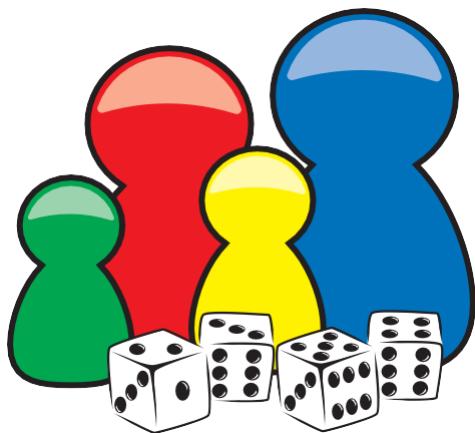


Tätigkeitsbericht 2021

November 2020 bis Oktober 2021

Tätigkeitsbericht 2021



Spielecafé der Generationen

[www.Jung und Alt spielt .de](http://www.JungundAltspielt.de)

Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V.
(gemeinnütziger Verein)
eingetragen beim Amtsgericht Landshut, Nr. VR200889

Begegnungsstätte: Kolpingstr. 14, 84347 Pfarrkirchen
Postadresse: Bergstr. 2, 84332 Hebertsfelden

Tätigkeitsbericht 2021



Gründung des Vereins:

15. November 2017

Anerkennung der Gemeinnützigkeit:

20. November 2017

Satzungszwecke:

1. Die **Altenhilfe** nach § 52 Abs. 2 Nr. 4 AO dadurch zu fördern, dass ältere Menschen durch das Angebot des Vereins in die Mitte der Gesellschaft geholt werden,
2. Die **Kinder- und Jugendhilfe** nach § 52 Abs. 2 Nr. 4 AO sowie **Bildung und Erziehung** im Allgemeinen nach § 52 Abs. 2 Nr. 7 AO zu fördern durch Heranführung von Kindern/Jugendlichen an Gesellschaftsspiele, die nach pädagogischen Grundsätzen wie z.B. "Ler-nen und Konfliktlösung im Spiel", aufgebaut sind (Verbesserung kognitiver und sozialer Fähigkeiten) sowie durch Förderung des Zusammenhalts innerhalb von Familien durch das gemeinsame Spiel und dem Erlernen demokratischer Grundsätze sowie selbstorganisiertem Handeln. Diese Bildungsarbeit schließt auch Erwachsene mit ein
3. Die **Förderung benachteiligter Gruppen**, wie z. B. Flüchtlinge und Behinderte.
4. Die **Förderung von Wissenschaft und Forschung** nach § 52 Abs. 2 Nr. 1 AO
5. Die **Förderung des bürgerlichen Engagements** nach § 52 Abs. 2 Nr. 25 AO

Mitgliederzahlen:

124 Mitglieder (eine Mitgliedschaft ist keine Bedingung um die Vereinsangebote zu nutzen.)

Tätigkeitsbericht 2021



Die **Realisierung** der Satzungszwecke erfolgte durch

Betrieb einer Begegnungsstätte	Seite 3
Ersatzaktivitäten während Corona	Seite 4
Soziale Arbeit in Einrichtungen	Seite 5
Ludothek und Kooperationen	Seite 6
Öffentlichkeitsarbeit , Soziale Medien	Seite 7
Das Generationenspiel-Siegel	Seite 8
Wissenschaftliche Veröffentlichungen	Seite 9
Jugendzentrum Pfarrkirchen	Seite 10
Ausblicke	Seite 11
Ansprechpartner und Kontakt	Seite 12

Tätigkeitsbericht 2021



Betrieb einer Begegnungsstätte

Derzeitiger Treffpunkt sind die Gemeinderäume der evangelischen Kirche sowie zusätzlich ein Raum für die Jugendarbeit im Jugendzentrum Pfarrkirchen, Kirchenplatz 2 für die Jugendarbeit.

Begegnungsstätte:

Gemeindehaus der evangelischen Kirche
Kolpingstr. 14, 84347 Pfarrkirchen

Spieleveranstaltungen und Aktivitäten in der Begegnungsstätte

Offener Treffpunkt zur Begegnung von Jung und Alt in der Region – Begegnung durch das gemeinsame Spielen von Gesellschaftsspielen. Unterstützung der Besucher*innen in Kontakt zu kommen.

Je nach Pandemielage ist das Spielecafé zwischendurch geschlossen.

Geöffnet war:

Aug-Okt 2020

Sept 21 – Nov 21

Im September fand die **Spieleveranstaltung „Stadt-Land-spielt!“** an einem Wochenende statt.



By Quirin Leppert

Folgende Angebote finden bei Öffnung regelmäßig in der Begegnungsstätte statt:

- Jeden Donnerstag im Monat: Senior*innencafé
- Jeden 1. Freitag im Monat: Miniaturenmalen / Tabletop / Jugendgruppe
- Drei bis vier allgemeine Spielenachmittage/Abende im Monat
- Rollenspiel/ Pen & Paper: 3-4x im Monat
- 1x im Monat Gedächtnistraining „Fit im Kopf“ in Kooperation mit der Stadt PAN

Tätigkeitsbericht 2021



Ersatzaktivitäten während Corona & der Schließung der Begegnungsstätte

In **Online-Spielerunden** wurde die Möglichkeit gegeben, Brett- und Rollenspiele gemeinsam im Internet zu spielen. Die technische Umsetzung wurde begleitet, um Zugang für alle Altersgruppen zu ermöglichen. Es fanden monatlich ca. **30 Online-Spieleangebote im Monat** statt.

Zudem wurde das Projekt **Spielend digital** initiiert (Beginn Dez 2020): Es wurden Schulung für Senior:innen und Menschen mit Benachteiligungen angeboten, um bei digitalen Spielerunden teilnehmen zu können. Zudem wurden und werden **Regel-Erklärvideos** erstellt, bei denen auf eine möglichst hohe Barrierefreiheit geachtet wird.



Im Oktober 2020 wurde an der **digitalen Spielemesse** teilgenommen, auf der auch die Laudation der Kanzlerin Merkel gezeigt wurde.

Die Seit März 2020 laufende Aktion: **Nähen gegen Corona wurde bis Ende 2020 durchgeführt.**

Das Spielecafé der Generationen hat eine Mund-Masken-Nähaktion genäht. Genäht wurden über 13.000 Masken, die an Privatpersonen, Firmen und vor allem an Soziale Einrichtungen gratis, bzw. gegen Spende angegeben wurde. Über 100 Näher*innen haben sich engagiert. Die Masken wurden über 10 verschiedene Verteilstationen in ganzen Landkreis herausgegeben.

Tätigkeitsbericht 2021



Soziale Arbeit außerhalb des Spielecafés

Anne Hackner unterstützt in Teilzeit als Erzieherin das Spielecafé der Generationen bei verschiedenen Einsätzen. Dazu zählen:

- 2x wöchentlich Spieleangebote im Pflegeheim Christanger in Eggenfelden
- 1-2x monatlich Spieleangebote in der Mutter-Kind-Klinik Bayerbach
- Wiederkehrende /einmalige Spieleangebote Schulen und Kindergärten in ganz Rottal-Inn
- Verschiedenste Ferienprogramm im Spielecafé der Generationen in Kooperation mit dem Kreisjugendring Rottal-Inn
- Durchführung des Senior*innencafés

Die Teilzeitstelle wird von der Deutschen Fernsehlotterie gefördert.



Petra Fuchs unterstützt als Sozialpädagogin das Spielecafé seit August 2020 in Teilzeit bei neuen Maßnahmen und ist u.a. für Konzeptionierung und die Mitarbeiter*innen zuständig sowie Aufbau und Leitung des Jugendzentrums. Möglich wurden dadurch Projekte wie: „Spielend digital“, „Online-Escape-Spiele“ und das JUZ.

Die Teilzeitstelle wurde zur Hälfte von der Deutschen Postcode Lotterie gefördert.



Weitere Stellen:

Für das Projekt **spielend digital** wurde **Gerhard Hany** als Mediendesigner auf Mini-Job-Basis eingestellt.

Tätigkeitsbericht 2021



Ludothek (Spieleausleihe)

Besucher*innen des Spielecafés können kostenlos Spiele für den Abend entleihen und vor Ort spielen.

Vereinsmitglieder können kostenlos Spiele ausleihen und mit nach Hause nehmen – so wie man es in einer Ludothek gewohnt ist.

Zurzeit (Stand Oktober 2021) stehen über 1200 Spiele zur Verfügung.



Ein kleiner Teil unserer über 1000 Spiele

Kooperationen

Es bestehen Kooperationen mit:

- Diakonie Christanger
- Evangelische Kirche Pfarrkirchen
- Kreisjugendring Rottal-Inn
- Kommunale Jugendarbeit
- Hochschule Pfarrkirchen
- Stadt Pfarrkirchen
- Mutter-Kind-Klinik Bayerbach
- Seniorenbeauftragte Rottal-Inn und viele weitere.



Zudem ist das Spielecafé der Generationen **Partner von Stadt-Land-spielt!**, ein Zusammenschluss von Verlagen und gemeinnützigen Organisationen zur Förderungen des Gesellschaftsspiels als Kulturgut. Einmal im Jahr werden an einem Wochenende im deutschsprachigen Raum Spieleveranstaltungen unterstützt. Dieses Jahr nahmen über 190 verschiedene Orte teil. Mehr Informationen gibt es unter: www.stadt-land-spielt.de

Tätigkeitsbericht 2021



Öffentlichkeitsarbeit, Soziale Medien

Eine Vielzahl an Presseartikel zum Verein findet sich auf unserer Website: www.jungundaltspielt.de, sowie auch Blog-, Podcast-, Fernseh- und YouTube-Beiträge.

Der Verein **rezensiert** Spiele auf der eigenen Website, um darüber aufzuklären, dass mit dem Spielen von Gesellschaftsspielen Gemeinschaft, Verständnis untereinander und Fähigkeiten gefördert werden können. So erscheinen mittlerweile sogar wie täglich Spielerezensionen auf der Website.

Ein Team von 6-8 ehrenamtlichen Rezensent:innen unterstützt den Verein.

Ebenso unterstützt ein ehrenamtliches Team von drei Personen den Verein bei **Social-Media-Aktivitäten**.

Unsere Website www.jungundaltspielt.de ist eine gut besuchte Informationsplattform über unseren Verein, unsere Tätigkeiten und von uns erstellte Spiel-Rezensionen. So konnten wir im Jahr 2021 monatlich **20-30.000 Leser:innen** verbuchen.



Tätigkeitsbericht 2021



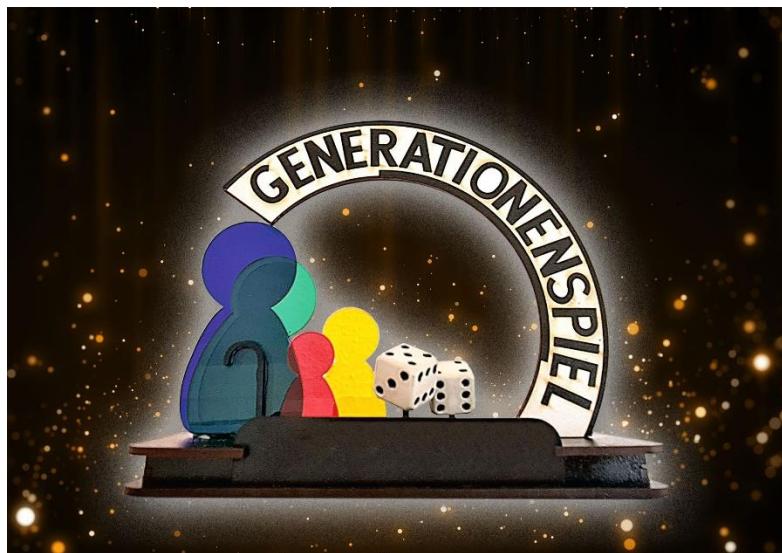
Generationenspiel-Siegel

Der Verein hat das Generationenspiel-Siegel entwickelt. Bei dem Siegel handelt es sich um ein Qualitätssiegel für Gesellschaftsspiele. Das Siegel zeichnet Spiele aus, die gemeinsam von Jung bis Alt, als generationen- verbindend gespielt werden können.

Die ersten Spiele wurden ausgezeichnet und von Verlagen auf die meisten Spieleschachteln gedruckt (z.B. „Patchwork Express“ von Lookout- Games).

2020 pausierte die Siegelvergabe und es wurde eine neue Konzeption erstellt. Seit 2021 wird das Siegel vereinsintern durch ein Vergabegremium vergeben und die Empfehlungen des Beratungsgremiums einbezogen. Im Beratungsgremium sind aktuell das Nürnberger Spielearchiv, der Alibaba-Spieleclub, das Institut für Ludologie, der Herne Spieleclub sowie das Sächsische Spieleinstitut vertreten.

Die Spielebranche hat das Siegel sehr gut angenommen. Es wird vielfach darüber berichtet.



Tätigkeitsbericht 2021



Wissenschaftliche Veröffentlichungen

Das Spielecafé der Generationen hat die **Studie „Generationentaugliche Gesellschaftsspiele“** in Auftrag gegeben. Die Studie untersucht, welche Merkmale vorliegen müssen, damit Spiele generationenübergreifend eingesetzt werden können. Von der dreiteiligen Studie wurden 2021 zwei Teil-Studien in der Fachzeitschrift „Forum Sozial“ (vom Deutschen Bundesverband Sozialer Arbeit) veröffentlicht.

The image shows the cover of a study titled "Kriterien generationentauglicher Gesellschaftsspiele" (Criteria for generation-friendly board games). The cover features a photograph of a group of people, including children and adults, playing board games together at a table. The text on the cover includes the title, subtitle "Für den Einsatz in der intergenerativen sozialen Arbeit", author "PETRA FUCHS / DANIELA BEHRENS", and a short summary of the study's findings. The study discusses the demographic changes in Germany and how they affect intergenerational social work through board games.

Praxis

69

Bild: Daniela Behrens

Kriterien generationentauglicher Gesellschaftsspiele

FÜR DEN EINSATZ IN DER INTERGENERATIVEN SOZIALEN ARBEIT

PETRA FUCHS / DANIELA BEHRENS

Die deutsche Gesellschaft befindet sich mitten im demografischen Wandel. Gemessen an der Lebenserwartung gehen Ältere heute früher und gesünder in Rente. (vgl. Mahne et. al 2017, S. 133f) und es kann bis 2060 mit einem Anteil von 37% an Menschen über 60 Jahren gerechnet werden (vgl. Statistisches Bundesamt 2020). Der demografische Wandel hat vielfältige, gesellschaftliche Auswirkungen. Dazu zählt beispielsweise, dass innerfamiliäre Generationenbeziehungen aufgrund erhöhter Kinderlosigkeit immer mehr abnehmen (vgl. BMFSFJ 2012, S. 8; S. 16; S. 18ff). Dies führt laut Bundesministerium dazu, dass außerfamiliäre Generationenbeziehungen nötig werden und generationenübergreifende Begegnungsstätten zu fördern sind (vgl. ebd. S. 31; S. 36ff). Studien belegen zudem, dass jede 10. Person von Einsamkeit betroffen ist (vgl. Eyerund et.al. 2019, S. 9) und es sich dabei nicht nur um ältere, sondern auch jüngere Menschen handelt (vgl. ebd. S. 13). Einsamkeit ist als Risiko für Wohlbefinden und körperliche Gesundheit zu sehen (vgl. Stangl 2020). Gezielte Möglichkeiten sozialer Teilhabe

zu schaffen, kann der Einsamkeit entgegenwirken. Teilhabe kann durch Begegnungsmöglichkeiten sowie bürglerisches Engagement ermöglicht werden (vgl. Eyerund et.al. 2019, S. 12). Hier kann die Intergenerative Soziale Arbeit anknüpfen und sich als Ziel setzen, Menschen jeden Alters in Kontakt zu bringen und somit der Vereinsamung entgegenzuwirken.

Intergenerative Spieleangebote

Eine Möglichkeit besteht u.a. in der Errichtung intergenerativer Spieleangebote. Studien belegen, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen nicht nur kognitive Fähigkeiten fördert, sondern Menschen jeden Alters zusammenbringt. Während der Studie „Echo der Generationen“ aus 2015 wurden ein halbes Jahr lang Spielenachmittage zwischen Kindern und Senior:innen initiiert (vgl. Ehret 2016; S. 17ff). Die Ergebnisse zeigen, dass beim gemeinsamen Spiel zwischen verschiedenen Generationen Bindungen entstehen (vgl. ebd. 173f). Zu ähnlichen Ergebnissen kam Fuchs bei einer 2018 durchgeführten On-

linebefragung, an der 1433 gesellschaftsspielende Menschen, davon 500 im sozialen Bereich Tätige, teilnahmen. Es zeigt sich, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen Verständnis und Austausch zwischen Generationen fördern und der Vereinsamung entgegenwirken kann (vgl. Fuchs 2019, S. 45). Sozialtätige betrachten das Gesellschaftsspiel als ideales Medium der Sozialen Arbeit (vgl. ebd., S. 47). Gesellschaftsspiele fungieren als gemeinsame Sprache, als Medium der Kommunikation sowie der Sozialen Arbeit. Jung und Alt können sich beim Spielen begegnen und Verständnis und Miteinander entstehen. Der Vereinsamung kann somit entgegengewirkt werden (vgl. Fuchs 2019, S. 31ff). Weitere positive Wirkungen können dem Spiel zugeordnet werden (vgl. Deutsche Welle 2020).

Zudem scheint das Medium Gesellschaftsspiel viele Menschen zu erreichen, was den Einsatz begründet: 1/3 der Bevölkerung spielt mindestens 2-3x im Monat (vgl. Splendid Research GmbH 2017, S. 5 / Stiftung für Zukunftsfragen 2018, S. 73), aber auch die Spielebranche wächst mit 4 - 10% jährlich (vgl.

Das Medium Gesellschaftsspiel erreicht viele Menschen

FORUM sozial 1/2021

Weiterhin wurde von der Stadt Pfarrkirchen **eine Institutionenbefragung zur Situation Jugendlicher in Pfarrkirchen** in Auftrag gegeben. Die Befragung wurde 2021 durchgeführt und wird bis Januar 2022 ausgewertet sein.

Tätigkeitsbericht 2021



Auftrag der Stadt Pfarrkirchen - Jugendzentrum

Januar 2021 hat das Spielecafé einen **Beratungsvertrag** mit der Stadt Pfarrkirchen erhalten.

Dieser beinhaltete:

- Die Konzepterstellung für ein **neues Jugendzentrum** in Pfarrkirchen
- Vorbereitung und Aufbau des Jugendzentrums
- Inklusive Kooperationen sowie erste Aktionen mit den Jugendlichen, z. B. ein Graffiti-Sprayworkshop mit Gestaltung des Logos



Das Konzept wurde vom Stadtrat beschlossen.

Zudem wurde vom Stadtrat beschlossen, dass **das Spielecafé ab 01.01.2022 die Trägerschaft für das Jugendzentrum übernimmt**.

Das Jugendzentrum wird von der Stadt finanziert. Es werden Sachkosten, Gebäudekosten sowie die Kosten für 2 Personalstellen finanziert.

Die Aktionen im Jahr 2021 wurden von den Jugendlichen sehr gut angenommen. Es nahmen je nach Aktion zwischen 15-30 Jugendliche teil.

Übergangsweise werden von der Stadt Räume im Erasmushaus zur Verfügung gestellt.

Tätigkeitsbericht 2021



Ausblicke für das Jahr 2022

- Projekt Digitalisierung läuft weiter: Mit Fokus auf Erklärvideos
- Planung der kompletten Öffnung
- Ausbau der Ferienangebote für Kinder und Jugendliche über das Jugendzentrum
- Teilnahme am Familienfest, Altstadtfest usw. mit kostenlosen Spieleangeboten für Besucher*innen
- Ausbau der Angebote in Einrichtungen z. B. Altenheimen & Schulen
- Ausbau des Generationenspiel-Siegels inklusive Messepräsenz unter Einbindung Ehrenamtlicher
- Veröffentlichung der Teil-Studie 3
- Veröffentlichung einer Institutionenbefragung zur Situation Jugendlicher in Pfarrkirchen

**Für unsere geplanten, gemeinnützigen Angebote
und den Ausbau des Generationenspiel-Siegels
benötigen wir dringend weitere Spenden.**

Jeder kann unser kostenloses Angebot nutzen.
Hierzu ist keine Mitgliedschaft erforderlich.
Gerade darum sind wir auf Spenden angewiesen.
Jede Spende ist sehr wertvoll.

Vielen Dank.

Kontakt & Ansprechpartner



Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V.
(gemeinnütziger Verein)
eingetragen beim Amtsgericht Landshut, Nr. VR200889

Begegnungsstätte:
Gemeindehaus der evangelischen Kirche Kolpingstr. 14, 84347 Pfarrkirchen

Jugendzentrum:
Bis zur Fertigstellung des großen Gebäudes:
Erasmushaus, Kirchenplatz 2, 2. Stock, 84347 Pfarrkirchen

Ab Fertigstellung des großen Gebäudes (ca. Sommer/Herbst 2022)
Kirchenplatz 4, 84347 Pfarrkirchen

Postadresse Spielecafé sowie Jugendzentrum:
Spielecafé der Generationen, Bergstr. 2, 84332 Hebertsfelden

Internet: www.jungundaltpoelt.de

Spendenkonto:
Spielecafé der Generationen Kontonummer: 10389443
IBAN: DE12 7435 1430 0010 3894 43
Sparkasse Rottal-Inn

Kontakt:
1. Vorsitzende: Petra Fuchs
Telefonnummer: 0176/47611950
E-Mail-Adresse: petra@jungundaltpoelt.de

2. Vorsitzende: Kerstin Huber
E-Mail-Adresse: kerstinhuber210@gmail.com

3. Vorsitzender: Stefanie Bacsa
E-Mail-Adresse: stefanie.bacsa@gmail.com