



Die Ideen-Kiste, ein
Newsletter vom
Robin-Hood-Versand

mit Spielideen und Neuheiten,
Tipps und Tricks für Ihre
kreative Gruppenarbeit!

Nr. 10 - 2012



Herzlich Willkommen zur 10. Ausgabe der „Ideen-Kiste“, dem Newsletter vom Robin-Hood-Versand. Wir stellen Ihnen hier interessante Neuheiten aus unserem Versand und spannende Tipps für Ihre kreative pädagogische Arbeit vor.

Alles formatiert im Querformat – besonders praktisch für alle, die eine pdf-Datei gleich am Bildschirm lesen.

Bisher erschienene Ideen-Kisten können Sie sich in unserem Webshop kostenlos anschauen oder herunterladen: www.robin-hood-versand.de.

Ich wünsche Ihnen eine nützliche Lektüre,

Ihr Ulrich Baer

Impressum

Dieser Newsletter wird per Email als pdf-Datei kostenlos verschickt.

Zur Abbestellung einfach eine Email mit dem Stichwort „Newsletter Abbestellung“ an rhv97@aol.com senden.

Autor, Fotos, verantwortlich für den Inhalt: Ulrich Baer.
Robin-Hood-Versand, Küppelstein 36,
D-42857 Remscheid. Tel.: 02191 / 794-242

Ihre neue Kaffeekasse für's Büro

Dieser Hund macht einfach Spaß und bringt auch noch etwas Trinkgeld ins Haus:



Der Hit aus der Kletterbar "Zum Alten Bär" in der Akademie Remscheid: Mit "Max Money" macht Sparen Spaß und mit seinem freudigen Schlabbern und Ohrenschlenkern sorgt er dafür, dass mehr Geld in die Kaffeekasse kommt. Viele haben uns gefragt, wo man Max Money bekommen kann. Jetzt bei uns! 21,90 €*.

Ganz billig ist der muntere Kerl nicht, aber wir müssen selbst immer noch schmunzeln, wenn ein Gast eine Münze in seinen Fressnapf legt und die Action beginnt. Schauen Sie das kleine Video auf unserer Webseite an! www.robin-hood-versand.de/neuheiten.html. *(zuzügl. Porto, der Hund benötigt 2 AA-Batterien, werden nicht mitgeliefert!).

Eine Entdeckung für alle, die sich für Wahrnehmungsspiele interessieren:

Ausdrucksstarke Portrait- und Detailaufnahmen zeigen bei "hab's! - Emotion" typische Gefühle. Die Suche nach den zusammen passenden Ring- und Innenteilen birgt überraschende Neukombinationen. Ein wirklich raffiniertes Memospiel zum Erkennen emotionaler Gesichtsausdrücke. „hab's“ ist eine Kombination von Memo- und Puzzlespiel. Suche zu den Motiven auf den Ringen die passende Innenteile oder umgekehrt! Die eindrucksvoll fotografierten Gesichter ergeben 32 Motive. Versuchen Sie mal, den Ausdruck zu beschreiben und Ihr Spielpartner muss das Bild aus den 32 Fotos herausfinden! Für 14,95 € - auch ein originelles Geschenk für psychologisch engagierte Freunde.



Treffen Sie uns auf dem Spielmarkt der Akademie Remscheid vom 23. bis 25. Februar!



Wir sind wie in jedem Jahr mit unserem Stand im Foyer als Aussteller vertreten und Ulrich Baer führt zwei Veranstaltungen durch:

Genau sehen, hören, schätzen - Wahrnehmungsspiele für alle

Ulrich Baer lädt Sie ein, mit ihm verschiedenste Wahrnehmungsspiele auszu-

probieren. Er verrät seine Rezepte zum Erfinden dieser kleinen Spiele, die viel Spaß machen und nebenbei die Sinne von Menschen jeden Alters schärfen. Do, 23.2.2012, nachmittags.

In diesem kleinen Workshop wird auch das neueste Produkt von uns vorgestellt: Kiesel und Krimskrams, womit sechs verschiedene schnelle Wahrnehmungsspiele zu zweit gespielt werden können.



Die Zukunft des Spiels und der Spielpädagogik

Am Runden Tisch diskutiert Ulrich Baer mit Gerd Knecht, Marietheres Waschk (die neue Dozentin an der Akademie) und weiteren Spielexperten über die aktuellen und zukünftigen Aufgaben der Spielpädagogik. Ein Fachforum am Fr, 24.2.2012, mittags.

Schwerpunktthema des diesjährigen Spielmarkts ist die Leistung des Spiels für die Bil-

dung der Kinder. Hannelore Kraft, die sozial sehr engagierte Ministerpräsidentin des Landes Nordrhein-Westfalen, hat die Schirmherrschaft übernommen.

Hier Auszüge aus Ihrem Grußwort:



„...Schon seit langer Zeit weiß man, dass Spielen viel mehr als pures Vergnügen ist- als großer Fan von Gesellschaftsspielen weiß ich, wovon ich spreche -, sondern dass es die Persönlichkeitsentwicklung des Menschen fördert und manchmal sogar in ganz andere Bahnen lenkt. Der Spielmarkt wird auch in diesem Jahr wieder eindrucksvolle Beispiele dafür liefern, dass Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Spiel nicht nur Punkte machen, sondern mit allen Sinnen zumindest ein kleines Stück der Welt erobern können. Darum habe ich sehr gern die Schirmherrschaft übernommen.

Aussteller, Fachforen und Workshops werden dafür sorgen, dass der Spielmarkt eine bunte Messe der Fantasie ist und zugleich den kultur- und bildungspolitischen Wert des Spiels hervorhebt. Denn auch auf spielerische Weise wird die kulturelle Bildung junger Menschen gefördert - herzlich willkommen im Jungendkulturland Nordrhein- Westfalen!...“

Haben Sie ein iPhone?

Dann haben wir
unsere kostenlose App für Sie

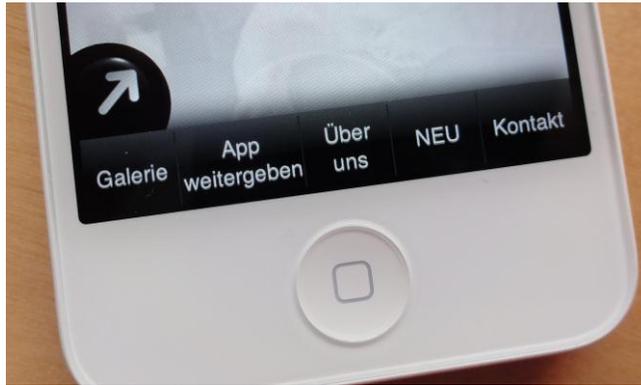
In der App finden Sie einige Fotos unserer Neuheiten und interessante News aus dem Versand und davon, was Alex und mich aktuell beschäftigt. Ideen für neue Produkte und ein paar piffige Ideen.

Die App laden Sie sich ohne App Store oder iTunes auf Ihr iPhone!

Glauben Sie nicht? Probieren Sie es aus. Auf dieser Seite unseres Webshops brauchen Sie nur die Nummer Ihres iPhones einzutragen und schon bekommen Sie eine SMS, die zu einer kostenlosen Lademöglichkeit führt: www.robin-hood-versand.de/app.html

Wer also immer ein paar neue Ideen, Gedanken und Bilder aus unserem Versand auf seinem iPhone ansehen will, tippt auf die App, deren Inhalt regelmäßig aktualisiert wird. Sie können uns übrigens direkt aus der App heraus anrufen oder zum Webshop gelangen.

Wer kein iPhone besitzt, kann sich wahrscheinlich bald mit uns auf facebook „befreunden“ und erfährt dort immer alles Neue. Oder eben hier im Newsletter oder Sie gehen direkt auf unsere Webseite. Alle Wege führen nach Rom, äh, zum Robin-Hood-Versand.



Das bietet das Menü der iPhone-App vom Robin-Hood-Versand:

Galerie: Einige Fotos von Neuheiten in unserem Sortiment.

App weitergeben: Hier finden Sie Optionen für die natürlich kostenlose Weitergabe unserer App an Freunde und Kollegen.

Über uns: Kurze Selbstdarstellung, ähnlich einem Impressum.

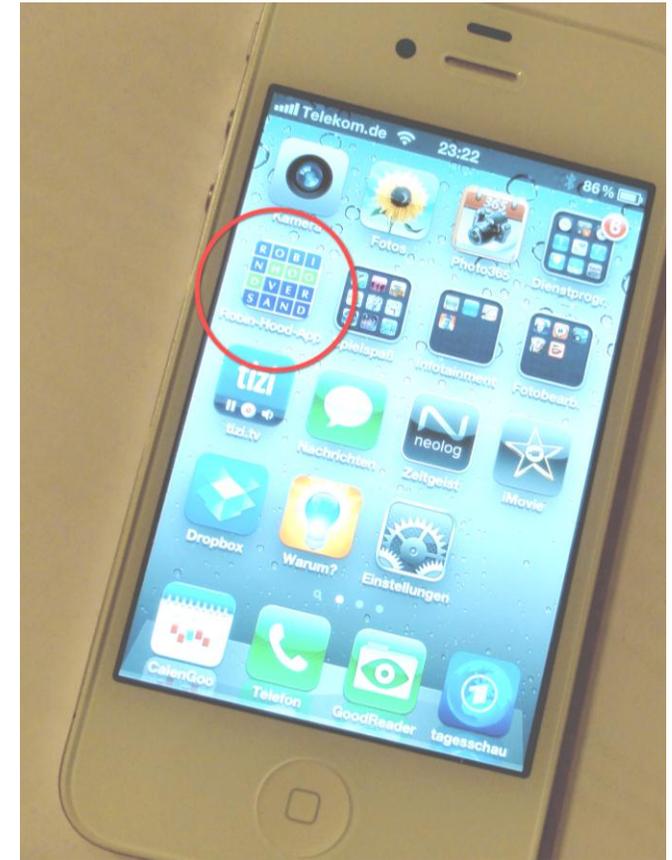
NEU: Aktuelle Textnachrichten von unserer Arbeit und unseren Produkten

Kontakt: Eine Google-Maps-Karte zur Akademie Remscheid (unserem Versandbüro) und auf Klick eine direkte Telefonverbindung von Ihrem iPhone zu uns.

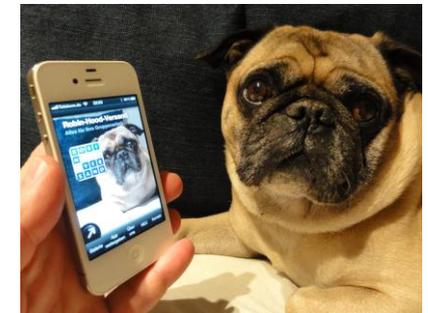
Interessieren Sie sich auch für eine solche App für Ihre Einrichtung, Ihre Projekte oder Ihre selbständige Tätigkeit?

Dann rufen Sie mich an oder schreiben mir eine Email, ich informiere Sie über die verschiedenen Möglichkeiten und Kosten:

Ulrich Baer Tel.: 0221 / 34 03 123
ulrichbaer@aol.com



Der neue elektronische Zugang ist unserem Mops „Jamie“ allerdings ziemlich egal, aber vielleicht meint er auch nur, dass zu solch modernen Dingen eben auch ein cooler Gesichtsausdruck gehört.



Schon im letzten Newsletter kurz vorgestellt, hier etwas ausführlicher:

Seminare kreativ beginnen

Ulrich Baer

32 Methoden auf
einzelnen Karten
in Bild und Wort

Kennenlernen

Wissen vermitteln

Thema veranschaulichen

32 Methodenkarten für einen kreativen Einstieg in Seminare für Jugendliche oder Erwachsene - aus der langjährigen Praxis von Ulrich Baer als Kursdozent in der Akademie Remscheid. In Spielkartengröße, gut zum Auswählen und dann in der Tasche dabei haben. In durchsichtiger Kunststoffschachtel. Das Set für 12,80 €.

In den folgenden Spalten zeigen wir Ihnen vier typische Karten: Auf der Vorderseite ein Foto und Kurztext, und auf der Rückseite dann die ausführliche Beschreibung der Methode.

Einstiegsmethoden



Schatzkiste mit Fälle- oder
Fragensammlung, die nacheinander
behandelt werden

Einzelheiten siehe Rückseite

Konkrete Fallbeispiele sind für Seminarteilnehmer immer ein leichter Zugang zu einem Thema. Für ein Gruppenleiterseminar könnten zu Beginn (oder vorher) Fälle aus stattgefundenen Feriencamp gesammelt werden und dann nacheinander Kleingruppen zur Beratung vorgelegt werden, die simultan eine Lösung erarbeiten. Über die beste Lösung wird dann im Plenum nach klaren Kriterien (z.B. Kosten, Zufriedenstellung, Originalität, Aufwand) entschieden.

Tipp: Für solche Fallberatungen sollte eine Möglichkeit zur Internet-Recherche bereit gestellt werden.

Einstiegsmethoden



Jede/r stellt sich hinter ihren/
seinen Stuhl und beschreibt
die dort sitzende Person (sich!)

Einzelheiten siehe Rückseite

Eine Vorstellungsrunde für Gruppen bis zu 12 Personen: Nacheinander stellt sich jeder hinter seinen Stuhl und stellt die Person vor, die jetzt unsichtbar dort sitzt. Man spricht also über sich in der "3. Person" - wie ein Erzähler: "Ich stelle Euch jetzt den Stefan vor. Er macht gern Sport...". Auf diese Weise kann man gut indirekt über seine Gefühle oder Interessen sprechen. **Variante:** Eine Art kleine, kurze Talkshow inszenieren, indem man sich auf einen leeren Nachbarstuhl setzt, dort als Reporter seine Frage stellt, dann zurück auf dem eigentlichen Stuhl antwortet.

Einstiegsmethoden



Seine Infos auf ausgeschnittene Handumrisse schreiben

Einzelheiten siehe Rückseite

Jeder umrandet mit einem Stift die gespreizte Hand und ein Stück vom Unterarm seines Nachbarn und malt den Umriss auf ein A3-Blatt. Dann fragt er ihn nach einigen persönlichen Informationen und schreibt die in den Umriss. Dann Rollentausch. Anschließend werden alle Umrisse ausgeschnitten und auf eine Leine gehängt und von allen angeschaut.

Variante:

Statt Handumrisse können auch Oberkörperbekleidungs- und Hosen/Röcke-Umrisse erstellt, ausgeschnitten und wie Wäschestücke (gleichzeitig als Raumdeko) aufgehängt werden.

Einstiegsmethoden



Sich und seine Arbeit mit einem kleinen Fotoheft vorstellen

Einzelheiten siehe Rückseite

Um sich, eine Institution oder ein Projekt vorzustellen, wird häufig eine Powerpoint-Präsentation vorgeführt. MT hat ihr Projekt kürzlich in der Akademie Remscheid mit einem kleinen Fotoheft für jeden Teilnehmer präsentiert. Sie erläuterte Seite für Seite und alle konnten ihr Heft (je ca. 4 €) mitnehmen. Preiswerter, aber aufwändiger ist das Selberdrucken und Herstellen. Die Aufmerksamkeit ist einem auf jeden Fall durch diesen ungewöhnlichen Einstieg in eine Präsentation sicher. Hersteller z.B.: Ein A4-Fotoheft (Umschlag+8 Seiten) ab 3,90 € bei Fotobuchhelden. Mini-Fotoheft (ca. 15x10cm, 12 Seiten) für 3,33 € bei wunderkarten.de.

Auf unserer 4. Beispielkarte wird die Projektpräsentation von **Marietheres Waschk** vorgestellt. Das war vor einigen Monaten. Ab März ist MT, wie sie sich gerne nennt, die neue Spielpädagogik-Dozentin (eine halbe feste Stelle neben Gerd Knecht!).

Wir erwähnen es hier im Newsletter vom Robin-Hood-Versand, weil wir natürlich eine enge Beziehung zur Akademie und ihrem Dozententeam besitzen und wir werden sicherlich bald die erste Spiele-Publikation von MT in unser Programm aufnehmen können.



Aus der Pressemeldung der Akademie:
Die Diplom-Sozialpädagogin leitet seit 2001 den Bau-spielplatz Friedenspark in Köln, ein Angebot der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Marietheres Waschk steht für eine Pädagogik, die ganz nah an den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen dran ist: „Durch die praktische Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen ergeben sich zahlreiche Aspekte, die es mir als Dozentin erleichtern, das zu vermitteln, was heute für die Kinder- und Jugendarbeit wichtig ist“, sagt sie. Und fügt hinzu: „Gerade mit spielpädagogischen Ansätzen können Eigeninitiative und Verantwortungsübernahme geübt werden – und zwar so, dass es sogar Spaß macht!“

Eine alte Spielidee, die nichts kostet, beim Aufräumen in die Hände gefallen:

Das Info-Action-Spiel

von Ulrich Baer

Ja, kostet nichts, aber ein bisschen Bastelarbeit ist notwendig. Sie brauchen ein kleines Holzkästchen (gibt's in Deko- oder Bastelläden), einen Würfel und einen Filzstift. Dann müssen Sie sich noch ein DIN A3 großes Blatt Papier **oder** ein 30-40 cm langes Stück einer Papierstreifenrolle besorgen. Von der Längsseite des A3-Blattes schneiden Sie zwei etwa 7 cm breite Streifen ab. Auf den einen Streifen schreiben Sie 8-10 Kennenlernfragen und auf den anderen Streifen 8-10 schnelle Bewegungsaufgaben drauf. Dann die Streifen rollen und so in die Schachtel legen, dass die Anfänge der beiden Rollen rechts bzw. links an der Seite zwischen Schachtel und Schachteldeckel raus schauen.



Das Spiel geht dann so:

Die „Info-Action-Box“ wird mit zugeklapptem Deckel in die Mitte der Spielrunde gestellt. Rechts und links am Deckelrand sollen die Anfänge der Papierstreifenrollen heraus schauen. Es wird reihum gewürfelt, der jüngste Spieler / Spielerin beginnt.

Bei einer „1“ zieht der Spieler am Streifen mit den Info-Fragen bis eine zu lesen ist – nicht weiter, liest diese laut vor und bestimmt einen Mitspieler, der sie beantworten soll.

Bei einer „2“ passiert dasselbe wie bei einer „1“, nur dass der Antwortende zunächst versuchen soll, die Antwort pantomimisch zu geben oder aufzumalen. Die Gruppe soll die Antwort erraten. Erläuterungen können dann gesprochen werden.

Bei einer „3“ richtet sich die Frage an alle, die reihum darauf kurz antworten sollen.

Wird eine „4“ gewürfelt, zieht der Spieler am Streifen mit den Bewegungsaufgaben, liest sie laut vor und führt sie dann mit einem Mitspieler seiner Wahl gemeinsam durch.

Bei einer „5“ ist auch eine Action-Aufgabe dran, diesmal soll sie aber von allen (evtl. paarweise) durchgeführt werden.

Bei einer „6“ passiert nichts, aber der Spieler darf bestimmen, wer der nächste Würfler ist.

Nach jeder Antwort bzw. absolvierten Bewegungsaufgabe ist der nächste Spieler (linker Nachbar) mit dem Würfeln dran (außer bei einer „6“). Das Spiel ist beendet, wenn alle Fragen und Bewegungsaufgaben dran waren. Ist ein Streifen „fertig“, so wird so lange gewürfelt, bis der andere Streifen dran ist.

Wozu war noch mal gleich der Filzstift?

Damit hatte ich auf die linke Seite des Deckels einen Würfel mit einer „1“, einen mit einer „2“ und mit einer „3“ draufgemalt und rechts entsprechend 4, 5 und 6. Dann weiß jeder, an welcher Seite er ziehen muss. Erstaunlich ist übrigens, dass es für viele Kinder ein Rätsel ist, wie es kommt, dass man links und rechts einen Streifen herausziehen kann. Einige glauben, dass es doch offensichtlich ein Streifen zu sein scheint... Dieser Sinnestäuschung erliegen übrigens auch manche Erwachsene.

Info-Fragen, beispielsweise:

- Welche Farbe hast du am liebsten? Ist dir das für deine Kleidung wichtig?
- Welche Tiere hast du **nicht** gern?
- In welcher Sportart wärst du gerne mal ein großer Köhner?
- Wo bist du geboren und magst du diesen Ort?
- Welches ist der wichtigste Gegenstand in deinem Zimmer?

Action-Aufgaben, beispielsweise:

- Zu zweit eine Runde Schubkarre um die Gruppe herum fahren, Wechsel ist nach der halben Runde.
- Stellt euch zu zweit Rücken an Rücken, setzt euch so hin und steht ohne Unterhaken oder Abstützen wieder auf.
- Stellt zu zweit ein Pferd dar und trabt eine Runde um die Gruppe.
- Stellt zu zweit pantomimisch einen Filmtitel dar.
- Macht zu zweit einen siamesischen Zwillingsslauf: Drückt eure Pos aneinander und lauft so eine Runde um die Gruppe.

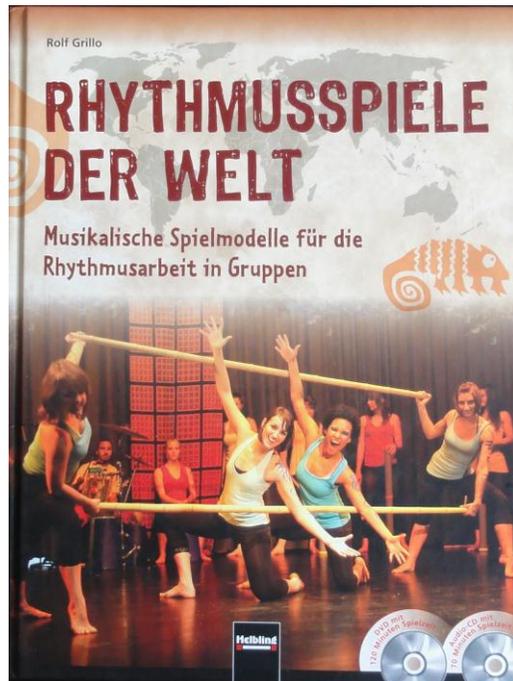
Tipp: Bestücken Sie die Box mit Streifen, auf denen Aufgaben und Fragen stehen, die genau zu Ihrer Gruppensituation oder zu einem aktuellen Thema passen!

Drei aktuelle Empfehlungen aus unserem Sortiment:

Rhythmusspiele

Das Buch vereint einen Schatz der schönsten Bewegungs- und Rhythmusspiele verschiedener Kulturen aus aller Welt:

- Spiele mit Liedern und (optionalen) Begleitarrangements für Trommeln und Perkussionsinstrumente
- Spiele mit unterschiedlichen Materialien wie Steine, Becher oder Bambusrohre
- meditative, ruhige Spiele
- Spiele mit tänzerischen und sportlichen Aktionen
- kurze, einfache Warm-up-, Kontakt- und Begegnungsspiele
- komplexere Spielideen mit Erweiterungen und Variationen
- Spiele für 2 bis 300 Mitspieler
- Spiele von 5 bis 45 Minuten Dauer

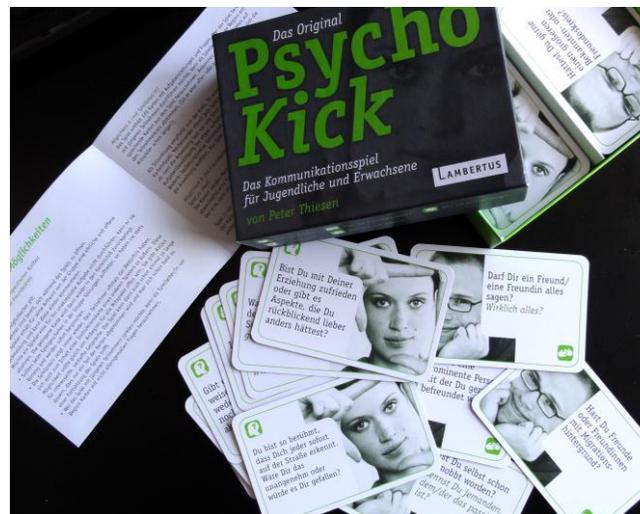


Zu jedem Spiel finden Sie: Informationen zum kulturellen Kontext der Spiele, vielfältige Möglichkeiten zum Singen und Musizieren, methodische Tipps zu Einführung, Spielaufbau und Ablauf.

Das Buch enthält auch eine DVD und CD: Die beiliegenden audiovisuellen Medien vermitteln in mitreißenden, motivierenden Aufnahmen einen authentischen Eindruck der Spiele und musikalischen Begleitarrangements. So können sämtliche Lieder, Rhythmen und Bewegungsgestaltungen, Spielabläufe und exemplarische Choreografien leicht erfasst und schnell erlernt werden und bieten Anregungen für eigene kreative Gestaltungen. 200 S., viele Farbfotos, ca. 40,- €.

Psycho-Kick

Ein Kartenspiel zur Selbsterfahrung
Das Kommunikationsspiel für 2 und mehr Personen ab 12 Jahren mit 120 Karten mit tief sinnigen, aber auch humorvollen Fragen zu Selbstbild, persönlichen Wertvorstellungen, Zukunftswünschen, Freundschaft und Liebe. Das Spiel eignet sich für spannende Gesprächsrunden mit Freunden genauso wie für die therapeutische Gruppenarbeit. 13,90 €.



hämmern, sägen, schrauben

«hämmern sägen schrauben» versammelt **80 Projekte** für jüngere und ältere Kinder. Wer sich fürs Sägen oder Schleifen interessiert, kommt genauso auf seine Kosten wie alle, die gerne modellieren oder schnitzen. Der Schwerpunkt des Buches liegt auf den Materialien und den Gestaltungstechniken. Ausgehend von den Technikseiten kann jedes Kind seine eigenen Projekte entwickeln.

«hämmern sägen schrauben» zeigt in acht Kapiteln spannende Techniken zur Verarbeitung von Holz, Stein, Metall, Ton, Gips und Pappmaché, Styropor und Styrodur. Außerdem erfährt man Einiges zum Thema Elektronik und **Grüne Technik** sowie zum Recycling von Pappen und Papieren, Kunststoffen und Korken. Wer hat Lust, eine **Gondelbahn** zu bauen, und wer will lieber **Zauberstäbe** aus Ästen schnitzen? Wie man die eigenen **Bauklötze** zusägt oder ein **Puppenhaus** baut und mit Möbeln bestückt, erfährt man ebenfalls. Wie wird Metall geschnitten oder gelötet, und wie geht man mit einer Säge oder Feile richtig um? Antworten auf diese Fragen und ganz viele Vorschläge zum Selberprobieren gibt's in diesem Buch. 240 S., viele Farbfotos, 24,90 €.

