



Stand: 29.07.2020

Spieleideen – online/offline

Vorschläge von Gemeinschaftsspielen für Gruppenstunden

Inhalt

| | |
|------------------------------------|---|
| Der Schäfer und seine Schafe | 2 |
| Verkehrschao..... | 3 |
| Kleine Spiele | 4 |

Der Schäfer und seine Schafe

Ort: Wiese oder sehr großer Raum, kein unwegsames Gelände!!

Dauer: ca. 45 min

Eignung: Jugendliche ab 12 Jahren und Erwachsene

Personenanzahl: Für mehrere Kleingruppen mit je 6-20 TeilnehmerInnen

Material: Seil zur Markierung des Schafstalls, pro TeilnehmerIn eine Augenbinde

Vorbereitung:

Der Schafstall wird mit dem Seil auf der Erde ausgelegt (viereckig, kreisförmig, egal)

Geschichte:

Die TeilnehmerInnen verwandeln sich in eine Schafherde mit einem Schäfer (entweder bestimmt der/die SpielleiterIn den/die SchäferIn oder die Gruppe wählt einen). Der/Die SchäferIn ist nach einem harten Arbeitstag eingeschlafen und wacht erst auf, als es schon dunkel ist. Er/Sie kann die armen Tiere nachts natürlich nicht auf der Wiese lassen, da die Gefahr durch Wölfe und andere Jäger einfach zu groß ist. Er/Sie muss sie also schnellstmöglich in den Stall bringen.

Allerdings gibt es einige Probleme: die Schafe können nachts nichts sehen (alle TeilnehmerInnen erhalten später Augenbinden) und die Schafe sind stumm vor Angst und können nicht mit dem/der SchäferIn sprechen. Der/Die SchäferIn sieht zwar im Dunkeln (hat keine Augenbinde) – aber leider ist er/sie stumm und kann nicht mit den Tieren reden.

Die Gruppe erhält 10 min Zeit abzusprechen, wie sie miteinander kommunizieren können. Die Aufgabe wird sein, dass der/die SchäferIn innerhalb eines Zeitrahmens (5-10 min) alle Schafe unter Berücksichtigung aller Regeln in den Stall zurückbringt. Hat die Gruppe einen Plan, werden die Schafe komplett auf der Wiese verteilt und die Augen werden verbunden. Der/Die SchäferIn beginnt dann mit der Arbeit.

Um Abstand zu halten sollte der Stall groß sein und ggf. können die Schafe, die als erstes im Stall ankommen auch direkt wieder aus dem Stall gehen, um Abstand zu halten.

Verkehrschao

Ort: Wiese oder sehr großer Raum

Dauer: ca. 30 min

Eignung: Jugendliche ab 12 Jahren und Erwachsene

Personenanzahl: Für mehrere Kleingruppen mit je 6 TeilnehmerInnen

Material: 7 Seile/Ringe oder Kreide oder Klebeband



Orga:

- Grau schaut zu schwarz, schwarz schaut zu grau
- MitspielerInnen des eigenen Teams schauen sich folglich auf den Rücken

Regeln:

- JedeR kann sich in ein freies, vor ihm/ihr liegendes Feld bewegen
- Eine Person des anderen Teams darf „umgangen“ werden, wenn sich das freie Feld direkt hinter dieser Person befindet
- Rückwärts gehen ist nicht erlaubt
- Pro Reifen ist nur eine Person erlaubt
- Es dürfen sich nicht zwei Personen gleichzeitig bewegen

Auflösung:

| Ausgangslage | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--------------|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 2 | | 3 | 4 | 5 |
| 2 | 1 | 2 | 4 | 3 | | 5 |
| 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 5 | |
| 4 | 1 | 2 | 4 | | 5 | 3 |
| 5 | 1 | | 4 | 2 | 5 | 3 |
| 6 | | 1 | 4 | 2 | 5 | 3 |
| 7 | 4 | 1 | | 2 | 5 | 3 |
| 8 | 4 | 1 | 5 | 2 | | 3 |
| 9 | 4 | 1 | 5 | 2 | 6 | 3 |
| 10 | 4 | 1 | 5 | 2 | 6 | |
| 11 | 4 | 1 | 5 | | 6 | 2 |
| 12 | 4 | | 5 | 1 | 6 | 2 |
| 13 | 4 | 5 | | 1 | 6 | 2 |
| 14 | 4 | 5 | 6 | 1 | | 2 |
| 15 | 4 | 5 | 6 | | 1 | 2 |

Kleine Spiele

Offline:

Fangen mit Hula-Hoop-Reifen

- TeilnehmerInnen spielen fangen
- Um dem Körperkontakt zu entgehen, bekommt jedeR TeilnehmerIn einen Reifen, den er/sie um sich tragen muss
- Gefangen ist man, wenn sich die Reifen der MitspielerInnen berühren

Wasserflaschen abwerfen

- JedeR TeilnehmerIn bekommt eine Wasserflasche, die auf einer Bank steht, zugeordnet
- In einem festgelegten Abstand stellen sich die TeilnehmerInnen nebeneinander auf
- Die erste Person wirft einen Ball auf die gegenüberstehenden Flaschen und versucht eine oder mehrere Flaschen der GegnerInnen zu treffen, damit diese umfallen und an Flüssigkeit verlieren
- Die Person, deren Flasche umgeworfen wurde muss nun so schnell wie möglich zur eigenen Flasche rennen und sie wieder aufstellen, damit nicht noch mehr Wasser ausläuft
- Nun wird der Ball reihum weitergegeben
- Verloren hat, wessen Wasserflasche zuerst leer ist

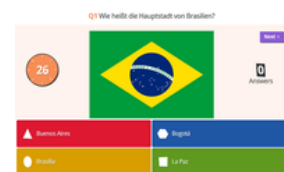
Online:

Montagsmaler

- <https://skribbl.io/>
- EinE SpielerIn malt, während die anderen erraten müssen, was gezeichnet wurde
- Parallel dazu kann man sich in Skype o.ä. treffen, um miteinander zu sprechen und sich darüber auszutauschen

Online & Offline:

Kahoot-Quiz



- „Kahoot ist ein interaktives Quiz- und Umfragetool für die ganze Klasse/Gruppe. Die Fragen werden im Klassenzimmer mittels Beamer oder beim Fernunterricht mittels Videokonferenz präsentiert und die SchülerInnen können mit ihren mobilen Endgeräten antworten.
- Nachdem du dich bei Kahoot registriert hast, können Fragesets erstellt werden. Eine Frage kann in Form von Bildern oder Videos gestellt werden. Soll das Quiz nicht öffentlich zugänglich sein, muss bei „Privacy settings“ die Option „Private“ ausgewählt werden.
- Ist das Quiz fertig, genügt ein Klick auf „Play“ und auf „Launch“ um zu starten. Die SchülerInnen haben nun Zeit sich in das Quiz einzuwählen. Dazu müssen sie die Webseite <https://kahoot.it/> auf ihren Smartphones, Tablets oder Computer öffnen und den auf der Projektion ersichtlichen Pin und einen Namen eingeben. Schon kann das Quiz beginnen.
- Die Lernenden wählen aus den Antwortmöglichkeiten aus und bekommen dafür Punkte. Am Ende des Spiels gibt es eine Gesamtwertung mit einer Siegerin oder einem Sieger.“¹

¹<https://www.schule.at/tools/detail/kahoot-quiz-im-klassenzimmer.html>

Schiffe versenken

- Dazu braucht ihr ein einfaches kariertes Papier und einigt euch auf eine bestimmte Größe des Spielfeldes.
- Sowohl Online als auch Offline könnte vorher das „Spielbrett“ gemeinsam mit den Materialien, die die TeilnehmerInnen zu Hause haben, gebastelt werden
- Auf Wikipedia gibt es noch weitere zusätzliche Regeln, die das ganze Spiel noch spannender machen können:

„In einer erweiterten Fassung erhalten die Spieler zusätzlich drei Seeminen (jeweils ein Feld mit Kreis) und eine sogenannte Küstenbatterie (drei Felder am Rand, die auch über Eck liegen dürfen). Diese Regeln sind verschärft und verändern das gesamte Spiel.

- Man schießt im Salvenmodus, und zwar so viele Schüsse, wie das größte noch vorhandene Schiff Kästchen hat (ist also das Schlachtschiff noch da, darf man fünf Schüsse hintereinander abgeben; besitzt man nur noch Kreuzer, dann eben nur vier).
- Außerdem sagt der Angreifer, mit welchem Schiff er gefeuert hat. Trifft er nämlich eine Mine, fliegt auch sein Schiff mit in die Luft.
- Die Küstenbatterie hat nur einen Schuss. Wenn dieser trifft, sinkt das getroffene Schiff sofort.
- Der Angegriffene gibt lediglich an, was versenkt oder getroffen wurde, aber nicht, wo sich das Schiff befand.“²

Stadt, Land...

- Beliebig ergänzbar, zum Beispiel mit:
 - o Heilige
 - o Gegenstand in der Kirche
 - o Christliches Lied
 - o Namen aus dem Ort/Verband
 - o ...

Scharade

- Begriffe müssen auf unterschiedliche Weise „vorgetragen“ werden und das eigene Team muss diese erraten
- Vortragen durch:
 - o Pantomime
 - o Erklären
 - o Geräusche
 - o Zeichnen
- Wer mehr Begriffe errät, hat gewonnen

Wer bin ich?

- „Das gute alte Errate-Spiel. Jeder denkt sich eine Person aus, deren Identität der/die andere/n mittels „Ja/Nein“-Fragen herausbekommen muss. Solltet ihr an jedem Bildschirm mehrere Personen sein, kann man natürlich auch die gute Variante mit den Post-its auf der Stirn machen. Oder es überlegt sich einfach so jeder einen Charakter für wen anderes und schreibt ihn verborgen auf.“²

Fremdwörterlexikon

- „Der Spielleiter sucht sich aus dem Lexikon ein möglichst unbekanntes Wort heraus und liest es laut vor. Nun schreibt jeder seine Erklärung für das Wort auf. Der Spielleiter schreibt die Erklärung aus dem Lexikon ab. Nun werden die Zettel gemischt und der Spielleiter liest nacheinander die Erklärungen vor. Jetzt wird abgestimmt: Welches war die lustigste Erklärung? Und welche hat wohl gestimmt?“³
- Alternativ dazu kann auch im Internet nach einem Fremdwort gesucht werden

Wer zuerst lacht

- EinE SpielerIn versucht zum Beispiel durch Grimassen die anderen SpielerInnen zum Lachen zu bringen
- Wer zuerst lacht verliert
- Hier kann auch die Zeit gestoppt und nach mehreren Runden zusammengezählt werden.

(nicht) JA – (nicht) Nein-Spiel

- Die Worte „Ja“ und „Nein“ sind verboten
- Ziel der SpielerInnen ist es durch Fragen oder Gespräche etc. eines der beiden Worte aus den anderen Spielenden herauszubekommen
- Dieses Spiel kann auch parallel zu anderen Spielen gespielt werden
- Wer das Wort „Ja“ oder „Nein“ sagt hat verloren/scheidet aus

Link: Spielideen ohne Körperkontakt

<https://ideenreise-blog.de/2020/05/spiele-ohne-koerperkontakt-spielekartei.html>

³<https://www.helles-koepfchen.de/artikel/894.html>