



Titel	Dazu braucht's	Beschreibung (SL = Spielleitung , TN = Teilnehmende*r, VK = Videokonferenz)
KettenWorte	Zugang zum Chat	Ankommens-Spiel im Öffentlichen Chat SL gibt ein zusammengesetztes Wort im öffentlichen Chat vor. Die TN kreieren mit dem letzten Wortteil ein neues zusammengesetztes Substantiv. z.B. Haustür – Türsteher -...
Gegenstände holen	Ton und Bild aller TN für TN mit schlechter Verbindungs-qualität (oder alle) geht auch nur Ton	SL nennt den TN Objekte, die sie blitzschnell aus ihrer Umgebung holen und in die Kamera zeigen müssen. Dabei sollten die Kategorien etwas weiter gefasst sein, dass alle TN die Chance haben etwas zu finden. Alle holen etwas ... <ul style="list-style-type: none"> • Rotes • worin man sich spiegeln kann • das größer ist als man selbst • das älter ist als man selbst • Gegenstand, der dich wütend machen kann • aus einem anderen Land • was ihr selbst gemacht habt • was ihr selbst gemacht habt
Count to ten	Ton und Bild aller TN	Alle Teilnehmenden werden in Break-Out Räume zufällig verteilt (Teams aus ca. 4 Personen + 1 Spielleitung) Jedes Team bekommt die Aufgabe in 10 Runden Dinge zu organisieren. Erst wenn alle Personen wieder vor dem Bildschirm sind gibt es von der Spielleitung das nächste Objekt genannt. Wenn alle 10 Objekte gesammelt sind, wirft die Spielleitung alle Teilnehmenden aus dem Break-Out Raum. Welches Team zuerst wieder im "Hauptraum" ist hat gewonnen. Alle 10 Objekte müssen dann präsentiert werden Bsp: 1 Runde - 1 Ball 2 Runde - 2 Büroklammern 3 Runde - 3 Socken 4 Runde - 4 grüne Gegenstände ...
Monster malen	Hören und Bild aller TN, Zettel und Stift	Alle TN haben einen Stift und Zettel: 1.Runde: SL malt ein Monster und beschreibt dabei, was sie malt. Z.B. „Ich male ein Monster, das ist wuschelig, hat 3 Augen, ganz lange Arme und einen zackigen Mund +2 Ohrringe im rechten Ohr“ - Alle anderen malen gleichzeitig mit - auf ein Signal: halten alle ihre gemalten Bilder in die Kamera 2. Runde gleich, jemand anderes malt ein Monster und beschreibt dabei, was sie malt Varianten: Dinge malen zu einem anderen Thema, oder etwas beschreibend malen, ohne vorher zu sagen, was es darstellt, verschiedene Farben mitnutzen (Farbstifte vorher anfragen)



Titel	Dazu braucht's	Beschreibung (SL = Spielleitung , TN = Teilnehmende*r, VK = Videokonferenz)
Wahrheit oder Lüge	Anlegen von Breakoutrooms für Kleingruppenarbeit Zugang zum Audio (Mikro+ Lautsprecher) Papier, Stifte	Digital: Für die Videokonferenz teilt die SL die Gruppe in mehrere Kleingruppen ein mit der Aufgabe sich 3 Gemeinsamkeiten zu überlegen, wovon eine gelogen ist. (<i>Tipps für SuS :Beispielliste - Geschwister, Musik, Haustiere, Lieblingsfarbe, Lieblingsessen...</i>) Nach einer vorher bestimmten Zeit kommen alle Gruppen wieder zusammen. Jede Gruppe schreibt ihre drei Punkte in den öffentlichen Chat. Nun gibt die SL eine Reihenfolge vor, in welcher geraten wird. Bei vielen Kleingruppen lohnt es sich zwei Gruppen zus. in jeweils einen Breakoutroom zu schicken mit dem Ziel, die Lüge der anderen Gr. heraus zu finden. Oder alle geben Tipps ab für eine der Gruppen, welche der drei Gemeinsamkeiten gelogen ist. Die SL begleitet durch die Suche und löst mit der jeweiligen Gruppe auf. <i>Z.B. wer denkt das Aussage 1 eine Lüge ist hebt einen grünen Gegenstand hoch.</i> Analog: Jede Kleingruppe hat die Aufgabe 5 Gemeinsamkeiten zu finden und aufzuschreiben (z.B. Unsere Lieblingsspeise ist Schokoladenpudding.). 4 Gemeinsamkeiten sollen wahr sein und eine gelogen. Danach werden die Gemeinsamkeiten der Reihe nach in der Gesamtgruppe vorgestellt. Die anderen Mitspieler/innen versuchen herauszufinden, welche Aussage gelogen ist.
count it, feel it (Ähnlich dem Kartenspiel: „the mind“)	Zugang zu einem gemeinsamen Chat	Ähnlich wie Namensalphabet, aber ohne Worte. Nun geht es um das Feeling füreinander: „Ihr sollt <u>euch</u> im Chat ordnen, <u>OHNE</u> zu sprechen, der Reihenfolge nach vom <u>Niedrigsten</u> zum <u>Höchsten</u> ,nach euren <u>HAUSNUMMERN</u> . !!! jede*r darf nur die eigene Hausnummer schreiben!!! Gleiche Nummern einfach hintereinander eingeben WICHTIG: versucht zu erspüren, wann eure Nummer dran ist. Das klappt oft nicht gleich: Wenn eine Nummer genannt wurde, die schon höher ist als eure eigene und ihr habt sie noch nicht aufgeschrieben, dann RUFT (bei TN mit Ton) und /oder schreibt <u>STOPP</u> ⇒ Dann beginnt die Folge direkt erneut bei der kleinsten Zahl!“ Vorher schätzen lassen, wie viele Versuche die Gruppe braucht <ul style="list-style-type: none"> • Tipp: SL achtet darauf, ob TN zwischenzeitlich die Konferenz /den Chat verlassen. Falls es TN mit schon benannten niedrigen Hausnummern sind, übernimmt SL oder andere Spieler*innen ihre Rolle, bis diese wieder da sind. Achtung! Manche TN haben langsame Verbindungen. Daher kommt es manchmal zu „Überkreuzungen“ – kommunizieren Sie ggf., wenn Sie das trotzdem gelten lassen, gerade bei Zahlenfolgen, die schon gefunden sind bzw. nur wiederholt werden.
Montagsmaler	Zugang zum Chat + Audio + leere Seite in der Präsi der VK	SL schickt eine*n freiwillige*n TN im Privatchat einen Begriff. (z.B. Fahrrad, Schneemann, Sonnenblume, Rakete oder schwerer: Poststempel, Abendrot..) Diese Person bekommt in der VK die Präsentationsrechte und kann damit nun auf der Präsi zeichnen. Sie darf nun den Begriff malen. Alle anderen TN raten (mündl.) Wer es erraten hat oder wer mag ist danach dran. Tipp: Erst kurz allen TN erklären, wie das Zeichnen mit den VK Tools funktioniert und einen kleinen Testlauf starten. (im Mehrbenutzermodus) Varianten:



- Zu Zweit malen: die beiden TN können sich im privaten Chat absprechen, dafür braucht es den „Mehrbenutzermodus“ (d.h. alle könnten theoretisch mit malen) Wichtig gut moderieren - wer zeichnet und wer nur rät.
 - 2 Gruppen z.B. nach Alphabet bilden, 1. Person der Gruppe A bekommt im privaten Chat einen Begriff und malt diesen, die anderen TN der Gruppe A raten; anschließend ist die Gruppe B dran. Falls der Begriff nicht in einer bestimmten Zeit erraten wird, könnte die aus der anderen Gruppe auch mit raten und Punkte bekommen.

Die Spielbeschreibungen findet ihr hier:
lkj-thueringen.de
 » Projekte » Ability » Publikationen

Bis zum nächsten Spielspaß !

Team Ability 😊
 ability@lkj-thueringen.de