



Modul: digitaler Einstieg

Inhaltsverzeichnis

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:	2
2. Methoden und Material	2
a. Vorbereitung des digitalen Juleica-Kurses	3
b. Erstes Kennenlernen digital	4
c. Digitaler CheckIn, Einstiegsrunden, Befindlichkeitsabfrage	6
d. Erwartungen/Befürchtungen erfragen	8
e. Vorstellung der Juleica-Ausbildung/Ablaufvorstellungen	8
f. Digitale Regeln kommunizieren	8
g. Umgangsformen und gemeinsame Regeln erarbeiten	9
h. Vertiefendes Kennenlernen, Vertrauensbildung, Teambuilding	9
i. Beziehungen stärken	11
j. Modulabschlüsse	12
3. Tipps und Technik	12

Modul: digitaler Einstieg

1. Vorneweg/Pädagogischer Hintergrund:

Der gelungene Einstieg ist für die Arbeit mit einer Gruppe oder einem Ausbildungslehrgang von besonderer Bedeutung. Neben dem gegenseitigen Kennenlernen werden die ersten Grundsteine für sich entwickelnde Gruppendynamiken, eine lernfördernde Atmosphäre, die Motivation der Teilnehmenden und das gegenseitige Vertrauen aufgebaut, sowie ein sicherer Ort des Miteinanders, in dem sich angstfrei ausprobiert und gefragt werden darf, geschaffen. Diese Aspekte gilt es auf der einen Seite für die Gruppe im Juleica-Grundkurs erfahrbar zu machen, sowie sie auf einer Metaebene zu vermitteln.

Ein gelungener Einstieg im digitalen Raum hat dabei andere Fallstricke und Möglichkeiten, als Einstiegsphasen im analogen Raum.

2. Methoden und Material

Folgend werden Methoden und Material vor- und bereitgestellt, die bei der Umsetzung eines Einstieges in den Juleica-Kurs in digitaler Form helfen sollen. Es werden verschiedene Methoden vorgeschlagen die individuell zusammenstellbar sind und helfen sollte digital in eure Juleica- Ausbildung zu starten. Anhand der Überschriften finden sich Methodenvorschläge und Material für die Inhalte einer Einstiges-Einheit, die individuell genutzt werden können.

Die vorgestellten Methoden werden in Kürze beschrieben. Ausführlichere Beschreibungen, Anmerkungen und Hinweise zu den Spielen und Übungen finden sich in der Koppelsberger Spielekartei. <https://koppelsberger-spielekartei.de>



a. Vorbereitung des digitalen Juleica-Kurses

Informationen bereitstellen

Übersichtliche Einladungsmail mit Link, Erklärungen und individuellen Vorbereitungen.

Checkliste:

- Link zur Veranstaltung korrekt? Daten, Zeiten enthalten?
- Kontakt für technische Schwierigkeiten vorhanden?
- Welche technischen Voraussetzungen brauchen die Teilnehmenden?
- Datenschutz/Zugang der verwendeten Tools (Konferenzplattform) geklärt und für alle möglich?
- Was brauchen die Teilnehmenden, was sollen sie vorbereiten? Stifte, Papier, Mittagessen bereitlegen...,
- Kontaktdaten von den Teilnehmer*innen sind vorhanden, falls eine Verbindung abbricht
- Haben alle die Möglichkeit digital teilzunehmen? Gibt es geeignete Räume mit Internetzugang in der Nähe? Bei Bedarf Hilfe anbieten?
- Grober Ablaufplan zur Orientierung der Teilnehmenden am Veranstaltungstag? Feste Pausenzeiten!

Technik:

- Besteht die Möglichkeit der Teilnahme über einen Laptop oder PC?
- Ist evtl. ein zusätzliches Endgerät Handy hilfreich?!

Material bereitstellen

- **Päckchen** vorbereiten und verschicken kann die Verbundenheit zum Seminar, zur Gruppe im Vorhinein stärken. Den Teilnehmenden etwas Haptisches an die Hand zu geben ist aufwendig, hat aber einen Mehrwert. Verschicken Sie z.B. Seminarmaterial per Post, Knabberkram, ein gemeinsames Rezept fürs Mittagessen oder direkt die Zutaten, so dass trotz fehlender gemeinsamer Pausen in diesen etwas gemeinsames vorhanden ist.
- **Technische Gegebenheiten** (insbesondere bei den Teilnehmenden) abklären (Internetverbindung, Endgeräte). Wie und wo können Teilnehmende mitmachen, wenn sie die technischen Voraussetzungen selber nicht haben und nicht organisieren können? Hilfestellung anbieten? Was ist Lokal möglich? Gemeinden, Schulen nutzen?



b. Erstes Kennenlernen digital
Digitale Namensspiele

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Mirko Mondsüchtig	Die Teilnehmenden nennen ihren Namen und ein mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnendes Adjektiv	Namen hören und merken – alle anwesenden wahrnehmen	10-15min
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spiekekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Name und Geste	Die Teilnehmenden nennen ihren Namen und machen eine zu ihnen passende Geste. Namen und Gesten werden wiederholt.	Namen hören und merken – alle anwesenden wahrnehmen. Enthält Bewegung!	10-15min
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spiekekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Anagramm/ Namenstelegram	Die Teilnehmenden schreiben ihren Namen auf und finden zu den jeweiligen Buchstaben Begriffe, die sie beschreiben.	Namen hören und merken – alle Anwesenden wahrnehmen	10-15min
Hinweis zu Material: Stift und Papier Erklärung in der Spiekekartei			



Digitale Spiele zum gegenseitigen Kennenlernen

Die jeweiligen Spiele können zu verschiedenen Themenfeldern des Kennenlernens wie „Schule“, „Gemeinde“, „Wo sitze ich gerade“, „Hobbies“, „Vorlieben“, „Familie“, „Talente“, „positive Eigenschaften“, „eigene Stärken“ und weiteren mehr genutzt werden.

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Klopapierrunde	Die Teilnehmenden holen sich eine Rolle Klopapier und reißen sich eine frei wählbare Anzahl ab. Zu jedem Blatt wird anschließend eine Sache über sich erzählt.	Individuelles Vorstellen der Einzelnen zu frei wählbaren Themen/Vorlieben Enthält Bewegung!	15-20min(je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: Klopapier Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Gegenstände holen	Die Teilnehmenden suchen sich aus ihrer Umgebung einen Gegenstand, mit dem sie sich vorstellen	Individuelles Vorstellen der Einzelnen zu frei wählbaren Themen/Vorlieben. Enthält Bewegung!	15-20min(je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Auf den Tisch des Hauses.../Vor das Endgerät meines Vertrauens...	Die Teilnehmenden treten gegeneinander an und müssen schnellst möglich Dinge aus ihrem Umfeld vor die Kamera halten.	Vorstellen/Kennenlernen zu Oberthemen. Enthält Bewegung/Wettkampf!	20-25min(je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei (Titel: Hertie und Karstadt) – Um in ein Thema einzusteigen, kann über geholt Gegenstände ausführlicher berichtet werden. Beispiel: „Ein Gegenstand den ich mit Gemeinde verbinde..., den ich viel nutze..., der mich beschreibt...“			



Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Bilder malen	Die Teilnehmenden malen ein Bild in dem sie drei Fragen beantworten. Z.B. „Wo sitze ich gerade“, „mein Lieblingsort“, „meine liebste Beschäftigung“	Austausch über: Wo sitze ich gerade, Hobbies uwm.	15-20min (je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: Stift und Papier, oder wahlweise ein Whiteboard (s. Sammlung digitale Tools)			



Hinweis: WarmUp's einbauen, Spaß haben und Bewegen können hier gut eingebaut werden, erleichtern den Einstieg und helfen dabei die Grundlage einer Gruppendynamik im digitalen Raum zu eröffnen, indem alle Teilnehmenden gesehen und wahrgenommen werden, sowie Raum bekommen sich zu zeigen. Verschiedene Kompetenzen, Fähigkeiten und Vorlieben haben einen Platz. Für Anregungen siehe [Sammlung Digitale Warm Ups](#)

c. Digitaler CheckIn, Einstiegsrunden, Befindlichkeitsabfrage



Zu einem gelungenen Einstieg gehört es den Stand der Anwesenden abzufragen, sowohl in Bezug auf Vorwissen und Erwartungen, als auch emotional. Folgende Einstiegsmethoden funktionieren auch digital gut:

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Postkarten-Methode	Die Teilnehmenden wählen sich eine Karte aus, die zu ihrem Befinden passt, oder Assoziationen zu einem Thema weckt	Was bringen die TN mit? Wie geht es den TN? Über individuelle Bilderwahl die Möglichkeit geben etwas über sich mitzuteilen. Anregung zu sprechen, zu reflektieren durch offenen Impuls	15-20min
Hinweis zu Material: Digitalisieren Sie die Postkarten vorab und stellen diese für den digitalen gebrauch zusammen (z.B. in einer ppt. Präsentation). Es ist hilfreich die Karten einzeln groß mit Details sehen zu können, am Ende aber alle auf einen Blick zu haben. Postkarten können auch in dem Veranstaltungspäckchen mit verschickt werden, so können allerdings nicht die Karten mit den stärksten Assoziationen gewählt werden.			



Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Landkarte(n)	Eine Befindlichkeitslandkarte mit den Teilnehmenden auf dem Bildschirm teilen. Über die Stempelfunktion des Videokonferenz-Tools können sich die TN frei platzieren	Was bringen die TN mit? Wie geht es ihnen? Wo stehen sie gerade in Bezug zur Gruppe/zum Thema? Die eigene Position offenlegen.	5-15 min (je nach Intensität der Auswertung)
Hinweis zu Material: Fertige Landkarte der Befindlichkeiten, selbstgestaltetes Bild oder weiteres mehr nutzbar machen. Zeit zum Erklären der Technik einplanen!			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Barometer-Übungen	Ein Bild mit verschiedenen Polen teilen (z.B. ein Seil, eine Treppe, einen Zollstock) Stempelfunktion des Video-Konferenz-Tools nutzen, gleichzeitiges Positionieren	Wie stehe ich zu einem Thema? Auch indirekte Vorwissens-Abfrage möglich.	5-20min (je nach Gruppengröße/ Fragenanzahl)
Hinweis zu Material: Digitales Pole- Bild. Zeit zum Erklären der Technik einplanen!			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Meine 3 # (Hashtags)	Die TN nennen jeweils drei Schlagworte zu ihrem Befinden, ihrer Woche...	Mündliche Abfrage zum Befinden	5-10min
Material: keins			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Grimassen schneiden	Die TN stellen anhand einer Grimasse ihr momentanes Befinden/ihre Woche dar	Spielerische Abfrage zum Befinden	3-10 min (je nach Auswertungstiefe und Gruppengröße)
Material: keins			



d. Erwartungen/Befürchtungen erfragen

Digitale Formate geraten oft viel frontaler als analoge Einheiten. Um hier entgegenzuwirken ist es hilfreich im Einstieg Erwartungen und Befürchtungen der Teilnehmenden einzuholen und Partizipation zu ermöglichen, indem ggf. auch im Laufe des Juleica-Kurses auf Anliegen eingegangen wird. Es ist wichtig, dass Erwartungen verschriftlicht werden, damit sie am Ende einer Einheit, oder am Ende einer Ausbildung reflektierend genutzt werden können. Digital sollte es wie im analogen-Raum auch die Möglichkeit geben Befürchtungen oder Wünsche anonym vorzubringen. Das Clustern von Themen der Teilnehmenden ist ebenfalls hilfreich. Eine Auswahl von hilfreichen Tools findet ihr in der [Sammlung digitale Tools](#).

e. Vorstellung der Juleica-Ausbildung/Ablaufvorstellungen

Folgende Inhalte stellt ihr sicherlich auch in eurer analogen Juleica vor, wenn ihr das Konzept Juleica und den Ablauf ihrer Ausbildung vorstellen und Transparenz zur Programmplanung schaffen, sowie den Rahmen aufzeigen, in dem die Gruppe sich bewegt:

- Juleica als Bundesweites Angebot
- Inhalte der Juleica-Ausbildung und Hintergrund
- Vergünstigungen/Begünstigungen für Juleica-Inhaber:innen



Hier findet ihr eine **Musterpräsentation „Vorstellung der Ausbildung“** ([PDF](#), [PPT](#)), die ihr auf eure Inhalte anpassen und ergänzen können .

Alternativ ist es für diesen Inhalt anteilig auch gut möglich mit einem Quizz zu arbeiten. Eine Auswahl von Quizz-Tools findet ihr in der [Sammlung: digitale Tools](#).

f. Digitale Regeln kommunizieren

Im digitalen Raum wie auch im analogen sind Regeln nötig. Regeln werden im besten Fall mit einer Gruppe ausgehandelt – dazu mehr im nächsten Abschnitt. (Offline-Gehen, Ton, Bild, Wortmeldung, Reihenfolge von Beiträgen uwm.) Um digitale Regeln und Umgangsformen einzubringen und technische Möglichkeiten einzuführen und aufzuzeigen hier eine **Musterpräsentation „Digitale Regeln“** ([PDF/PPT](#)) zum eigenen Anpassen und erweitern.

Außerdem findet ihr hier [Hintergrundinformationen zu digitalen Regeln](#) für anleitende Personen.



g. Umgangsformen und gemeinsame Regeln erarbeiten

Regeln sind ein Aushandlungsprozess für Gruppen und wichtig für das Funktionieren dieser. Auch in der digitalen Form des Einstiegs ist es wichtig diesen Aspekt nicht zu unterschätzen. Die Bedeutung von Regeln und der Prozess ihrer Entstehung können auch digital mit folgenden Methoden für die Gruppe durchgeführt werden, sowie auf der Meta-Ebene für angehende Juleica-Inhaber*innen erläutert und besprochen werden.



Regeln verschriftlichen ist für alle Beteiligten hilfreich und verfestigt diese. Denken sie auch im digitalen Raum daran die Gruppenregeln festzuhalten und allen zugänglich zu machen!

Methoden der Erarbeitung gemeinsamer Regeln digital

- Brainstorming (Umsetzungsideen in der [Sammlung: digitale Tools](#))
- Einzel-Partner-Gruppe
- Kleingruppenarbeiten

Input: Regeln in Gruppen erarbeiten



Hier eine **Musterpräsentation Umgangsregeln (PDF/PPT)** zum eigenen Anpassen, um mit euren angehenden Juleica-Teamer*innen über Gruppenregeln und ihrer Bedeutung ins Gespräch zu kommen.

h. Vertiefendes Kennenlernen, Vertrauensbildung, Teambuilding

Hier einige Vorschläge wie ihr vertiefendes Kennenlernen, Vertrauensbildung und Teambuilding digital gestalten könnt. Zudem eine Muster-Präsentation zum individuellen anpassen, mit der ihr die Bedeutung von Kennenlernen und Teambuilding für die Teilnehmenden auf einer Metaebene thematisieren können.

Methoden und Spiele zum vertiefenden Kennenlernen

Gruppendynamische Spiele mit Hintergründen wie: „Wie habe ich von der Juleica erfahren...“, „Was mache ich schon in meiner Gemeinde...“, Empathie-Übungen, Besonderheiten und Gemeinsamkeiten die digital nutzbar sind:



Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Besonderheiten und Gemeinsamkeiten	In dreier Gruppen notieren die TN ihre Gemeinsamkeiten und Besonderheiten	Kennenlernen, Akzeptieren von Unterschiedlichkeit und Erkennen der eigenen Besonderheiten	30-40 Minuten (inkl. Vorstellung)
Material: Padlet/ Whiteboard oder Stift und Papier Erklärung in der Spielekartei (Gemeinsamkeiten und Unterschiede)			



Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Interview mit Lüge	In Paaren stellen sich die TN gegenseitig vor, bauen jedoch jeweils eine Lüge mit ein, die erraten werden muss	Gegenseitiges Kennenlernen in Kleingruppen/Pairweise	15-20min(je nach Gruppengröße)
Hinweis zu Material: Videotool mit der Möglichkeit zu Kleingruppenräumen (z.B. Zoom-Breakout-Rooms)			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Bingo	Eine digitale Bingo-Vorlage wird mit dem Bildschirm geteilt. Die TN suchen per Chat Personen, auf die die Aussagen zutreffen. (z.B. suche jemanden der/die... heute schon draußen war; ... einen Witz erzählen kann)	Kennenlernen	10 Minuten
Material: Bingo Vorlage, Die Vorlage kann auch als Ausdruck vorab an die TN verschickt werden. Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Fragen	Die Leitung hat einen Stapel von Fragen und mischt diese, bis die TN stopp sagen. Zu dieser Frage wird dann diskutiert. Alternativ können eine Auswahl von Fragen digital geteilt werden und die TN wählen aus, zu welchen Fragen sie etwas sagen möchten.	Kennenlernen, Erfahren von Einstellungen	5-15 Minuten
Material: vorbereitete Einstiegs-Fragen als Karten			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit (je nach Gruppengröße)
Alle die (wo)...	Es werden Statements in die Gruppe gegeben (z.B. alle, die heute schon draußen waren...) Auf wen die Aussage zutrifft, läuft einmal um seinen Stuhl herum	Auflockerung, Bewegung, Einstieg in ein Thema, Kennenlernen	3 Minuten
Hinweis zu Material: kein zusätzliches Material notwendig Erklärung in der Spielekartei			

Spiel	Spielablauf	Hintergrund	Zeit
Sortierübungen	Die TN bringen sich in verschiedene Aufstellungen (Größe, Wohnort, Geburtstag) Hierfür kann ein Whiteboard oder die Stempelfunktion genutzt werden.	Die TN erleben sich als Teil der Gruppe und sehen, wo sie stehen.	5-15 Minuten
Material: kein zusätzliches Material notwendig			



Input: die Bedeutung der Kennlernphase

Hier eine **Musterpräsentation: Theoretischer Input Einstiegsphase (PDF/PPT)** zum eigenen Anpassen, um mit euren angehenden Juleica-Teamer*innen über die Bedeutung der Kennlernphase und Gruppendynamiken ins Gespräch zu kommen.

i. Beziehungen stärken

Beziehungen stärken und intensives Teambuilding ist im digitalen Raum eine Herausforderung. Eine Möglichkeit ist es, mit einem Quiz/einer Rally zu arbeiten in der alle Teilnehmenden einen Teil zum Gelingen beitragen müssen. Vorab oder individuell digital verschickte „Puzzleteile“ (Antworten zu Fragen, Bildstücke o.ä.) die zusammengesetzt werden müssen und nur mit allen zum Ganzen werden, ermöglichen es Teambuilding auch digital zu gestalten. Für spätere analoge Anteile der Juleica-Ausbildung ist ggf. zu bedenken, dass dieser Aspekt der Gruppenfindung nachträglich erneut eingebaut werden muss, da er nur begrenzt Teil des Einstiegs war. Dies sollte auch mit den angehenden Juleica-Teamer*innen thematisiert werden.

j. Modulabschlüsse

Der Abschluss einer Einheit, der Abschluss eines Tages, der Abschluss einer Ausbildung:

Es ist wichtig einen Abschluss gut zu gestalten. Denken sie daran Absprachen zu treffen, Raum für Rückmeldungen und Nachfragen zu lassen und Feedback zu ermöglichen. Ideen wie solches gestaltet sein kann ist in der [Sammlung digitales Feedback](#) nachzulesen.

3. Tipps und Technik

Beim Einstiegsmodul ist es besonders wichtig lustige, Spaß machende Elemente einzubauen. Bewegungsanteile schon am Anfang lockern auf und nehmen die Sorge vor den folgenden digitalen Stunden vor dem Bildschirm. Achtet darauf, dass alle Teilnehmenden auch an den Spielen teilhaben können. Digitale Formate ermöglichen es auch Teilnehmenden mit körperlichen Einschränkungen dabei zu sein, sie sollen hier nicht ausgeschlossen werden. Auch zwischen inhaltlichen Teilen können immer wieder lustige [WarmUp-Spiele](#) eingebaut werden. Baut auch immer mal wieder Momente ein, in denen die Teilnehmenden bewusst vom Bildschirm weggucken, um die Augen zu entspannen.