



23. November 2022 | 09:00 – 09:45 Uhr

Brain Sport am Morgen

zum Start in den Tag: Interaktive, moderierte Brain-Games



Inhalt

- **Wer sind wir?**
- Brain Games
- Was machen wir?

Wer sind wir?



„Ich hab zwar keine Lösung, aber ich bewundere das Problem“

„Das wahre Vergnügen ist nicht, etwas zu wissen, sondern es herauszufinden“



... und die Synapsen wachsen ☺



mind = engl. „Geist, Bewußtsein“

Do = jap. „der Weg“, wie in Judo, Kendo, Aikido etc.

Konzept:

- niedrigschwellig „anteasern“, für jedes Kind das richtige Spiel
- „über die Dörfer gehen“ – kein Lernen/Schule/(MINT)
- Motto: Geist und Körper bewegen (Jonglieren, Kendama etc.)
- möglichst viel und möglichst unterschiedlich spielen
- Methodenkompetenz erwerben / Out-Of-The-Box Thinking
- mindDo-Level = „Gurtstufe“ (*Zuordnung in Arbeit*)
- Der Weg ist das Ziel



Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.“ *Platon*

Spiele ist eine wichtige Methode zur Vorbereitung auf den Ernstfall. *unbekannt*

Viele spielen des Gewinns wegen und ahnen nicht, dass das Spielen der eigentliche Gewinn ist. *Dr. Sigbert Latzel*

Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden. Sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen! *Oliver Wendell*

Spiele ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.
Jacques-Yves Cousteau

Wer nicht spielt, kann auch nicht gewinnen. *Lotto*

Wer nicht spielt, hat schon verloren. **mindDo**

Dopamin

Motivation

Oxytocin

Vertrauen



Wo sind wir vernetzt?



Familienkarte
Hessen



www.kreativ-sein.org

Mitglied



Europäische Woche des Sports

www.beactive-frankfurt.de



Plus
ca. 20 Schulen im
Main-Taunus-Kreis

über 750
Kindergeburtstage
seit 2015



Wo sind wir aktiv?



Unser Laden in Kriftel



Spiel-Punkt Kriftel
Computerspiel-freie Zone



Der Spiel-Punkt ist ein **Fachgeschäft mit Beratung.**
Alle Spiele sind offen, werden erklärt und können ausprobiert werden. Sinnvolle Geburtstags- und Weihnachtsgeschenke von:



Spiel-Punkt Kriftel – Computerspiel-freie Zone
Am Holzweg 26, 65830 Kriftel, 01520-66-77-88-5
info@spiel-punkt.de www.spiel-punkt.de



Geist und Körper bewegen (Auswahl)



Geist und **Körper** bewegen (Auswahl)

Lunastix  mindDo ✓	Kendama  mindDo ✓	Jonglieren  mindDo ✓	Ogo-Sport Mezzo  mindDo ✓	Adler Schiessen  mindDo ✓
Trampolin Indoor  mindDo ✓	Luftballon Tennis  mindDo ✓	Pedalo - Surf  mindDo ✓	Slackline Indoor  mindDo ✓	Spiral Billard  mindDo ✓
Hyper Strike Bogenschiessen  mindDo ✓	Yadato Dart  mindDo ✓	Barik  mindDo ✓	Weykick  mindDo ✓	Shuffle Board  mindDo ✓
Jo-Jo  mindDo ✓	Jonglier-teller  mindDo ✓	Air-Hockey  mindDo ✓	Billard  mindDo ✓	Husaren Golf  mindDo ✓

Unsere Angebote für Schulen und Firmen



mind = engl. „Bewußtsein“
Do = jap. „der Weg“
(wie in Judo, Kendo, Aikido)

„You don't hire for skills,
you hire for attitude. You
can always teach skills!“

für Schulen:

- mindDo-AGs
- Schulfeste, Klassenfeste
- mindDo-Parcours
- Spielekisten
- Einkauf gegen Rechnung bei Sport-Thieme, Betzold, Kübler und Co.
- mobile mindDo-thek

für Firmen:

- Team Events, Unit Meetings
- Sommerfest, Weihnachtsfeier
- Kreativ-Warm-Ups
- mindDo-Lounge
- Teambuilding virtuell
- mindDo-Challenge
- Eureka!-Knobelkalender
- Intelligente Give-Aways

Der Spiel-Punkt ist Mitglied in der „Deutschen Gesellschaft für Kreativität“ und im Netzwerk #wirfuerschule



„Kreativität ist Intelligenz, die Spaß hat“



Mehr Infos ?



mind: engl. für
Bewusstsein, Geist

Do: japanisch für
„der Weg“ wie in
*Judo, Aikido, Kendo,
TaekWondo*

Detlef Braun
Inhaber

Dojo (der Ort des Weges)
Tel. +49-1520-66-77-88-5
info@spiel-punkt.de
Am Holzweg 26, 65830 Kriftel

mindDo-business, mindDo-Schule, mindDo-50+

mindDo fördert gezielt und mit Spaß:

- Motorik und Koordination
- Gedächtnis und Konzentration
- Räumliches und visuelles Denken
- Logisches Denken und strategisches Denken
- Geduld und Durchhaltevermögen
- Kreativität und Neugier
- Teamfähigkeit und Kommunikation



„Das **wahre Vergnügen** ist
nicht, etwas zu wissen,
sondern es **herauszufinden**.“

powered by Spiel-Punkt

„*Spiele und Spielereien
für kluge Köpfe*“



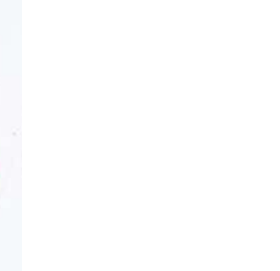
Kommen Sie vorbei im Laden,
... oder treffen Sie uns digital (Teams, Zoom), denn:

„Ein Spiel sagt mehr als tausend Worte!“

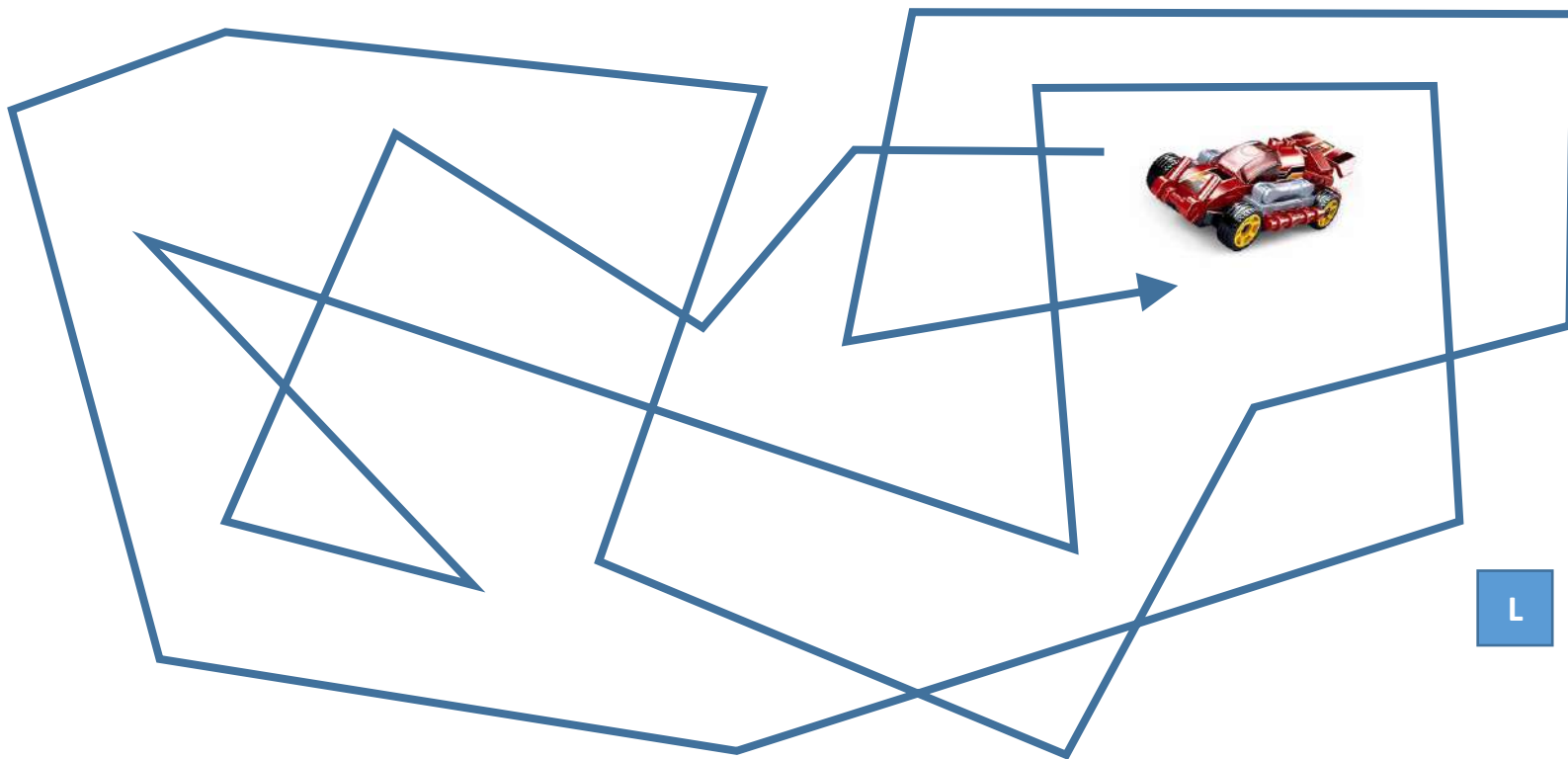
Inhalt

- Wer sind wir?
- **Brain Games**
- Was machen wir?

Dobble

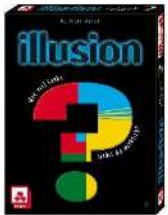


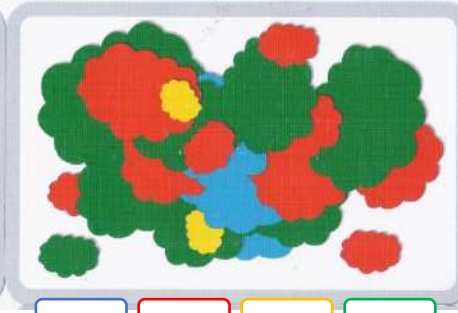
Power Bricks (1)

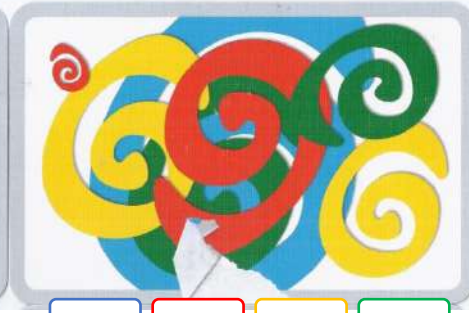


Illusion 1

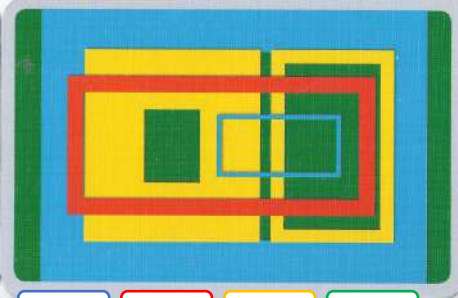
1 < 2 < 3 < 4





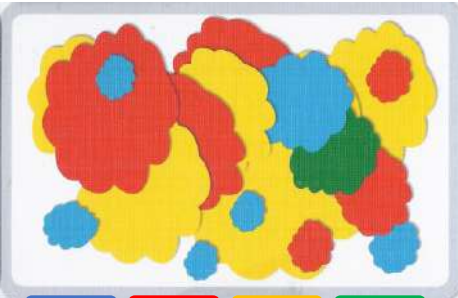


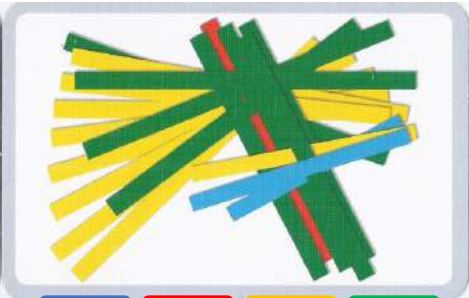




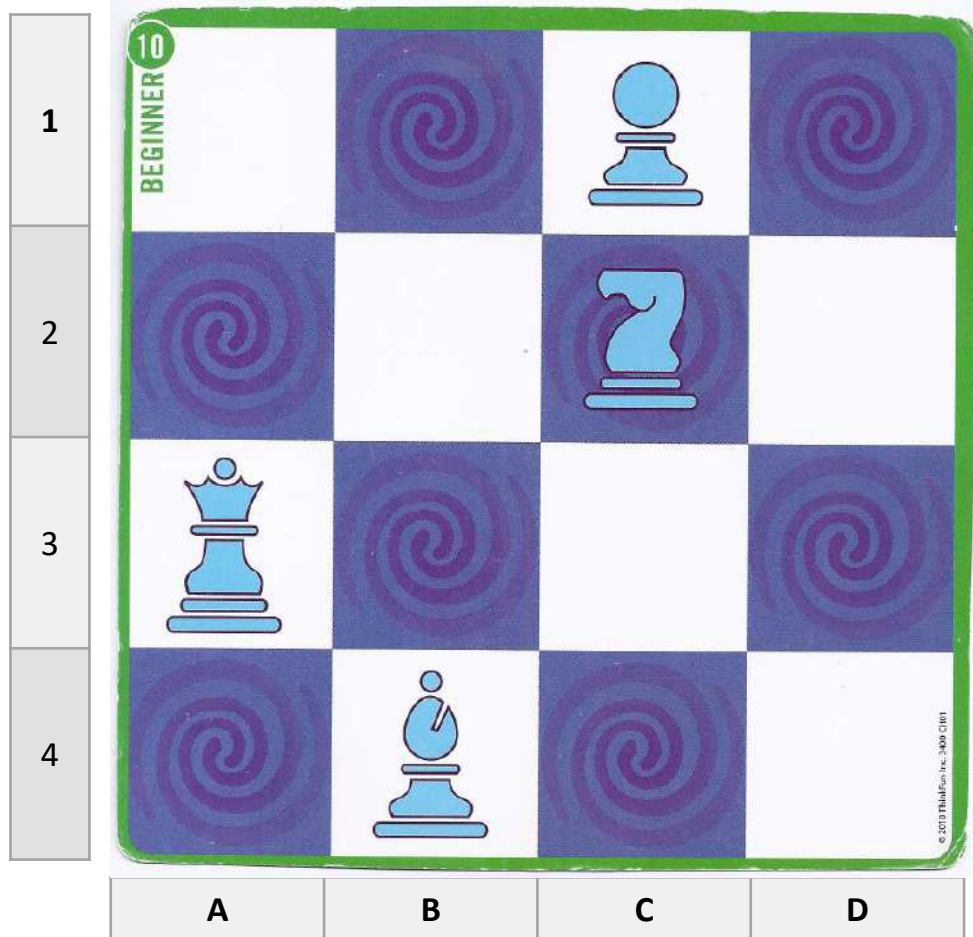








Solitaire Chess 10

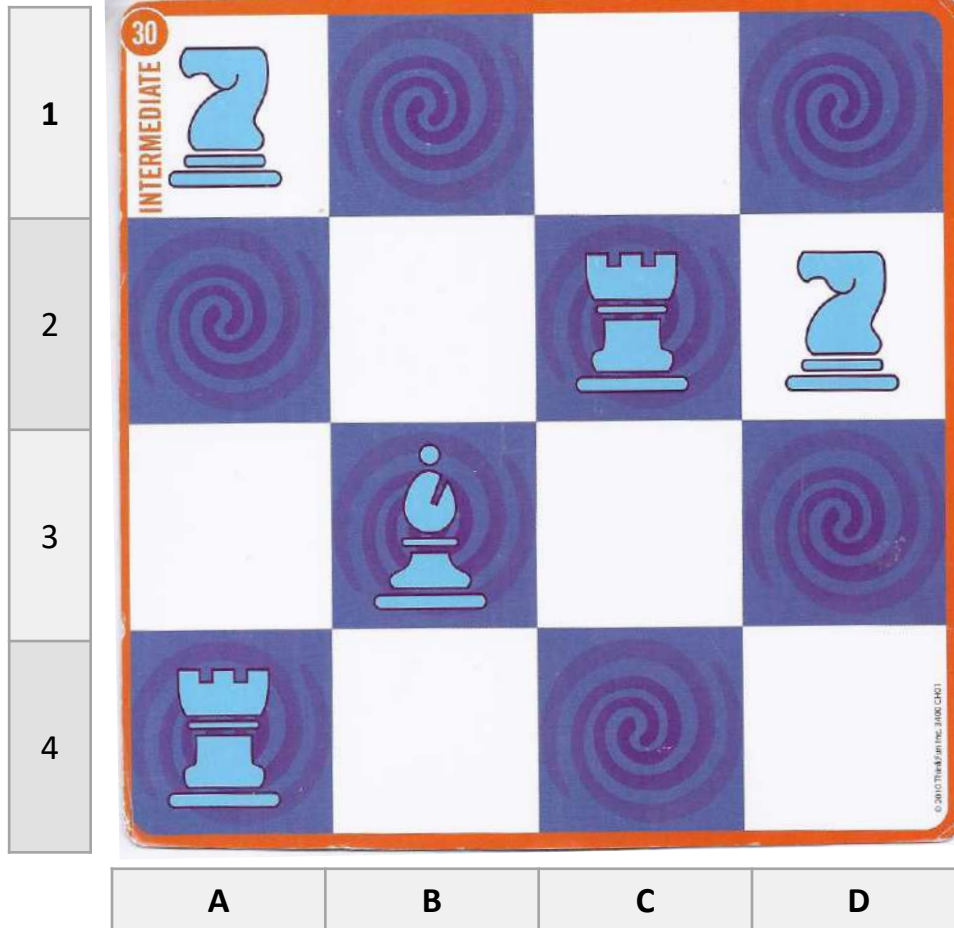


Solitaire Chess

- Schachregeln
- Pro Zug eine Figur schlagen
- Keine Zwischenzüge
- Welche Figur bleibt übrig?
(Koordinate)



Solitaire Chess 30



Solitaire Chess

- Schachregeln
- Pro Zug eine Figur schlagen
- Keine Zwischenzüge
- Welche Figur bleibt übrig?
(Koordinate)



Word-A-Round (01-A)



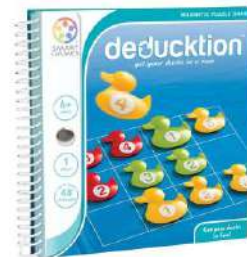
Deduktion (6)



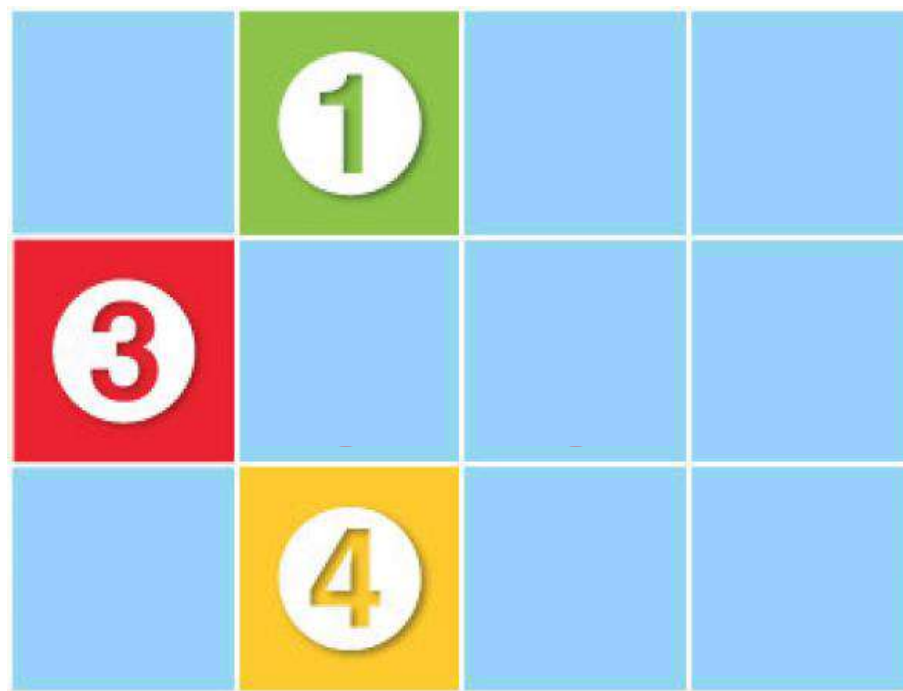
1, 2, 3

1, 2, 3, 4

1, 2, 3, 4, 5



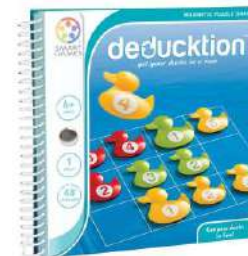
Deducktion (8)



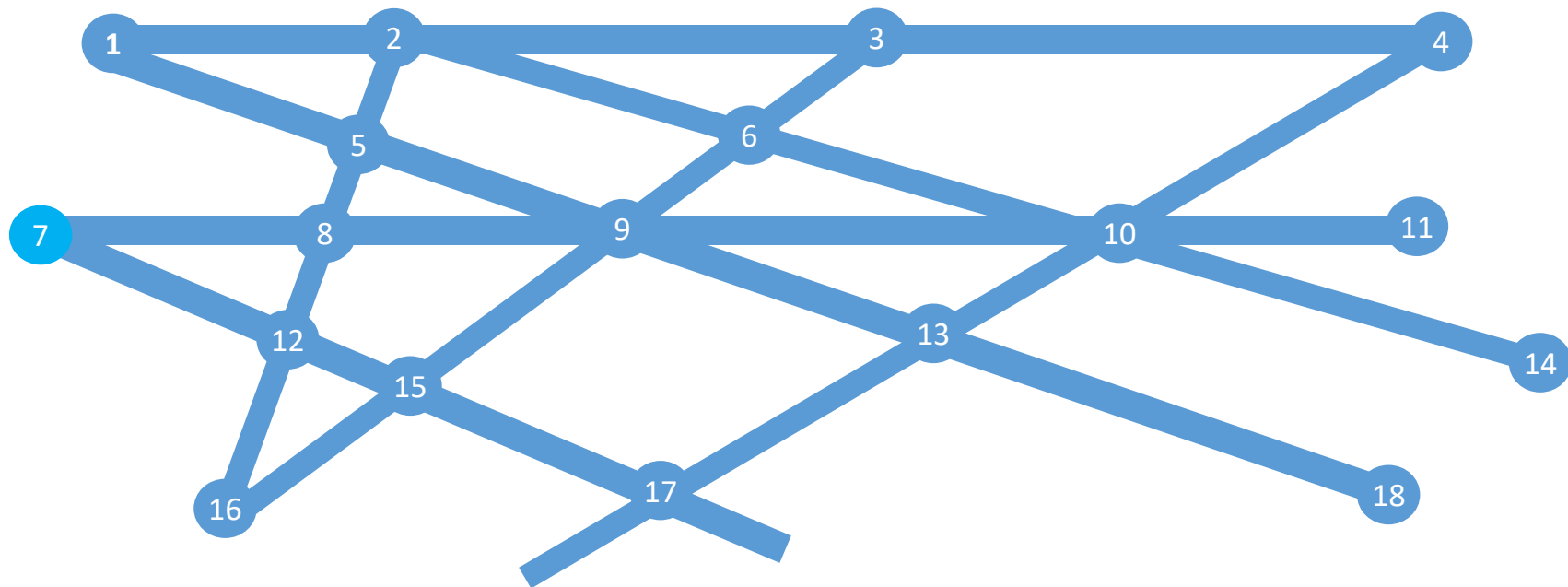
1, 2, 3

1, 2, 3, 4

1, 2, 3, 4, 5



Bewegungsmelder 360 Grad

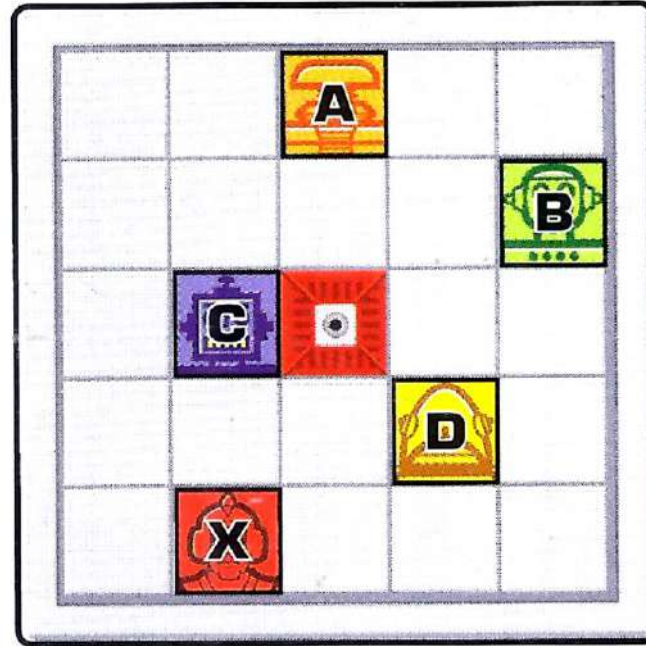


Wie viele Bewegungsmelder sind notwendig, damit alle Strecken überwacht werden können.

Wo müssen sie plziert werden?



Lunar Landing 03



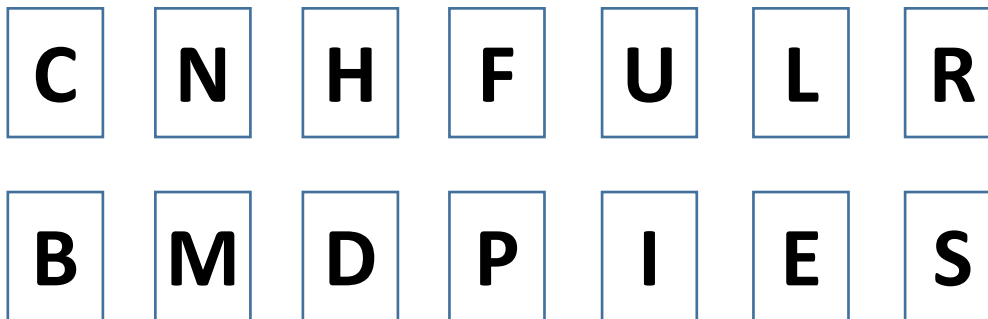
Lunar Landing

- Der rote Astronaut muss zur roten Station in der Mitte
- Astronaut und Roboter können sich nach L, R, O, U bewegen.
- Astronaut und Roboter können nicht bremsen, d.h. sie müssen durch einen anderen Akteur abgebremst werden, sonst verschwinden sie im Weltall.
- In welcher Reihenfolge müssen sie ziehen.



Wortblitz

Alles über Lockdown All about lockdown





Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

1a

In elf Tagen ist Sonntag.
Welcher Tag war vorgestern?

Mo Di Mi Do Fr Sa So



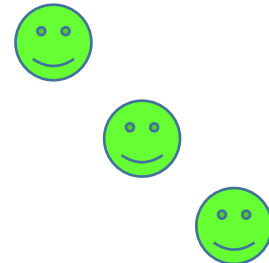
60 Sek



Eureka!-Knobelkalender



Während einer Autofahrt fiel der Blick von Sylvia auf den Kilometerzähler.
 Ei der Daus, 78987 km, eine lustige palindromische Zahl
 (von vorne und hinten das Gleiche), dachte sie sich,
 kommt sicher nicht häufig vor.
 Nach einer Stunde Fahrt fiel ihr Blick zufällig wieder
 auf den Kilometerzähler.
 Zu ihrem Erstaunen zeigte dieser schon wieder Palindromisches.
 Wie schnell fuhr sie im Schnitt?



79 ? 97

Schulbus

79097



90 Sek



Eureka!-Knobelkalender



heute

..., ..., heute, ..., ...

Kannst du fünf aufeinanderfolgende Tage nennen,
in denen kein „a“ vorkommt?



90 Sek



Eureka!-Knobelkalender



8809 = 6	5555 = 0
7111 = 0	8193 = 3
2172 = 0	8096 = 5
6666 = 4	1012 = 1
1111 = 0	7777 = 0
3213 = 0	9999 = 4
7662 = 2	7756 = 1
9313 = 1	6855 = 3
0000 = 4	9881 = 5
2222 = 0	5531 = 0
3333 = 0	2581 = ?

Diese Aufgabe können viele Kinder schon
im Vorschulalter lösen!
Was ist die nächste Zahl? Und warum?



Vorschulkinder
können nicht
rechnen, aber
zählen



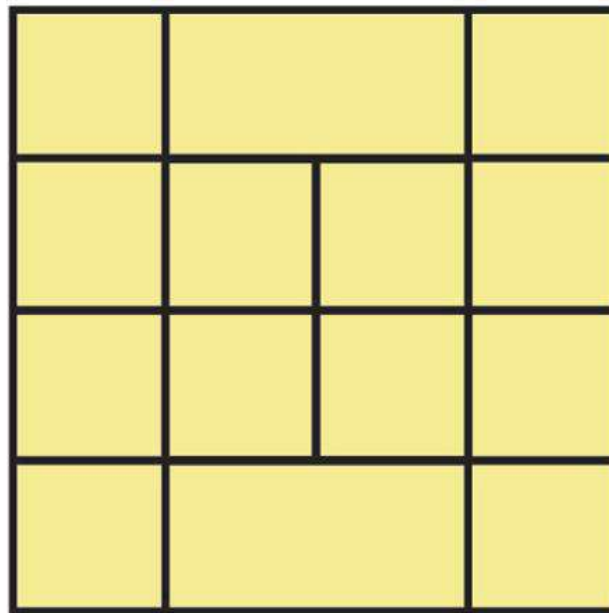
Kreise zählen



90 Sek



Eureka!-Knobelkalender



Wie viele Quadrate sind hier zu sehen?



12 KL 1



4 KL 3



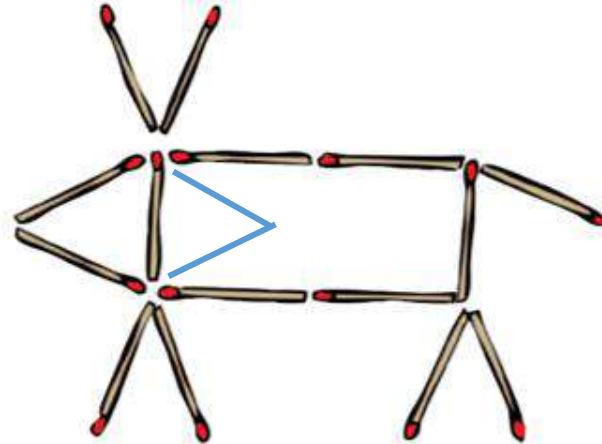
5 KL 2



90 Sek



Eureka!-Knobelkalender



Kopf



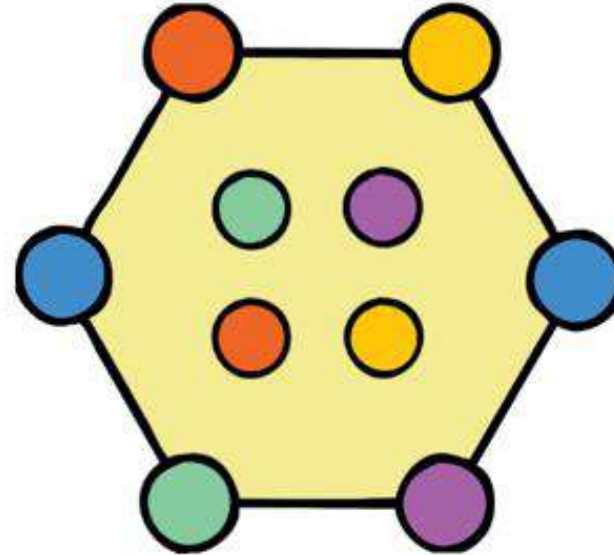
Der Weihnachtsmann erklärt seinen Rentieren,
in welche Richtung die Schlittenfahrt geht.
Lege zwei Hölzer um, und Rudolf
schaut in die andere Richtung.



90 Sek

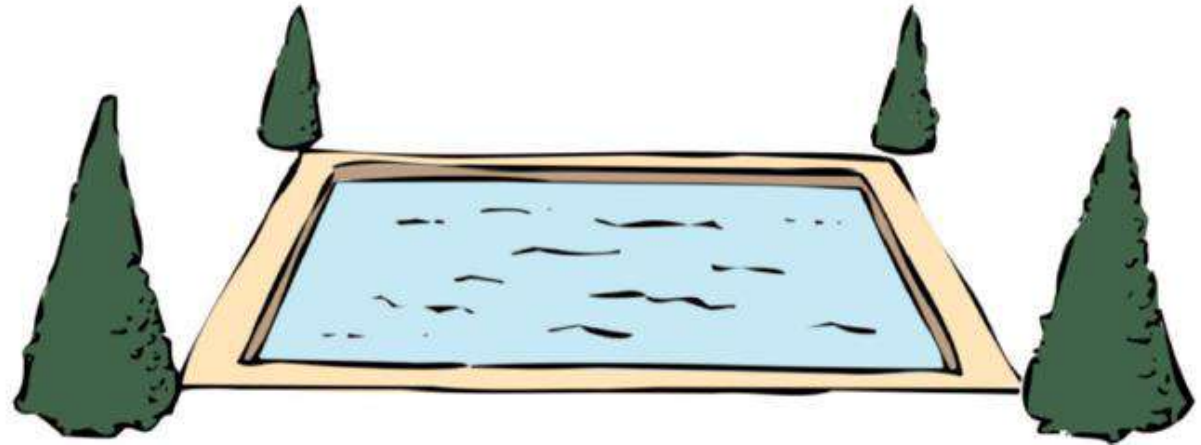


Eureka!-Knobelkalender



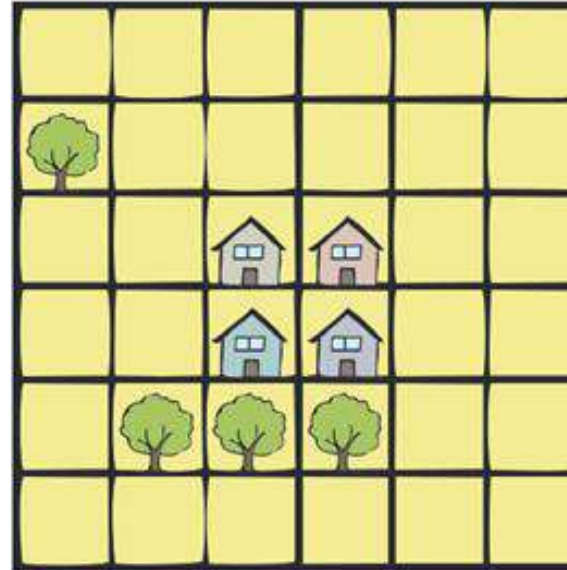
Verbinde die gleichfarbigen Punkte kreuzungsfrei –
ohne die Innenfläche zu verlassen!

Eureka!-Knobelkalender



Ein Mann besitzt einen quadratischen Pool,
an dessen vier Ecken jeweils ein Baum steht.
Er hat im Lotto gewonnen und möchte seinen Pool vergrößern.
Die Fläche soll doppelt so groß werden, aber er soll
seine quadratische Form behalten und es soll kein Baum gefällt werden.
Er möchte den Pool aber auch nicht an einer anderen Fläche des Gartens bauen.

Eureka!-Knobelkalender



Ein Bauer vererbt ein Stück Land (6x6 Kästen) an seine vier Kinder.
Auf dem Grundstück stehen vier Häuser und vier Bäume.

Wie muss das Grundstück geteilt werden, damit jedes Kind ein gleich großes,
gleichförmiges (!) Grundstück bekommt mit je einem Baum und einem Haus?

Kreativ-Training

Zaubern = Präsentationstechnik

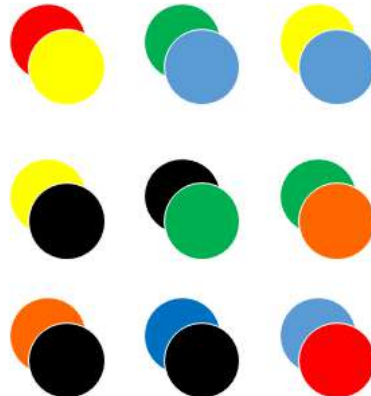
Storytelling

Magic Box
leer / nicht leer



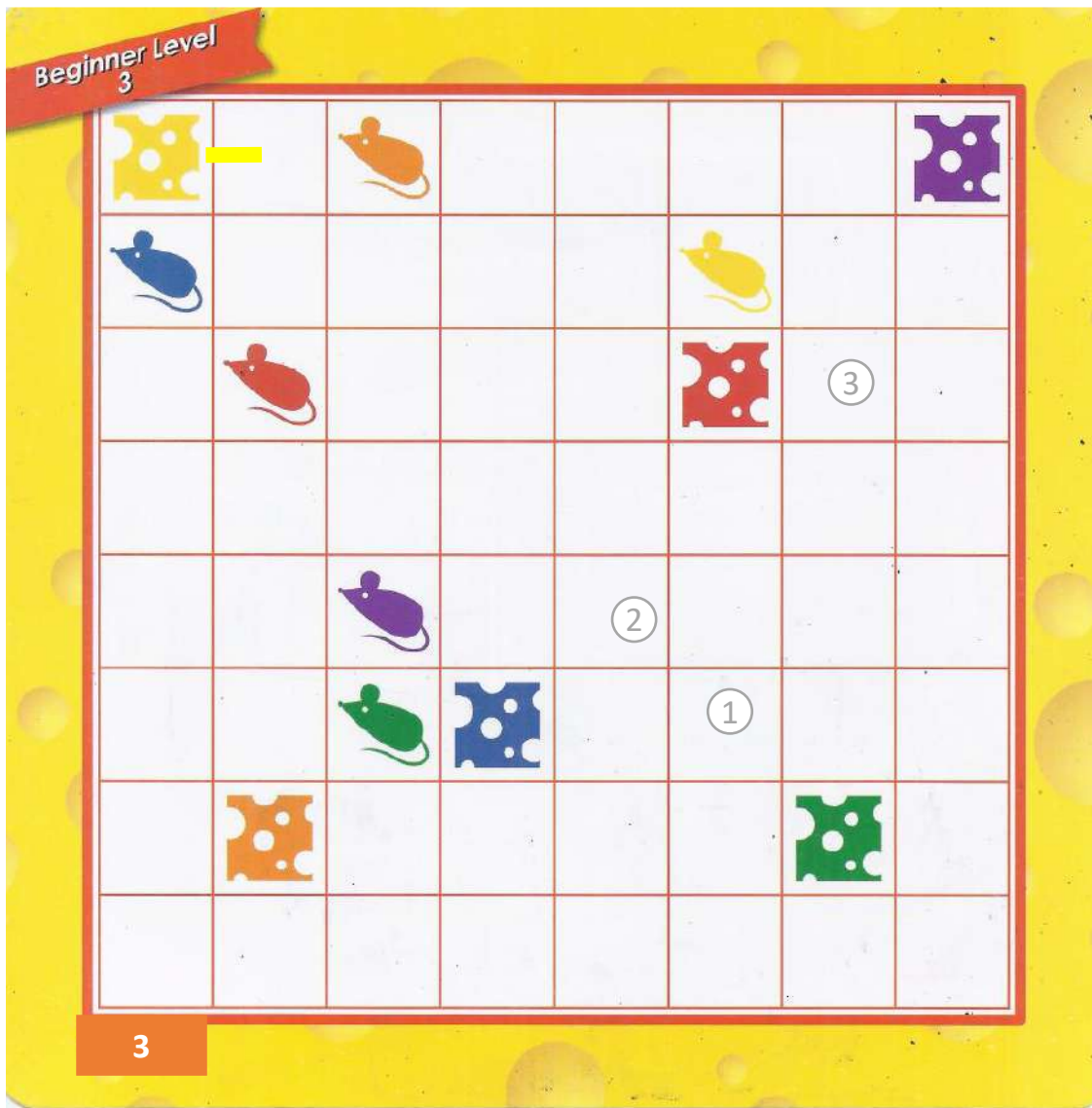
Funkenflug
Licht wandert von einer
Hand zur anderen

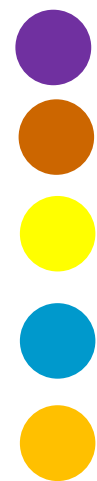
Münzstapel
Vorhersage Farbe
oben und unten



	741	543	147	642	345	840
	179	377	773	872	278	971
	384	780	483	186	285	681
	558	954	756	855	459	657
	960	267	168	366	663	564

Schnellrechnen
Addition von 5
Würfeln







Hoppers Jr. (14)

Ziel:

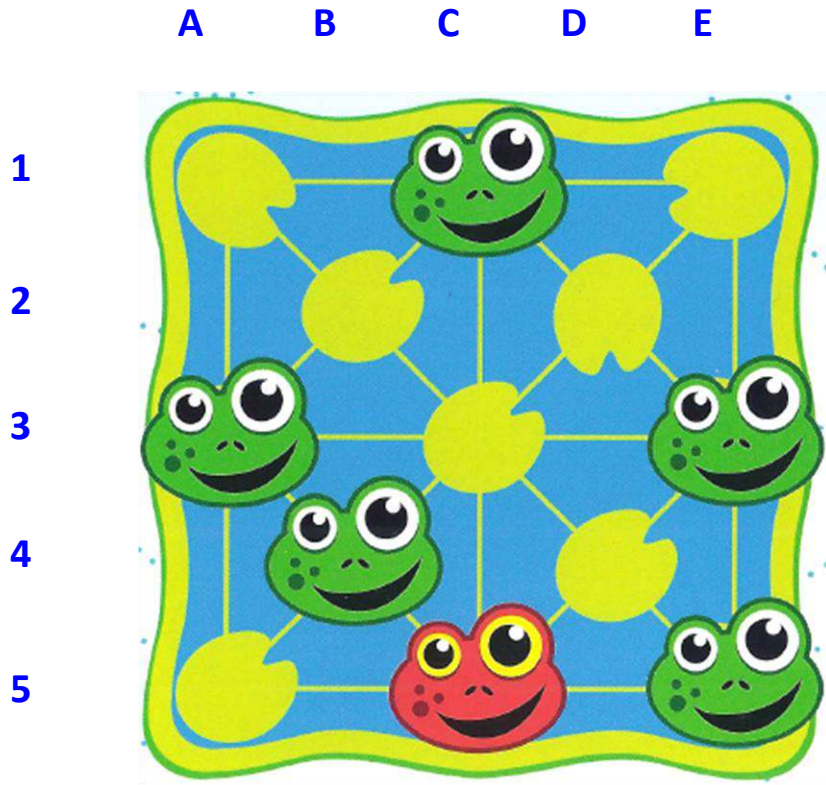
Der rote Frosch will allein im Teich sein.

Regel:

Frösche dürfen in gerader Linie übersprungen werden.

Rot über Grün, Grün über Grün.
Ein übersprungener Frosch wird aus dem Teich entfernt.

Auf welchem Feld steht der rote Frosch am Ende?

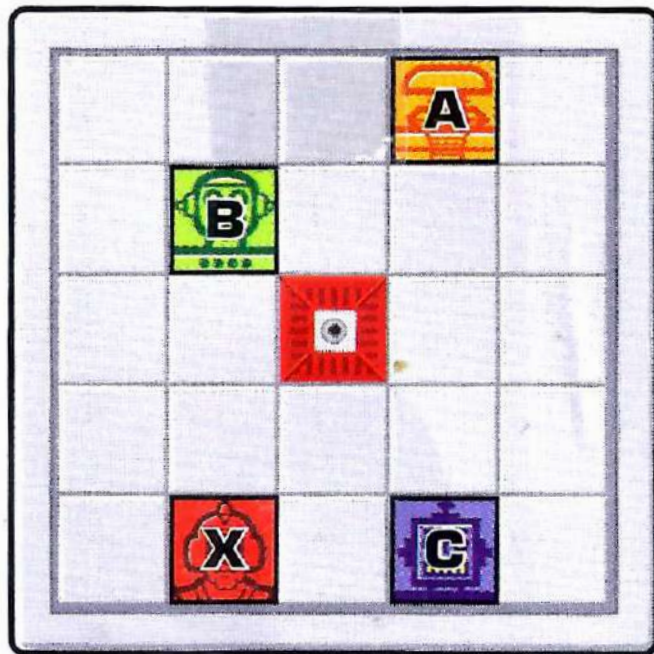


E5 → E1
E1 → A1
A1 → A5
A5 → C3
C5 → C1



C-1

Lunar Landing 06



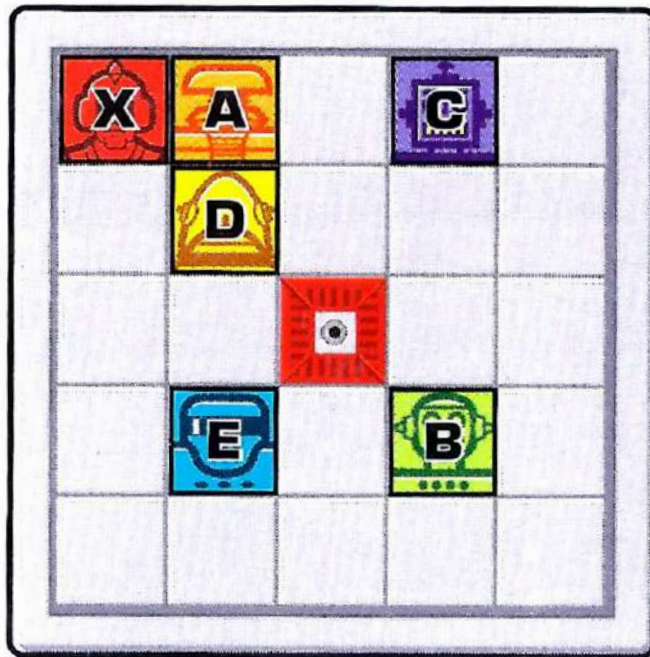


Lunar Landing

- Der rote Astronaut muss zur roten Station in der Mitte
- Astronaut und Roboter können sich nach L, R, O, U bewegen.
- Astronaut und Roboter können nicht bremsen, d.h. sie müssen durch einen anderen Akteur abgebremst werden, sonst verschwinden sie im Weltall.
- In welcher Reihenfolge müssen sie ziehen.



Lunar Landing 12



Lunar Landing

- Der rote Astronaut muss zur roten Station in der Mitte
- Astronaut und Roboter können sich nach L, R, O, U bewegen.
- Astronaut und Roboter können nicht bremsen, d.h. sie müssen durch einen anderen Akteur abgebremst werden, sonst verschwinden sie im Weltall.
- In welcher Reihenfolge müssen sie ziehen.

Inhalt

- Wer sind wir?
- Brain Games
- **Was machen wir?**

Brentanobad-Premiere übertraf Erwartungen

Überwältigende Resonanz bei ersten SJF-Ferienspielen im beliebten Schwimmbad

Frankfurt-Brentanobad. Aufgrund der neuen Kooperation der Sportjugend Frankfurt mit den Frankfurter Bäderbetrieben fanden vom 22. Bis 26. Juni 2019 erstmals SJF-Ferienspiele im Frankfurter Brentanobad statt. Die Resonanz mit über 300 Teilnehmern in nur fünf Tagen war überwältigend.

Großer Dank an Sponsor „Allianz“
Täglich zwischen 10 und 19 Uhr konnten sich die Besucher der SJF-Ferienspiele zwischen den vielen zusätzlich zum Wasserspaß angebotenen Sportaktivitäten (Federball, Tischtennis, Volleyball) auch auf zwei unterschiedlichen Hüpfburgen austoben, für die ganz kleinen im angemessenen Format, bzw. ganz mutige Kids im Form eines Märchenschlosses mit integrierter Rutsche. Letztere wurde von der Allianz-Versicherung in Person von Markus Seiler und Gattin (siehe Foto) mit einer Spende von 3.100



Feierliche Einweihung der neuen Hüpfburg mit Rutsche, zu der auch SJF-Mitarbeiter/innen und der SJF-Vorstand eingeladen waren. Foto: Team Rodelheim.

Euro finanziert und Im Rahmen dieser Ferienspiele-Premiere feierlich eingeweiht. Hierzu wurden auch alle Mitarbeiter der Sportjugend Frankfurt und der SJF-Vorstand eingeladen.

Training von Körper und Geist
Die Sport- und Spielangebote wa-

ren individuell auf das Alter der Besucher/innen (3 bis 15 Jahre) ausgerichtet. Neben der Hüpfburg und dem Wasserbecken entwickelte sich täglich der aufblasbare Boxing zum Publikumsmagneten, in dem jeder – egal ob groß oder klein – seine Ausdauer bei der so genannten „Pratzenarbeit“ mit den SJF-Boxtrainern testen konnte. Neben körperlichen Sport gab es auch Angebote in Form von Denk-Geschicklichkeitsspielen, wie z.B. erstmals „MindDo“ (eine Gedächtnistrainings-Übung), und damit die Möglichkeit neben dem Körper auch den Geist zu trainieren.

Denksport statt Handy
Mit Erstaunen nahm das SJF-Betreuungsteam zur Kenntnis, dass es auch den „Kinder mit Handy-Dauer- und Überall-Nutzung“ sichtlich Spaß bereitete, sich über einen längeren Zeitraum mit diesen Denksportarten zu beschäftigen, nachdem das Denksport-Areal zu einer handyfreien Zone erklärt worden war.



Abkühlung im Schwimmbad
Die Nähe des Schwimmbeckens lud angesichts der oftmals hohen Außentemperaturen zum Abkühlen zwischendurch ein, speziell wenn das Fitness- und Ausdauertraining aus gesundheitlichen Gründen nur eingeschränkt möglich war. Allerdings musste aufgrund der wirklich sehr vielfältigen Angebote und Veranstaltungsflächen seitens des Veranstalters sehr viel Personal eingesetzt werden, um speziell zu Stoßzeiten zahlreichen Kinder und Jugendlichen zu beaufsichtigen und das eine oder andere begeisterte Kind vor Überanstrengung zu schützen.

2020 längere Ferienspiele
In diesen fünf Ferienspiel-Tagen gastierten über 300 Kinder und Jugendliche, pro Tag bis zu 78. Speziell die Steigerung vom ersten (43 Kinder) auf den zweiten Tag (73) war der Mund- zu Mund-Propaganda geschuldet. Der Anteil der Buben lag mit 68% deutlich über der



Allianz-Fachmann Markus Seiler (hier mit Gattin Patricia) finanzierten mit einer Spende von 3.100 Euro die neue phantasievolle SJF-Hüpfburg. Vielen Dank für diese großzügige Unterstützung.

Mädchenquote. Die kleinsten Gäste wurden zudem von ihren Eltern begleitet. Aufgrund dieser großartigen Resonanz plant die Sportjugend Frankfurt die Ferienspiele 2020 im Brentanobad auf 2 Wochen zu erweitern. Die-

ses Event bietet noch sehr viel mehr Potenzial, muss jedoch aufgrund der Vielfältigkeit erneut sorgfältig geplant und personell entsprechend angepasst werden. Eine tolle neue Herausforderung für die Sportjugend Frankfurt.



Neben dem Wasserspaß, den Hüpfburgen und einem Boxing boten sich in der „Handy-freien Zone“ auch Gelgenheiten zu Denksportaufgaben. Fotos: Nelli Balota

10. August 2021.

Sommer, Sonne, Diesterweg

von Elisabeth Brachmann

• in: [Bildung / Diesterweg-Stipendium / Stiftung](#)

Spiel und Spaß waren bei den Sommerspielen des [Diesterweg-Stipendiums](#) garantiert. Das offene Spielangebot wurde in den Sommerferien erstmals durchgeführt. Die Diesterweg-Stipendiatinnen, -Stipendaten und ihre Geschwister waren mit Freude und Ehrgeiz dabei.



Fanden 2021 zum ersten Mal statt: Die Sommerspiele des Diesterweg-Stipendiums. Foto: Philip Eichler

Es ist der vierte Tag der Diesterweg-Sommerspiele. Einige Kinder wurden von ihren Eltern schon früh am Morgen zum Gelände der Sportjugend Frankfurt gebracht, andere treffen erst zur Frühstückszeit um 10 Uhr ein. In jedem Fall heißt es zum Start in den Tag erst einmal: Kräfte sammeln. Denn vor den Diesterweg-Stipendiatinnen, -Stipendaten und ihren Geschwistern liegt ein weiterer Tag voller Spaß und Spiele.

Die Idee für ein Ferienprogramm sei ganz natürlich gewachsen, so Beate Moran, Projektleiterin des Diesterweg-Stipendiums der Stiftung Polytechnische Gesellschaft: "Es sind Sommerferien, viele Familien können in diesem Jahr nicht verreisen und so ergreifen wir die Möglichkeit, ein ganz neues Ferienangebot für unsere Diesterweg-Familien auf die Beine zu stellen." Detlef "Charly" Braun und Jago Lehmann stellen das Konzept und die Spielgeräte für die Sommerspiele zur Verfügung. Sie haben das Gelände zu einer "computerspiel-freien Zone" erklärt. Von Tag zu Tag leiten sie die Kinder an den verschiedenen Spielstationen an und stehen ihnen mit hilfreichen Tipps zur Seite. Als zertifizierte "Mind Do"-Trainer wählen sie altersgerechte Spiele aus, die logisches und räumliches Denken, Motorik, Gedächtnis, Kreativität, Neugier, Kommunikationsfähigkeit und Durchhaltevermögen fördern.

Auch ein Veranstaltungsort war schnell gefunden: Petra Pressler ist Vorsitzende der Sportjugend Frankfurt und Bürger-Akademikerin der Stiftung Polytechnische Gesellschaft. Sie vermittelt das Gelände am Brentanobad für die Woche der Sommerspiele. Auf der großzügigen Rasenfläche ist viel Platz, damit sich die Kinder über Woche an den Spielgeräten ausprobieren können. Um die Neugier aufrechtzuerhalten, stehen von Tag zu Tag neue Aktivitäten auf dem Programm. Andere Spiele bleiben erhalten, damit die Kinder ihre Fähigkeiten verbessern können. "Das wird nie langweilig", findet Diesterweg-Stipendiat Abdurrahman.



Foto: Philip Eichler

Teamwork und Beharrlichkeit führen zum Ziel

So konnte es also losgehen: Nach dem Frühstück schnappt sich Anshikha das erste Spiel des Tages: Mithilfe eines magnetischen Stabes muss sie versuchen, aus einer Menge verschiedenfarbiger Metallglockchen die mit ihrer Farbe herauszuziehen. Dabei darf kein Glockchen mit einer anderen Farbe am Stab hängenbleiben. "Das ist mein Lieblingsspiel!", strahlt Anshikha. Seit Anfang der Woche probiert sie sich an dem Spiel aus, mittlerweile ist sie ein Profi – genau wie ihre kleine Schwester Sanjipreet, die auch an den Sommerspielen teilnimmt. Geschickt benutzen die beiden verschiedene Seiten des Magnetstabs, bewegen ihn mal schnell, mal vorsichtig und schaffen es so sogar, alle Glocken innerhalb eines Zuges aufzuheben. Kaum ist das geschafft, ruft Anshikha aufgeregt: "Ich will nochmal spielen!"

Mehrmals am Tag kommt die Gruppe in den Innenräumen des Vereins zusammen, um gemeinsam eine besonders knifflige Aufgabe zu lösen. Detlef "Charly" Braun und Jago Lehmann erklären die Aufgabe. Die Kinder sollen heute einen sogenannten Fröbelsturm bauen. Jedes Kind hält ein Seil in der Hand, die Seile sind in der Mitte verbunden. Daran befestigt ist ein Haken, mit dessen Hilfe einzelne Holzklötze zu einem Turm zu stapeln sind – eine echte Herausforderung, die die Kommunikationsfähigkeit und Feinmotorik genauso wie das Durchhaltevermögen trainiert. Wie, das stellen die Diesterweg-Kinder unter Beweis. Gemeinsam nehmen sie Holzklötz nach Holzklötz auf, balancieren ihn und geben auch dann nicht auf, wenn ihnen ein Klotz hinfällt oder sie versehentlich den Turm umstoßen. Und ihre Beharrlichkeit zahlt sich aus: Immer genauer werden die Absprachen, und schließlich droht ein lautes "Yay!!" aus Kinderstimmen durch den Raum. Gemeinsam haben sie es geschafft, den letzten Holzklötz abzusetzen und damit den Turm zu vervollständigen.



Stiftung
Polytechnische
Gesellschaft
Frankfurt am Main



Foto: Philip Eichler

Von Tag zu Tag ein bisschen besser

Betreut werden die Kinder außerdem von Esther Bergweiler, Projektkoordinatorin im Diesterweg-Stipendium, und Jonathan Vogt, den Stipendiatinnen und Stipendaten als Dozenten der Reihe "Weltwissen mit Jonathan" aus dem Stipendiumsprogramm kommen, sowie zwei Diesterweg-Alumni: Zhiyang Ye nahm von 2012 bis 2014 selbst am Stipendium teil. Inzwischen besucht sie die 13. Klasse des Goethe-Gymnasiums in Frankfurt. Manal Bellabla ist Studentin der Sozialen Arbeit, ihr Bruder war ebenfalls von 2012 bis 2014 Diesterweg-Stipendiat.

Zum Ende der Sommerspiele blickt Beate Moran noch einmal auf den Anfang der Woche zurück: "Während der ersten drei Tage wurde viel motiviert, erklärt und angeleitet. In den letzten beiden Tagen wurden die Trainer und Betreuer häufiger gerufen, damit sie die erworbenen Fertigkeiten im Jonglieren, Werfen, Balancieren bewundern." Wie zum Beispiel die Schwestern Poorvi und Shambavi, die immer besser darin werden, sich gegenseitig einen Jonglierstab zuzuworfen, oder Winawut, der sein Diabolo hoch in die Luft wirft und es gekonnt wieder auffängt. Am fünften und letzten Tag der Diesterweg-Sommerspiele haben auch die Diesterweg-Eltern die Gelegenheit, sich von den neuen Geschenken ihrer Kinder zu überzeugen – viele von ihnen treffen sich bei den Sommerspielen ebenfalls zum ersten Mal. "In der aktuellen Situation war es genau das richtige Angebot und die erste Möglichkeit, Stipendiaten und Geschwister persönlich näher kennenzulernen", so Moran, "Es war eine große Freude auf allen Seiten."

Mehr über das Diesterweg-Stipendium erfahren Sie auf der [Projektseite](#).



powered by Spiel-Punkt - Spiele und Spielereien für kluge Köpfe



Wird zum Parcours

Die Europäische Woche des Sports

Vorstellungen wie Tennis, Kugelstoß, Fußball für Kinder, Karate, Judo, Laufen – ob Barfuß oder über Hindernisse – oder Tischen. Die Sportplatz, lässt sich jedes Tag um 15 Uhr in Zeit einer jeden des künftigen Tag zum Laufplatz umwandeln. Das können Besucher von Langstrecken oder zwei ihrem Körpergefühl mehr tun. Als „Hilfsgesetz“ wurde am Mainufer ein Klettersteig ausgebaut, der auf Stationen abteilt, die bei allen damit eine Erfahrung verleiht, sagt der Sprecher von Mainufer Frankfurt (MDF) bei der Eröffnung am Sonntag.

Flugschiff für 2020?

Damit fällt die Europäische Woche des Sports mit der Abschlusstagung am kommenden Wochenende.

Wie geht zum Programm? Besucher können sich bei der Eröffnung am 23. September (Freitag) um 15 Uhr am Mainufer Frankfurt (MDF) bei der Eröffnung am Sonntag.



Computerspiel-freie Zone
#beactive 2018 Frankfurt / Main
Sonntag, 23.09.2018 – Sonntag, 30.09.2018



2018 Frankfurt Main-Ufer Eiserner-Steg

he direkt neben dem offiziellen Zelt

4er-Sp



Kräftiger bietet Denksport am Main

Kräftiger/Frankfurt Detlef Braun ist bei der „Europäischen Woche des Sports“ dabei

Am Sonntag beginnt die Europäische Woche des Sports in Frankfurt. Ein Kräftiger mischt mit und ergötzt das Programm um späten Nachmittag.

Aktuelle Stadtführer belegen, was viele bereits an ihrem eigenen Tagelager bei verschiedenen Kräftiger-Treffen und -Treffen, weniger Menschen sportlich aktiv und regelmäßig in Bewegung. Das hat für jeden individuelle Auswirkungen: Das Wohlbefinden wirkt sich gesundheitsförderlich aus und kann zu einem längeren Leben führen.

Auch auf die Wirtschaft wirkt sich dies positiv aus, wenn viele zum Sport im Bereich des Ausganges mehr haben. Ausweislich eines kürzlich erschienenen Artikels auf der



Detlef Braun Foto: Kreiszeitung

die Voraussetzung für einen guten Tag. „Wir haben zahlreiche Kräftiger-Treffen im Angebot“, erklärt Braun, „dabei handelt es sich aber nicht um gewöhnliche Gewichtsübungen, sondern um schnelle und lustige Spiele wie etwa „Doppel“.“ Von der

seiner wichtigen Karriere für alle Altersstufen habe er in Kräftiger bereits über 1500 Exemplare verkauft, sagt Braun. Am größten ist der Sport natürlich, wenn man gemeinsam mit anderen spielt. Dafür lassen sich ab Sonntag in Frankfurt die idealen Gelegenheiten. Zahlreiche Aktivitäten für die ganze Familie werden während der Europäischen Woche des Sports durchgeführt und angeboten zu werden. Vom Besucher über Volleyball, Bogenschießen und Tennis bis hin zum Klettersteig und Bouldern ist für jeden Geschmack etwas dabei. In zwei Jahren in Frankfurt übrigens die europäische Sporthauptstadt. „Ganz Europa wird 2020 auf uns schauen“, so Detlef Braun.





Do	23.09.2021	#beactive 2021	08:00 - 13:00	Eichendorfschule		
Fr	24.09.2021	#beactive 2021	08:00 - 13:00	Kerschensteiner Schule		
Do	30.09.2021	#beactive 2021	08:00 - 13:00	Kerschensteiner Schule		

Fr	23.09.2022	#beactive 2022	7:30 - 11:30 Uhr	Schule: Ziehenschule
Mo	26.09.2022	#beactive 2022	vormittags	Schule: Bürgermeister Grimm
Di	27.09.2022	#beactive 2022	vormittags	Schule: Michael-Ende-Schule



Familienspiele

Die mobile Beratung und der Spiel-Punkt Kriftel bieten allen Familien die Möglichkeit, ins Freizeithaus zu kommen und zu spielen.

Die Termine:

Sonntag, 6. November 2016
Sonntag, 4. Dezember 2016
Sonntag, 22. Januar 2017
Sonntag, 19. Februar 2017
Sonntag, 26. März 2017
jeweils von 15:00 bis 18:00 Uhr
im Freizeithaus an der Weingartenschule



www.familienzentrum-kriftel.de

Familienspiele im Freizeithaus

Uhrzeit: 15:00-18:00 Uhr

Ort: Freizeithaus a. d. Weingartenschule
Staufenstr. 14-20, 65830 Kriftel

Familienspiele – Spiele und Spielereien
für kluge Köpfe mit dem Familienzentrum
und dem Spiel-Punkt Kriftel

Gesellschafts- und Strategiespiele für Jung und Alt,
Knobelegen und Jonglieren.

16:00 Uhr: Bingo

Zu gewinnen gibt es für die ersten Fünf:
Je einen Gutschein für die Teilnahme
an den Nerf-Games im Spiel-Punkt.

Eine Anmeldung ist nicht erforderlich. Das Angebot
ist kostenfrei. Die Veranstaltung findet im Rahmen
des Familienzentrum Kriftel statt.



JUGENDKULTURBURO UND JUGENDBERUFSHILFE



Eltern-Kind Lerntraining

Mit Spaß gemeinsam lernen und Aufgaben lösen! Für je
ein Elternteil mit einem Kind im Alter von 8-12 Jahren.

Termine:

09.10.2021, 19:00-20:00 Uhr

Einführung in die Methode nur für Eltern

10.10., 17.10., 24.10., 07.11. und 21.11.,
jeweils 11:00-12:30 Uhr

Training

In den Trainingspausen gibt es Gelegenheit zum
Jonglieren oder sich anderweitig zu bewegen.

18.12.2021, 17:00-18:30 Uhr

Feedback Treffen mit Weihnachtsmarkt

im Spiel Punkt Kriftel, Am Holzweg 26, 65830 Kriftel

Trainingsort: Kleine Schwarzbachhalle
Bleichstraße 7, 65830 Kriftel

Kosten: 130 Euro für 7 Termine
Sollten die Kosten für Sie zu hoch
sein, sprechen Sie uns bitte an.

Anmeldung: Per E-Mail an info@spiel-punkt.de



„Die Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt
werden. Sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen.“

Knobeln für Senioren

Kognitives Training:
Konzentration, Logisches Denken und Kreativität

Um geistig fit und beweglich zu bleiben bieten wir gemeinsam
mit dem Spiel-Punkt Kriftel eine altersgerechte Auswahl an
Denksport-Spielen über Zoom an. Benötigt werden ein PC,
Smartphone oder Tablet mit
Internetverbindung. Kamera und
Mikrofon sind hilfreich aber
keine Voraussetzung zur Teilnahme.



Die Teilnahme ist kostenfrei, ein freiwilliger Beitrag ist herzlich
willkommen.

Termin: Freitag, 30. April 2021, 11:00-12:00 Uhr

Anmeldung: Per E-Mail an info@familienzentrum-kriftel.de oder
telefonisch unter 0163-7434136.

mindDo-GameParty Digital



Geist und Körper bewegen!



Knobeln für Senioren
Kognitives Training:
Konzentration, Logisches Denken und Kreativität

Freitag,
28.05.2021



LUCA

Samstag
20.02.2021
10:00 Uhr



Game-Party
mit
Power
BINGO



Increase HI and HC

Anton
Donnerstag, 21.01.2021



Game-Party
mit
Power
BINGO

FELICITAS

Sonntag
14.02.2021
15:00 Uhr



Game-Party
mit
Power
BINGO



Sonntag
28.02.2021
16:00 Uhr



Game-Party
mit
Power
BINGO

Wieder „Pull-out“-Tag in der Weingartenschule

Am vergangenen Freitag kamen in der Weingartenschule wieder einmal über 60 besonders begabte und fleißige Schülerinnen und Schüler aus den sechsten und siebten Klassen von fünf Schulen in der Region zusammen, um einen ganz besonderen Schultag zu erleben. „Pull-out“ nennt sich das Konzept für diese Tage, an denen die Kinder aus dem alltäglichen Unterricht herausgezogen werden, um in bunt gemischten Gruppen mehrere Projekte zu durchlaufen. „Es geht darum, außerhalb des üblichen Fächerkanons ganz neue Themen und Denkmuster kennenzulernen“, erklärt Oberstudienrätin Nicola van de Loo, Leiterin des Gymnasialzweiges wie auch der Begabtenförderung in der Weingartenschule das Konzept, das vor zehn Jahren entwickelt wurde und seitdem erfolgreich vom Netzwerk „Hochbegabtenförderung im Main-Tanus-Kreis“ umgesetzt wird. In diesem Netzwerk arbeiten die Weingartenschule in Krefeld, die Mann-Tanus-Schule in Hofheim, die Mendelssohn-Bartholdy-Schule in Sulzbach, die Heinrich-Böll-Schule in Hattersheim sowie die Graf-Stauffenberg-Schule in Flörsheim zusammen. Beim jüngsten „Pull-out“-Tag standen drei verschiedene Projekte auf der Agenda.



Die Weingartenschule verfügt über eine gute technische Ausstattung. So konnten die Jugendlichen jetzt auch mit Mikroskopen arbeiten.

Brain Games – Datenwissen und Strategie

„Brain Games – und die Synapsen wachsen.“ So hatte Detlef Braun sein Projekt überschrieben. Braun ist Vater zweier Schülerinnen der Weingartenschule und betreibt als Hobby und mit großer Leidenschaft den „Spiel-Punkt“ in Krefeld. Er hatte jetzt einen Koffer mit vielen Denk-, Strategie-, Knobel- und Geschicklichkeitsspielen ins Freizeithaus an der Weingartenschule mitgebracht. „Intelligenz ist eine Mischung aus Datenwissen und Strategie“, stellte Braun fest. „Das Datenwissen muss man lernen, die Strategien kann man spielerisch trainieren.“ Die Schüler saßen in kleinen Gruppen an Spielisolen und überlegten, knobelten, kombinierten und taktierten mit Würfeln und Karten sowie mit Spielfiguren. Zur Entspannung jonglierten sie zwischendurch mit Bällen und Stäben. Bei „Trivision“, „Perplexus“ oder „Kakerlakensalat“ – die Kinder erkannten beim Spielen schnell, Übung macht den Meister. Und so übten sie: hochmotiviert und hochkonzentriert mit kühlem Kopf, scharfem Auge und schneller Hand. „Man muss viel trainieren, dann wird man auch gut!“ stellte Joshua von der Graf-Stauffenberg-Schule fest. „Und manchmal muss man ein bisschen nachdenken“, meinte Nils von der Weingartenschule, „aber das macht ja Spaß!“. Detlef Braun freute sich über die positive Resonanz auf sein Projekt, die zeigte, dass Kinder gerne die Herausforderung annehmen und sich für vernünftige Spiele begeistern lassen. „Und jede Minute, in denen sie nicht vor dem PC sitzen, ist eine gewonnene Minute“. Die

Spiele sind übrigens für alle Altersstufen ab Schulalter bis 99 geeignet. Im „Spiel-Punkt“ in Krefeld kann man sie (und noch viele mehr) testen und auch erwerben. (Spiel-Punkt, Am Holweg 26, 65830 Krefeld, www.spiel-punkt.de).

Einblicke in die Mikrowelt

Anschließend begaben sich die Schülerinnen und Schüler in den Biologesaal, in dem es nach rohen Zwiebeln roch. Unter Anleitung von Rektor Dr. Christoph Richter, Koordinator und Naturwissenschaftler an der Weingartenschule, und Referendar Jens Freilich, untersuchten die Jugendlichen mit dem Mikroskop das System der Natur aus einer für sie ganz neuen Perspektive. Der Aufbau des Mikroskops und die Arbeitsweise damit wurde ihnen auch erklärt.

Mit Hilfe der hervorragenden technischen Ausstattung gelang es den Schülern, den Aufbau von Zellen der Wasserpistie zu erkennen und eine Küchenzwiebel zu analysieren. Sie konnten außerdem interessante Beobachtungen an Zellen der menschlichen Mundschleimhaut machen. Zum Schluss wurden die Unterschiede im Aufbau von Pflanzenzellen und Tierzellen herausgearbeitet. Mit einer Mischung aus Faszination und Ehrfurcht beobachteten die Kinder unter dem Objektträger Wasserläuse, Kopfläuse, Zecken

u.a. Und sie lernten z.B. was Chloroplasten und die Photosynthese für unser Leben leisten.

Gemeinsam sind wir stark

Den Teamgeist der Kinder bei dem gemeinsamen Lösen von Aufgaben zu schulen – das hat Tobias Dauner in den Mittelpunkt seines Projektes gestellt. Mit einfachen Mitteln

wie Stangen, Seile, Töpfen, Himmeln oder Teppichresten hatte der engagierte Sportlehrer, der auch für den Landessportbund arbeitet, mehrere Stationen aufgebaut. Es gab auch Übungen ohne Hilfsmittel, bei denen die Schüler einfach nur ihre Arme, Beine, Hände und Füße gebrauchen mussten. Es ist zum Beispiel gar nicht einfach, wenn man zu zweit ist, aber nur mit drei Fäden und acht Händen den Boden berühren darf.

Bei allen Aufgaben ging es darum, in der Gruppe Lösungen zu finden, sie schnell umzusetzen und sich dabei aufeinander zu verlassen und einander zu vertrauen. Oft waren die Lösungen überraschend einfach. „Es gibt bei diesen Übungen keine Verlierer“, erklärte Dauner. „Wichtig ist ein konstruktives Miteinander.“ Der Sportlehrer war erstaunt, über die Kreativität, mit der die Schüler die Aufgaben lösten. Eine Beobachtung hat er nebenbei getätigt, die soll nicht unerwähnt bleiben: Die schlauen Mädchen mit den besten Ideen waren fast alle blond!

2022 Weingartenschule

Projektwoche 17. – 20. Okt 2022

„Computerspiel-freie Zone“

Montag - Donnerstag

Nicola van de Loo
07.03.2014

Auswertung Pull-Out Tag

„Lieber Herr Braun,

dieses derart positive Ergebnis der Auswertung des heutigen Tages und insbesondere Ihres Projektes will ich Ihnen nicht vorenthalten:

Von 62 Schülern haben 58 (!) Ihr Projekt mit zwei ++ ausgezeichnet (Höchstnote!) - 3 Schüler mit + und nur 1 einziger mit einer "0".

So ein gutes Ergebnis hatte ich noch nie für ein Projekt! Vielen, vielen Dank - und wenn Sie möchten, sind Sie nächstes Jahr gerne wieder dabei. ...“