

Spiel über Zoom

In dieser Speziellen Zeit sind viele Angebote in den Gemeinden nahezu zum Erliegen gekommen. Die einzige Möglichkeit Kontakt zu halten und sich wenigstens hin und wieder einmal zu sehen sind da oft Videomeetings.

Aber was macht man dann in so einem Meeting?

Wir als Kinder und Jugendwerk möchten euch ein Paar Ideen an die Hand geben um eure Videomeetings ein wenig aufzupeppen und euch ermutigen, Kinder auch in dieser Zeit zu erreichen. Hier ist also eine kleine Sammlung von Ideen, die ihr für eure Videomeetings nutzen könnt. Viel Spaß beim Ausprobieren ;)

1. Stadt, Land, was witziges

Material: Zettel/ Stift **Alter:** ab 4. Klasse

Stadt Land Fluss ist ein echter Klassiker, den Wahrscheinlich jeder kennt. Und natürlich funktioniert das Spiel auch im Videomeeting. Jeder Braucht einen Zettel und einen Stift und los geht's. Das Spiel wird übrigens sehr viel lustiger, wenn ihr euch selber zusätzliche Kategorien überlegt wie z. B. Superheld/ Film bzw. Serie/ Monster/ Entschuldigung für zu spät kommen/ Fantasiewort/ Zutat für den Zaubertrank/ Beruf/ Tier/ etc.

2. Finde etwas:

Material: nach Vorgabe **Alter:** ab 1. Klasse

Das ist ein aktives Spiel, bei dem die Teilnehmer verschiedene Gegenstände zuhause suchen müssen. Im Anschluss jeder Runde werden die Gegenstände vorgestellt.

Mögliche Kategorien: „Suche etwas ...“

- | | | | |
|-----------------|---------------|-----------------|-----------------|
| - Rosafarbenes | - Stacheliges | - aus Holz | - Lieblingsbuch |
| - Grünes | - weiches | - aus Gummi | - Lieblingsfilm |
| - Blaues | - niedliches | - aus Pappe | - Pflanze |
| - Rotes | - warmes | - schönes | - ein Tier |
| - kleines | - leckeres | - Kopfbedeckung | |
| | | | |
| - Urlaubsoutfit | | | |
| - Festlich | | | |
| - coole Frisur | | | |

Foto Challenge:

Material: nach Vorgabe **Alter:** ab 1. Klasse

Hier soll ein Bild entstehen, das bestimmten Anforderungen entsprechen soll. z. B. Zum Thema Urlaub. Die Teilnehmer müssen nun alles besorgen, was auf der Liste steht, um die Aufgabe zu meistern.

Es können ruhig auch ein paar anspruchsvollere Dinge dabei sein wie z. B. ein Pferd. Bestimmt hat ein Kind ein Spielzeug Pferd oder eine andere gute Idee, die Bedingung zu erfüllen. Dafür gibt es 3 – 5 min. Zeit. Am Ende der Zeit müssen alle geforderten Gegenstände irgendwo zu sehen sein.

Beispiele:

Urlaub: 1 Luftmatratze/ 2 Taucherbrillen/ 6 Handtücher/ 3 Sonnenbrillen/ 2 Körbe/ 8 Getränke...

Mittelalter: 2 Helme/ 1 Pferd/ 5 Steine/ 7 Münzen/ 1 Krone/ 1 Schwert/ 1 Drachen

Detektiv: 2 Lupen/ 5 Zeitungen/ 1. Hund/ 3 Notizbücher/ 1 Revolver/ 1 Pfeife/ 2 Mäntel

3. Detektivspiel:

Material: -

Alter: ab 1. Klasse

Einer der Mitspieler wird zum Detektiv erklärt. Dieser schließt nun die Augen. Der Spielleiter schreibt nun 2 Namen der Mitspieler auf und hält diese in die Kamera. Diese Mitspieler müssen nun etwas im Raum hinter sich verändern (es muss auf der Kamera erkennbar sein). Anschließend muss der Detektiv die Fehler finden.

Material: -

Alter: ab 1. Klasse

4. Wer bist du?

Material: -

Alter: ab 2. Klasse

Im Gegensatz zum beliebten Klassiker „Wer bin Ich“ wird hier der Spieß einfach umgedreht und die Spieler suchen sich selbst eine Figur aus, die sie sind. Die anderen Mitspieler dürfen nun fragen stellen um die Figur zu erraten. Es macht Sinn, vorher eine Spielerreihenfolge festzulegen damit nicht immer dieselben raten (diese kann z.B. in den Chat geschrieben werden).

5. Just One:

Material: Zettel/ Stift

Alter: ab 4. Klasse

Bei diesem Spiel, geht es darum, dass einer der Spieler einen Begriff erraten muss, welcher anhand bestimmter Wörter von seinen Mitspielern umschrieben wird. Die Spieler dürfen dazu nur ein Wort verwenden, welches weder der gesuchte Begriff ist, noch Teile des Wortes enthält. Wenn der gesuchte Begriff z.B. Pirat ist, könnten die Mitspieler Wörter wie: Räuber, Schiff, Kanone, Schatz oder Holzbein aufschreiben. Das Besondere bei dem Spiel ist aber, dass alle doppelten Wörter herausgenommen werden und dem Ratenden somit nicht zur Verfügung stehen.

Zum Ablauf:

1. Es wird ein Ratender bestimmt, welcher die Augen schließt oder sich umdreht.
2. Ein Mitspieler sucht ein Wort heraus (z.B. aus Tabu/ Lexikon/ Zeitung/ Gedächtnis etc.)

Der Begriff wird aufgeschrieben und in die Kamera gehalten, so das ihn jeder (außer der Ratende) sehen kann

3. Jeder Mitspieler schreibt ein Wort zum Begriff aufgeschrieben

4. Nun werden alle Begriffe in die Kamera gehalten und gleiche Wörter aussortiert

5. Der Ratende darf nun die Augen öffnen und anhand der verbleibenden Wörter den Begriff erraten

Das Spiel ist kooperativ und man versucht so viele Begriffe wie möglich richtig zu erraten. Als Limit schlägt das Spiel 13 Begriffe vor. Hier kann man aber auch variieren.

Material: -

Alter: ab 1. Klasse

6. Random Memory

Dieses Spiel ist eine Eigenkreation von mir, die zwar ziemlich banal ist, aber vor allen dingen jüngeren Kindern viel Freude macht.

Im Spiel gibt es verschiedene Orte, welche wir gleich miteinander bereisen werden.

An diesen Orten begegnen wir verschiedenen Figuren, welche immer eine bestimmte Bewegung haben.

Zu jedem Ort werden die Bewegungen vorgestellt. Die Kinder können sich für eine der drei Bewegungen entscheiden. Dann wird ein Countdown heruntergezählt und bei Null machen alle die Bewegung, für welche sie sich entschieden haben. Die Bewegung die am meisten gewählt wurde gewinnt. Alle Kinder die diese Bewegung gewählt haben sind raus z.B. 5 mal Hase, 2 mal Bär, 1 mal Eule → Alle Hasen sind raus. Die Anderen spielen nochmal. Auch hier gewinnt wieder die Bewegung die am meisten gewählt wurde. Das geht so lange, bis nur noch 1 oder 2 Kinder übrig sind. Dann wird der Ort gewechselt, die neuen Bewegungen vorgestellt und der Spaß beginnt von vorn.

Wald:

Hase → Hasenohren/ Zähne zeigen

Bär → Tatzen nach vorn/ brüllen

Eule → Brille vor dem Gesicht

Geisterbahn:

Gespent → einfach weg

Mumie → wickelt sich ein

Monster → Grimasse

Zirkus:

Clown → Auge/ Zunge Grimasse

Artist → jongliert ohne Bälle

Zauberer → zaubert mit Finger

Kino:

Der Kasper → lacht und zeigt mit Finger

Der Hungrige → stopft Popcorn in sich hinein

Die müde Maus → schläft einfach

Kirche:

Pastor → betet

Chor → singt

Kollekte → Körbchen

Stadt:

Tüten Schlepper → schwer beladen

Feine Dame → dreht sich modisch

Straßenmusiker → Luftgitarre

Super Mario

Material: -

Alter: ab 1. Klasse

Super Mario muss sich bewegen um durch die Welten zu kommen = auf der Stelle laufen (man bleibt die ganze Zeit auf der selben Stelle!).

In jedem Level, was Super Mario durchläuft warten neue Gegner, welche eine bestimmte Bewegung erfordern. Die Kinder müssen diese Bewegung ausführen wenn sie angesagt wird. Zu Beginn jedes Levels wird eine neue Bewegung eingeführt und vom Spielleiter vorgemacht.

1. Level: - Pilz = Sprung

Los geht's : **Pilz/Laufen/Pilz/Laufen/Pilz/Laufen/Pilz**

2. Level: - Schildkröte = Surfen

Los geht's : **Pilz/Laufen/Pilz/Laufen/Schildkröte/Laufen/Pilz/Laufen/Pilz/Laufen/ Schildkröte**

3. Level: - Geist = ducken und Augen zu halten

Los geht's: **Pilz/Laufen/Schildkröte/Laufen/Pilz/Laufen/ Geist /Laufen/Pilz/Laufen/ Geist/Laufen/ Geist/Laufen/ Schildkröte**

4. Level: - Bombe= werfen

Los geht`s: **Pilz/Laufen/Schildkröte/Laufen/Pilz/ Laufen/Bombe/ Laufen/Geist /Laufen/Pilz/Laufen/ Geist/Laufen/ Bombe/Laufen/ Bombe**

Level 5. Bowser:

In Level 5 lauert der Endgegner Bowser, welcher vom Spielleiter gespielt wird. Für Bowser gibt es neue Bewegungen, welche wie folgt aussehen:

Bewegungen Spielleiter	Bewegungen Kinder
Kratzen	Arme Kreuzen
Stampfen (große Bewegung)	Springen
Feuer spucken	Ducken
Umdrehen	Bombe werfen

6. Schreibtisch Storys

Material: alles in Reichweite **Alter:** ab 2. Klasse

Hier wird eine Geschichte mit Materialien gespielt, welche sich in der Reichweite des Schreibtisches befinden.

Zuerst wird eine Reihenfolge festgelegt, nun beginnt der erste Spieler einen Gegenstand in die Kamera zu halten und damit eine Geschichte zu erzählen. Der Spieler erzählt so weit wie er möchte und hört dann einfach auf. Der nächste Spieler hält nun seinen Gegenstand in die Kamera und erzählt die Geschichte weiter, indem er seinen Gegenstand in die Geschichte einbaut.

Das kann über mehrere Runden gespielt werden, je nachdem, wie viele Spieler mitmachen.

Am Schluss hat man eine fertige, wenn auch zumeist etwas absurde Geschichte und hoffentlich viel Spaß gehabt ;)

Ich packe meinen Koffer

Material: - **Alter:** ab 3. Klasse

Dieses Spiel ist altbekannt. Jeder darf der Reihe nach etwas in den Koffer packen, muss aber zuvor auch alle Dinge nennen, welche die Kinder vorher schon in den Koffer gepackt haben. Interessant wird das Merkspiel, wenn man verschiedene Mottos vorgibt. Hier ein paar Beispiele:

- Ich fliege zum Mond und nehme mit:
- Ich schreibe meinen Wunschzettel und schreibe auf:
- Ich erfinde eine Maschine und montiere:
- Ich fahre in den Urlaub und packe ein:
- Ich verfasse ein Buch und schreibe hinein:
- Ich koche eine Suppe und tue hinein:
- Ich feier eine Party und kaufe ein:

Begehbare Karten/ Virtueller Treffpunkt:

Material: Karte **Alter:** ab 4. Klasse



Wenn man eine Karte entwirft, schafft man einen Ort, an dem sich die Teilnehmern in Gedanken versammeln können.

Hat man diesen virtuellen Ort erst mal geschaffen, kann man eine Menge damit anstellen. Anbei ein paar Ideen.

Schatzsuche:

Ein imaginärer Gegenstand wird von einem Mitspieler an einem Ort auf der Karte versteckt → Die Mitspieler müssen erraten wo der Gegenstand ist. Der Spieler der den Gegenstand versteckt hat darf nur mit Ja/ Nein/ warm oder kalt antworten.

Das Versteck muss nicht explizit abgebildet sein. Es kann zwischen zwei Orten sein oder in einem Ort etwas komplizierter versteckt. z.B. in der Bäckerei des Dorfes im Backofen oder im Wald unter den Wurzeln einer Eiche.

Das Prinzip funktioniert wie bei „Black Stories“. Die Mitspieler dürfen der Reihe nach so lange fragen, bis sie ein Nein oder kalt bekommen, dann ist der Nächste dran. Wer den Schatz gefunden hat, ist als nächster mit Verstecken dran.

Die Welt entdecken

Jeder Mitspieler geht an einen Ort der Karte und baut diesen in Gedanken aus. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Man kann Dinge bauen und verändern oder aber einfach nur beobachten.

Dafür gibt es einige Minuten Zeit. Dann beginnt eine Reise durch die Welt, wobei alle Orte auf der Karte besucht werden. Wenn sich ein Mitspieler an dem Ort befindet, beschreibt er was er in seiner Fantasie nun vor seinem Auge sieht. Somit wird die Welt Stück für Stück zum Leben erweckt. (interessant wird es auch dann, wenn sich mehrere Teilnehmer am gleichen Ort befinden)

Gibt es Orte, an denen sich kein Mitspieler befindet kann man ihn entweder auslassen und evtl. noch eine weitere Runde spielen oder aber mit der ganzen Gruppe überlegen, wie dieser Ort beschaffen ist.

(evtl. kann man es auch als Merkspiel über 3 Runden spielen und in der 4. Runde alle Orte noch einmal ablaufen und alles aufzählen, was dort beobachtet wurde.)

Jetzt seid ihr dran:

Das ist meine kleine Sammlung, die ich zum Teil aus dem Internet zusammengetragen habe und zum teil selbst erdacht habe. Generell habe ich gemerkt, das es zwei Wege gibt Spiele auszudenken.

Variante eins: Man hat ein Spiel und überlegt wie man es Online machen kann

Variante zwei: Man hat eine Methode und überlegt, wie man daraus ein Spiel machen kann

Außerdem lassen sich viele bekannte Klassiker noch etwas aufmotzen, wenn man sich ein paar Gedanken dazu macht. Ich kann das auf jeden Fall nur empfehlen ;)

Vielleicht versucht ihr euch ja selbst einmal daran, ein Spiel auszudenken oder ihr benutzt die Spiele aus dieser Sammlung.

Falls ihr Verbesserungsvorschläge habt oder eigene Ideen, könnt ihr mich gern kontaktieren. Meine Mailadresse lautet: david.melle@emk.de

Vielleicht gibt es dann ja bald einen 2. Teil ;)

Jetzt wünsche ich euch jedenfalls viel Spaß beim ausprobieren.

Liebe Grüße aus dem KJW Ost

David