

2020

# Burg Schwaneck - Digitale Spielesammlung



Harry Schwimmer



Claudia Schwarz



Tanja



Katja Franke



Naturerlebniszentrum  
Jugendherberge  
Jugendbildungsstätte



mit viel Freude  
erstellt von:

Katja Franke  
Tanja Huller-Kröplin  
Claudia Schwarz  
Harald Schwimmer

**Danke an alle Test-  
MitspielerInnen!**

## Inhalt

Vorwörter .....	3
„JA und...“ Geschichte .....	4
2xwahr und 1xfalsch.....	5
ABC Spiel.....	6
Activity.....	8
Aufstellen .....	10
BAUMEISTER*IN .....	11
Begriff gemeinsam malen .....	13
Bierdeckel fangen.....	14
Bis 20 zählen.....	16
Der verrückte Satz .....	17
Eigenes Wappen zeichnen.....	18
Ein kleines Video über sich drehen .....	19
Extrablatt, Extrablatt .....	20
Finde die Fehler .....	21
Finde die Fehler_2.....	22
Gegenseitiges Porträtieren .....	23
Gegenstände aufeinander stapeln .....	24
Gemeinsam ein Bild zeichnen .....	26
Geometrische Figuren .....	27
Geschenkespiel.....	28
Ich stimme zu – ich stimme nicht zu .....	29
Kennenlernen - Reihenfolge.....	30
Koffer packen plus .....	31
Kommando Pimperle.....	33
Memory .....	35
Menschen Memory .....	36
Merkspiele.....	38
Portraitpuzzle .....	39
rot-schwarz.....	40
Scharade / Pantomime.....	41



## Sammlung für digitale Spiele

Schnitzeljagd_digital.....	42
Schunkeln .....	44
Screenshot mit Vorgabe.....	45
Soziogramm.....	46
SPYFALL.....	47
Stopp Tanz oder Stopp Bewegung .....	49
Story in a line mit Symbolen.....	50
Szenen vorlesen.....	51
Tabu.....	52
Twister .....	53
Vorstellrunde mit Gegenstand .....	54
Warum zu spät? .....	55
Wenn er/sie ein Auto wäre... ..	56
Zählen mit Zahlen ersetzen .....	57
Zoom-Gegenstand-Koop .....	58
Zoom Reality-Check.....	59
Platz für eigene Notizen: .....	60



# Sammlung für digitale Spiele

## Vorwörter

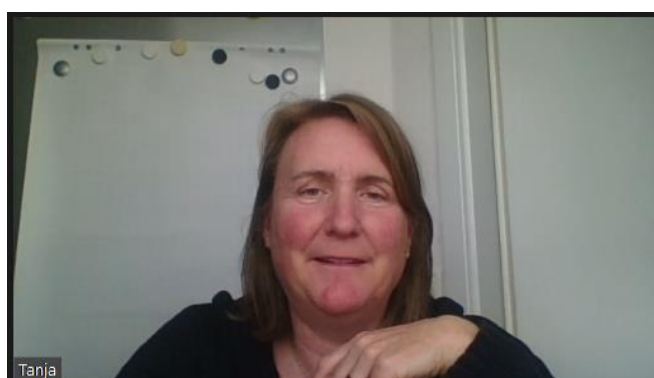


Shutdown, kein Kontakt, Burg zu ... was wird aus unseren Seminaren für Kinder und Jugendlichen? Nichts machen - war keine Option. Also eintauchen in die Welt der digitalen Tools. Und so hat uns diese neue Herausforderung ein buntes Team mit Sinn für "aus alt mach' neu" aus "bekannt mach anders" beschwert. Wir haben gehirnt, gelacht, erarbeitet, geplant und viel ausprobiert. Herausgekommen ist diese wunderbare Sammlung digitaler Spielideen - die Lust auf mehr und Anregung zum Weiterentwickeln geben soll.

Viel Spaß damit!

Als überzeugte Vertreterin des gemeinsamen Miteinanders und des analogen Erlebnisses, hätte ich das nie von mir gedacht: Dass ich mich mit so viel Begeisterung in digitale Lernformen stürzen würde, dass ich dabei so viel Spaß haben könnte und dass ich überzeugt sein könnte, dass das ein sinnvolles Angebot der Burg Schwaneck für unsere Schüler\*innen sein könnte.

Corona Beschränkungen und ein tolles Team haben es möglich gemacht. Danke dafür! Hier sind unsere Ergebnisse.



Die Anfrage von Katja und Tanja kam genau zur richtigen Zeit. Ich war coronainitiert mitten im Erkunden der digitalen Sphären und endlich gab es sogar ein konkretes Ziel für meine Forschung! Diese Spielesammlung ist das Ergebnis einer spannenden und lustigen gemeinsamen Reise durch die digitalen Welten!

Mein Fazit: es geht auch digital!

Es war einmal, ... eine Burg und zwei Burgfrauen, namens Katja und Tanja. Diese Zwei luden den Online-Knappen Harry und die Online-Magierin Claudia ein, sich mit Ihnen auf eine Reise in die virtuelle Welt der Zusammenarbeit zu begeben.

Für den Knappen war dies wie ein Traum. Neue Welten, spannende Abenteuer und erfolgreiche Kämpfe gegen die Tücken der Technik. Die Vier machten sich, nach vielen gemeinsamen virtuellen Treffen auf, diese Erfahrungen und Erkenntnisse mit dem Rest der Welt zu teilen. Dies wurde von Groß und Klein mit Freude aufgesogen.



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	„JA und...“ Geschichte
Ziel(e)/Themen	gemeinsam etwas kreieren, spontan reagieren, lachen
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, 2-8 TNInnen
Zeit	ab 5 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool, geht auch mit „Nur-Audio“

vor dem Spiel	<p>Einleitung &amp; Erklärung: wir werden gemeinsam eine Geschichte erzählen der Inhalt ist nicht sooo wichtig, wichtiger ist Spontanität und Spaß Tipp: es kann um ein Geheimnis oder einen Schatz gehen und Extratipp: man darf DAS aussprechen! nicht zu lange drumherum reden, trauen das etwas auszusprechen, egal ob alle das gleiche meinten, oder nicht</p>
während dem Spiel	<p>Eine Person fängt z.B. so an: „Wir sind gerade alle im Schulhof und haben Pause. Nach der Pause werden wir wieder in das Klassenzimmer gehen.“</p> <p>Dann macht die nächste Person weiter: „Ja, und dort...“</p> <p>usw. (jedeR beginnt mit „Ja und“ und setzt die Geschichte fort)</p> <p>Der Spielleiter/die Spielleiterin kann das Spiel beenden (evtl. mit einer „Einfanggeste“) wenn es passt.</p>
nach dem Spiel	<p>evtl. Austausch über die Dinge, die jedeR im Kopf hatte – wurden sie ausgesprochen?</p>
wichtig!	<p>Hilfreich ist es, einen Ort vorzugeben, das regt die Fantasie an und erleichtert den Einstieg.</p>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	2xwahr und 1xfalsch
Ziel(e)/Themen	Spaß, Kennenlernen
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre Ab 4 TN
Zeit	15 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TN vorab schon sagen, dass sie sich dies schon vor der Session überlegt haben sollen</li> <li>- Bei größeren Gruppen nur denjenigen die dran sein werden</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 kurze Geschichten über sich selbst und eine Geschichte ist erfunden (Klasse stimmt einzeln ab im Chat oder per Handzeichen)</li> <li>- Wer kann die meisten hinters Licht führen</li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bei größeren Gruppen kann man immer wieder dann 3-4 TN bestimmen, die dies dann bis zum nächsten Mal vorbereiten sollen</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bei größeren Gruppen nicht alle TN dies machen lassen, denn dies wird langweilig</li> <li>- Man kann immer wieder mal 3-4 TN dies machen lassen, bis man alle durchhat</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	ABC Spiel
Ziel(e)/Themen	Spaß, Reaktion, Spontanität, Kreativität
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahren, ab 2 Personen
Zeit	je Runde ca. 10 Minuten
Material	evtl. ABC vorbereitet (am Bildschirm teilen, im Chat, jedeR für sich)
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	<p>evtl. ABC vorbereiten evtl. Thema/Inhalt/Beziehung/Ort vorgeben</p>
während dem Spiel	<p>Die TNinnen sprechen in einer festgelegten Reihenfolge miteinander. Jede Person muss mit dem jeweils nächsten Buchstaben aus dem Alphabet beginnen.</p> <p>Beispiel: Tom: Ah, hallo du bist auch da? Susi: Besonders groß ist auch meine Freude dich zu sehen. Axel: Chillts a mal, ihr tuts ja so, als hättet ihr euch ewig nicht mehr gesehen Tom: Du hast leicht reden.</p> <p>Varianten: <b>**Jeder Satz**</b> Jeder Satz - auch desselben Spielers - muss mit dem nächsten Buchstaben des Alphabetes anfangen.</p> <p>Beispiel: Erster Spieler: "Abends bekomme ich immer Hunger. Besonders beim Biertrinken." Zweiter Spieler: "Currywurst esse ich am liebsten. Dazu dann einen schönen Rotwein, aber nicht zu kalt. Eintopf mag ich überhaupt nicht!" Erster Spieler: "Frische Erdbeeren dann als Nachtisch..." usw.</p> <p><b>**Letzter ist Erster**</b> Beim Sprecherwechsel muss der Spieler mit dem Buchstaben beginnen, mit dem der andere geendet hat.</p> <p>Beispiel:</p>

## Sammlung für digitale Spiele

	<p>A: "Hallo Herr Wachtmeister!"          B: "Ruhe bitte! Ich bin gerade an einem sehr schwierigen Fall!"          A: "Lassen sie mich raten: Ein Mord?"          B: "Das, und nichts anderes! Ein grausiges Verbrechen!"          A: "Nein!!!"          B: "Niemand hat damit gerechnet. Die alte Witwe..."          usw.</p> <p><b>**Weitere**</b></p> <p>Man fängt nicht bei A an, sondern bei einem vom Zuschauer vorgegebenen Buchstaben.</p> <p>ABC-Spiel rückwärts. Man fängt bei Z an und hört bei A auf</p> <p>ABC-Spiel über Kreuz: Spieler A fängt bei A an und hört bei Z auf, Spieler B fängt bei Z an und hört bei A auf</p> <p>ABC-Spiel auf Zeit: Innerhalb einer vorgegebenen Zeit, muss man mit dem Alphabet durch sein (z.B. 120 sec., 90 sec., 60 sec.)</p> <p>Alle Varianten sind miteinander kombinierbar.</p>
nach dem Spiel	
wichtig!	nicht zu streng sein, Kreativität ist erwünscht – genau so ist das!



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Activity
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Impro, Spaß, Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, ab 3 TN
Zeit	ab 10 min
Material	evtl. vorbereitete Begriffe (gut vom Brettspiel verwendbar, Seite 2) evtl. Timer (Sanduhr oder digital)
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool, idealerweise mit Galerieansicht, Whiteboardfunktion oder alternativ eine Kamera, die das Zeichnen übertragen kann, private Chatfunktion oder Zusatzmedium wie z.B. whatsapp

vor dem Spiel	evtl. Gruppen einteilen, Punkteschema überlegen, evtl. fixe Runden (Erklären, Pantomime, Zeichnen, freie Wahl) vorab festlegen
während dem Spiel	Variante A: es gibt zwei Gruppen, jeweils eine Person aus Gruppe 1 schreibt einer Person aus Gruppe 2 im privaten Chat einen Begriff, den diese Person für die anderen aus ihrer Gruppe erklären/zeichnen/pantomimisch darstellen soll.  Variante B: jeder spielt „für sich“, der Spielleiter/die Spielleiterin schickt einer Person einen Begriff im privaten Chat und die Person erklärt/zeichnet/stellt pantomimisch dar für alle anderen. Punkte bekommt der, der es erklärt und die Person, die es erraten hat. (Raten evtl. schriftlich im Chat, dass ist es eindeutig, wer am schnellsten war)  Variante C: just for fun, ohne Punkte, eine Person erklärt/zeichnet/stellt pantomimisch einen Begriff dar (vorab zugeschickt oder ausgedacht) und wer es erraten hat, ist als nächster an der Reihe.
nach dem Spiel	evtl. Auswertung
wichtig!	auf Fairness bei der Wahl der Begriffe achten (vor allem, wenn die jeweils andere Gruppe die Begriffe für die anderen wählt)

## Sammlung für digitale Spiele

### Begriffssammlung:

(Quelle: <https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-pantomime.html>)

Achselweiß, Affentheater, am Computer arbeiten, Armdrücken, Arzt, aufstehen, sich ausziehen, Auto fahren, Autoreparatur, Baby, Bär, Balletteuse betrunken, Biene Maja, Bierfaß, Blaumeise, Bleifuß, Brustschwimmen, Burgturm, Burgfräulein, Clown, den Tisch decken, der erste Kuss, Detektiv, Dickkopf, Dirigent, Dompteur, Dornröschen, Drehwurm, ein Bild malen, ein Kleid nähen, Ein Kuchen wird gebacken, Ein Pistolenduell, Ein Schneider fertigt einen Maßanzug an , einen Brief schreiben, einen Fisch angeln, einen Krimi lesen, Eisbär, Elefant, Elefantenwäsche , Elvis, Emil, Eskimo, Essen kochen, Fahrrad fahren, Federball spielen, Federhalter, Fee, fernsehen, Fernseher, Flaschenhals, Fliegenfänger, Flohzirkus,... Flügelschlag, Folterkammer, Fotomodell, Friseur, fröhlich, Frosch, Fußball spielen, Fußball, Fußballer, Fußpilz, Gabelstapler, gelangweilt, Geld wechseln, Gitarre spielen, Großeltern, Handschuh, Handstock, Haarföhn, Hausfrau beim Putzen entdeckt eine Maus, Herzensbrecher, Hexe, Hosenträger, Indianer, ins Kino gehen, ins Museum gehen, John Travolta, joggen, Kaffee kochen, Kameltreiber Känguru , Karten spielen, Käsefüße, Kellnerin, Kettenraucher, Klavier spielen, Klobrille, Kniebank, Knopf, Kommissar X verfolgt und stellt einen Gangster, Kopfschmerzen, Kreissäge, Kuhglocke, Kurschatten, Lachsack, Landung einer Flugente auf einem gefrorenen See, Löwenkampf, Lehrerin, Leichengruft, Mantel anziehen, Masseur, Marilyn Monroe, Matrose, Maus, Messerwerfer, Mönch, Morgengymnastik machen, Motorrad starten, Müllmann, Muskelzucken, Nagelkopf, Nasenbohrer, Obstmesser, Otto, Old Shatterhand und Winetou, Papas Liebling, Penner, Pferd, Politiker, Putzfrau, Rambo, Rasenmäher, Reifenpanne, Reißverschluss, Reiterin, Rennfahrer, Riese, Rittermahl, rudern, Säufer, Schach spielen, Schaf, Schaffner, Scheibenwischer, Schlittschuh laufen, Schmetterlingsjäger, Schornsteinfeger, Schweißfüße, schwimmen, Schulhof, Schuster, sich abtrocknen, sich anziehen, sich duschen, sich frisieren, sich parfümieren, sich rasieren, sich schminken, sich sonnen, sich waschen, sich wiegen, Snob, Sockenhalter, Sonnenblume, Sonnenbrand, Sphinx, Springmaus, Spion, Stammhalter, Starenkasten, Statue, Straßenschild, Strümpfe stopfen, Surfer, tanzen gehen, Taube, Tänzerin, telefonieren, Testesser, Tierwärter wäscht einen Elefanten, Tiger, Tischtennis spielen, Toilette sitzen , traurig, Vater legt ein Baby trocken, Verkehrspolizist, Vogel, Volleyball spielen, Wagenheber, wandern, Wandervogel, sich Waschen, Waschmaschine, Wecker, Wrestler, Zähne putzen, Zahnpasta, Zitronenfalter, zum ersten mal verliebt, Zugbrücke, Zungenkuss, Zuschauer bei einem Fußballspiel (vor dem Fernseher), Zwerg



Naturerlebniszentrum  
Jugendherberge  
Jugendbildungsstätte



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Aufstellen
Ziel(e)/Themen	Kennenlernen, Kooperation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahren, min. 3 Personen
Zeit	ab 10 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenzsoftware, bei der sich die Reihenfolge der TeilnehmerInnen am Bildschirm ändern lässt bzw. sich durch bestimmte Aktionen ändert. Bei Zoom -> Spielleitung: zweite Kamera bzw. zusätzlich ein Smartphone, mit dem man den eignen Bildschirm filmen und damit das eigenen Zoomfenster für alle auf Zoom sichtbar machen kann oder „ein Dirigent/eine Dirigentin“ dessen/deren Bildschirm zählt und die einen screenshot machen und teilen kann

vor dem Spiel	Aufgabe(n) für die Aufstellung(en) überlegen, z.B. Vorname alphabethisch, Anzahl der Haustiere, Hausnummer, Alter, Anzahl der bisher in Videokonferenzen verbrachten Stunden... Technik erklären (bei Zoom: eigenes Bild ist fix für die jeweilige Person, die anderen reihen sich nach der Reihenfolge des Aktivierens der Kamera)
während dem Spiel	als Spielleitung eigenen Kamera deaktivieren (damit rutscht man automatisch ans Ende), die zweite Kamera (das Smartphone) soll am Ende das erste Bild links oben sein (das passiert automatisch, wenn alle anderen ihre Kamera deaktivieren) Für eine bessere Sichtbarkeit des „Übersichtbildes“ können einzelne Teilnehmer dieses Bild „anheften“, dann sehen sie es bei sich groß (das hat keine Auswirkung auf die Reihenfolge)  Alternative: es zählt der Bildschirm eines vorab bestimmten Teilnehmers/einer vorab bestimmten Teilnehmerin, diese „dirigiert“ und macht einen screenshot vom fertigen Ergebnis.
nach dem Spiel	evtl. Screenshot teilen (Einverständnis vorher abholen!), Aufgabenbewältigung reflektieren, Ergebnis feiern
wichtig!	unbedingt die Technik vorher checken (ist die zweite Kamera gut genug bzw. kann die/der TNin einen screenshot machen und teilen)

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	BAUMEISTER*IN
Ziel(e)/Themen	Kooperation, Kommunikation, Ressourcennutzung
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, <b>min. 4 Personen</b>
Zeit	Erklärung+ 22min Bauphase + Reflexion = ca. <b>45-60 min</b> (auch länger, je nach Intensität der Reflexion)
Material	jede Person: Alltagsgegenstände oder vorab zugeschicktes Material
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Unterräumen (Unterräume evtl. durch eigene Videokonferenzen ersetzbar)

vor dem Spiel	<p>Material bereitstellen/zuschicken oder bereitlegen lassen, jede Person braucht die gleichen (oder zumindest sehr ähnliche) Gegenstände          Beispiel: Klopapierrolle (mit Papier), dicker Stift (wenn vorhanden schwarz), Kugelschreiber, Schere, 3 Din a 4 Blätter (weiß, unbeschriftet)</p> <p>Aufgabe erklären: jede Person soll das gleiche Bauwerk aus den Gegenständen erbauen, wie alle anderen (innerhalb der Teams und innerhalb der Gesamtgruppe)</p> <p>Aufteilung in Teams mit je min. 2 Mitgliedern.</p> <p>Ablauf erklären: Die Mitglieder innerhalb der Teams dürfen sich während der gesamten 22-minütigen Bauzeit untereinander absprechen und sich auch ihre Bauwerke gegenseitig zeigen (schwierigere Variante: sie dürfen sich ihre Bauwerke nicht gegenseitig zeigen). Die Gesandten (je nach Schwierigkeitsstufe kann es immer dieselbe Person sein, oder sie müssen sich abwechseln) werden sich 3x in bestimmten Abständen treffen und können sich bei diesen Gesandtentreffen absprechen, sie können sich dabei ihre Werke nicht zeigen.</p>
während dem Spiel	<p>Jedes Team hat einen eigenen Unterraum (z.B. Breakoutroom bei Zoom oder eigener whatsapp call), das ist der Teamraum.          Die Gesandtentreffen finden im Hauptmeetingraum statt, wo nur die Spielleitung und die Gesandten anwesend sein dürfen (die Teams bleiben, bis auf die Gesandten, während der gesamten Bauphase in ihren Teamräumen).</p> <p>Zeitplan für die Bauphase – davor und danach sind alle im Hauptmeeting und haben ihre Gegenstände bereit:</p> <p>5 Minuten alle in ihren Teamräumen          2 Minuten Gesandtentreffen          3 Minuten alle in ihren Teamräumen          2 Minuten Gesandtentreffen          3 Minuten alle in ihren Teamräumen          2 Minuten Gesandtentreffen          5 Minuten alle in ihren Teamräumen</p>

## Sammlung für digitale Spiele

nach dem Spiel	<p>Auswertung der Punkte in den Teams und in der Gesamtgruppe (evtl. auch gleich in der Gesamtgruppe): JedeR zeigt sein Bauwerk (z.B. über die Funktion Rückkamera am Handy verwenden)</p> <p>Es wird gemeinsam über die Erfüllung der Aufgabe reflektiert.</p>
wichtig!	<p>auf Frustrationstoleranz der einzelnen Personen achten – relativ hohe „Abhängigkeit“ von den Gesandten</p>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Begriff gemeinsam malen
Ziel(e)/Themen	Spaß
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre 4- 8 TN
Zeit	10 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	Begriffe vorbereiten, die gemalt werden sollen
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielleiter gibt den Begriff, der gemalt werden soll, allen bekannt</li> <li>- Nun öffnet er das Whiteboard</li> <li>- Jeder, der Reihe nach, soll nun diesen Begriff zeichnen</li> <li>- Dabei soll aber jeder TN nur „1 Strich“ machen (Hierbei soll der Strich auf alle Fälle das Bild weiterbringen und nicht nur ein „Strichlein“, genauso aber nicht das gesamte Bild fertig malen)</li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexion</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TN dazu motivieren sich zu trauen beim zeichnen und es muss nicht perfekt sein. Jeder kann seinen Teil so setzen wie er denkt, dass es passt und die anderen sollen dies akzeptieren, auch wenn sie es anders gemacht hätten</li> <li>- Es geht um den Spaß für alle und um ein gemeinsames Bild zu schaffen</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Bierdeckel fangen
Ziel(e)/Themen	Spaß
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre 4 – 10 TN (Eventuell mehr ?)
Zeit	Abhängig von der TN-Zahl und wie lange man üben lässt Mindestens 10 Minuten
Material	Bierdeckel und Tisch
Technische Voraussetzungen	Beim synchron fangen sollte jeder Teilnehmer über Laptop/Rechner teilnehmen und die Möglichkeit von Breakout-Rooms/ Whats App calls bestehen. Bei Smartphone Teilnahme sieht man nicht alle TN
wichtig!	

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bierdeckel besorgen</li> <li>• Auflage für den Bierdeckel vorher überlegt haben (Tisch, ...)</li> <li>• Kamera so einstellen, dass man den Bierdeckel sieht und den TN (Dies kann auch Teil des Spieles sein)</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeder hat einen viereckigen Bierdeckel vor sich</li> <li>• Der Bierdeckel wird an den Rand eines Tisches (Laptop) so gelegt, dass er ein wenig übersteht</li> <li>• Nun versucht der TN diesen zu fangen, mittels Vorwärtsbewegung einer Hand</li> <li>• Spielleiter macht dies den TN vor</li> <li>• Die TN sollen nun üben bis jeder es kann (1-2 Minuten)</li> <li>• Je nach TN-Zahl kann man jeden Mal vormachen lassen oder die wollen, sich trauen</li> <li>• <b>Option - wenn man alle sieht und breakout-Möglichkeit gegeben ist</b> <b>Synchron fangen</b> Zuerst Zweiergruppen, dann in Vierergruppen und dann immer mehr, bis es alle auf einmal machen (Je nach Lust und Können und Anzahl der TN) Die Gruppen/Teams werden zusammengestellt/gelost und dann gehen diese in die Breakout Räume und üben. Im Anschluss sollen sie dies dann vor allen zeigen. Eventuell aufzeichnen!?</li> <li>• <b>Option – ohne Breakout Räume, aber alle sichtbar</b> <b>Synchron fangen</b> Die Paare oder Gruppen (hier nicht zu viele, sonst wird es ev. langweilig für die anderen) probieren es gleich aus ohne zu üben und machen ein paar Versuch Eventuell aufzeichnen!?</li> <li>• Wer Kommando gibt kann der Spielleiter vorgeben oder die Gruppen entscheiden dies</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexion</li></ul>
Fragen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kann man sehen, ob es die TN synchron schaffen?</li><li>• Ist es für jeden möglich die Kamera so zu positionieren, dass der Vorgang erkennbar ist?</li><li>• Was macht man, wenn es einige TN nicht schaffen??? Oder es zu lange dauert und es dann anderen zu langweilig wird. (Eventuell können die anderen mit mehreren Bierdeckeln üben, bis jeder es mit einem kann)</li><li>• Wer Kommando gibt kann der Spielleiter vorgeben oder die Gruppen entscheiden dies (Ist dies online zu chaotisch?)</li></ul>



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Bis 20 zählen
Ziel(e)/Themen	Kooperation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre Ab 6 TN
Zeit	10-15 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sichtbarkeit aller sollte gegeben sein, damit man weiß wer die Zahl gesagt hat, um dadurch eine Strategie zu erarbeiten</li> <li>- Dies kann bei NUR Smartphone Lösung schwierig werden, weil es sein kann, dass man nur mit Akustik (man kann nicht alle TN sehen), schlecht erkennen kann wer die Zahl gesagt hat</li> </ul>

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nacheinander bis 20 (oder eine andere vorgegebene Zahl) zählen</li> <li>- Wird gleichzeitig gesprochen oder eine Zahl ausgelassen, muss die Gruppe von vorne beginnen</li> <li>- Es können verschiedene Regeln vorgegeben werden, z.B.:             <ul style="list-style-type: none"> <li>o nicht zweimal die gleiche Person hintereinander</li> <li>o oder jede Person min. 1x</li> </ul> </li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexion</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kann zu Stress und Frustration führen</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Der verrückte Satz
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Spaß, Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, ab 4 TeilnehmerInnen
Zeit	beliebig, während einem Meeting/ einer gemeinsamen Onlineaktion
Material	vorbereitete Sätze
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	Sätze vorbereiten und zuschicken (mit Erklärung)
während dem Spiel	Diesen Satz müssen sie während der Konferenz in ein Gespräch einbauen, auch wenn es thematisch überhaupt nicht passt. Beispiel: Ich war heute schon Rudern am See.  Am Ende des Meetings kann man die TeilnehmerInnen raten lassen, welcher Satz wohl der „verrückte Satz“ der jeweiligen Person war
nach dem Spiel	evtl. Kür der Personen, die den „verrückten Satz“ mindestens 3x unentdeckt eingebracht haben
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Eigenes Wappen zeichnen
Ziel(e)/Themen	Kennenlernen
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre 4 – 8 TN
Zeit	20-25 Minuten
Material	Stifte und Papier
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TN sollen eigenes Wappen machen (5-10 Minuten)</li> <li>- Bereiche werden vom Spielleiter vorgegeben</li> <li>- TN fotografieren das Wappen</li> <li>- Im Anschluss stellt jeder sein Wappen (Bildschirm freigeben)</li>   <li>- Variante:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ TN senden ihre Fotos dem Spielleiter und er zeigt die einzelnen Wappen der Reihe und die TN sollen raten von wem es ist</li> <li>○ Im Anschluss kann derjenige noch etwas dazu sagen</li> <li>○ Usw.</li> </ul> </li> </ul>
nach dem Spiel	- Reflexion
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Ein kleines Video über sich drehen
Ziel(e)/Themen	Kooperation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 5. Klasse Ab 4 TN
Zeit	20 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	VideoApp inklusive Anleitung

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schüler sollen von sich ein kleines, einfaches Video (ohne Schnitt, sondern in einem Take) machen, eine Art Profil</li> <li>- Wir geben die Zeit (2-3 Minuten) und Fragen vor und wie sie dieses Video erstellen können (Tipps zu APP und Anleitung)</li> <li>- Sie sollen sich ein paar einleitende Worte zu ihrem Video überlegen</li> <li>- Die Schüler senden die Videos zur Lehrkraft, die checkt diese auf „Freigabetauglichkeit“</li> <li>- Lehrkraft wählt 3-4 TN aus, die die Videos vorstellen</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3-4 Kinder können ihre Videos vorstellen, über Bildschirmfreigabe</li> <li>- Zuvor sollen sich kurz eine kleine Einleitung dazu sagen</li> <li>- Kurze Besprechung des Video</li> <li>- Usw.</li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexion</li> <li>- 3-4 Kinder bestimmen, die beim nächsten Mal ihre Videos vorstellen, bis alle dran waren</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- VideoApp inklusive Anleitung und die Fähigkeit der TN kleine Videos drehen zu können</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Extrablatt, Extrablatt
Ziel(e)/Themen	Impro, Spaß, Gehirn-Aktivierung
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, ab 3 TeilnehmerInnen
Zeit	ab 5 min
Material	kein Material notwendig
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	die Aufgabe erklären
während dem Spiel	<p>Es gibt eine festgelegte Reihenfolge (oder eine freie, je nach Größe der Gruppe). Jede Person posaut die neueste Schlagzeile heraus, wenn sie dran ist. Mit folgenden Vorgaben: jeder beginnt mit den Worten „Extrablatt, Extrablatt“ und baut ein Wort aus der Schlagzeile der Person, die vor ihm/ihr dran war, ein.</p> <p>Beispiel: Person A: Extrablatt, Extrablatt – heute wurde 1000ende SchülerInnen in der Münchener Innenstadt gesehen Person B: Extrablatt, Extrablatt – in der Innenstadt darf ab sofort nur mehr rückwärtsgegangen werden</p>
nach dem Spiel	klares Ende setzen, z.B. durch „pantomimisches Einfangen“ des letzten Satzes
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Finde die Fehler
Ziel(e)/Themen	Kennenlernen, Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 6 Jahre Ab 4 TN
Zeit	15 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein bestimmtes Zimmer einer Person wird fotografiert und den anderen gezeigt</li> <li>- Nun werden Sachen verändert und wieder fotografiert und dann sollen die Fehler gefunden werden</li> <li>- Wer ist der Schnellste?</li> <li>- Usw. (Bei größeren Gruppen nicht alle TN führen dies aus)</li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexion</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Privatsphäre</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Finde die Fehler_2
Ziel(e)/Themen	Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre Ab 4 TN
Zeit	15 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	- Jeder TN soll sich vor der Online-Einheit ein „Fehler-Bild“ überlegen und fotografieren
während dem Spiel	- Jeder, zeigt der Reihe nach, sein Bild und die anderen dürfen eine bestimmte Zeit raten (Chat oder melden, wer es weiß) - Wer errät die meisten Fehler oder einfach nur zum Spaß
nach dem Spiel	- Reflexion
wichtig!	- Privatsphäre

Hier ein Beispiel, mir selbst passiert 😊

Finde den Fehler:



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Gegenseitiges Porträtieren
Ziel(e)/Themen	Kreativität, Wahrnehmung
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahren, ab 2 TNinnen
Zeit	ab 5 min
Material	Stift und Papier für jedeN TNin
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Galerieansicht

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<p>jeweils 2 Personen porträtieren sich gegenseitig, bzw. „im Kreis herum“ -&gt; A porträtiert B, B porträtiert C, usw.</p> <p>Varianten: Blatt vor den eigenen Körper und damit in die Kamera halten, dadurch sieht man nur „auf Umwegen“ was man zeichnet, während die anderen zuschauen können.</p>
nach dem Spiel	
wichtig!	



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Gegenstände aufeinander stapeln
Ziel(e)/Themen	Spaß, Geschicklichkeit und Geduld
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 6 Jahre Ab 3-4 TN
Zeit	Abhängig von der TN-Zahl und wie lange man üben lässt Mindestens 15 Minuten
Material	Mindestens 30 Zahnstocher oder andere Gegenstände zum Stapeln
Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Tool oder der Rechner des Spielleiters muss die Möglichkeit haben einen Screenshot machen zu können</li> </ul>
wichtig!	

### Zahnstocher stapeln

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Genügend Zahnstocher vorbereiten (30 Stück)</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jeder soll in einer vorgegeben Zeit Zahnstocher im Viereck (Dreieck, Sechseck, Achteck) aufeinanderstapeln. (nicht neben einander legen!)</li> <li>Sobald der Spielleiter die Zeit (z.B. 90 Sekunden) stoppt müssen alle aufhören und jeder seine Kamera so positionieren, dass man den Stapel vor allem sieht</li> <li>Der Spielleiter macht nun einen Screenshot (über Rechner Taste „Druck“ und dies dann aus der Zwischenablage in ein Worddokument kopieren)</li> <li>Während er auswertet können die Teilnehmer sich unterhalten</li> <li>Am Ende wird dann aufgelöst und der Screenshot allen per Bildschirmfreigabe gezeigt.</li> <li>Variationen             <ul style="list-style-type: none"> <li>in Teams zusammenspielen, sprich die einzelnen Zahnstocher, ... Stapel werden addiert. Jeder TN zählt die Stifte und schreibt dies über den Chat</li> <li>gemeinsam den Screenshot mit den Stapeln auswerten, der Reihe nach</li> <li>bevor man den Wettkampf macht, dürfen die TN ein wenig üben (2-3 Minuten)</li> </ul> </li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexion</li> </ul>

### Stifte aufeinander stapeln


vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Genügend (unterschiedliche) Stifte vorbereiten (z.B. 12 Stück)</li></ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hat jeder 12 unterschiedliche Stifte vor sich liegen?</li><li>• Jeder soll nun in 3 Minuten versuchen alle diese Stifte im Dreieck aufeinanderstapeln</li><li>• Nach 3 Minuten wird gestoppt</li><li>• Nun seine Kamera auf den Stapel richten, damit der Moderator ein Bild davon machen kann (Gerne auch einen Selfie mit sich 😊)</li><li>• Sobald alle Stapel erkennbar sind macht der Moderator einen Screenshot</li><li>• Nun schreiben die TN die Anzahl der gestapelten Stifte in den Chat</li><li>• Währenddessen gibt der Moderator seinen Bildschirm frei und zeigt den Screenshot</li><li>• Der Spielleiter macht nun einen Screenshot (über Rechner Taste „Druck“ und dies dann aus der Zwischenablage in ein Worddokument kopieren)</li></ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexion<ul style="list-style-type: none"><li>○ Kurze Besprechung der Ergebnisse und wie es den einzelnen TN beim Stapeln ging (M. fragt die TN oder die TN melden sich)</li></ul></li></ul>

### Weitere Möglichkeiten

- Spielkartenhaus stapeln

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Gemeinsam ein Bild zeichnen
Ziel(e)/Themen	Kooperation, Kreativität, Spaß
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, 2-4 TNinnen
Zeit	ca. 10 min (je nach Vorgabe auch länger)
Material	Blatt Papier und Stifte (jedeR TNin)
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Galerieansicht

vor dem Spiel	Erklären oder aushandeln, welches Gesamtbild entstehen soll (z.B. Mensch). Teile aufteilen – wer zeichnet was? (Tipp: bereits jetzt jemand festlegen, dessen Bildschirm später die Grundlage für den screenshot wird – durch Verändern des Zoomfensters in Breit oder Höhe kann man die Bilder neben- bzw. untereinander bringen, durch Ein- und Ausschalten der Kamera kann man die Reihenfolge beeinflussen)
während dem Spiel	<div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>JedeR zeichnet seinen/ihren Teil und nach einer vorher abgestimmten Zeit halten alle ihre Teile in die Kamera.</p> <p>Die Person, deren Ansicht vorher für die Verteilung bestimmend war macht einen Screenshot vom Gesamtkunstwerk.</p> </div> </div>
nach dem Spiel	evtl. Screenshot verteilen
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Geometrische Figuren
Ziel(e)/Themen	Kommunikation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 10 Jahren Ab 4 TN
Zeit	15 – 30 Minuten
Material	Papier und Stift (Idealerweise gleiches Format beim Papier)
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein TN erhält eine einfache Zeichnung (geometrische Figuren) (über Chat oder Bildschirm mit der Person teilen) und soll dies den anderen so genau wie möglich beschreiben (Zeitvorgabe?)</li> <li>- Die anderen erhalten ein leeres Blatt, gleiches Format, und dürfen nichts sagen nur das zeichnen, das sie hören</li> <li>- Keiner darf die Zeichnungen sehen, sowohl der Erklärer, als auch die Zeichnenden</li> <li>- Der Erklärende stoppt, wenn er glaubt er hat es so erklärt, dass idealerweise die Zeichnungen seiner Zeichnung gleichen oder der Spielleiter stoppt, wenn es zu lange dauert (Passiert aber in dieser Phase sehr selten)</li> <li>- <b>Kurze Besprechung</b> der Ergebnisse und des Erlebten</li> <li>- Ev. wollen es noch weitere probieren</li>   <li>- <b>Varianten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Zeichnenden dürfen Fragen stellen (Meldung und Moderator erteilt Rederecht, laut und stumm-schalten nicht vergessen, vielleicht übernimmt dies der Moderator)</li> </ul> </li> </ul>
nach dem Spiel	- Kurze Besprechung der Ergebnisse und des Erlebten
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Geschenkespiel
Ziel(e)/Themen	gute Stimmung, Kreativität, Ausdruck
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, ab 2 TNinnen
Zeit	pro TNIn 1 min
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	Vorgehensweise erklären, Fokus auf das Positive legen
während dem Spiel	Eine Person denkt sich ein Geschenk für eine andere Person aus, etwas wirklich, wirklich Tolles, so wie ein abgebrochener Fingernagel oder ein gebrauchter Teebeutel. Die Person schenkt es übertrieben positiv der anderen Person, die sich natürlich übertrieben positiv freut und berichtet, wie toll sie das Geschenk findet und was sie alles tolles damit machen wird.
nach dem Spiel	
wichtig!	Selbst super übertrieben anfangen, dann schwappt die positive Stimmung leichter über und die Hemmungen sind geringer. Zusatz: jedeR darf sich auf seine Weise freuen, auch stille Freude hat ihre Berechtigung

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Ich stimme zu – ich stimme nicht zu
Ziel(e)/Themen	Sichtbarmachen von Gemeinsamkeiten und Unterschieden, Kennenlernen
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 6 Jahren, ab 2 TNinnen
Zeit	ab 1 min
Material	kein Material notwendig
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Galerieansicht

vor dem Spiel	evtl. Aussagen vorab überlegen
während dem Spiel	die Spielleitung oder die TNinnen sagen eine Aussage, wie z.B. „Ich liebe Schokolade“ die anderen gehen mit dem Oberkörper nach vorne, wenn sie zustimmen und mit dem Oberkörper nach hinten, wenn sie nicht zustimmen
nach dem Spiel	
wichtig!	evtl. den Wert von Gemeinsamkeiten UND Unterschieden vorab ansprechen

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Kennenlernen - Reihenfolge
Ziel(e)/Themen	Kennenlernen
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre Ab 6 TN
Zeit	10 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nicht zu viele TN, denn sonst kann es zu langatmig werden und die Beiträge kurz halten</li> </ul>

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeder soll seinen Namen, Wohnort und etwas Typisches zu sich sagen</li> <li>• Merkt euch die Reihenfolge der TN-Vorstellungen</li> <li>• OPTION: TN erhalten Zeit und sich ihre Punkte zu überlegen und zu notieren</li> <li>• Freiwillig melden wer anfangen will und usw.</li> <li>• Sobald alle fertig sind frage ich die TN wer sich die Reihenfolge merken konnte – und los (Es darf auch geholfen werden 😊)</li> <li>• Variante:             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Namen eines TN nennen und die TN sollen in den Chat schreiben was das Typische war. Dazu entweder ein wenig Zeit geben, dass alle etwas schreiben können oder stoppen, sobald das Richtige geschrieben wurde</li> </ul> </li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexion</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Koffer packen plus 😊
Ziel(e)/Themen	Kennenlernen, Gedächtnisübung
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	4 – 8 TN Ab 6 Jahre
Zeit	10-15 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Begriffe überlegen, falls man diese Variante machte</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Ich packe in meinen Koffer..." ist ein einfaches Merkspiel und kann immer und überall gespielt werden</li> <li>- Reihum werden Namen, Begriffe, Bewegungen, ... aufgezählt</li> <li>- Bevor man seinen eigenen Begriff, ... "in den Koffer" legen darf, muss man zuvor Alle, der vorhergehenden Spieler aufzählen</li> <li>- Auf diese Weise wird die Aufzählung an Gegenständen immer länger und man muss sich immer mehr Worte merken</li> </ul> <p><u>Varianten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Gegenstände</b> aufgezählt, die man auf eine einsame Insel mitnehmen möchte. Wer einen Gegenstand in der Aufzählung vergisst fliegt raus oder "verliert ein Leben"</li> <li>- <b>Vorname</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ aufsteigend im Alphabet (ist leichter, da man die Namen lesen kann)</li> <li>○ Spielleiter ruft immer auf</li> </ul> </li> <li>- <b>PIRATENSCHIFF</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was nehme ich im Piratenschiff alles mit</li> <li>○ Die TN sollen sich Gegenstände die mit den Buchstaben des Worts „Piratenschiff“ beginnen</li> <li>○ Begonnen wird mit „P“</li> <li>○ Der Reihe nach kommen die Kinder dran und sollen sich diese und den Gegenstand auch merken</li> <li>○ Das Wort kann so lange sein wie die TN-Zahl aber auch länger, dann aber besser teilbar durch die TN-Zahl, damit jeder gleich oft drankommt</li> <li>○ Andere „Reisen“ können sein „Mondreise“, ...</li> </ul> </li> <li>- <b>Otto (Doppelkonsonant)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wörter mit Koppelkonsonanten</li> </ul> </li> </ul>



## Sammlung für digitale Spiele

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Während derjenige seinen Begriff, ... sagt, muss er zugleich eine <b>Bewegung machen</b> oder aufstehen, ...</li><li>- <b>Variante mit Gesten:</b> Anstatt Gegenstände werden jetzt Gesten (Klatschen, Stampfen, Hüpfen, an der Nase kratzen) "eingepackt"</li></ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"><li>- Reflexion</li></ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"><li>- Achtung, die Gruppe darf nicht zu groß sein!</li><li>- Achtung: Begriffe können von den TN aufgeschrieben werden, obwohl es so nicht gedacht ist. Aber eigentlich ist das egal!</li></ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Kommando Pimperle
Ziel(e)/Themen	Gehirnaktivierung, Action
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 6 Jahre Ab 3 TN
Zeit	5-10 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<p>Die TN haben einen Tisch oder ähnliches vor sich Es werden mehrere Kommandos vereinbart und geprobt, etwa:</p> <p><b>Pimperle:</b> den Zeigefinger auf den Tisch legen  <b>Hoch:</b> die Arme sind in die Höhe zu strecken  <b>Tief:</b> die Arme müssen unter den Tisch gesteckt werden  <b>Flach:</b> die Handfläche ist auf den Tisch zu legen  <b>Faust:</b> die Faust ist auf den Tisch zu legen  <b>Ellbogen:</b> die Ellbogen sind am Tisch aufzustützen  <b>Rücken:</b> Handrücken auf den Tisch legen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es können natürlich nach Belieben noch weitere Aufgaben erfunden und zum Spiel hinzugefügt werden. Das Spiel wird dementsprechend schwieriger für die TN</li> <li>- Ein Spielleiter (oder einer der Spieler) darf nun die Kommandos geben, die er und die anderen Spieler sofort immer <b>mit beiden Händen</b>, auszuführen haben</li> <li>- Allerdings: nur wenn der Befehl mit "Kommando ..." beginnt, dürfen es die Spieler auch auszuführen</li> <li>- Alle anderen Befehle sind zu ignorieren, bei "Flach" darf man sich also nicht bewegen, nur bei "Kommando: Flach"</li> <li>- Der Spielleiter kann die Aktion immer durchführen oder antäuschen, um die anderen Spieler zu verwirren</li> <li>- Wer trotz ungültigen Befehls eine Aktion durchführt, trotz gültigen Kommandos keine Bewegung macht oder eine falsche Bewegung durchführt, bekommt einen Strafpunkt, scheidet aus, muss ein Pfand abgeben, oder wird zum nächsten Kommando-Geber oder</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

	<p>einfach alle spielen weiter und keiner scheidet aus oder wird „bestraft“</p> <p><b>Ähnliche Spiele</b> Das Spiel <a href="#">Simon Says</a> ist ähnlich. Bei diesem Spiel müssen ebenfalls Aufgaben durchgeführt werden, diese können allerdings vom Spielführer während des Spiels vorgegeben werden. Beim Spiel <a href="#">Es fliegt es fliegt</a> müssen die Aufgaben des Spielleiters ausgeführt werden, aber nur, wenn die Aufgabe korrekt ist.</p>
nach dem Spiel	
wichtig!	- Kamera auf Hände richten und den Bereich in dem sie sich bewegen

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Memory
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Gedächtnisübung
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 10 Jahren Ab 8 TN
Zeit	20 Minuten
Material	Bilder in 2-facher Ausführung (digital oder ausgedruckt)
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bilder in zweifacher Ausführung, die die TN vorab schon erhalten, aber nicht darüber sprechen dürfen</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder TN soll der Reihe nach nur einen Aspekt seines Bildes nennen, beschreiben</li> <li>- Man sollte nicht zu viel von seinem Bild verraten, aber es muss auf alle Fälle etwas eindeutig Erkennbares sein (Spielleiter soll dies kontrollieren, denn er hat alle Bilder und auch wer, welches hat. Er greift ein, wenn die Beschreibung nicht genug oder falsch ist)</li> <li>- Dies je nach TN-Anzahl oder Schwierigkeit 2 oder 3 Runden machen lassen</li> <li>- Sobald alle 2 (3) Runden durch sind, darf jeder, per Chat, schreiben, welcher TN das gleiche Bild seiner Meinung hat (1 Minute Zeit)</li> <li>- Im Anschluss wird aufgelöst (Dazu die einzelnen TN fragen)</li> <li>- <b>Option:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die TN schreiben alle Paare in den Chat, die sie glauben erkannt zu haben</li> <li>o Derjenige, der am meisten Paare erraten hat, hat gewonnen</li> <li>o Am Ende wird sowohl der Sieger geehrt als auch die Paare und deren Bilder aufgedeckt</li> <li>o Die Bilder könnten auch noch versucht werden zu erraten, am Ende oder bei der Zuordnung der Paare</li> </ul> </li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexion</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einerseits braucht man eine gewisse Anzahl an TN, allerdings wenn es zu viele werden kann es langweilig werden</li> <li>- Die Bilder sollten nicht zu einfach sein, sprich es sollte genug darauf zu sehen sein, damit man verschiedene Aspekte beschreiben kann, ohne dass es gleich jeder weiß</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Menschen Memory
Ziel(e)/Themen	Action, Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 6 Jahre Ab 8 TN
Zeit	10-20 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	Idealerweise sieht man alle, aber es geht auch zur noch mit der Sprechervariante, dann müssen die „Aufgerufen“ auch etwas sagen, wenn sie aufgerufen werden.

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei SchülerInnen werden ausgewählt, die den Raum verlassen müssen, um anschließend die einzelnen Paare erraten zu können             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dazu schalten sie ihr Audio und Video (Damit sie nichts hören und sehen können) aus und werden über den Chat wiedergeholt</li> <li>○ Dies vorher mal testen, ob es funktioniert mit dem wieder hereinholen und <b>Plan B</b>, dass sie nach spätestens 5 Minuten mal in den Chat schreiben (Ob sie hereindürfen?)</li> </ul> </li> <li>• Während die zwei draußen warten, suchen sich die anderen einen Partner und überlegen sich eine passende Bewegung             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Einzelne Schüler sollen sich melden (alle sind auf stumm und Lehrer schaltet auf laut oder ruft auf und Schüler macht dies selbst), die Ideen haben und es werden dazu Paare gleich jeweils erstellt (Spielleiter schreibt am besten mit)</li> <li>○ Usw. bis man alle Kinder in Paaren aufgeteilt hat</li> <li>○ Nachdem jedes Paar sich eine Bewegung überlegt hat, dürfen die zwei „Ratekinder“ reinkommen</li> </ul> </li> <li>• Nun werden die „Ratekinder“ per Chat wieder hereingeholt (Audio und Video einschalten)</li> <li>• Die zwei ratenden Kinder spielen nun gegeneinander und müssen jeweils zwei SchülerInnen aussuchen, die Bewegung vormachen</li> <li>• Wurde ein Paar zusammen „aufgedeckt“, schalten diese ihre Kamera aus und Spielleiter notiert sich dies für den Punktestand</li> <li>• Dieses Kind darf solange weiter machen, solange es Paare findet (Variation, dass man max. 2 Paare hintereinander richtig haben darf und dann wird gewechselt)</li> <li>• Wurden alle Paare erraten, ist das Spiel vorbei</li> <li>• Option – Am Ende machen alle gleichzeitig ihre Bewegung ins Bild und dies wird aufgezeichnet oder zumindest Screenshot (Hier ist der Effekt natürlich geringer)</li> </ul> <p><b>Varianten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird nur eine bestimmte Zeit gespielt und nicht bis alle Paare gefunden wurden</li> <li>• Anstatt Bewegungen kann man Begriffe verwenden oder Doppelwörter und jeder Partner eines Paares hat einen Teil des Doppelworte zu sagen (z.B. Koch-Topf)</li> <li>• Es können Beispielbegriffe oder Bereiche vorgegeben werden, aus denen die Wörter kommen sollen genutzt werden. Es ist für die Kinder einfacher, wenn die Begriffe vorgegeben werden und sie sich keine ausdenken müssen</li> <li>• Es kann ausschließlich mit Bewegungen gespielt werden oder auch mit Geräuschen zugleich</li> <li>• Die Wörter können umschrieben werden, statt sie direkt zu nennen</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Memorypaare müssen nicht identisch sein, sondern können auch Zusammenhänge aufweisen, z.B.:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Biene – Honig</li><li>○ Feuer – heiß</li><li>○ dog – puppy</li><li>○ Frankreich – Paris</li></ul></li></ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexion</li></ul>
wichtig!	TN sollen sich keine Notizen machen. Dies vorher ansprechen oder bewusst erlauben, dnn ist es natürlich leichter

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Merkspiele
Ziel(e)/Themen	Spaß, Gedächtnisübung
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre Ab 4 TN
Zeit	15 Minuten
Material	Gegenstände und Wortkarten siehe „Weitere Möglichkeiten“
Technische Voraussetzungen	Tool sollte Chat-Funktion haben
wichtig!	

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moderator liest langsam und sehr deutlich 15 Begriffe vor: <b>Apfel – Toast – Herz – Wind – Liebe – Spiel – Tannenbaum – Burg – Schraubenzieher – Haus – Schule – Wasser – Buch – Gehirn – Clown</b></li> <li>• Teilnehmer sollen sich dies Begriffe merken (ohne diese zu notieren)</li> <li>• Sobald der M. fertig ist wird ein kleines Ablenkungsspiel gemacht (Fingerübung oder Polizist)</li> <li>• Die TN sollen nun in 90 Sekunden, die Begriffe, die ihnen einfallen in den Chat schreiben <b>(Bitte alle in einen Kommentar, bevor man den Kommentar absendet)</b></li> <li>• Variante auf einen Zettel schreiben (Bitte nicht cheaten 😊):             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wer hat sich wie viele merken können?</li> <li>▪ Dann bitte mal vorlesen</li> </ul> </li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurze Besprechung der Ergebnisse und wie es den einzelnen TN erging (M. fragt die TN oder die TN melden sich)</li> </ul>

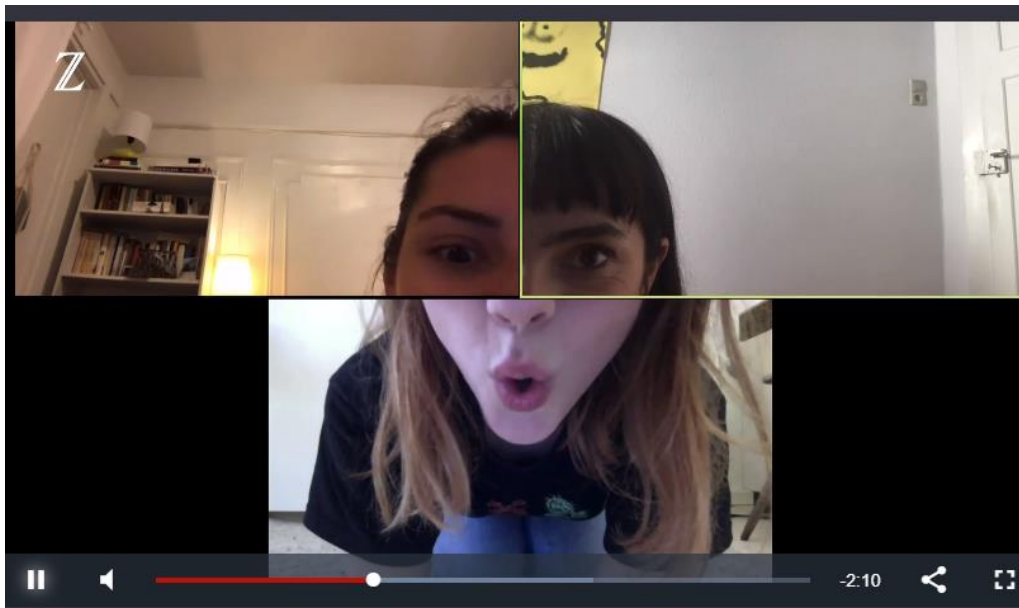
### Weitere Möglichkeiten für dieses Merkspiel:

- Wörter auf Karten geschrieben zeigen
- Gegenstände zeigen

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Portraitpuzzle
Ziel(e)/Themen	gemeinsam kreativ sein
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 6 Jahren, ab 3 TNinnen
Zeit	ca. 10 min
Material	kein Material
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Galerieansicht, evtl. Möglichkeit für Screenshot

vor dem Spiel	
während dem Spiel	eine Aufgabe stellen, z.B. Portraitpuzzle (siehe Bild), vorgegebene Gegenstände im Bild, geometrische Figuren bilden, Filmtitel darstellen.... evtl. mit Zeitvorgabe  Ziel: gemeinsam ein bestimmtes Bild darstellen und evtl. davon einen Screenshot machen
nach dem Spiel	evtl. Screenshot verteilen (Datenschutz!), evtl. Reflexion
wichtig!	auf den Datenschutz achten! Alternative zum Screenshot ist eine „reale Momentaufnahme“, also ein bewusstes Hinschauen nach einer bestimmten Zeit





## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	rot-schwarz
Ziel(e)/Themen	Kooperation vs. Konkurrenz, Kommunikation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 14 Jahre, 4-16 TNinnen
Zeit	inkl. Auswertung min 30 min
Material	Vorlage für das Eintragen der Punkte und der Entscheidungen
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit breakout rooms oder zwei Plattformen

vor dem Spiel	Ziel des Spieles relativ wage erklären: „gewinnt so viel möglich“
während dem Spiel	<p>Das Spiel wird über 10 Runden gespielt. Es werden zwei Gruppen gebildet In jeder Runde muss jede der beiden Gruppen eine Entscheidung treffen: spielen sie rot oder schwarz.</p> <p>Je nach Entscheidung der anderen Gruppe gibt es dann Punkte: rot-rot jede Gruppe +1 schwarz-schwarz jede Gruppe -1 rot-schwarz -1 für rot +1 für schwarz vor den Runden 5, 8 und 10 gibt es Zeit für eine Absprache mit der anderen Gruppe und die Ergebnisse dieser Runde zählen vielfach</p> <p>Varianten und Ideen zur Reflexion: <a href="https://www.materialboerse.ejo.de/gewinnt-so-viel-ihr-koennt/">https://www.materialboerse.ejo.de/gewinnt-so-viel-ihr-koennt/</a> <a href="https://www.endlich-wachstum.de/kapitel/grundlagen/methode/gewinnt-so-viel-ihr-koennt/">https://www.endlich-wachstum.de/kapitel/grundlagen/methode/gewinnt-so-viel-ihr-koennt/</a></p>
nach dem Spiel	Reflexion mit unterschiedlichen Schwerpunkten möglich, z.B. welche Strategie wurde verfolgt und warum, welche Ereignisse im Spiel haben überrascht, ...
wichtig!	Achtung auf die Dynamik! Das Spiel kann eine sehr große Dynamik entfachen.

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Scharade / Pantomime
Ziel(e)/Themen	Spaß, Improvisation, Kreativität
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 10 Jahre Ab 4 TN
Zeit	15 Min
Material	
Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle sollten sichtbar sein.</li> <li>• !?Eventuell funktioniert es auch wenn man nur Sprecher sieht. Dieser muss dann aber zuerst was sagen und alle anderen auf stumm, auch der Leiter, dann bleibt dieser immer im Vordergrund?!</li> </ul>

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liste mit Wörtern vorbereiten</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jemand sucht sich ein Wort aus und stellt es pantomimisch dar.</li> <li>• Wer das Wort errät, ist als nächster dran.</li> <li>• Derjenige, der das Wort spielt, muss es vorher aufschreiben und zeigen, wenn es geraten wurde.</li> </ul> <p><b>Variante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jede/r bekommt Begriffe, die pantomimisch dargestellt werden müssen.</li> <li>• Alle die nicht selbst an der Reihe sind, müssen erraten, welches Wort dargestellt wird.</li> <li>• Dazu werden die Ideen in den Chat geschrieben (Damit es nicht so laut und unübersichtlich wird).</li> <li>• Wer zuerst im Chat das Wort richtig genannt hat, gewinnt diese Runde. Anschließend stellt jemand anderes das nächste Wort dar.</li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexion</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mögliche Schwierigkeiten: Virtuelle Hintergründe lieber abschalten</li> <li>• Die Gruppe sollte nicht zu groß sein, sonst wird es ev. langweilig</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Schnitzeljagd_digital
Ziel(e)/Themen	Spaß, Kooperation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 6 Jahren Ab 4
Zeit	15 – 30 Minuten
Material	Dinge, Gegenstände, die man zuhause finden kann
Technische Voraussetzungen	Idealerweise Rechner oder Laptop, weil man alle sieht, aber geht auch mit Smartphone

vor dem Spiel	Liste erstellen mit Gegenständen und Namen- Punktelisten Vorlage
während dem Spiel	<p>Smartphone-Version (alle haben Smartphones und Headsets)          Spielleiter ruft einen Gegenstand aus - z.B. Zahnbürste          TN haben bestimmte Zeit (1-? Minuten je nach Schwierigkeit den Gegenstand zu finden) diesen zu finden          Sie nehmen ihr Smartphone mit (Eventuell Kamera ausschalten oder zuhalten, bis man den Gegenstand gefunden hat, wegen Privatsphäre)          Sobald sie ihn haben sagen sie STOPP und zeigen mit dem Handy auf den Gegenstand (Kamera an!)          Falls es der falsche Gegenstand ist sagt der Spielleiter allen dass es weiter geht und falls es der Richtige ist macht er einen Screenshot und alle gehen wieder auf ihren Platz zurück          Dieser Spieler erhält einen Punkt          Dann geht's mit dem nächsten Gegenstand weiter usw.</p> <p>Rechner-Version (alle sehen sich)          Wie oben, nur hier kommen alle spätestens nach der vorgegeben Zeit wieder zum Arbeitsplatz zurück (Dies den TN auch eindringlich sagen, dass sie die Zeit einhalten sollen, auch wenn sie den Gegenstand nicht gefunden haben)          Spielleiter wartet bis alle da sind und löst dann auf wer der Erste war. Auch hier kann er Screenshot machen. Eventuell auch von allen, die etwas gefunden haben in der vorgegeben Zeit (Fun!)</p> <p>Variante: Kleingruppen-Wettbewerb          Wir halten einen Gegenstand in die Kamera und die in Kleingruppen eingeteilten Kids müssen versuchen dies so schnell wie möglich zu finden          Oder wie viele von den einzelnen Gruppenmitgliedern haben den Gegenstand gefunden und gezeigt</p> <p>Variante: Aufgaben, die sie erledigen sollen          Mit Aufgaben, die sie zuhause erledigen können oder auch Online Aufgaben          Oder Aufgaben, die sie gemeinsam lösen müssen (Gemeinsames Foto machen, z.B. Einer macht Foto und sendet es dem anderen und der fügt dann sein Foto dazu usw.)</p>

## Sammlung für digitale Spiele

nach dem Spiel	Reflexion
wichtig!	



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Schunkeln
Ziel(e)/Themen	Spaß, Gehirn-Aktivierung
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 6 Jahre Ab 2
Zeit	5-10 Minuten
Material	
Technische Voraussetzungen	Jeder Teilnehmer nimmt über Laptop teil, denn dann kann man die TN sehen. Bei Smartphone Teilnahme sieht man höchstens (Zoom) einen ausgewählten TN oder der, der gerade spricht
wichtig!	

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schreibe Dir die Kodierung der Bewegungen auf als Hilfe</li> <li>• Überlege Dir vorab, dass es knifflig genug ist, sprich die TN es nicht zu einfach haben</li> <li>• Wichtig ist hier auch, dass alle TN auf lautlos sind, damit man den Spielleiter sieht</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberkörperbewegungen vormachen und festlegen</li> <li>• Moderator macht diese, ohne Richtung anzusagen vor und TN sollen schnellstmöglich reagieren</li> <li>• Steigerung – Karte/Hand hochheben dreht die vorher festgelegten Bewegungen um</li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexion</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Screenshot mit Vorgabe
Ziel(e)/Themen	gemeinsames Erinnerungsbild, Kooperation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	unbegrenzt
Zeit	je nach Aufwand der Vorgabe ab 10sec
Material	kein Material, Alltagsmaterial oder vorab zugeschicktes Material
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Galerieansicht, Möglichkeit einen Screenshot zu machen

vor dem Spiel	Vorgaben überlegen
während dem Spiel	<p>Vorgabe erklären, evtl. ein Zeitlimit setzen.</p> <p>Beispiel: home schooling Erinnerungsscreenshot Ihr habt gleich 60 sec Zeit, möglichst viele von den Dingen, die ich gleich in den Chat schreibe, zu holen und mit eurem schönsten Grinsen die Gegenstände und euer Gesicht in die Kamera zu halten. Ihr habt die Vorgabe dann gemeinsam erfüllt, wenn alle Personen drauf sind und jeder Gegenstand mindestens einmal drauf ist. Gelingt es schon beim ersten Versuch?</p> <p>Gegenstände können z.B. sein: Stift, Obst, Löffel, Mütze, Ball, Ladekabel, Buch</p>
nach dem Spiel	Screenshot herzeigen, evtl. verschicken (Achtung auf Datenschutz!)
wichtig!	Datenschutz am besten im Vorfeld abklären

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Soziogramm
Ziel(e)/Themen	Sichtbarmachen von Gemeinsamkeiten und Unterschieden
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, ab 4 TNinnen
Zeit	je Frage ca. 1 min
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit gemeinsam bearbeitbaren Whiteboard (z.B. Zoom)

vor dem Spiel	evtl. Whiteboard vorbereiten und die Achsen/Punkte einfügen, evtl. Whiteboardfunktion gemeinsam üben
während dem Spiel	auf dem Whiteboard werden Achsen/Punkte definiert und die TNinnen platzieren sich durch einen Punkt oder ein Stempelsymbol  Aliquot zu Aufstellen im Raum nach Alter, Entfernung, Erfahrung... Aufstellen mit Symbol am Whiteboard, das ist auch gleich eine gute Einstiegsübung für die Verwendung des Whiteboards :-)
nach dem Spiel	
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	SPYFALL
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Rätsel, Kennenlernen
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, ca. 3-8 SpielerInnen
Zeit	bis zu 10 Minuten pro Runde
Material	evtl. vorbereitete Liste mit den Orten
Technische Voraussetzungen	Videokonferenz-Software und zusätzlich bei Variante 1: Chat und google Tabelle bei Variante 2: spyfall-Homepage

vor dem Spiel	<p>google Tabelle oder spyfall-Homepage vorbereiten, Rollen und Räume zuordnen (lassen), und nur bei Variante 1: den MitspielerInnen eine Übersicht über die vorhandenen Räume schicken – vorab oder im Chat Hier findet ihr eine vorbereitete Tabelle für Variante 1: <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BdyWPSweVFx8EuPEG_5iT1B96NgUR89QvIS3G0bFtZY/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BdyWPSweVFx8EuPEG_5iT1B96NgUR89QvIS3G0bFtZY/edit?usp=sharing</a> Variante 2 geht gut mit dieser homepage: <a href="https://spyfall.adrianocola.com/">https://spyfall.adrianocola.com/</a> dort erstellt ihr einen Raum, bei dem ihr die Orte bearbeiten könnt, die MitspielerInnen können dann mit dem Raumnamen euren erstellten Raum betreten.</p>
während dem Spiel	<p>Im Spiel gibt es unterschiedliche Hauptrollen für alle MitspielerInnen: man ist bei Variante 1 Person oder Spion. Bei Variante 2 gibt es auch noch Unterrollen als Ergänzung für die Personen (der Ablauf bleibt dann genauso, nur dass dann der Mitspieler als Mensch an sich und in der Unterrolle befragt werden kann).</p> <p>Die Personen haben alle denselben Ort zugeordnet bekommen. (durch die Zuordnung eines Ortes wird automatisch die Rolle „Person“ zugeordnet) Die Personen wissen nur ihren eigenen Ort und dürfen diesen nicht direkt verraten.</p> <p>Der Spion/die Spionin hat die Rolle „Spion“ zugeordnet bekommen.</p> <p>Niemand weiß zu Beginn die Rollen der anderen MitspielerInnen.</p> <p>EinE MitspielerIn beginnt und stellt eine Frage an eineN andereN MitspielerIn. DieseR beantwortet die Frage und darf dann eineN neueN MitspielerIn fragen. Die Personen müssen über die Fragen und Antworten herausfinden, wer der Spion ist. Der Spion/die Spionin muss über die Fragen und Antworten herausfinden, wo sich die Personen befinden.</p> <p>Das Frage-Antwort-Spiel geht so lange, bis jemand einen Verdacht ausspricht (das kann jeder MitspielerIn pro Runde 1x tun, egal ob er/sie gerade dran ist oder nicht, außer es läuft gerade eine andere Abstimmung, die muss erst beendet sein)</p>



## Sammlung für digitale Spiele

	<p>Person: Stopp, ich habe einen Verdacht. xy ist Spion.  Dann kommt eine Abstimmung:  Wenn alle einstimmig (!) zustimmen (durch Nicken oder Ja-Sagen) muss der verdächtige Mitspieler/die verdächtige Mitspielerin die Rolle Preis geben.  Ist er/sie Spion, haben die Personen gewonnen. Ist er/sie kein Spion, hat der echte Spion gewonnen.</p> <p>Spion: Stopp, ich habe einen Verdacht. Ihr seid ....  Wenn der Ort richtig ist, hat der Spion gewonnen. Wenn nicht, haben die Personen gewonnen.</p> <p>Es ist möglich einen Zeitcountdown einzusetzen. Z.B. nach 8 Minuten endet das Frage-Antwort-Spiel und alle sprechen einen Verdacht aus. Der Mitspieler/die Mitspielerin, die am häufigsten verdächtig wurde, muss seine/ihre Identität Preis geben.</p> <p>Beispiele für Orte:  Zu Hause  In der Schule  Auf der Burg Schwaneck  Im Rathaus  In der Münchener Innenstadt  In der Wiener Innenstadt  Am Fischteich  Auf der Skipiste  Am Badestrand  Im Zoo  In der U-Bahn  Auf dem Fahrrad</p> <p>Beispiele für Fragen:  Bist du gerne hier?  Ist es hier eher kalt oder warm?  Sind viele anderen Menschen da, wo du jetzt bist?  Bist du regelmäßig dort?</p>
nach dem Spiel	evtl. reflektieren, woran die Rollen/Orte gut zu erkennen waren bzw. welche Fragen besonders interessant waren
wichtig!	Probespiel machen, dadurch erklärt es sich am leichtesten

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Stopp Tanz oder Stopp Bewegung
Ziel(e)/Themen	Action, Spaß
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 6 Jahre, ab 4 TNinnen
Zeit	ab 1 min
Material	Musik
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	coole Musik wählen bzw. von TNinnen aussuchen lassen
während dem Spiel	alle TNinnen tanzen/bewegen sich bis die Spielleitung oder einE vorab bestimmter TNin „Stopp“ sagt, bzw. die Musik stoppt.
nach dem Spiel	
wichtig!	Audioqualität bei Musikübertragung vorab testen

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Story in a line mit Symbolen
Ziel(e)/Themen	Kreativität, Impro
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 12 Jahre, 3-10 TNinnen
Zeit	ab 5 min
Material	Symbole (z.B. Tierkarten aus einem Memoryspiel, Gegenstände, Farbkarten)
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool bei dem die Spielleitung sichtbar ist (am besten: Galerieansicht)

vor dem Spiel	Vorab wird jeder Person ein Symbol z.B. Tier oder Gegenstand zugeordnet. Evtl. ein Thema vorgeben.
während dem Spiel	Es wird gemeinsam eine Geschichte erzählt. Die Person, deren Symbol die Spielleitung in die Kamera hält ist an der Reihe.
nach dem Spiel	
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Szenen vorlesen
Ziel(e)/Themen	Kreativität, Auftritt, Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 12 Jahre, ab 2 TNinnen
Zeit	ab 5 min
Material	Drucker
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	Szenen vorbereiten (lassen)
während dem Spiel	Einige Schüler suchen sich selbst Filmszenen oder bestimmte Videoszenen etc aus und drucken sich das Skript aus und dann lesen sie die jeweiligen Rollen vor. Die könnten vorab schonmal trainiert haben. Die anderen können zuhören und raten welcher Film. Danach schaut man sich das Original an.
nach dem Spiel	
wichtig!	auf die Urheberrechte achten Alternativen bei fehlendem Drucker überlegen

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Tabu
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Kooperation
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	Ab 8 Jahre Ab 4 TN
Zeit	15 Minuten
Material	Tabukarten selbstgefertigt oder vom Spiel
Technische Voraussetzungen	

vor dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tabukarten vorbereiten</li> </ul>
während dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Person, die erklärt den Begriff über Bildschirmfreigabe auf eigenem Bildschirm anzeigen/ im Chat persönlich schreiben</li> <li>- Der Erklärende beginnt zu beschreiben ohne die „Tabu“ Wörter zu verwenden</li> <li>- Alle dürfen mit raten</li> <li>- Damit nicht alle "rein-quatschen", muss man seine Ideen in den Chat schreiben</li> <li>- Sobald der richtige Begriff genannt wurde, wird dies aufgelöst und der nächste ist dran</li> </ul> <p><b>Variante A:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die TN sind in zwei Teams eingeteilt</li> <li>- Einer aus Team A beginnt und erhält eine gewisse Zeit, um den Begriff zu erklären und erst dann darf geraten werden</li> <li>- Derjenige, der erklärt hat, schaltet sich wieder auf stumm</li> <li>- Team A hat nun 60 Sekunden Zeit, um den richtigen Begriff zu sagen. Der Reihe nach (Spielleiter ruft auf und TN schaltet sich laut darf einen Begriff sagen, wenn er keine Idee sagt, soll er schnell weitersagen. Danach schaltet er sich wieder stumm und der Nächste wird aufgerufen, ... bis die Zeit ab ist oder der Begriff erraten wurde</li> <li>- Falls nach 60 Sekunden das Team A den Begriff nicht erraten hat, darf Team ran. Wieder 60 Sekunden und gleiche Vorgehensweise</li> </ul> <p><b>Variante B:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kinder sollen zur Vorbereitung eigene Tabukarten machen (thematisch oder frei; Regeln wie die Karten sein sollen!)</li> </ul>
nach dem Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexion</li> </ul>
wichtig!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die TN müssen das „laut“ und „stumm“ schalten gut beherrschen und dann es eine Verzögerung gibt, wenn man einschaltet. Ev. vorher üben!?</li> </ul>

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Twister
Ziel(e)/Themen	Spaß, Bewegung, Körperteile koordinieren
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 6 Jahre, ab 1 TNin
Zeit	5-10 min
Material	kein Material
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool, idealerweise mit Galerieansicht (damit ist es noch lustiger, ginge grundsätzlich auch ohne)

vor dem Spiel	
während dem Spiel	Die Spielleitung oder jeweils einE TNin geben ein Kommando (das sie evtl. parallel gleich ausführen müssen), z.B. rechten Ellbogen auf etwas Rotes. Dann folgt z.B. linker kleiner Zeh auf etwas Blaues. Das Spiel endet, wenn keiner mehr das Kommando ausführen kann.
nach dem Spiel	
wichtig!	Achtung auf die Sicherheit (Bsp. kippender Stuhl, evtl. vorab auf den Boden setzen)

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Vorstellrunde mit Gegenstand
Ziel(e)/Themen	Kennenlernen
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 6 Jahre, 1-12 TNinnen
Zeit	je TNin ca. 1 Minute
Material	kein Material
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	
während dem Spiel	Die Spielleitung startet die Runde „Nimm dir einen Gegenstand in deiner Nähe, halte ihn in die Kamera und sage, warum du diesen Gegenstand gewählt hast und wie es dir momentan geht.“ und moderiert, d.h. sie sagt wer jeweils an der Reihe ist. Das kann z.B. alphabetisch sein oder nach der Reihenfolge am Screen der Spielleitung. Frei beginnen lassen empfiehlt sich nur bei sehr kleinen Gruppen.
nach dem Spiel	
wichtig!	es dürfen nicht zu viele TNinnen sein

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Warum zu spät?
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Kooperation, Spaß, Impro, Action, Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 12 Jahre
Zeit	je Runde ca. 15 min
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Galerieansicht (idealerweise mit Breakout-Room – ginge auch mit aus- und einsteigen)

vor dem Spiel	eine Person verlässt das Hauptmeeting (z.B. mit zweiter Person in einer breakout session), während die anderen sich ausdenken, warum die Person zu spät gekommen sein könnte.
während dem Spiel	Die Person kommt in das Hauptmeeting zurück (entweder breakout session beenden oder nach einer vorab vereinbarten Zeit wieder einloggen) und die Spielleitung (oder einE TNin) spielt den Lehrer/die Lehrerin. Die Person ist im Spiel SchülerIn und kommt zu spät zu Unterricht. Der Lehrer/die Lehrerin fragt: Warum bist du zu spät? Alle anderen kennen ja den Grund und versuchen diesen pantomimisch darzustellen. Die Person versucht den Grund zu erraten und „erklärt“ der Lehrerin/dem Lehrer warum sie zu spät ist. Der Lehrer/die Lehrerin glaubt ihr nur das, was im Vorfeld ausgemacht wurde und steuert damit den Rateprozess.
nach dem Spiel	
wichtig!	die Person, die „rausgeht“ sollte dies auf jeden Fall freiwillig tun



## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Wenn er/sie ein Auto wäre...
Ziel(e)/Themen	Kennenlernen, Rätsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre
Zeit	je Runde ca. 10 min
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool (idealerweise mit Breakout-Room – ginge auch mit aus- und einsteigen)

vor dem Spiel	eine Person verlässt das Hauptmeeting (z.B. mit zweiter Person in einer breakout session), während die anderen sich auf eine Person aus der Gruppe einigen
während dem Spiel	<p>Die Person kommt in das Hauptmeeting zurück (entweder breakout session beenden oder nach einer vorab vereinbarten Zeit wieder einloggen) und versucht mit vergleichenden Fragen an die Mitspielenden herauszufinden, auf welche Person sich die Gruppe geeinigt hat.</p> <p>Fragen können z.B. sein „Wenn derjenige/diejenige ein Auto wäre, welches Auto wäre er/sie?“</p> <p>Weitere Beispiele: Baum, Pflanze, Farbe, Lied ...</p> <p>Evtl. mit Begrenzung der Zeit bzw. der Anzahl der Fragen</p>
nach dem Spiel	evtl. auflösen
wichtig!	Darauf achten, dass die Fragen und die Antworten nicht verletzend oder grenzüberschreitend sind

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Zählen mit Zahlen ersetzen
Ziel(e)/Themen	Kooperation, Spaß, Gehirn aktivieren
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 12 Jahre, 2-7 pro Gruppe
Zeit	ab 1 min
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool, bei mehr als 7 Personen mit Breakout-Rooms

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<p>Es wird jeweils in einer vorgegebenen Reihenfolge (z.B. alphabetisch) laut bis zu einer bestimmten Zahl gezählt. Die Zahl ist größer oder kleiner als die Personenanzahl, damit sich die Zahl, die jede Person sagt, verschiebt. Wenn das Zählen gut klappt, werden nach und nach die Zahlen durch andere Worte oder Tätigkeiten ausgetauscht.</p> <p>Beispiel: 1=1 sagen (hier noch nicht ausgetauscht) 2= klatschen 3=7 sagen 4= schnipsen 5= aufstehen 6= hollareidüllio sagen</p>
nach dem Spiel	
wichtig!	langsam aufbauen, d.h. nach und nach austauschen, damit der Spaß bestehen bleibt

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Zoom-Gegenstand-Koop
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Kooperation, Action
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 10 Jahre, ab 2 TNinnen
Zeit	10-30 min
Material	
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool mit Galerieansicht, evtl. zweite Kamera für das Abfilmen der Galerieansicht

vor dem Spiel	
während dem Spiel	<p>die TNInnen müssen einen bestimmten Gegenstand (entweder hat jedeR hat vorab einen bekommen, evtl. mit KJR-Logo oder einen Alltagsgegenstand, den jedeR zu Hause hat) so "weitergeben" (ins Bild holen und wieder rausgeben), dass es aussieht, als würden sie ihn der nächsten Person geben</p> <p>Achtung auf Technik!</p> <p>Lösungsvarianten für das Technikproblem (alle haben unterschiedliche Ansichten): eine Person dirigiert zwei andere (dann machen am besten alle anderen ihre Kamera aus) oder zweite Kamera verwenden, um eine einheitliche Galerieansicht für alle zu übertragen</p>
nach dem Spiel	
wichtig!	

## Sammlung für digitale Spiele

Titel/Name	Zoom Reality-Check
Ziel(e)/Themen	Kommunikation, Kooperation, Perspektivenwechsel
Zielgruppe (Alter und Anzahl)	ab 12 Jahre, 5-16 TNinnen
Zeit	10-15 min
Material	Metalog Karten <a href="https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/31/realitycheck-1">https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/31/realitycheck-1</a>
Technische Voraussetzungen	Videokonferenztool

vor dem Spiel	
während dem Spiel	Jeder Teilnehmer bekommt eine der runden, großformatigen Bildkarten aus der zusammenhängenden Bildgeschichte in die Hand (per Post im Vorfeld oder als Datei per mail – Achtung auf Urheberrechte!), darf diese aber den anderen nicht zeigen. Durch geschicktes Beschreiben der Szenen finden die Teilnehmer die richtige Reihenfolge der Bilder. Am Ende werden dann alle Bilder in der richtigen Reihenfolge in die Kamera gehalten bzw. geben die Teilnehmer in der richtigen Reihenfolge ihre Bildschirme mit dem Bild frei.
nach dem Spiel	
wichtig!	Achtung auf die Urheberrechte beim Vervielfältigen/Verschicken

## Sammlung für digitale Spiele

Platz für eigene Notizen:



Naturerlebniszentrum  
Jugendherberge  
Jugendbildungsstätte

erstellt im April 2020



60

# Sammlung für digitale Spiele



Naturerlebniszentrum  
Jugendherberge  
Jugendbildungsstätte

erstellt im April 2020



61

# Sammlung für digitale Spiele



Naturerlebniszentrum  
Jugendherberge  
Jugendbildungsstätte

erstellt im April 2020



62