem Erlebten Bedeutung geben in 3 Schritten

- a) *Phase des konkreten Lernprojekt*  
„Was hat den Erfolg gebracht? Was waren die Herausforderungen? Welche Rollen waren da?“
- b) *Phase des Transfers*  
„Woher kennt ihr das? Inwiefern sind das Lösungen für den Alltag?“
- c) *Phase des optimierten Arbeitens*  
Ziele/ Aufträge/ Todos/Feedback/Absprachen  
„Wenn ihr diese Erkenntnis für eure Arbeit umsetzen möchten, was ist der nächste Schritt?“



## Wie könnt ihr die METALOG Produkte nutzen oder ausleihen?

In vielen Kirchengemeinden und Jugendeinrichtungen gibt es bereits einzelne METALOG Sets – und das Jugendreferat bietet zusätzlich eine umfangreiche Ausleihe an. Aktuell im Verleih sind unter anderem: Tower of Power, Future City, Team 2, Zauberstab, Das Band (grün und rot), Pipeline, RealityCheck 1 und 2, Leonardo's Bridge, KommunikARTio und PerspActive.

Wer unsicher ist, welches Tool zur eigenen Gruppe passt, kann sich vor Ort beraten lassen – oder einen ersten Überblick über den Tool-O-Maat auf der METALOG-Website gewinnen.

Ansprechperson im Jugendreferat ist Nina Paganotto, die u. a. eine Fortbildung bei METALOG, eine Weiterbildung als Erlebnispädagogin und eine Ausbildung als Hochseilgartentrainerin absolviert hat. Sie hilft bei der Auswahl passender Team- und Kooperationssettings für unterschiedliche Gruppen.

*Nina Paganotto*

### Quellen

<sup>1</sup> <https://metalog.de/Ueber-uns>

<sup>2</sup> <https://metalog.de/Werkstaetten-der-Moeglichkeiten> von Anna-Lena Huber

*Ein Turm, der gebaut werden muss. Karten, die in die richtige Reihenfolge gehören. Auf den ersten Blick klingen METALOG Trainingstools wie ganz normale Gruppenspiele – und grundsätzlich könnten sie auch so genutzt werden. Wer als Erstes fertig ist, gewinnt. Fertig. Aber darum geht es nicht.*



METALOG wurde 2002 aus der Erfahrung jahrelanger Trainingspraxis heraus von Tobias, Daniela und Erwin Voss gegründet. Sie stellten ihre ersten selbstgefertigten Prototypen im eigenen Keller her. Der Fokus lag auf nachhaltigem Lernen, das vor allem durch konkrete Erfahrungen, verknüpften Emotionen, aktiver Beteiligung und Spaß entstehen kann. <sup>1</sup>

Die erlebnispädagogischen Methoden wurden in vielen Bereichen der pädagogischen Arbeit schon sehr lange eingesetzt, um unter anderem Teams/Gruppen im Bereich Teamfähigkeit oder Kooperation zu stärken. Die konsequente Weiterentwicklung Ende der 1990er Jahre führte unter anderem zu den ersten kommerziellen Hochseilgärten in Deutschland. Diese konnten allerdings weder in Klassenzimmer noch in die Büros von Firmen verlegt werden. Es braucht etwas, was transportabel und für Räume geeignet war!

### Teilhabe als Teil der Unternehmensphilosophie

Seit vielen Jahren arbeitet METALOG mit Werkstätten für Menschen mit Behinderungen zusammen und verankert gesellschaftliche Teilhabe bewusst in seinen Produktionsprozessen. Ein großer Teil der Materialien wird dort gefertigt und montiert, so wird beispielsweise jeder FutureCity-Koffer vollständig von einer Person gefertigt und gepackt. Das Unternehmen schafft eine Verbindung zwischen erfahrungsorientiertem Lernen und gelebter Inklusion. <sup>2</sup>

Dies erklärt teilweise auch, warum METALOG Produkte „so teuer“ sind.

# Zwischen

# TAKTIK und

Sammelkarten erleben seit einigen Jahren weltweit einen enormen Boom. Ob Pokémon, Yu-Gi-Oh!, Magic: The Gathering oder neuere Reihen wie Disney Lorcana – Millionen von Menschen sammeln, tauschen und spielen mit kleinen bedruckten Karten. Für Außenstehende wirkt dieser Hype oft schwer nachvollziehbar: Warum geben junge Menschen teilweise hohe Summen für „kleine Papierstücke“ aus? Doch hinter Sammelkarten steckt weit mehr als bloßes Sammeln. Trading Card Games, kurz TCGs, verbinden Strategie, Wettbewerb, Gemeinschaft und Popkultur auf einzigartige Weise.

Die meisten Menschen kennen Sammelkarten zunächst als Sammelobjekt. Karten werden gesucht, getauscht und teilweise auch weiterverkauft. Besonders Pokémon-Karten haben in den vergangenen Jahren einen starken Markt erlebt. Einzelne Produkte oder seltene Karten erreichen dabei hohe Preise, während gleichzeitig Millionen von Karten im Umlauf sind, die nur wenige Cent wert sind. Auf Plattformen wie YouTube oder TikTok erzielen sogenannte „Booster Openings“, also das Öffnen von Kartenpackungen, hohe Aufmerksamkeit. Der Reiz liegt dabei im Zufallsprinzip: Niemand weiß vorher, welche Karten sich in einem Booster befinden. Gerade diese Unsicherheit macht einen großen Teil der Faszination aus.

Doch Sammelkarten sind nicht nur Sammlerobjekte. Hinter Reihen wie Pokémon oder Yu-Gi-Oh! stehen komplexe strategische Spiele mit umfangreichen Regelwerken. Spieler:innen treten mit individuell zusammengestellten Decks gegeneinander an und versuchen, durch Taktik, Planung und geschickte Kombinationen zu gewinnen. Dabei entstehen sehr tiefgehende Spielsysteme mit tausenden unterschiedlichen Karten und stetig neuen Erweiterungen.

Besonders Magic: The Gathering, das bereits 1993 erschien, gilt als eines der komplexesten Kartenspiele der Welt. Das Spiel umfasst inzwischen zehntausende Karten und wird international sowohl im Freizeit- als auch im Turnierbereich gespielt. Auch Yu-Gi-Oh! hat sich über die Jahre zu einem sehr schnellen und strategisch anspruchsvollen Spiel entwickelt, bei dem erfahrene Spieler:innen viele Spielzüge im Voraus planen. Pokémon wiederum verbindet einfache Grundregeln mit strategischer Tiefe und ist dadurch sowohl für Einsteiger:innen als auch für erfahrene Spieler:innen attraktiv.

Ein wichtiger Bestandteil der Sammelkartenwelt ist der Handel zwischen Spieler:innen und Sammler:innen. Karten werden nicht nur gespielt, sondern auch getauscht, gekauft und verkauft. Dabei entsteht ein eigener Markt, in dem Angebot, Nachfrage, Zustand und Verfügbarkeit den Wert bestimmen. Manche Karten sind besonders begehrt, weil sie nur in bestimmten Editionen oder Zeiträumen erschienen sind. Insgesamt ist der Markt jedoch sehr breit, und der größte Teil der Karten hat nur einen geringen materiellen Wert.

Gleichzeitig sind Sammelkartenspiele stark mit Gemeinschaft verbunden. In vielen Städten gibt es Spielgruppen, Turniere und Fachgeschäfte, in denen regelmäßig gespielt wird. Diese Treffen sind für viele ein zentraler Teil der Szene. Besonders auffällig ist, dass die Community sehr generationenübergreifend ist: Viele Erwachsene, die in ihrer Kindheit mit Pokémon oder Yu-Gi-Oh! begonnen haben, sind bis heute aktiv geblieben.



# TAUSCHGESCHÄFT

Auch die Digitalisierung hat die Sammelkartenwelt stark verändert. Viele Trading Card Games existieren inzwischen zusätzlich als Online-Versionen, etwa Pokémon TCG Live oder Yu-Gi-Oh! Master Duel. Dadurch ist es möglich, weltweit gegeneinander zu spielen. Gleichzeitig verstärken soziale Medien die Sichtbarkeit der Szene erheblich. Inhalte wie Pack-Openings, Turniermitschnitte oder Kartendiskussionen erreichen ein großes Publikum und tragen zur anhaltenden Popularität bei.

Der wirtschaftliche Umfang der Sammelkartenbranche ist inzwischen sehr groß. Insbesondere Pokémon zählt zu den erfolgreichsten Medienmarken weltweit

und erzielt jährlich Milliardenumsätze. Regelmäßig erscheinen neue Editionen, die für konstante Nachfrage und Bewegung im Markt sorgen. Gleichzeitig zeigt sich immer wieder, dass bestimmte Produkte innerhalb kurzer Zeit ausverkauft sind, was den Hype zusätzlich verstärkt.

Insgesamt zeigt sich, dass Sammelkarten weit mehr sind als einfache Sammelobjekte. Sie verbinden Spielmechanik, Strategie, soziale Interaktion und wirtschaftliche Dynamiken miteinander. Während ein großer Teil der Karten im Alltag nur einen geringen materiellen Wert hat, liegt die eigentliche Bedeutung für viele Spieler:innen im Spiel selbst, im Austausch und in der Gemeinschaft.

*Julia Körfgan*



[https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371%2Fjournal.pone.0334289&utm\\_source=chatgpt.com](https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371%2Fjournal.pone.0334289&utm_source=chatgpt.com)

[https://mpfs.de/studien/jim-studie/?utm\\_source=chatgpt.com](https://mpfs.de/studien/jim-studie/?utm_source=chatgpt.com)



# MEHR ALS TORE SIEGE

Was Sport und Wettkampf in der Jugendarbeit leisten – und warum der KonfiCup ein besonders gutes Beispiel ist.

Anstoß. Zwei Teams, ein Ball, zwanzig Minuten. Aber wer genau hinschaut, sieht mehr als ein Fußballspiel: einen Jugendlichen, der zum ersten Mal ein Tor schießt und unglaublich grinst. Eine Gruppe, die einen Mitspieler nach einem Fehler aufbaut, statt ihn anzumeckern. Und nach dem Abpfiff zwei Teams, die sich die Hand geben – und es so meinen.



Wer im Team spielt, lernt zuzuhören, Verantwortung zu übernehmen und sich auf andere zu verlassen. Wer trainiert, entwickelt Disziplin und Durchhaltevermögen. Wer gewinnt, erlebt Selbstwirksamkeit. Und wer verliert – was genauso zum Sport gehört – lernt, mit Enttäuschungen umzugehen und trotzdem wiederzukommen. Frustrationstoleranz nennt sich das im pädagogischen Fachjargon. Im Alltag heißt es: nicht aufgeben, wenn es schwierig wird.

Gerade Wettkampf besitzt dabei eine besondere Qualität. Er erzeugt echten Ehrgeiz, echte Spannung, echte Emotionen – und genau deshalb ist er pädagogisch so wertvoll. Und genau deshalb reicht es nicht, ihn einfach laufen zu lassen.

Ein Turnier ohne pädagogische Begleitung ist nur ein Turnier. Mit ihr wird es zu einem Lernraum. Betreuer:innen, die Fairplay nicht nur einfordern, sondern vorleben. Die bei einem hitzigen Moment nicht wegschauen, sondern eingreifen – und hinterher das Gespräch suchen. Die den Fokus weg von der Tabelle und hin zu den Menschen lenken.

Das klingt anspruchsvoll, weil es das ist. Aber es ist auch das, was Sport in der Jugendarbeit von Sport im Verein unterscheidet: Nicht der Sieg steht im Mittelpunkt, sondern das, was die Jugendlichen mitnehmen.

Sport schafft Begegnungen, die auf anderem Weg kaum entstehen würden. Er verbindet Menschen über Gemeindegrenzen, Schichtzugehörigkeit und Herkunft hinweg – schnell, niedrigschwellig, mit einem gemeinsamen Nenner: dem Ball.

Wenn Jugendarbeit das nutzt und pädagogisch begleitet, entsteht mehr als ein Freizeitangebot. Es entsteht ein Ort, an dem junge Menschen sich selbst erleben, andere kennenlernen und Werte nicht erklärt bekommen, sondern erfahren. Auf dem Platz. Im Spiel. Im echten Leben.

Sport und Wettkampf haben in der außerschulischen Jugendarbeit einen hohen Stellenwert – und das aus gutem Grund. Besonders Mannschaftssportarten wie Fußball bieten jungen Menschen etwas, das sich nur schwer durch andere Formate ersetzen lässt: das Erleben, dass gemeinsame Ziele nur durch Zusammenarbeit erreichbar sind.

Text: Arno Kühne





## KonfiCup: Ein Turnier, das mehr will

Ein gutes Beispiel dafür ist der KonfiCup des Evangelischen Jugendreferats Köln und Region. Das Fußballturnier für Konfirmand:innen bringt Gruppen aus verschiedenen Gemeinden zusammen – auf dem Platz, aber auch drumherum.

Vor den Spielen finden gemeinsame Andachten statt, in denen Themen wie Gemeinschaft, Respekt und Zusammenhalt angesprochen werden – nicht als Pflichtprogramm, sondern als Rahmung, die dem Turnier eine andere Tiefe gibt. Haupt- und ehrenamtliche Mitarbeitende begleiten die Jugendlichen durch den ganzen Tag. Der Wettkampf wird so zu einem geschützten Raum: Hier darf man gewinnen und verlieren, jubeln und hadern – und lernt dabei trotzdem, wie man miteinander umgeht.

Im Mittelpunkt stehen nicht die Tore. Sondern die Menschen, die sie schießen.

Der KonfiCup findet jährlich statt und richtet sich an Konfirmand:innen aus den Gemeinden des Evangelischen Jugendreferats Köln und Region. Mehr Infos: [ejkr.de](http://ejkr.de)



## Spiel 2026 in Essen

# BRETTSPIELE BLEIBEN AUCH 2026 IM TREND

Wer glaubt, Brettspiele seien längst aus der Zeit gefallen, irrt sich gewaltig. Gesellschaftsspiele erleben seit Jahren einen bemerkenswerten Aufschwung – gerade auch in einer Zeit, in der digitale Spiele allgegenwärtig sind. Die Begeisterung für das gemeinsame Spielen am Tisch wächst kontinuierlich.

Ein eindrucksvoller Beleg dafür ist die weltweit größte Publikumsmesse für Brettspiele, die **SPIEL Essen**. Im Jahr 2025 stellte sie mit rund 220.000 Besucherinnen und Besuchern aus aller Welt einen neuen Rekord auf. Die Messe ist weit mehr als eine Produktschau: Hier können Neuheiten direkt ausprobiert werden. Erfahrene Spielleiter:innen führen durch die Regeln, sodass der Spielspaß sofort beginnen kann.

Auch die Vielfalt der Spiele wächst stetig. Neben dem anhaltenden Erfolg kooperativer Spiele, bei denen alle gemeinsam gegen das Spiel antreten, sorgen insbesondere Sammelkartenspiele (Trading Card Games) und Tabletops für frischen Wind in der Szene. Günstige Einstiegssets erleichtern den Zugang und wecken bei vielen nicht nur die Spielfreude, sondern auch den Sammeltrieb.

Das Besondere an der SPIEL: Man kauft nicht nur, man spielt. An fast jedem Stand kann man neue Spiele direkt ausprobieren – erklärt von den Entwickler:innen selbst, oft in mehreren Sprachen. Das schafft eine Atmosphäre, die sich kaum beschreiben lässt: Überall wird gelacht, diskutiert, gewürfelt. Fremde setzen sich zusammen an einen Tisch und spielen eine Runde, als hätten sie sich schon lange gekannt.

Titel wie Hitster, Top Ten oder Die Crew zeigen eindrucksvoll, wie innovativ moderne Gesellschaftsspiele geworden sind.

Für Hauptberufliche in der Kinder- und Jugendarbeit lohnt sich ein Blick auf die SPIEL aus mehreren Gründen: als Inspiration für neue Gruppenspiele, als Ort, um Trends frühzeitig zu entdecken – und schlicht als Erlebnis. Die SPIEL hat sich längst zur Plattform für die gesamte Spielekultur entwickelt – von Brettspiel über LARP bis Cosplay

**Termin: 22. bis 25. Oktober 2026**

**Der Vorverkauf für die Tickets beginnt bereits im Sommer 2026.**

*Jörn Ruchmann*



# VOM KINDERZIMMER IN DIE ZUKUNFTS- WERKSTATT

Ich gehöre zu einer Generation, die irgendwie zu spät und gleichzeitig zu früh geboren wurde. Zu spät, weil ich die großen Blockbuster meiner Kindheit und Jugend – „Blade Runner“, „Zurück in die Zukunft“ und vor allem die originale „Star-Wars“-Trilogie – nicht im Kino erleben konnte. Zu früh wiederum, weil ich schon zu alt war, als die großartigen LEGO-Star-Wars-Sets auf den Markt kamen.

Also blieb mir als Kind damals nichts anderes übrig, als mir meine eigene Galaxis zu bauen. Aus den vorhandenen LEGO-Steinen entstanden quietschbunte AT-ATs, und LEGO-Raumfahrer mussten mit umgedrehtem Sauerstofftank als Stormtrooper herhalten. Der Fantasie waren keine Grenzen gesetzt.

LEGO war ein wichtiger Teil meiner Kindheit. Und trotz Computer, Smartphones und Spielkonsolen gilt das bis heute für viele Kinder. Bis zum Beginn der weiterführenden Schule gehören die bunten Kunststoffsteine weiterhin fest zur Ausstattung deutscher Kinderzimmer.

LEGO verbindet Generationen. Die Erfahrungen, die man beim Bauen macht, die Freude am Erschaffen und das Hineinversetzen in eigene Welten – all das ist bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen erstaunlich ähnlich. Kaum ein anderes Spielzeug lädt so unmittelbar zum Spielen ein. Schon mit wenigen Steinen lassen sich ganze Universen erschaffen.





Vielleicht auch aus persönlicher Leidenschaft setze ich LEGO deshalb bis heute gerne in meiner Arbeit ein. Mit den Steinen wurden bereits Projekte, Workshops und ganze Zukunftswerkstätten geplant und visualisiert. Konfirmand:innen stellen im Unterricht biblische Geschichten nach, und selbst Gremiensitzungen werden mit ein paar bunten Steinen deutlich lebendiger.

Kein Wunder also, dass die LEGO-Bautage in den Oster- und Herbstferien jedes Jahr zu meinen persönlichen Highlights gehören. Aber auch allen anderen möchte ich empfehlen, die bunten Steine einmal wieder hervorzuholen – vielleicht ganz ohne pädagogisches Konzept oder großes Ziel. Einfach in die nächste Gruppenstunde mitbringen und schauen, was passiert.

Denn LEGO braucht nicht unbedingt eine Anleitung. Die Steine entwickeln schnell ein Eigenleben. Und plötzlich entsteht etwas, das sich vorher niemand vorstellen konnte. Oder um einen weiteren Blockbuster zu zitieren, den ich leider nicht im Kino gesehen habe: „To boldly go where no one has gone before.“

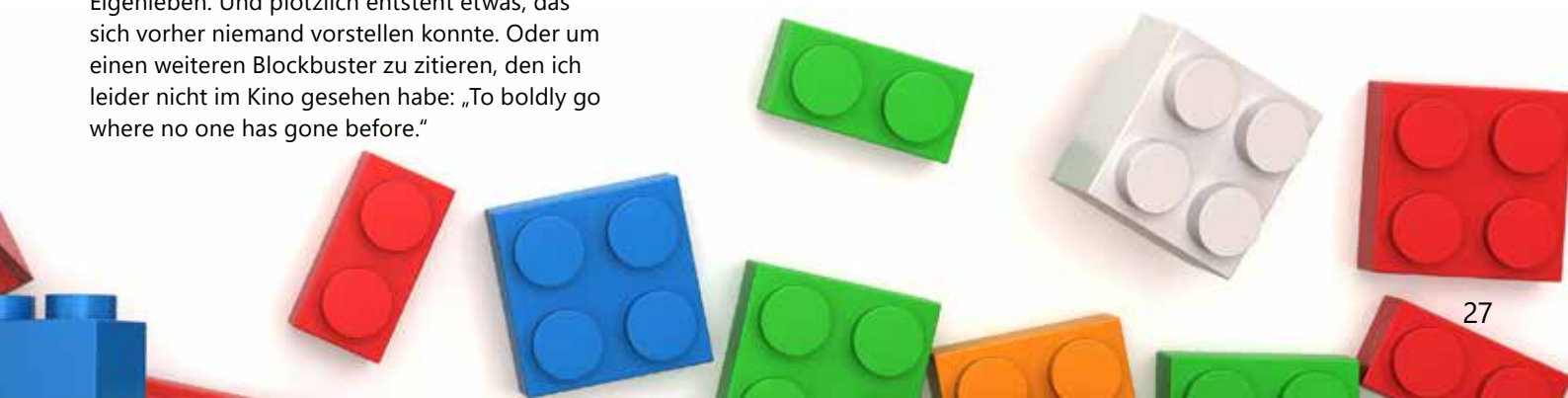
## LEGO-BAUTAGE

Vier bis fünf Tage bauen Kinder im Alter von 8 – 12 Jahren ihre eigene Stadt. Wie muss eine kindergerechte Stadt aussehen? Das ist die zentrale Fragestellung. Das Projekt kann von Gemeinden und Einrichtungen in den Oster- und Herbstferien beim Jugendreferat kostenlos gebucht werden. Zusätzlich gibt es eine fachliche Betreuung zu Vorbereitung und Durchführung.

## LEGO-KISTEN

Das Jugendreferat verfügt über zwei Kisten mit gemischtem LEGO, welche für Gruppenstunden, Gremien und Konfiunterricht ausgeliehen werden können. Darin enthalten alles, was man braucht, um fantasievoll zu bauen.

*Text und Fotos: Jörn Ruchmann*



# PFARRER, BLOGGER, SPIELER



*Oliver Kießig über Brettspiele, Begegnung und warum der Spieltisch manchmal mehr ist als ein Spieltisch*



Spietreffs in der Region, Spielekisten-Verleih und Inspiration für den eigenen Gemeindeabend:  
[www.evangelisch-spielen.de](http://www.evangelisch-spielen.de)



Offener Spieleabend in Köln-Zollstock, jeden zweiten Donnerstag im SPÖKES – ohne Anmeldung, einfach vorbeikommen:  
[www.melanchthon-spielt.de](http://www.melanchthon-spielt.de)

Brettspiel-Rezensionen, Empfehlungen und der Blick dahinter – was Spiele mit Menschen machen:  
[www.ausgepoeppelt.de](http://www.ausgepoeppelt.de)

Wenn Oliver Kießig nicht gerade auf der Kanzel steht, sitzt er ziemlich wahrscheinlich am Spieltisch. Der Pfarrer der Evangelischen Kirchengemeinde Köln-Zollstock ist nicht nur in der Melanchthonkirche zuhause, sondern auch zwischen Spielplan, Kartenhand und Würfelbecher.

Auf seinem Blog „Ausgepöppelt“ schreibt er über Brett- und Gesellschaftsspiele, mit einem besonderen Blick dafür, was Spiele in Gruppen auslösen können: Begegnung, Lachen, Taktik, Überraschung und manchmal auch Gespräche über Gott und die Welt.

## Donnerstagabend in Zollstock

Dass das mehr ist als ein Hobby, zeigt sich in Zollstock ganz praktisch. Alle zwei Wochen donnerstags öffnet das Kinder- und Jugendhaus SPÖKES seine Türen für „Melanchthon spielt!“ – einen offenen Spieleabend, zu dem einfach jeder kommen kann. Kein Anmeldeformular, keine feste Gruppe, kein Vorwissen nötig. Wer Lust hat, bringt sein Lieblingsspiel mit, wer keins hat, findet trotzdem etwas. Von 18 bis 22 Uhr wird gebrettet, gekartelt, gewürfelt – in den ungeraden Kalenderwochen, für alle, die einen guten Donnerstagabend suchen.

Es ist ein niedrigschwelliges Angebot, das funktioniert, weil es kein Programm braucht. Der Spieltisch übernimmt das. Er schafft eine Situation, in der Menschen miteinander in Kontakt kommen, die sich sonst vielleicht nie begegnet wären. Das ist kein Zufall, das ist Prinzip.

## Evangelisch spielen – eine Idee, die sich ausbreitet

Auch über die eigene Gemeinde hinaus denkt Oliver Kießig Spielen als Form evangelischer Begegnung: Beim Projekt „Evangelisch spielen“ geht es darum, Spieletreffen zu unterstützen, neue Treffen ins Leben zu rufen und Gemeinschaft an Spieltischen möglich zu machen. Spielen verbindet ohne Vorkenntnisse, ohne feste Gruppen, nur mit Lust, gemeinsam etwas auszuprobieren.

Für „Impuls.“ stellt Oliver seine fünf liebsten Gesellschaftsspiele vor. Natürlich mit Blick darauf, was auch auf Freizeiten, in Gruppen und in der Jugendarbeit gut funktioniert: Spiele, bei denen Menschen schnell einsteigen, gemeinsam lachen, Entscheidungen treffen und am Ende vielleicht nicht nur Punkte zählen, sondern eine gute Zeit miteinander hatten.

# Top 5 Gesellschaftsspiele, auch für größere Gruppen

## 1. JUST ONE

Ludovic Roudy & Bruno Sautter, Repos Production, 2018, 3–7 Spieler:innen, ab 8 Jahre, ca. 20 Minuten, ca. 20€

Ein Spiel, das fast immer funktioniert: schnell erklärt, kooperativ und sofort mitten in der Gruppe. Besonders mag ich, dass hier niemand gegeneinander glänzen muss. Am Ende freut man sich gemeinsam über gute Ideen, schräge Hinweise und überraschende Treffer.



## 2. HITSTER

Marcus Carleson, Jumbo, 2022, 2–10 Spieler:innen, ab 16 Jahre, ca. 30 Minuten, ca. 17€

„Hitster“ ist eigentlich weniger ein Quiz als ein kleiner musikalischer Lagerfeuer-Moment: Ein Song läuft an, und plötzlich singen, raten und diskutieren alle mit. Gerade in Gruppen ist das großartig, weil Musik sofort Erinnerungen, Geschichten und Stimmung auslöst. Das Spiel stand 2023 auf der Empfehlungsliste zum Spiel des Jahres.



## 3. CODENAMES

Vlaada Chvátil, Czech Games Edition, 2015, 2–8 Spieler:innen, ab 10 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 20€

„Codenames“ ist für mich eines der besten Teamspiele überhaupt: Ein Wort, eine Zahl und schon beginnt das gemeinsame Grübeln. Es ist klug, kommunikativ und sehr lustig, weil man merkt, wie unterschiedlich Menschen denken. Ausgezeichnet wurde es 2016 als Spiel des Jahres.



## 4. FLIP 7

Eric Olsen, Kosmos, 2025, 3–18 Spieler:innen, ab 8 Jahre, 20 Minuten, ca. 12€

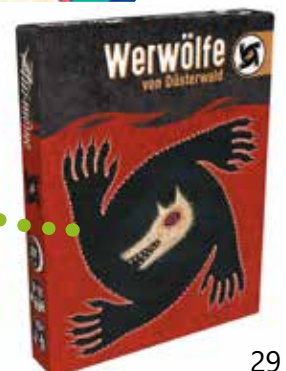
„Flip 7“ ist herrlich einfach: noch eine Karte nehmen oder lieber aussteigen? Genau diese kleine Risikoentscheidung macht es so zugänglich und laut, besonders in größeren Runden. Für Gruppen ist es stark, weil viele gleichzeitig mitfiebern können und eine Runde schnell gespielt ist; offiziell funktioniert es sogar mit bis zu 18 Personen.



## 5. DIE WERWÖLFE VON DÜSTERWALD

Philippe des Pallières & Hervé Marly, Lui-Même, 2002, 8–18 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 10€

Ein echter Freizeitklassiker: Alle sitzen im Kreis, niemand weiß, wem man trauen kann und plötzlich wird jedes Zögern verdächtig. Das Spiel lebt von guter Moderation, großen Gruppen und der Lust am Erzählen, Bluffen und Diskutieren. Gerade für Freizeiten ist es stark, weil es aus einer Gruppe sehr schnell eine gemeinsame Geschichte macht.



Das Jugendreferat verleiht Spielgeräte für Gemeindefeste, Sommerfeste und besondere Aktionen

# HÜPFBURG, MENSCHEN

Ein Gemeindefest ohne Hüpfburg? Ein Sommerfest ohne Kletterturm? Geht natürlich – aber warum, wenn es auch anders geht?

Das Jugendreferat Köln und Region verleiht Großspielgeräte zu günstigen Konditionen und macht daraus eine echte Attraktion für Veranstaltungen aller Art.

Ob Gemeindefest, Sommerfest, Konfitag, Stadtteilevent oder besondere Aktion für Kinder und Jugendliche – die Spielgeräte aus dem Fundus des Jugendreferats lassen sich für viele Anlässe einsetzen. Und das Beste: Die Geräte sind für alle Altersgruppen geeignet. Kinder toben sich auf der Hüpfburg aus, Jugendliche messen sich am Menschenkicker, und auch Erwachsene kommen bei Daffyboards oder anderen Spielen auf ihre Kosten. Der Spielspaß ist garantiert – für Klein und Groß.

## Was ihr ausleihen könnt

Das Angebot umfasst eine Vielzahl an Geräten, die im Jugendreferat eingelagert sind, darunter: Hüpfburg, Menschenkicker, Kletterturm, Daffyboards, Bogenschießmaterial, ...

Zusätzlich steht auch der Bus des Jugendreferats zur Ausleihe bereit – praktisch für alle, die Unterstützung beim Transport benötigen.

## Preise und Konditionen

Die Spielgeräte können weiterhin zu attraktiven Konditionen angeboten werden. Eine detaillierte Übersicht aller Geräte, Preise und Verfügbarkeiten findet ihr auf der Homepage des Jugendreferats.

## Wichtige Hinweise für die Planung

Wer ein Gerät ausleihen möchte, sollte ein paar praktische Dinge im Blick haben: Zu jedem Spielgerät gibt es auf der Homepage eine ausführliche Beschreibung – inklusive Angaben dazu, wie viele Personen für den Transport benötigt werden und welche Fahrzeuggröße erforderlich ist. Das lohnt sich vor der Buchung genau zu lesen, denn: Im Jugendreferat selbst steht keine Unterstützung für Transport oder Beladung zur Verfügung. Wer also eine Hüpfburg ausleiht, sollte die Logistik vorab eigenständig organisieren – am besten mit ein paar helfenden Händen im Gepäck.

## So läuft die Ausleihe

Am einfachsten geht es über die Homepage: Dort findet ihr das komplette Sortiment, alle relevanten Infos zu den einzelnen Geräten und die Möglichkeit, direkt Kontakt aufzunehmen.

Viel Spaß bei der Planung – und noch mehr Spaß auf eurer Veranstaltung.

[juref.evangelische-jugend.koeln](http://juref.evangelische-jugend.koeln)



# KICKER, KLETTERTURM





## WIE KÖNNEN QUEERE JUGENDLICHE DIGITALE RÄUME SICHERER, STÄRKENDER UND SELBSTBESTIMMTER NUTZEN?

Workshopmaterial für die Jugendarbeit

Digitale Medien gehören selbstverständlich zum Alltag junger Menschen. Gerade für queere Jugendliche können soziale Netzwerke, Messenger oder Gaming-Plattformen wichtige Orte der Begegnung, des Austauschs und der Selbstfindung sein – Räume, in denen sie sich zeigen, vernetzen und unterstützen können, oft weit über das hinaus, was das direkte Umfeld bietet. Gleichzeitig erleben viele dort aber auch Hate Speech, Cybermobbing, Desinformation oder Ausgrenzung. Die digitale Welt ist für queere Jugendliche beides: Schutzraum und Risikort.

Genau hier setzt das Projekt QueeResilience an. Im Rahmen eines europäischen Erasmus+-Projekts wurden zehn kostenlose Workshop-Module entwickelt, die Fachkräfte in der Kinder- und Jugendarbeit, in Schulen und in der Medienpädagogik direkt in ihrer Praxis einsetzen können – ohne großen Vorbereitungsaufwand, flexibel anpassbar und kostenlos als PDF verfügbar.

Die Module gliedern sich in drei inhaltliche Bereiche: Der erste Bereich widmet sich Risiken und Stressoren

– etwa digitalem Minderheitenstress, Intersektionalität, Hate Speech und Cybermobbing. Der zweite Bereich beleuchtet die Potenziale digitaler Räume: Wie entstehen Safe Spaces online? Was bedeutet digitale Balance? Wie kann Community Management aussehen? Der dritte Bereich stärkt aktives digitales Engagement – zum Beispiel durch Allyship oder den kreativen Umgang mit Hassbotschaften.

Besonders praxisnah: Alle Workshops wurden gemeinsam mit internationalen Partnerorganisationen entwickelt und in Jugendgruppen sowie Schulklassen erprobt. Die Rückmeldungen der Jugendlichen flossen direkt in die Überarbeitung der Materialien ein.

Auch wenn sich die Inhalte besonders an die Arbeit mit queeren Jugendlichen richten, bieten viele Methoden wertvolle Impulse für eine inklusive, diskriminierungssensible Medienbildung insgesamt – und lassen sich gut in bestehende Angebote der Jugendarbeit integrieren.

[www.digitale-chancen.de/materialien/detail/queeresilience-workshop-module](http://www.digitale-chancen.de/materialien/detail/queeresilience-workshop-module)

## DU+WIR=EINS

[Aktionsbündnis gegen Einsamkeit]

Das breit angelegte Bündnis verbindet Initiativen, Projekte, Vereine, Verbände, Stiftungen, Hochschulen, Unternehmen, engagierte Einzelpersonen und Kommunen und bündelt die vielfältigen Angebote in ganz Nordrhein-Westfalen. Ziel ist es, die landesweite Vernetzung bestehender Initiativen zu unterstützen und eine neue digitale Umsetzungs- und Vernetzungsplattform zu schaffen. Ab sofort kann sich jede und jeder in Nordrhein-Westfalen digital an dem Bündnis beteiligen und ein Zeichen gegen Einsamkeit setzen

<https://www.land.nrw/einsamkeit/aktionsbueundnis>

# Wie digital sind Kirchen wirklich? –

## Studie DiRK 2026

Die Studie „Digitalisierung im Raum der Kirchen“ (DiRK 2026) ist die bislang umfangreichste ihrer Art: Über 7.000 Befragte aller Konfessionen gaben Auskunft über Digitalisierung, Künstliche Intelligenz und Social Media im kirchlichen Kontext. Ethische Leitlinien werden gefordert, aber im Alltag nicht immer eingehalten. Eine Studie, die zeigt, wie groß der Gesprächs- und Handlungsbedarf auch in der Jugendarbeit ist. Die Studie zeigt: KI ist in kirchlichen Einrichtungen angekommen – aber oft ohne Strategie, Schulung oder klare Regeln. Hier ein paar Zahlen:

**78 %** der Kirchenmitarbeitenden haben noch keine KI-Weiterbildung absolviert – oder wissen zumindest nichts davon.

**54 %** der Kirchenmitglieder und -mitarbeitenden nutzen bereits generative KI-Anwendungen wie ChatGPT – vor allem für Recherchen und Texterstellung, aber auch um Rat zu fragen.

**18 %** geben an, frei verfügbare KI-Tools auch dann weiternutzen zu wollen, wenn die eigene Organisation sie verbietet – sogenannte „Schatten-KI“.

**38 %** nutzen diese Tools bereits ohne erkennbare verbindliche Richtlinien in ihrer Einrichtung.

Gleichzeitig fordern Kirchenmitglieder sehr klar verbindliche ethische Leitlinien für den KI-Einsatz – und sprechen sich deutlich dafür aus, dass die Letztverantwortung bei sensiblen Entscheidungen beim Menschen bleiben muss.

Das Fazit der Studienleitung: Ethischer Anspruch und gelebte Realität liegen beim Thema KI in Kirche noch weit auseinander.



Die komplette Studie gibt es hier  
<https://www.vrk.de/>

## PUBLIKATION

### Desinformation als Bedrohung

#### Atlas der Zivilgesellschaft 2025

Brot für die Welt hat den 9. Atlas der Zivilgesellschaft veröffentlicht. Das Fazit ist beunruhigend: Nur noch 3,4 Prozent der Weltbevölkerung leben in Ländern, in denen Meinungs-, Versammlungs- und Vereinigungsfreiheit umfassend garantiert sind. Auch Deutschland wurde herabgestuft – von „beeinträchtigt“ auf „beschränkt“. Der Schwerpunkt des diesjährigen Atlas liegt auf Desinformation als wachsender Bedrohung für demokratische Freiheitsrechte. Ein wichtiger Impuls auch für die medienpädagogische Arbeit mit Jugendlichen.

Mehr Infos: [brot-fuer-die-welt.de](http://brot-fuer-die-welt.de)

## PLATTFORM

### Glauben im Gespräch - Ateliers des Glaubens

Die EKD hat gemeinsam mit der Zukunftswerkstatt midi und fünf Landeskirchen die Plattform „Ateliers des Glaubens“ gestartet. Sie bündelt kreative Formate und Materialien rund um Lebens- und Glaubensfragen – von klassischen Glaubenskursen bis hin zu ungewöhnlichen Angeboten wie Whisky-Tastings oder Küchengerächen. Ein KI-gestützter Assistent hilft dabei, schnell passende Angebote zu finden.

Die Plattform setzt die von der EKD-Synode beschlossene Förderung der „Sprachfähigkeit im Glauben“ konkret um.

Mehr Infos: [ateliers-des-glaubens.de](http://ateliers-des-glaubens.de)

### Der Kirchliche KI-Führerschein

24.09 - 8.10.2026 / online Webinar

Künstliche Intelligenz verändert unsere Welt. In Alltag, Bildung, Kommunikation und Verwaltung prägt sie zunehmend das Leben vieler Menschen – auch in kirchlichen Kontexten. Damit kirchliche Mitarbeitende als Pfarrpersonen, Diakon:innen oder Pädagog:innen kompetent an dieser digitalen Lebenswelt teilhaben und sie mitgestalten können, braucht es Wissen, Haltung und praktische Fähigkeiten im Umgang mit Künstlicher Intelligenz in der Kirche.

<https://jugendarbeit.de/termine/kirchlicher-ki-fuehrerschein-grundmodul-pfarrpersonen-diaconinnen-paedagoginnen/>

## Kommunale Jugendpolitik

### Netzwerktagung

11.–12.09.2026 / Duisburg-Wedau

Jugendgerechte Kommunalpolitik braucht starke Jugendstrukturen vor Ort, um kommunale Finanzen nachhaltig mitzugestalten, in Jugendhilfeausschüssen mitzuarbeiten und die Rahmenbedingungen für die Gliederungen der Jugendverbände und -organisationen zu schaffen. Dass das kein Selbstläufer ist, sehen wir alle in unserer täglichen Arbeit. Grund genug für uns, auch in diesem Jahr wieder unsere Netzwerktagung Kommunale Jugendpolitik zu veranstalten, um sich für diese Herausforderungen zu wappnen.

In der Sportschule in Duisburg-Wedau kommen alle zusammen, die sich vor Ort für die Interessen von Kindern und Jugendlichen einsetzen, die in Jugendringen und Jugendverbänden aktiv sind oder die Interessenvertretung für junge Menschen im kommunalen Jugendhilfeausschuss übernehmen.

Hier gehts zur Anmeldung:

<https://eveeno.com/249255043>

## Youthtopia 2026

### Solidarity Has No Borders

4.–6.09.2026 / Magdeburg

Youthtopia ist das Treffen für junge Menschen zwischen 16 und 27 Jahren, die sich für globale Gerechtigkeit engagieren wollen. Vom 4. bis 6. September 2026 kommen wir in Magdeburg zusammen. Wir wollen uns austauschen, voneinander lernen und gemeinsam aktiv werden.

Freu dich mit uns auf kreative Aktionen, spannende Workshops und interkulturelle Begegnungen. Gemeinsam feiern wir den Traum von grenzenloser Solidarität und machen ihn lebendig.

Wie kann Solidarität über Grenzen hinweg gelingen? Unter dem Motto „Solidarity Has No Borders“ beschäftigen wir uns mit Themen wie Migration, Klimagerechtigkeit und sozialer Gleichheit. Gemeinsam suchen wir nach Wegen, wie wir eine gerechte und solidarische Welt mitgestalten können.

Besonders herzlich laden wir Freiwillige und Studierende aus anderen Ländern ein, die derzeit in Deutschland leben. Denn globale Solidarität lebt vom Austausch unterschiedlicher Erfahrungen und Perspektiven.

Mehr Infos: [www.brot-fuer-die-welt.de/jugend/youthtopia/](http://www.brot-fuer-die-welt.de/jugend/youthtopia/)

### Fachtag

## Freizeiten – ein zentrales Element in der Jugendarbeit

23.09.2026 von 11.00 – 16.30 Uhr / Berlin

Bei diesem Fachtag stehen aktuelle Fragen und Herausforderungen der Freizeitarbeit im Mittelpunkt: vom Krisen- und Katastrophenschutz über tragfähige Schutzkonzepte und den pädagogischen Umgang mit rechtem und rechtsextremem Gedankengut bis hin zu Ansätzen für gelebte Partizipation im Freizeitalltag.

Der Fachtag bringt Haupt- und Ehrenamtliche aus Jugendverbänden, Wissenschaft und Politik zusammen, um diese Themen praxisnah zu vertiefen – mit Impulsen, Austauschformaten und konkreten Ansätzen für die Gestaltung sicherer und partizipativer Kinder- und Jugendfreizeiten.

In ihrer Keynote werden Prof. Dr. Wolfgang Ilg und Judith Dubiski ihren neuen Sammelband „Gute Reise – Empirische Erkenntnisse und Perspektiven zu Kinder- und Jugendfreizeiten“ vorstellen. Ab Ende Juli 2026 kann dieses Buch kostenfrei heruntergeladen werden (Open Access).

Daneben bietet der Fachtag eine Podiumsdiskussion mit politischen Gästen, vertiefende Workshops, offenen Austausch im Open Space sowie einen Markt der Möglichkeiten mit praxisnahen Tools und Projekten.

## Kinder- und Jugendhilfe in Zeiten von gesellschaftlicher Polarisierung, Demokratiefeindlichkeit und Rechtsruck

15.–16.09.2026 / Köln

Wie kann Kinder- und Jugendhilfe auf gesellschaftliche Polarisierung, Demokratiefeindlichkeit und den erstarkenden Rechtsextremismus reagieren? Mit diesen Fragen beschäftigt sich eine Reflexions- und Netzwerktagung der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe in Köln.

Im Mittelpunkt stehen die Auswirkungen demokratie- und menschenfeindlicher Entwicklungen auf die Kinder- und Jugendhilfe – von Angriffen auf Einrichtungen und Fachkräfte bis hin zum Umgang mit entsprechenden Einstellungen bei Adressat\*innen oder Mitarbeitenden. Die Tagung bietet Raum für fachlichen Austausch, Vernetzung und die Entwicklung gemeinsamer Handlungsansätze.

Die Veranstaltung richtet sich an Leitungs- und Fachkräfte aller Handlungsfelder der Kinder- und Jugendhilfe sowie an Vertreter\*innen aus Wissenschaft, Verwaltung und Selbstvertretungen junger Menschen.

Mehr Infos: [www.agj.de/veranstaltungen/demokratie-tagung.html](http://www.agj.de/veranstaltungen/demokratie-tagung.html)

## Laut.Vor.Ort

### Mikroprojektförderung NRW

Jugendverbänden und -ringen stehen wieder Mittel zur Mikroprojektförderung zur Verfügung. Mit der Mikroprojektförderung LAUT.VOR.ORT unterstützt der Landesjugendring NRW die Stärkung der jugendpolitischen Arbeit auf lokaler Ebene. Ziel ist es, kommunale Gliederungen der Jugendverbände und kommunale Jugendringe in NRW unkompliziert und unbürokratisch bei der Umsetzung ihrer Projekte zu unterstützen. Die Förderung deckt eine Vielzahl jugendpolitischer Themen ab – von Dialogformaten mit Entscheidungsträger\*innen bis hin zu jugendpolitischen Qualifizierungsmaßnahmen.

Infos: [www.ljr-nrw.de/themen/kommunale-jugendpolitik/mikroprojekte/](http://www.ljr-nrw.de/themen/kommunale-jugendpolitik/mikroprojekte/)

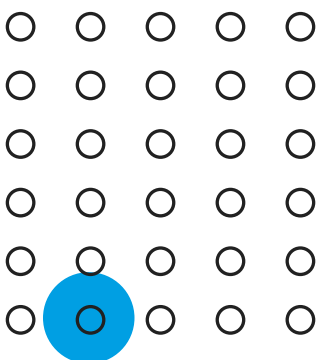
Bei Rückfragen meldet euch gerne bei Janna Frydryszek

## Jugend hilft Fonds

Über den JUGEND HILFT FONDS gibt es bis zu 2.500 € Förderung für soziale, ökologische und gesellschaftspolitische Initiativen. Auf diese Weise unterstützt der Verein Children for a better World jährlich circa 100 Projekte der jungen Engagierten.

Begleitend dazu werden jedes Jahr acht Siegerprojekte gekürt, die dann zu einem fünftägigen Engagement-Camp nach Berlin eingeladen werden. Zudem werden die Jugendlichen unterjährig mit Weiterbildungsangeboten unterstützt.

<https://www.children.de/junges-engagement-jugend-hilft>



## Förderdatenbanken

In der stetig aktualisierten Förderdatenbank der Deutschen Stiftung für Engagement und Ehrenamt gibt es zahlreiche Fördermöglichkeiten, die passend zum Engagement nach Bereich wie Jugend oder Bundesland gefiltert werden können.

<https://foerderdatenbank.d-s-e-e.de/>

## Gegenwind-Förderfonds

Die Amadeu Antonio Stiftung fördert bundesweit zivilgesellschaftliche Projekte, die sich gegen Rechtsextremismus, Rassismus sowie Antisemitismus engagieren und demokratische Werte stärken. Besonders unterstützt werden Initiativen aus ländlichen oder strukturschwachen Regionen, die konkrete Maßnahmen für ein solidarisches Miteinander entwickeln. Die maximale Fördersumme beträgt bundesweit in der Regel 2.500 Euro.

Der Gegenwind-Förderfonds unterstützt Projekte in strukturschwachen Regionen in Ostdeutschland. Ebenso sind Initiativen in ländlichen Räumen in Rheinland-Pfalz und im Saarland eingeladen, sich zu bewerben.

Förderfähig sind Reisekosten, Lebensmittel, Sachmittel, z.B. Materialien, Raummieten, Druckkosten, Kosten für Öffentlichkeitsarbeit, Honorare, Anteilige Personalkosten (bis zu 50 Prozent Arbeitgeber-Brutto), Versicherungen (anteilig, z. B. Haftpflichtversicherung) und Kosten für Sicherheitsmaßnahmen (z. B. zur Absicherung von Räumlichkeiten oder Veranstaltungen).

Die Anträge können fortlaufend eingereicht werden.

[www.amadeu-antonio-stiftung.de/projektfoerderung/](http://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projektfoerderung/)

## „Setzt ein Zeichen! Miteinander für mehr Respekt und Vielfalt“

Mit der Förderaktion setzt die Aktion Mensch ein Zeichen für ein gerechtes und empathisches Miteinander. Junge Menschen sollen ermutigt werden, ihre analogen und digitalen Lebenswelten im Hinblick auf ausgrenzendes Verhalten zu reflektieren und ihre sozialen sowie demokratischen Handlungskompetenzen zu stärken.

Förderfähige Kosten:  
Honorarkosten, Sachkosten

Max. Fördersumme: Bis zu 100 % (max. 7.500,00 €)

<https://www.aktion-mensch.de/foerderung/foerderprogramme/foerderaktionen-setzen>



Jason Reynolds

## 24 Sekunden ab jetzt

Jason Reynolds über das erste Mal

Neon ist verknallt. In Aria. Seit zwei Jahren sind die beiden ein glückliches Paar. Jetzt wollen sie miteinander schlafen.

Aria will es. Neon will es. Und trotzdem ist Neon unheimlich nervös, denn er will alles richtig machen. So viel wird über Sex gesprochen. In der Highschool geben sie damit an. Seine Schwester Nat schläft mit mehreren Jungs und gibt ihm Tipps. Und jetzt steht er hier in Arias Badezimmer und blickt in den Spiegel: 24 Sekunden davor. Wird danach alles anders sein? Wie fühlt es sich an? Cut: 24 Stunden davor. 24 Tage davor. 24 Wochen davor. 24 Monate davor - da traf er Aria zum ersten Mal. Heute wird er mit ihr schlafen, ihr unendlich nah sein.



Mashood Khan

## Vom Stolz der Straße

Mashood Khan kennt die Sprache der Straße. Nicht aus Filmen, sondern aus eigener Erfahrung. Als Jugendlicher driftet er ab: Gewalt, Gangs, Knast. Er ist ein sogenannter Intensivtäter, ein Fall für Polizei, Jugendgericht und Statistik. Doch hinter der harten Fassade steckt einer, der nie gelernt hat, was Nähe, Halt und echte Anerkennung bedeuten. So wie viele andere Jugendliche mit Migrationshintergrund auch. In diesem schonungslos ehrlichen Buch erzählt Mashood von seiner Lebenswende. Wie ausgerechnet der Tod seines Vaters ihn einen neuen Weg einschlagen ließ. Wie aus falschem Stolz Respekt und Dankbarkeit wurden und aus einem Täter ein Vorbild machten. Und wie er selbst lernte, Verantwortung zu übernehmen: erst für sich, dann für andere.

Heute arbeitet Mashood mit gefährdeten Jugendlichen, denen niemand mehr etwas zutraut. Typen, denen man auf Straße aus dem Weg geht. Er weiß, wie man sie erreicht. Seine Geschichte zeigt, dass Integration möglich ist – durch Begegnung, Bildung und die leise Kraft der Liebe.



Will Gmehling (Text), Antje Damm (Illustration)

## Ganz am Anfang war der Ball

Kiki, Coco, Klaas und Kalle, jede Quappe, jede Qualle – alle lieben Fußball, alle! Temporeich und frech wie ein Rapsong feiert dieses Bilderbuch den Fußball als eine Leidenschaft, die den Globus umspannt: Ich am Rhein und du in Riga, 5. oder Bundesliga, Lappland oder Senegal, Grönland, Tokio, Wuppertal, – nicht so wichtig und egal! Das laute (Vor-)Lesen der Verse von Will Gmehling ist Spaß und Challenge zugleich. Und zum Entdecken unzähliger kleiner Geschichten auf den witzig-wimmeligen Bildern von Antje Damm gehen die Fans gerne in die Verlängerung! Nominiert für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2026.



Ingrid Carlberg

## Marionetten

Vom Erfinder der politischen Propaganda zu den Strippenziehern unserer Zeit

Während ihrer langjährigen Tätigkeit als Journalistin sieht sich die schwedische Autorin Ingrid Carlberg immer wieder mit Fake News, Desinformationskampagnen und politischer Propaganda konfrontiert. In Marionetten begibt sie sich auf die Suche nach deren Wurzeln, bis hin zu den Anfängen der Massenkommunikation, und wirft zugleich ein Licht auf die modernen Mechanismen der Meinungsmache.

Im Zentrum steht der deutsche Sozialist Willi Münzenberg, dessen Talent nicht nur Lenin und Stalin zugutekam. Mit seinem Medienimperium, aufgebaut in der Weimarer Republik, hat er den Werkzeugkasten der politischen Propaganda definiert. Seine Methoden werden bis heute kopiert.

Um die Verstrickungen zwischen privater, unternehmerischer und staatlicher Meinungslenkung offenzulegen, hat die vielfach ausgezeichnete Journalistin Ingrid Carlberg in zahlreichen Archiven recherchiert. Der Ausblick bleibt hoffnungsvoll: Wer die Mechanismen versteht, mit denen Religion zur politischen Waffe wird, kann sich wehren.



## Gotteskinder

Frauke Lodders

Teenager sein, die erste Liebe und das Rasen der Moleküle spüren – was für die meisten ein wundervolles Chaos der Gefühle ist, bedeutet für die Geschwister Hannah (17) und Timotheus (15) ein disziplinierter Kampf gegen sich selbst. Sie sind Teil der evangelikalen Gemeinschaft in Deutschland, deren strenger Moralkodex Liebesbeziehungen vor der Ehe verbietet. Während Hannah, die sich vorbildlich in der Gemeinde engagiert, zunehmend in den Bann des rebellischen Neuen in ihrer Klasse gerät, erkennt ihr Bruder immer klarer, dass er sich zu jungen Männern hingezogen fühlt. Da Homosexualität in seiner Religion als besonders schwere Sünde gilt, versucht er diese Wahrheit um alles in der Welt vor seinem autoritären Vater zu verheimlichen. Beide Geschwister kämpfen verzweifelt und jede\*r für sich gegen ihre jungen, wilden Gefühle an – eine Zerreißprobe, die für Timo existentiell wird, als er sich freiwillig einem sogenannten „Seelsorge-Seminar“ unterzieht. Hier zeigt sich die Härte des religiösen Fundamentalismus in seiner blanken Form.

## Ich verstehe Ihren Unmut

Die 59-jährige Heike steht beruflich unter Dauerstress: Als Objektlerin einer Münchner Gebäudereinigungsfirma jongliert sie täglich mit personellen Engpässen, organisatorischen Herausforderungen und der unzufriedenen Kundschaft. Zwischen administrativem Druck und dem Zwang, aufgrund von akutem Personalmangel selbst zum Wischmop zu greifen, agiert Heike oft barsch. Gleichzeitig zeigt sie sich Menschen gegenüber aber auch immer wieder loyal. Als sie einen illegal beschäftigten Arbeiter des Subunternehmers Vadym fest anstellen möchte, um ihm eine bessere Bleibeperspektive in Deutschland zu verschaffen, gerät sie in ein moralisches Dilemma: Der Subunternehmer droht mit dem Abbruch der Zusammenarbeit, es sei denn, Heike sichert ihm mehr Arbeitsstunden zu. Um das zu ermöglichen, muss sie jedoch eine andere Reinigungskraft entlassen – und dafür einen triftigen Kündigungsgrund finden.

ICH VERSTEHE IHREN UNMUT von Kilian Armando Friedrich sezient ungeschönt den harten Alltag im Niedriglohnsektor. Dabei entfaltet die Geschichte eine fast dokumentarische Wucht und spannende Ansätze, um über wirtschaftliche Zwänge, ethische Grauzonen und filmische Realitätskonstruktion zu diskutieren.





# Wenn soziale Unterstützung zur Sparmaßnahme wird

## Kinder-, Jugend- und Eingliederungshilfe unter Druck

### Geleakte Streichliste sorgt für Diskussionen: Was bedeutet sie für Kinder und Jugendliche?

Eine im Frühjahr bekannt gewordene interne „Streichliste“ der Bundesregierung sorgt derzeit für erhebliche Diskussionen in der Sozialpolitik. Das Arbeitspapier enthält zahlreiche Vorschläge, mit denen die öffentlichen Ausgaben in verschiedenen Bereichen gesenkt werden könnten. Die Liste ist kein Gesetz und bisher wurde nichts davon beschlossen. Dennoch zeigen die Vorschläge, in welche Richtung politische Debatten über Einsparungen künftig gehen könnten.

Besonders betroffen wären Kinder, Jugendliche und Familien. So wird unter anderem vorgeschlagen, den Unterhaltsvorschuss in seiner zeitlichen Dauer einzuschränken. Diese Leistung unterstützt Kinder von Alleinerziehenden, wenn ein Elternteil keinen Unterhalt zahlt.

Auch in der Kinder- und Jugendhilfe werden Einsparungen diskutiert. Hilfen zur Erziehung, individuelle Unterstützungsangebote für Familien oder Begleitungen für junge Menschen könnten stärker begrenzt werden. Fachverbände befürchten, dass dadurch weniger passgenaue Hilfen zur Verfügung stehen und individuelle Bedürfnisse nicht mehr ausreichend berücksichtigt werden.

Ein weiterer Vorschlag betrifft die Unterstützung von jungen Volljährigen. Hilfen, die bisher über den 18. Geburtstag hinaus gewährt werden kön-

nen, etwa beim Übergang in Ausbildung, Beruf oder selbstständiges Wohnen, könnten eingeschränkt werden. Gerade für junge Menschen, die auf Unterstützung angewiesen sind, würde dies den Start in ein eigenständiges Leben erschweren.

Auch Menschen mit Behinderungen könnten betroffen sein. Diskutiert werden neue Fahrdienstregelungen. Für Kinder und Jugendliche, die auf Fahrdienste angewiesen sind, könnte dies den Weg zu Schule, Therapie, Freizeitangeboten oder Vereinen erschweren. Auch der Rechtsanspruch auf eine Schulbegleitung für Menschen mit Einschränkungen steht auf der Liste.

Die Debatte zeigt: Hinter den vorgeschlagenen Einsparungen stehen nicht nur Zahlen im Haushalt, sondern konkrete Auswirkungen auf den Alltag junger Menschen.



Die Diakonie hat hierzu eine Protestaktion mit Postkarten gestartet. Diese gehen an Bundeskanzler Friedrich Merz. Eine Postkarte liegt diesem Heft bei. Bitte beteiligt euch.

Wer weitere Postkarten in der eigenen Gemeinde oder Einrichtung verteilen möchte, kann diese bei der Diakonie bestellen:

<https://shop.diakonie.de/50er-Pack-Postkartenaktion-Wer-jetzt-kuerzt-zahlt-spaeter-drauf/613303206>

Hinweis: Eventuell sind keine Postkarten mehr zu Drucklegung dieses Magazins verfügbar.

Viele Fachverbände warnen deshalb davor, kurzfristige Einsparungen über die langfristigen Chancen von Kindern und Jugendlichen zu stellen. Denn gute Unterstützung, Förderung und Teilhabe gelten als wichtige Voraussetzungen für ein gelingendes Aufwachsen und eine gerechte Zukunft.

Jörn Ruchmann

#### Impressum:

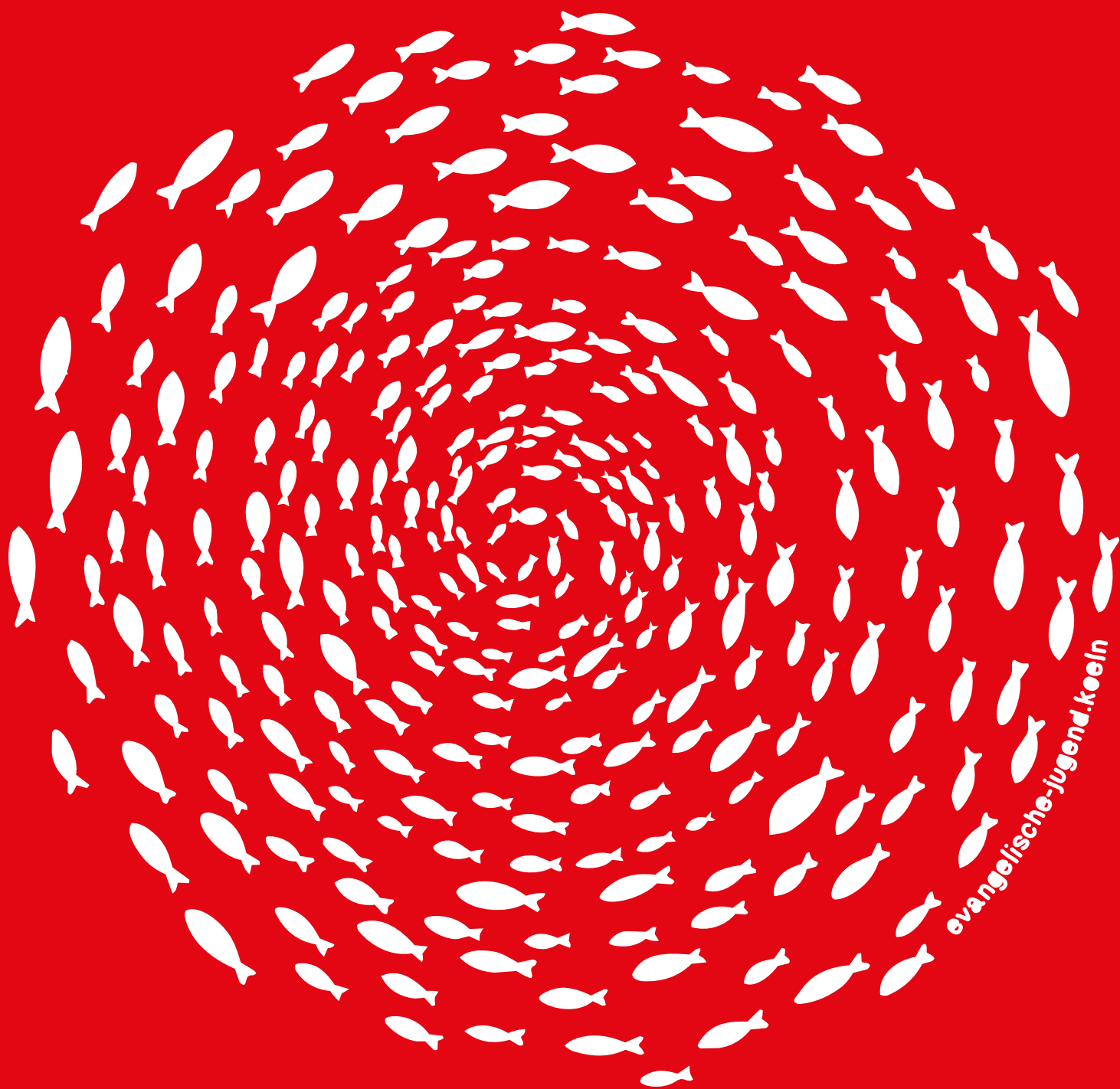
Herausgeber und verantwortlich für den Inhalt:  
Evangelisches Jugendreferat Köln und Region  
Vor den Siebenburgen 2 • 50676 Köln  
E-Mail [juref-koeln@ekir.de](mailto:juref-koeln@ekir.de) • [www.evangelische-jugend.koeln](http://www.evangelische-jugend.koeln)

Layout/redaktionelle Zusammenstellung: Claudia Klein-Adorf  
Bildnachweis: sofern nicht auf den einzelnen Seiten angegeben:  
[pixabay.com](http://pixabay.com); [Adobe stock](http://Adobe stock), [magnific.com](http://magnific.com); [canva.com](http://canva.com), Privat, Yannic Kötter

Druckerei: [diedruckerei.de](http://diedruckerei.de)

Die nächste Ausgabe erscheint  
im November 2026

Anregungen, Texte, Bilder bitte  
direkt an Claudia Klein-Adorf  
E-Mail: [claudia.klein-adorf@ekir.de](mailto:claudia.klein-adorf@ekir.de)



evangelische-jugend.keeln