

Spielesammlung vom Online-Spieleworkshop am 28.11.2020

für die Letzebuenger Guiden de Scouten

Inhalt

Was ist das?	2
Wer hat zuerst.....	2
Wer hat schon mal.....	2
Aus dem Eff-Eff-Eff.....	3
Spekulation.....	3
Ach was!.....	3
Das lustige Adverbien-Spiel.....	4
Zoom-Bilder	4
Evolution.....	5
Obstsalat.....	5
Zählspiel.....	6
Rollade Runter	6
Begriffe-Memory	6

Was ist das?

Material: ungewöhnliche Alltagsgegenstände, die nicht auf den ersten Blick zu erkennen sind

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Der Reihe nach hält jede*r einen „ungewöhnlichen“ Gegenstand (Beispiele) in die Kamera oder postet ein Foto davon in die Chatgruppe. Abwechselnd können die Personen der Gruppe Fragen zu dem Gegenstand stellen. Wird die Frage mit "Nein" Beantwortet, darf die nächste Person eine Frage stellen. Es dürfen so lange im Wechsel Fragen gestellt werden, bis der Gegenstand erraten wurde. Die Person, die den Gegenstand korrekt errät, bekommt einen Punkt. Die Reihenfolge kann entweder anhand der Chatliste festgelegt werden oder die Person, die den vorangegangenen Gegenstand errät, darf als nächstes ihren Gegenstand präsentieren.

Wer hat zuerst...

Material: nichts

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20

Kategorie: drinnen mit Bewegung

Alle Spieler*innen sollen so schnell wie möglich einen bestimmten Gegenstand holen bzw. herstellen und in die Kamera halten. Beispiel: "Wer hat zuerst einen Dosenöffner in der Hand!" Die Person, die am schnellsten ist, bekommt einen Punkt. Gewonnen hat die Person mit den meisten Punkten am Ende des Spiels. Mögliche Gegenstände/ Aufgabenstellungen sind:

- Wer hat zuerst einen selbst gebastelten Papierhut auf dem Kopf!
- Wer sitzt zuerst in eine Bettdecke gewickelt vor der Kamera!
- Wer hat zuerst eine Rolle Klopapier in der Hand!
- Wer hat zuerst Turnschuhe an!
- Wer hat zuerst eine Sonnenbrille auf!
- Wer hat zuerst einen gemalten Schnurrbart im Gesicht!
- Wer hat zuerst ein Karnevals Kostüm an!
- Wer hat zuerst ein Kleidungsstück mit KJG-Logo/ Fußballverein an!
- Wer hat zuerst eine Süßigkeit im Mund!
- Wer hat zuerst eine Gießkanne in der Hand!
- Wer hat zuerst eine Nadel mit eingefädelt Faden in der Hand!

Wer hat schon mal...

Material: nichts Setting:

Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Zu Beginn schalten alle Spieler*innen ihre Kamera aus. Dann sagt die Spielleitung mehrere Aussagen und alle Spieler*innen, auf die die jeweilige Aussage zutrifft, schalten ihre Kamera kurz an. Mögliche Aussagen sind z.B.

Ich leite eine wöchentliche Gruppenstunde

Ich habe dieses Jahr bei einer Sommeraktion der Pfadfinder mitgemacht

Ich war schon mal in den USA

Ich habe mich schon einmal über einen längeren Zeitraum vegetarisch ernährt

Aus dem Eff-Eff-Eff

Material: nichts Setting:

Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20

Kategorie: drinnen mit Bewegung

Alle Spieler*innen sitzen vor ihren Bildschirmen. Die Spielleitung zeigt der Gruppe nacheinander 3-4 unterschiedliche Gegenstände. Sobald die Spielleitung einen Gegenstand in die Kamera gezeigt hat, müssen alle Spieler*innen aufspringen und so schnell wie möglich einen Gegenstand in ihrer Nähe finden, der mindestens in einem der drei folgenden Kriterien dem gezeigten Gegenstand entspricht:

Farbe: Beide Gegenstände haben die gleiche Farbe

Form: Beide Gegenstände haben die gleiche Form

Funktion: Beide Gegenstände haben die gleiche Funktion

Spekulation

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-12

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Das Ziel des Spiels ist es, wilde und vor allem lustige, vielleicht auch völlig aus der Luft gegriffene Spekulationen über die Mitspieler*innen in die Welt zu setzen.

Jede*r Spieler*in sucht sich vier Personen aus der Runde aus, über die er*sie sich eine Vermutung ausdenkt, die (gut) möglich sein könnte aber dennoch reine Spekulation ist (z.B. XY liest immer alle Werbeprospekte, die im Briefkasten liegen oder XY möchte unbedingt mal Fallschirmspringen).

Diese Spekulationen werden per Privatchat an die betreffende Person geschickt. Wenn alle soweit sind, lesen alle Spieler*innen nacheinander vor, welche Vermutung sie erhalten haben und kommentieren diese. Bei mehr als fünf Personen teilt die Spielleitung jede*r Person vier andere Personen zu und veröffentlicht die Zuteilung über den Gruppenchat.

Ach was!

Material: Spiel Karten (<https://castor-fiber.de/spiele/ach-was-wer-haette-das-gedacht>) / Pdf-Datei

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-12

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

In diesem Spiel geht es um die verschiedensten Aussagen und was die einzelnen Spieler*innen dazu denken. Beispiele für Aussagen sind:

- Ich finde es schlimm, dass viele junge Menschen ohne Taschenrechner nicht mehr richtig rechnen können.
- Animator*innen während des Urlaubes finde ich vollkommen überflüssig und sinnlos.
- Organe zu spenden halte ich für unbedingt richtig und würde es auf jeden Fall tun.
- Ich fände es schön, im eigenen Garten Gemüse anzubauen
- Ohne Terminkalender bin ich nahezu aufgeschmissen.
- Das Universum hat einen Anfang und ein Ende.
- Eines meiner Lebensziele ist es, ein eigenes Haus zu besitzen.
- Ich sammle leidenschaftlich gerne eine bestimmte Sache.
- Das Sprechen mit Blumen halte ich für wichtig, weil sie dann besser gedeihen.
- Nachts kann ich am besten lernen oder arbeiten.

Eine Person fängt an und sucht für eine andere Person aus dem Aussagekatalog (s. Beispiele oder Anhang) eine Aussage aus. Alle anderen müssen nun überlegen, wie diese zu der Aussage steht. Zur Auswahl stehen folgende Positionen:

- Ja, unbedingt
- Eher ja
- Eher nein
- Nein, auf keinen Fall

Wenn alle ihre Einschätzung abgegeben haben oder nach einer vereinbarten Zeit, löst die gefragte Person die Runde auf und gibt ihre Antwort. Nun werden die Abweichungen der Spieler*innen von der Antwort der fragten Person festgestellt und in Differenzpunkten berechnet. Dabei gilt: Je größer die Abweichung, desto höher die Punktzahl (Beispiel: richtige Antwort ja, unbedingt. Einschätzung nein, auf keinen Fall: Differenzpunkte: 3).

Am Ende des Spiels gewinnt die Person, die am wenigsten Differenzpunkte hat.

Das lustige Adverbien-Spiel

Material: Nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-20+

Kategorie: drinnen mit Bewegung

Zwei Spieler*innen schalten ihr Empfangsgerät auf lautlos und vereinbaren über den privaten Chat zwei Verben (auch Tu-Wörter genannt), die die anderen gleich pantomimisch nachmachen sollen, z.B. hüpfen, singen, malen, rudern usw. Die Verben sollten allerdings so sein, dass sie gut vor einer Kamera umgesetzt werden können.

Der Rest der Gruppe überlegt sich in der gleichen Zeit ein Adverb (auch Wie-Wort genannt), wie sie etwas machen möchten, z.B. fröhlich, mürrisch, müde, langsam usw.

Wenn alle soweit sind, gibt die Spielleitung ein vereinbartes visuelles Zeichen (z.B. Daumen hoch). Die zwei Spieler*innen stellen bei ihren Geräten wieder den Ton und sagen den anderen nun ihr ausgewähltes Verb. Die anderen müssen dies nun alle pantomimisch nachmachen – allerdings so, wie es ihrem ausgewählten Adverb entspricht, also z.B. fröhlich singen, mürrisch rudern, müde hüpfen usw.

Die beiden Spieler*innen müssen anhand der Pantomime erraten, um welches Adverb es sich handelt. Um sicherzugehen, können sie auch noch ihr zweites Verb nennen, das ebenfalls in dem gleichen Adverb von der Gruppe nachgemacht wird.

Zoom-Bilder

Material: mehrere Bilder mit verschiedenen Perspektiven, die in eine Reihenfolge gebracht werden müssen

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-15+

Kategorie: drinnen mit wenig Bewegung

Die Spielleitung schickt jedem*jeder Spieler*in über die Chatfunktion oder per Whatsapp ein anderes Bild. Wenn alle ein Bild haben (bei größeren Gruppen können mehrere Personen auch das gleiche Bild bekommen) müssen die Spieler*innen herausfinden, in welcher Reihenfolge die Bilder gehören. Sie dürfen sich die Bilder aber nicht zeigen sondern lediglich beschreiben und darüber herausfinden, welche Bilder zueinander gehören.

Evolution

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 6-20

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Alle Spieler*innen starten als Amöbe und möchten sich über mehrere Evolutionsstufen bis hin zum Menschen entwickeln. Insgesamt gibt es folgende Evolutionsstufen, die alle mit einer bestimmten Bewegung nachgespielt werden:

1. Amöbe - Schwimmbewegungen mit den Armen
2. Krokodil – Die Arme vor dem Gesicht auf und zuklappen
3. Huhn – Die angewinkelten Arme neben dem Körper auf und ab bewegen
4. Elefant – Einen gestreckten Arm durch einen angewinkelten Arm stecken. Die Hand des angewinkelten Armes fasst dabei an die Nase
5. Mensch – triumphierendes Lächeln. Die Hände bedienen eine imaginäre Kamera

Die Weiterentwicklung erfolgt über das bekannte Spiel "Schere, Stein, Papier". Es können allerdings nur zwei Personen gegeneinander spielen, die auf der gleichen Evolutionsstufe sind. Über den Bildschirm in der Videokonferenz müssen die Spieler*innen schauen, wer in der gleichen Evolutionsstufe wie sie selbst sind und diese Spieler*innen dann zum „Schere, Stein, Papier-Spiel“ auffordern. Der*die Gewinner*in steigt eine Stufe höher, der*die Verlierer*in steigt eine Stufe ab (mit Ausnahme der Amöbe, die bleibt auf dieser Stufe stehen). Dann sucht man sich wieder eine*n neue*n Spielpartner*in aus der gleichen Evolutionsstufe. So lange, bis man Mensch ist. Das Spiel ist beendet, wenn keine Paarungen mehr möglich sind. Gewonnen haben natürlich die Spieler*innen, die zuerst als Menschen am Rand stehen und imaginäre Fotos machen.

Obstsalat

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 6-20

Kategorie: drinnen mit Bewegung

Vor Beginn des Spieles müssen alle Spieler*innen bei sich zuhause so viel Platz schaffen, dass sie entweder um ihren Stuhl oder um ihren Bildschirm laufen können. Wenn alle soweit sind kann das Spiel beginnen. Die Spielleitung teilt jeweils 3-4 Spieler*innen eine Obstsorte zu, z.B. Apfel, Birne, Banane, Pampelmuse. Danach wird eine Person bestimmt die das Spiel beginnt (dies sollte ganz zu Beginn die Spielleitung selbst sein). Diese Person steht quasi „in der Mitte“ und sucht sich 1-2 der zugeteilten Obstsorten aus, die sie laut ruft (am Anfang des Spiels besser nur eine Obstsorte). Nun müssen alle Spieler*innen mit der genannten Obstsorte und die der Person in der Mitte aufstehen, so schnell wie möglich um ihren Stuhl oder Tisch laufen, sich wieder hinsetzen und beide Handflächen in die Kamera halten (Was die Spieler*innen zuhause umrunden ist egal, wichtig ist nur, dass sie ihren Stuhl auf der einen Seite verlassen und von der anderen Seite wieder Platz nehmen). Die Person, die als Letztes ihre Handflächen in die Kamera hält ist die nächste Person, die in der Mitte steht und nennt die nächste Obstsorte. Wenn alle mit dem Spiel vertraut sind, kann die Person in der Mitte auch das Kommando „Obstsalat“ geben. Dann müssen alle Spieler*innen aufstehen und eine Runde drehen. Die Spieler*innen, die nicht laufen müssen übernehmen die Rolle des*der Schiedsrichter*in und schauen, welche Person zuletzt wieder auf ihrem Stuhl sitzt und die Handflächen in die Kamera zeigt.

Zählspiel

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Die Gruppe hat die Aufgabe laut von null aufwärts zu zählen. Eine Person beginnt und sagt "null". Alle Teilnehmer*innen zählen nun laut vorwärts bis z.B. 20 (je nach Gruppengröße). Dabei darf von den Teilnehmer*innen keine Zahl übersprungen und keine Zahl doppelt genannt werden. Weiterhin dürfen nie zwei Personen gleichzeitig eine Zahl ansagen. Bei Videokonferenzen ist dies durch die Verzögerung besonders schwierig. Der Gruppe ist es nicht erlaubt, während des Spiels miteinander zu kommunizieren. In jedem dieser Fälle muss die Gruppe erneut bei 0 beginnen. Das Spiel endet, wenn die vorher vereinbarte Zahl erreicht ist.

Rollade Runter

Material: nichts

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-15+

Kategorie: drinnen mit wenig Bewegung

Dieses Spiel ist auch wieder eine kleine Kooperationsübung. Zu Beginn des Spiels ist es wichtig, dass alle Spieler*innen in die Galerieansicht wechseln. Alle Spieler*innen halten ihre Arme so, als ob sie die beiden oberen Ecken ihres Bildschirms zwischen Daumen und Zeigefinger festhalten würden. Die Spitzen von Daumen und Zeigefinger sollten sich dafür berühren und gerade so noch an den Ecken der Kamera zu sehen sein. Wenn alle soweit sind, sollte es so aussehen, als ob sich alle mit den Fingerspitzen berühren würden. Nun besteht die Aufgabe der Spieler*innen darin, die Hände gleichzeitig an den Seitenrändern bis zur unteren Kante heruntergleiten zu lassen ohne dass dabei der visuelle Kontakt zwischen den Spitzen der Daumen und Zeigefinger abbricht (da jede Person bei ihrer Galerieansicht eine andere Anordnung der Personen sieht, müssen wirklich alle gleichzeitig agieren). Die Spieler*innen dürfen dabei gerne miteinander sprechen. Bricht der Kontakt an einer Stelle ab, müssen alle wieder von vorne beginnen.

Begriffe-Memory

Material: 1-3 Bilder mit Symbolen

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-15+

Kategorie: drinnen mit wenig Bewegung

Die Spielleitung hat eine Bilddatei vorbereitet, auf der 50 Gegenstände gleichzeitig zu sehen sind. Diese Datei wird der Gruppe über die Funktion „Bildschirm teilen“ für 45 Sekunden gezeigt. Nach Ablauf dieser Zeit wird die Teilung des Bildschirms von der Spielleitung wieder aufgehoben. Nun sollen die Spieler*innen gemeinsam möglichst alle Gegenstände benennen, die auf dem Bild zu sehen waren. Nach der Vorstellung des Spiels und der Klärung möglicher Verständnisfragen haben die Spieler*innen Zeit, sich auf eine Lösungsstrategie zu verständigen. Erst wenn die Gruppe soweit ist, zeigt die Spielleitung das Bild mit den Gegenständen.