

BARMHERZIGER

Wie hat die Sache mit Jesus angefangen? 4 – coronataugliche Ergänzung

bezieht sich auf: SevenEleven, Heft 16, Einheit 12 (S. 74–77)

Grundsätzliche Hinweise und Tipps zum KiGo via Video-Call gibt es im Artikel von Kira Stöckmann. Dieser ist nicht im Heft zu finden, sondern im Online-Material A00-04.

KIGO MIT ABSTAND IM GEMEINDEHAUS

- **Alles kann – nichts muss gemacht werden!** Durch die Abstands- und Hygieneregeln ist leider weniger möglich als sonst. Auch ein kurzer KiGo ist ein vollwertiger KiGo.
- Bedenkt das **Hygiene-Konzept** eurer Gemeinde und wählt dementsprechend die Bausteine aus.
- Legt für die Kinder die **Sitzplätze** am besten so fest, dass sie alle Aktionen an ihrem Platz machen können. Dann müssen sie nicht aneinander vorbeilaufen.
- **Abstandhalten:** Wenn es Kindern schwerfällt, Abstand zu halten, kann es helfen, sie zwar mit Nachdruck, aber spielerisch dazu aufzufordern. Zum Beispiel könnte eine Poolnudel als Abstandshalter dienen.
- **Materialausgabe:** Wenn Materialien vorbereitet werden, sollten ein Mundnasenschutz und Einmalhandschuhe getragen werden. Wer Material verteilt, sollte sich mindestens die Hände desinfizieren.

KIGO DIGITAL VIA ZOOM UND CO

- Es ist sinnvoll, den Link mit der Einladung frühzeitig an die Eltern zu senden. Öffnet den Video-Call am besten auch schon eine halbe oder Viertelstunde vor Beginn, sodass es nicht wegen technischer Probleme zu Verzögerungen kommt.
- Es ist entlastend, den KiGo **mindestens zu zweit** durchzuführen, sodass eine Person die Technik im Blick behalten kann: Chat betreuen, Bildschirmteilen etc.
- Während des Programms sollten alle ihr **Mikrofon stummschalten**, damit es nicht zu Störgeräuschen oder Rückkopplungen kommt. Wer etwas sagen möchte, hebt die Hand oder „entstummt“ sich.
- Platziert euch **schriftliche Notizen** (Erzählvorlage, Anspieltext, Ablaufplan etc.) **auf Höhe der Kamera** (daneben oder dahinter), sodass nicht ständig nach unten geschaut werden muss.
- Eine kurze **Generalprobe**, z. B. einen Tag vor dem KiGo, ist sinnvoll. Prüft, ob alle Materialien gut zu sehen sind, ob der Ton laut genug ist etc. Achtet auch auf die **Beleuchtung!** Die Gesichter der Mitarbeitenden sollten nicht im Dunkeln oder überbelichtet sein.

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

ABSTANDS-KIGO

- Keine

DIGITALER KIGO

Material, das die Kinder besitzen und vorab bereitlegen:

- div. Alltagsmaterialien zum Legen der Lieblingsszene, Papier, Stifte

Material, das den Kindern vorab zugeschickt wird:

- evtl. Materialpäckchen für „Kreativ-Tipp // Lieblingsszene der Geschichte“ (Knete, Satzanfänge)

ENTDECKEN & AUSTAUSCHEN



THEATER // AUS DER SICHT EINES JÜNGERS // MARKUS 1,35-45

ABSTANDS-KIGO:

Wie im Heft beschrieben.

DIGITALER KIGO:

Wie im Heft beschrieben.



KREATIV-TIPP // LIEBLINGSSZENE DER GESCHICHTE

ABSTANDS-KIGO:

Wie im Heft beschrieben.

DIGITALER KIGO:

Entweder das Material vorab an die Kinder nach Hause verteilen oder mit folgendem Spiel zu KiGo-Beginn verbinden: „Hol doch mal ...“ Die Kinder holen verschiedene Materialien vor den Bildschirm: zum Beispiel Utensilien aus der Besteckschublade, Servietten/Taschentücher, Bausteine/Spielfiguren, Alltagsmaterial zum Legen der Lieblingsszene. Um Unruhe zu vermeiden und Erwartung zu wecken, das Material zu Beginn des KiGo holen lassen.



AKTION // MALEN MIT VERBUNDENER HAND

ABSTANDS-KIGO:

Wie im Heft beschrieben.

DIGITALER KIGO:

Material, das die Kinder zu Hause vor dem KiGo bereitlegen: Papier, Stift

Vor der Kamera vormachen: Jedes Kind hat ein Blatt Papier vor sich, dreht seine Nicht-Schreibhand so, dass die Handinnenfläche nach oben zeigt und hält einen Stift zwischen kleinem Finger und Ringfinger fest. Nach Anweisung werden jetzt einfache Figuren gezeichnet. (Haus, See mit Enten, Baum mit Blättern ...) Die Kinder halten ihre Bilder in die Kamera.



SPIEL // HÄNDE IN DIE LUFT

ABSTANDS-KIGO:

Wie im Heft beschrieben.

DIGITALER KIGO:

Wie im Heft beschrieben.



GEBET // EINEN DANKE-KOFFER PACKEN

ABSTANDS-KIGO:

Wie im Heft beschrieben.

DIGITALER KIGO:

Wie im Heft beschrieben.