

## Verleih- und Serviceübersicht



**Kreisjugendring Alzey-Worms e.V.**

(Stand 01. Januar 2024)

## Inhaltsverzeichnis

	<b>Seite</b>
<b>Angebot des Kreisjugendrings</b>	<b>3</b>
<b>Angebot des Kreisjugendamts, auszuleihen über Kreisjugendring</b>	<b>11</b>

# Verleih

## Bubble Bälle

Das sind aufblasbare Bälle mit einem Durchmesser von ca. 1,20 m, geeignet für Kinder im Alter von 8 - 14 Jahre.



Seit 2019 bieten wir 2 Sets kleine Bälle zum Ausleihen an, jeweils bestehend aus:

- drei Bällen mit blauen Farbmarkierungen
- drei Bällen mit roten Farbmarkierungen
- Zubehörkoffer mit Fußball, Gebläse und Reparaturset

Es können auch beide Sets zusammen ausgeliehen werden.

### Gebühren:

je Set und Veranstaltung:

**50,00 €**

Bei der Ausleihe der Bubble Bälle behalten wir uns vor, beim Abholen eine Kautionshöhe von **200,00 €** in bar zu erheben, die im Falle der Erhebung bei ordentlicher Rückgabe aller Bälle mit den zu zahlenden Gebühren verrechnet wird.

### Neu im Verleih seit Ende 2023:

1 Set große Bälle, Durchmesser von ca. 1,50 m, geeignet für Erwachsene, in gleichem Umfang und mit gleicher Ausstattung:



## Verleih

### Buttonmaschine

Damit können individuelle runde Anstecker hergestellt werden.



#### Gebühren:

Die Ausleihe der Maschine ist kostenlos.

Der für einen Button nötige Rohteilsatz, bestehend aus drei Teilen, kostet jeweils **0,20 €**.

Seit Sommer 2023 können gegen Gebühr von je **0,20 €** Magnete erworben werden, um kleine Löcher in der Kleidung zu vermeiden, indem der Button mit dem Magneten auf die Kleidung geklemmt wird.

## Vermittlung für Kooperationspartner

### Busse des Kinder- und Kulturvereins Nieder-Wiesen:

Derzeit bietet der Verein an:

- **zwei VW-Busse T4** (Baujahr 1996 und 2001) mit starkem Dieselmotor, insgesamt je neun Sitzplätzen und größerem Kofferraum!



Beide Busse haben eine Anhängerkupplung und sind bei Abholung vollgetankt. Beide Busse sind vollkasko- und insassenunfallversichert.

#### Gebühren:

**Soziale Einrichtungen und Vereine der VG Alzey-Land und für Mitgliedsverbände und -vereine des KJR**

je Tag: **30,00 €**

je Tag sind 100 Kilometer frei, jeder weitere Kilometer: **0,18 €**

**für Träger von Kinder- und Jugendarbeit im Kreis**

je Tag: **35,00 €**

je Tag sind 100 Kilometer frei, jeder weitere Kilometer: **0,20 €**

**für Träger von Kinder- und Jugendarbeit außerhalb des Kreises, bei Nutzung außerhalb von Jugendarbeit und durch Bildungseinrichtungen (Kindergärten, Schulen, ...)**

je Tag: **40,00 €**

je Tag sind 100 Kilometer frei, jeder weitere Kilometer: **0,22 €**

# Verleih

## Busse des Kreisjugendringes

Derzeit bieten wir an:

- zwei VW-Busse T5 (Baujahr jeweils 2011)
- ein VW-Bus T6 (Baujahr 2017)

mit starkem Dieselmotor, insgesamt je neun Sitzplätzen und größerem Kofferraum!



Ein Bus hat eine Anhängerkupplung.

Auf Wunsch gibt es einen Satz Schneeketten.

Alle Busse sind vollkasko- und insassenunfallversichert.

### Gebühren:

#### für Mitgliedsverbände und -vereine des KJR

je Tag: 30,00 €

je Tag sind 100 Kilometer frei, jeder weitere Kilometer: 0,18 €

#### für Träger von Kinder- und Jugendarbeit im Kreis

je Tag: 35,00 €

je Tag sind 100 Kilometer frei, jeder weitere Kilometer: 0,20 €

#### für Träger von Kinder- und Jugendarbeit außerhalb des Kreises, bei Nutzung durch soziale Einrichtungen außerh. von Jugend- arbeit und durch Bildungseinrichtungen (Kindergärten, Schulen, ...)

je Tag: 40,00 €

je Tag sind 100 Kilometer frei, jeder weitere Kilometer: 0,22 €

Die Busse werden vollgetankt übergeben und sind so wieder zurück zu bringen!

\* Alle gezeigten Fotos sind Beispiele, das Original kann jeweils davon abweichen

# Verleih

- Umfangreich ausgestattete **digitale Videokameras**  
Zubehör: für die älteren Kameras kompakte Videobänder zur Aufnahme, je ein zusätzliches Ladegerät und mehrere Akkus, sowie eine Videoleuchte und ein Stativ.  
Für **zwei neuere Kameras** Mini-DVDs und Speicherkarten für die Aufnahmen und je zusätzliche Ladegeräte und Akkus. Diese Kameras können mittels **Adapter** auch **für Online-Schulungen und Video-Konferenzen** genutzt werden.
- Umfangreich ausgestattete **digitale Fotoapparate**.  
Zubehör: ein zusätzliches Ladegerät mit mehreren Sätzen Akkus, sowie drei Speicherkarten.
- **2 große Falteinwände**, jeweils im Transportkoffer  
Mit den Leinwänden ist auch eine **Projektion von hinten** möglich. In Kombination mit den, unter „Gebührenstaffel 2“ beschriebenen Geräten werden die Leinwände sogar kostenfrei zur Verfügung gestellt.

## Gebührenstaffel 1:

### Mitgliedsorganisationen & Inhaber\*Innen der JuLeiCa

Mindestgebühr:	5,00 €
je weiterer Tag:	1,00 €
Höchstgebühr (bei Freizeiten):	15,00 €

### Andere Träger von Arbeit für Kinder und Jugendliche oder Jugendveranstaltungen außerhalb des Kreises

Mindestgebühr:	10,00 €
je weiterer Tag:	2,00 €
Höchstgebühr (bei Freizeiten):	30,00 €

### Veranstaltungen außerhalb der Jugendarbeit

Mindestgebühr:	15,00 €
je weiterer Tag:	3,00 €
Höchstgebühr (bei Freizeiten):	50,00 €

- ➔ Sind die modernen Geräte verliehen, so stellen wir kostenfrei auch ältere, analoge Kameras & Fotoapparate zur Verfügung.
- ➔ Beim Digitalisieren der Bilder oder des Filmmaterials helfen wir, gerade auch nach deren Nutzung, dann gerne!

## Verleih

- **2 moderne Notebooks für Videoschnitt, auch mit Office-Programmen** für Gruppenarbeit bei Schulungen.

Zubehör: je nach Bedarf; z. B. externer **Blu-ray-Brenner** zum Fertigstellen der eigenen Filme, **kompakter Laserdrucker** zum Ausdrucken vor Ort der Gruppenarbeiten. Mit per Adapter angeschlossener Videokamera und **Raum - Mikrofon** können die Notebooks aber auch **für Online-Schulungen und Video-Konferenzen** genutzt werden

- Bis zu **5 ältere Notebooks mit Office-Programmen** für Gruppenarbeit bei Schulungen. Mittels Webcam sind die Notebooks auch bei Online-Schulungen und Videokonferenzen einsetzbar.

**Beim Ausleihen von mehreren Notebooks gibt es einen Rabatt von bis zu 33 %!**

- **2 Sony Playstation 3**

Zubehör: *Gesang-, Quiz-, Sport- und andere Spiele;* auch als Blu-ray-Player einsetzbar

- **2 Beamer**



### Gebührenstaffel 2

#### **Mitgliedsorganisationen & Inhaber\*Innen der JuLeiCa**

Mindestgebühr:	<b>15,00 €</b>
je weiterer Tag:	<b>3,00 €</b>
Höchstgebühr (bei Freizeiten):	<b>30,00 €</b>

#### **Andere Träger von Jugendarbeit oder Jugendveranstaltungen außerhalb des Kreises**

Mindestgebühr:	<b>20,00 €</b>
je weiterer Tag:	<b>4,00 €</b>
Höchstgebühr (bei Freizeiten):	<b>50,00 €</b>

#### **Veranstaltungen außerhalb der Jugendarbeit**

Mindestgebühr:	<b>25,00 €</b>
je weiterer Tag:	<b>5,00 €</b>
Höchstgebühr (bei Freizeiten):	<b>75,00 €</b>

Bei der Ausleihe unserer Geräte behalten wir uns vor, beim Abholen eine Kautions in Höhe von **50,00 €** in bar zu erheben, die im Falle der Erhebung bei der Geräte-Rückgabe mit den Gebühren verrechnet wird.

# Verleih

## Kostenfrei

- **Ogo-Set**
- **DVDs und VHS-Filmkassetten** für Kinderkinoabende  
(Die Verwendung und Vorführung ist wegen der GEMA nur ohne öffentliche Werbung erlaubt.)
- **DVD-Player**
- diverse Sätze an **Computer-Lautsprechern**
- Radiorecorder (groß), der als **kompakte Verstärkeranlage** genutzt werden kann.
- ein handliches **Stellwandsystem**,  
Bestehend aus: bis zu 8 Sperrholzplatten im Format 0,80 m x 1 m und Füßen aus vierkantigem Aluminium, ist also leicht mit einem größeren PKW zu transportieren.



## Service

Auf unserer Geschäftsstelle bieten wir,

- **persönliche Beratung** durch unseren Geschäftsführer Burkhard Schneider in allen Fragen zur Jugendarbeit
- das **Laminieren bis Din A 3** mehrfach verwendbarer Plakate oder Mitgliedsausweise
- das Stöbern in **Literatur** zu den verschiedensten Themen

Auf unserer Homepage bieten wir,

- Die **Veröffentlichung von euren Veranstaltungen, Freizeiten und Zeltlagern** (mit und ohne Anmeldebogen)
- **euren Verband zu präsentieren** (Nur für Mitgliedsverbände des KJR)
- **eure Gruppentreffs, Gruppe, Verband oder Verein** für alle interessierten, mit euren Kontaktdaten aufzulisten
- Informationen über den KJR und vor allem über seine Mitgliedsverbände
- die Möglichkeit eine Anfrage für unseren Verleih zu tätigen
- eine Übersicht über Veranstaltungen, Freizeiten und Zeltlager die in den kommenden Monaten geplant sind



## Service

### Drucken und Kopieren

Seit Sommer 2018 haben wir einen neuen Multifunktionsdrucker für:

- Flyer
- Handzettel
- Plakate
- Vereinszeitungen
- etc.



Möglich sind:

- Vollfarbdrucke bis zum Format Din A3
- Broschüren bis zum Format Din A4

Gebühren:

#### **Farbdrucke auf weißes Kopierpapier**

Din A4 einseitig: **0,08 €**

Din A4 beidseitig: **0,14 €**

#### **Farbdrucke auf buntem Kopierpapier**

Din A4 einseitig: **0,10 €**

Din A4 beidseitig: **0,16 €**

#### **SW-Drucke auf weißes Kopierpapier**

Din A4 einseitig: **0,05 €**

Din A4 beidseitig: **0,10 €**

#### **SW-Drucke auf buntem Kopierpapier**

Din A4 einseitig: **0,07 €**

Din A4 beidseitig: **0,12 €**

- Drucke auf Kopierpapier Din A3 oder auf Kopierkarton Din A4 zu den doppelten Gebühren, Kopierkarton Din A3 vierfache Gebühren.
- Heften und Falten einer Zeitung: zuzüglich **0,15 €** je Heft!

## Neu im Verleih seit 2022:

**Moderner lichtstarker Beamer:**



**Metalog - Spiele:**



**DominoEffect**  
Das Domino Event



**Das Band XXL**  
Das spannende Tuch fürs  
Teamgefühl

## Neu im Verleih seit Frühjahr 2023:

**Sony  
Playstation 5:**



Auch über den Kreisjugendring auszuleihen:

## Geräte des Kreisjugendamts Alzey-Worms:



Bobby-Car



Elektrische Luftpumpe



Buttonmaschine



Erdball

Den Erdball kann man auf verschiedene Weisen nutzen,

z. B. kann man sich auf den Erdball legen, man wird von anderen Mitspielern festgehalten und mit dem Ball bewegt. Man kann den Ball auch einfach hin und her rollen.



Combibox



Funny-Roller



Einrad

Zu Beginn muss der Sattel auf die richtige Höhe eingestellt werden: Ist der Sattel unter dem Po muss die Ferse bei durchgedrücktem Knie das entferntere Pedal erreichen können. Um das Einradfahren zu erlernen werden zwei Helfer/innen gebraucht, die beim Abstützen helfen.

Für das Aufsteigen soll das untere Pedal etwa einen 45° Winkel zum Boden bilden. Dann wird der Sattel zwischen die Beine geklemmt und der entsprechende Fuß auf das untere Pedal gestellt. Durch die Verlagerung des Gewichts auf das untere Pedal schiebt sich das Rad langsam unter die Person und drückt sie hoch. Nun kann auch der andere Fuß auf dem anderen Pedal platziert werden. Wird das Gewicht in Fahrtrichtung verlagert, indem das Becken leicht noch vorne geschoben wird, ohne dabei sich vornerüber zu beugen, beginnt die Vorwärtsbewegung.



## Fallschirme

Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Katz & Maus-Spiel: Eine Katze und eine Maus werden ausgewählt, die Katze versucht, die Maus unter dem Schirm zu fangen. Die Mitspieler, die den Schirm halten, machen Wellen, um die Verfolgung zu erschweren.
2. Es wird ein Ball auf den Fallschirm gelegt und durch Wellen & Bewegungen rollt dieser im Kreis / versucht ihn auf der jeweils gegenüberliegenden Seite heraus zu schleudern
3. Hase & Hund-Spiel: 2 Mannschaften werden gegründet und 2 unterschiedliche Bälle auf den Schirm gelegt, die Mannschaft muss versuchen den Ball der jeweils anderen Mannschaft zu fangen
4. Einen Pilz bilden, dabei regelmäßig einen Schritt vor gehen bzw. zurück, wenn der Schirm zu stark absinkt
5. Karussell - hierbei laufen alle Mitspieler mit dem Schirm im Kreis (laufen, rennen, auf einem Bein usw.)
6. Ein Mitspieler legt sich auf den Schirm und wird langsam hoch und runter bewegt, dabei müssen die Spieler am Rand den Fallschirm gut einrollen, damit der Stoff nicht reißt
7. Den Fallschirm drehen, indem der Rand immer von Mitspieler zu Mitspieler weitergereicht wird, ohne die Hände zu überkreuzen
8. Der Fallschirm wird hoch geschwungen und einige oder alle Mitspieler rennen unter dem Schirm durch und tauschen die Plätze
9. Man legt einen kleineren Ball (Tischtennisball, Tennisball) auf den Schirm und versucht ihn durch das Loch in der Mitte zu „putten“
10. Eine Welle wird von Mitspieler zu Mitspieler weitergegeben (LaOla)



## GoPro Cam



## Hockey-Set



## GPS-Geräte



## Hüpfsäcke

Man klettert mit den Beinen in den Sack und hält den Rand mit beiden Händen fest, dann hüpfert man, um sich fortzubewegen. Auch hier gibt es verschiedene Spielmöglichkeiten. Man kann ein Wetthüpfen, Staffellauf oder (Hindernis-)Parcours machen.



## Jonglagematerial

### Jonglierbälle

Jongliert wird mit 3 Bällen. Man kann jedoch nicht sofort mit allen 3 Bällen beginnen, sondern übt besser in 3 Schritten das Jonglieren:

- Schritt 1:  
Die Beine sind etwa schulterbreit auseinander. Die Oberarme hält man nah am Körper, die Unterarme sind waagrecht.  
Dann wird ein Ball von der linken Hand in die rechte Hand geworfen und wieder zurück. Dabei sollte der Ball etwas über Kopfhöhe seinen höchsten Punkt haben.
- Schritt 2:  
Man hält einen Ball in der rechten und einen Ball in der linken Hand.  
Dann wird der Ball in der linken Hand zur rechten geworfen (wie schon in Schritt 1), wenn der Ball den höchsten Punkt (Kopfhöhe) erreicht, wirft man den Ball der rechten Hand zur linken. Wenn man dies ein paar Mal geübt hat und es gut funktioniert, kann man zu Schritt 3 übergehen.
- Schritt 3:  
Nun nimmt man einen Ball in die „schwache“ Hand und zwei Bälle in die andere Hand.  
Man beginnt mit der Hand mit den 2 Bällen und wirft dann abwechselnd rechts, links, rechts bzw. links, rechts, links. Um fortlaufend zu Jonglieren wirft man immer dann den Ball los, wenn der vorhergehende Ball den höchsten Punkt erreicht hat.  
Kann man mit Bällen schon gut jonglieren, nimmt man einfach andere Gegenstände, um die Schwierigkeit zu steigern/eine neue Herausforderung zu haben, z.B. Keulen, Ringe usw.

### Diabolo

Als Erstes versucht man das Diabolo zum Drehen zu bringen, indem man mit den Stäben die Schnur (auf der das Diabolo liegt) bewegt. Dann hebt man die Arme bis die Schnur gespannt ist. Das Diabolo fliegt in die Luft. Nun hebt man einen Armen mehr hoch und verfolgt die eigene Bewegung mit den Augen. Das Diabolo landet dann am gehobenen Arm wieder auf der Schnur. Danach wird der gehobene Arm nach unten fallen gelassen. Zum Ausgleich hebt man den anderen Arm nach oben.

### Drehteller

Man setzt den Drehteller auf die Spitze des Stabes und hält dann den Stab mit einer Hand (am Besten mit der Hand, mit der man schreibt). Um den Teller zum Drehen zu bringen, bewegt man den Stab in kleinen kreisenden Bewegungen.



**Kompressor**



**Megaphon**



**Kriechtunnel**

Bei einem Kriechtunnel kann man auf Zeit durchkriechen, oder wenn man mehrere hat, ein „Wettkriechen“ machen.



**Laufbüchsen**

Mit den Laufbüchsen sind insbesondere kleinere Kinder schnell zu begeistern, denn sie bringen sehr viel Spaß beim Spielen und Ausprobieren. Gleichzeitig lernen die Kinder mit den Laufbüchsen auf spielerische Art das Gleichgewicht und die Koordination von Armen und Beinen kennen.



**Pedalo**

Am Besten sucht man sich einen freien Platz zum Fahren, weil man das Pedalo nicht lenken kann. Man stellt beide Füße jeweils auf ein Pedal, das Gewicht wird immer nur von dem „unterem“ Bein getragen. Um vorwärts zu kommen, verlagert man das Gewicht immer abwechselnd auf das linke bzw. rechte Bein. Den Körper sollte man aufrecht halten und so das Gleichgewicht unterstützen. Bei mehreren Pedalos eröffnet sich die Möglichkeit, ein Wettrennen zu machen.



## Pylonen

10 Pylonen



## Raupe



## Radarpistole



## Riesen-Luft-Würfel



## Rauschbrille

Die Rauschbrille wird im Rahmen von Suchtpräventionsmaßnahmen eingesetzt und simuliert eindrucksvoll den Zustand der Beeinträchtigung unter Alkohol.



## Riesen-Mikado

### **Spielregeln wie beim „normalen“ Mikado:**

Ein Spieler nimmt alle Stäbe in eine Hand und lässt die Stäbe auf den Boden fallen. Diese liegen dann wild durcheinander. Danach beginnt der nächste Spieler Stäbe (einzeln nacheinander) wegzunehmen

ohne, dass sich andere Stäbe bewegen. Wenn sich ein anderer Stab bewegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn man schon einen Stab hat, kann man diesen als Hilfsmittel benutzen, um andere Stäbe zu bekommen. Man kann andere Stäbe schieben oder hochwerfen. Das Spiel endet nach 5 Runden, oder wenn keine Stäbe mehr da sind. Da die Mikados unterschiedlich farbige und viele Streifen besitzen, haben sie auch unterschiedliche Werte. Die Punkte, der eingesammelten Stäbe, werden zusammengerechnet und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Wenn es Gleichstand gibt, geht es nach der Anzahl der eingesammelten Stäbe.



## Slackline

Slacklining ist eine Sportart ähnlich dem Seiltanzen, bei der man auf einem Gurtband balanciert, das zwischen zwei Befestigungspunkten gespannt ist. Im Gegensatz zum Balancieren auf dem Drahtseil, wo das Seil so straff gespannt ist, dass es sich kaum bewegt, dehnt sich eine Slackline unter der Last des Slackliners: Sie verhält sich dadurch sehr dynamisch und verlangt ein ständiges aktives Ausgleichen ihrer Eigenbewegung. Die Anforderungen des Slackens an den Sportler sind ein Zusammenspiel aus Balance, Konzentration und Koordination.



## Sommer-Ski

Um sich mit Sommerskiern fortzubewegen, muss man sich mit seinem Partner absprechen. Einer sollte zu Beginn Anweisungen geben (rechts... links...).

Wenn man einen gemeinsamen Rhythmus gefunden hat, kann man es auch ohne Anweisungen versuchen und/oder ein Wettrennen oder (Hindernis-) Parcours machen.



## Stelzen

Größere Kinder können mit richtigen Stelzen laufen, sie sollten sich aber Zeit und Platz zum Üben haben. Zu Beginn kann ein anderes Kind helfen, die Stelzen festzuhalten, ansonsten kann sich auch gegen eine Wand gelehnt werden. Dann übt man erstmal das Aufsteigen. Es ist sehr wichtig das Gleichgewicht - und sich aufrecht zu halten, bevor man anfängt „richtig“ zu laufen. Mit den Stelzen kann man auch später Wettrennen und Parcours machen.



## Strammer Matz-Set



## Walkie-Talkies





## Sumoringerkostüme

Die Sumoringer-Kostüme sind vollständig gepolsterte Anzüge (inklusive Kopfschutz) für Kinder im Alter von 8 - 12 Jahren.

Mit diesen Kostümen können die Kinder das japanische Sumoringen nachspielen. Die Regeln können sein:

Wer zuerst auf dem Anderen liegt, hat gewonnen - oder - wer zuerst den Kreis verlässt, hat verloren.

Bei der Anleitung des Sumoringens sollten die Kinder Folgendes wissen: Nicht mit dem Kopf, den Händen oder den Füßen kämpfen! Beim Rückwärtsfallen das Kinn zur Brust ziehen, damit der Kopf nicht auf den Boden knallt! Damit sich die Kinder beim Sumoringen nicht verletzen, sollte der Untergrund weich sein.



**DITIB JUGEND**  
LJV RLP | Alzey  
Hicret Moschee



**GEMEINDE** am  
Schillerplatz



Evangelische  
Jugend



**SPORTjugend**  
Rheinhesen



JUGENDFEUERWEHR  
KREIS ALZEY-WORMS

**kjr**  
Alzey-Worms  
**55**  
Jahre



Kreisjugendring Alzey-Worms e. V.

55232 Alzey, Löwengasse 29

Tel: 06731 / 7775

Handy: 0179 / 2339616

E-Mail: [info@kreisjugendring-alzey-worms.de](mailto:info@kreisjugendring-alzey-worms.de)

<http://www.kreisjugendring-alzey-worms.de>

Kontaktperson: Burkhard Schneider (Geschäftsführer)