

Digitale-Spielesammlung

Zusammengestellt von der KJA Leverkusen, Rhein-Berg, Oberberg.

Kontakt und Fragen:

Christina Düster Jugendreferentin

Mail: christina.duester@kja.de **Telefon:** 0162-236 4875



Vielen Dank an die KjG im Erzbistum Köln! Von ihr stammen die meisten Spielebeschreibungen und -ideen.

www.kjg-koeln.de



Inhalt

Was ist das?	2
Wer hat zuerst... ..	2
Tödlicher Fingerzeig	2
Evolution	3
Kotzendes Känguru	3
Der unsichtbare Ball	4
Tabu	4
Montagsmaler	5
Begriffe Gurgeln	5
Zählspiel	5
Spekulation	5
Ach was!	6
Das lustige Adverbien-Spiel	6
Frau Gräfin, es hat geklopft	7
Stifte legen	8
DER Lieblingssong aller Zeiten!	8
Just one	8
Virtuelle Stadtrallye	9
Selfie-Rallye: Wo bin ich?	9
Natursuchspiel	10
Werwolf	10
Kahoot! - Das Onlinequiz	11
Stadt, Land, Fluss	11

Was ist das?

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

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

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

Wer hat zuerst...

Material: nichts

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20

Kategorie: drinnen mit Bewegung

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

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

Tödlicher Fingerzeig

Material: nichts Setting:

Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Alle Spieler*innen zeigen auf ein Kommando der Spielleitung gleichzeitig mit den Fingern eine Zahl von 0-15 in die Kamera. Bei den Zahlen von 11-15 wird eine Hand als Faust gezeigt mit der anderen die Zahlen 1-5 angezeigt. Sobald eine Zahl mehrmals vorkommt, scheiden diese Spieler*innen aus und müssen wie von einer Kugel getroffen seitlich aus dem Kameraausschnitt kippen.

Wenn nur noch nur wenige mitspielen kann man auf Zahlen bis 10 reduzieren.

Evolution

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 6-20+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

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

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

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

Kotzendes Känguru

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 10-20+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Das bekannte Kreisspiel „Kotzendes Känguru“ funktioniert auch im digitalen Raum. Die Spielleitung legt eine Reihenfolge fest und postet diese im Chat. So hat jede Person eine bestimmte Person über bzw. unter sich stehen. Die letzte Person hat die „Nummer 1“ unter sich stehen und „Nummer 1“ die letzte Person über sich.

Ein*e Spieler*in gibt zuerst ein Kommando und nennt dann den Namen einer Person. Diese Person und die Personen darüber und darunter müssen daraufhin bestimmte Bewegungen/ Gesten machen. Macht eine Person einen Fehler, ist sie dran mit Kommandos geben.

Achtung: Die Person, die Kommandos gibt, ist natürlich NICHT Teil der festgelegten Reihenfolge.

Kommandos:

Waschmaschine: Die Person in der Mitte macht Schleuderbewegungen mit dem Kopf, die Personen darüber/ darunter Formen mit den Händen einen Kasten.

Osterhase: Die Person in der Mitte macht sich mit beiden Armen Hasenohren und schiebt die Schneidezähne über die Unterlippe. Die Personen darüber/ darunter Formen mit den Armen je ein Osterei

Surfer: Die Person in der Mitte tut so, als stünde sie auf einem Surfboard, einen Arm nach vorne, einen nach Hinten gestreckt. Die Personen darüber/ darunter machen eine La-ola

Elefant: Die Person in der Mitte macht einen Rüssel, die Personen darüber/ darunter formen die Ohren

Fahrrad:

Die Person in der Mitte schaut mal rechts mal links mit erhobenem Kopf und macht "ringring - ringring" (Klingelgeräusche). Die Personen darüber/ darunter machen mit den Händen tretende Kreisbewegungen (stellen die Pedale dar),

Der unsichtbare Ball

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Eine Person fängt an und startet mit einem Signal. Das Signal besteht immer aus einer Bewegung und einem Kommando und wird zu einer bestimmten Person weitergegeben, d.h. nach dem Kommando ruft die Person den Namen eines*einer Mitspieler*in. Diese gibt das Signal an den*die nächste*n weiter usw.

Folgende Signale gibt es:

Rechts (den unsichtbaren Ball mit beiden Händen nach rechts werfen) + Name Bedeutung: Die angesprochene Person kann den Ball entweder auch nach rechts weitergeben, blocken oder Slide machen.

Links (den unsichtbaren Ball mit beiden Händen nach links werfen) + Name Bedeutung: Die angesprochene Person kann den Ball entweder auch nach links weitergeben, blocken oder Slide machen.

Block (beide Hände in Abwehrhaltung vor sich halten) Bedeutung: Die Person zuvor hat den Ball zurück und kann entweder den Ball in die andere Richtung weitergeben, ebenfalls blocken oder Slide machen.

Slide (beide Hände mit den Innenflächen nach oben vor sich halten) Bedeutung: Der Ball wird quasi in die Mitte gelegt und irgendwer kann den Ball mit den Worten aufnehmen **"Slide ist mein"** und nach rechts oder links weitergeben. Sollten jedoch zwei Personen gleichzeitig „Slide ist mein“ sagen, scheiden beide aus.

Sobald eine Person einen Fehler macht (oder mehrere Personen gleichzeitig „Slide ist mein“ sagen), scheidet sie aus und muss für den Rest des Spiels zuschauen. Das Spiel endet, wenn (bei großen Runden) fünf Spieler*innen ausgeschieden sind oder ein*e Sieger*in feststeht - je nachdem, wie lange die Gruppe das Spiel spielen möchte.

Tabu

Material: Tabu-Karten

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-12

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Bei diesem Spiel ist ein*e Spielleiter*in erforderlich. Er*sie schickt reihum jeder Person ein Foto einer Tabu-Spielkarte in einer privaten Nachricht. Der*die Erklärende beschreibt den Begriff nach den bekannten Tabu-Regeln. Alle anderen Spieler*innen versuchen den Begriff zu erraten. Die Spielleitung notiert die Punkte und achtet darauf, dass die erklärende Person keins der „verbotenen Worte“ benutzt. Wenn es mehrere Leute gibt, die ein Tabu-Spiel zu Hause haben, dann kann die Rolle der Spielleitung wechseln.

Montagsmaler

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-12

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Für das Spiel Montagsmaler bietet sich die Website www.skribbl.io an. Gespielt wird ganz einfach: Einen(lustigen) Chat-Namen eingeben und die Sprache auf „German“, also deutsch, stellen. Dann auf „Create Private Room“ klicken. Im unteren Teil des Bildschirms wird dann der Teilnahmelink angezeigt. Diesen kann die Spielleitung dann an die Mitspieler*innen weiterleiten und los geht's. Alternativ kann die Person, die malt, auf dem Laptop „Paint“ öffnen und ihren Bildschirm teilen. Oder bei Zoom die Whiteboard-Funktion nutzen.

Wer an der Reihe ist, wählt einen Begriff und malt drauf los. Die anderen Spieler*innen versuchen die Lösung zu erraten und tippen ihre Lösungsideen in das Chatfenster auf der rechten Seite. In einer Runde ist jede*r Spieler*in einmal mit Zeichnen dran.

Begriffe Gurgeln

Material: etwas zu trinken für alle Spieler*innen

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-12

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Eine Person bekommt von der Spielleitung über die private Chatfunktion einen Begriff zugeteilt und hat die Aufgabe diesen Begriff laut zu gurgeln. Die anderen müssen raten. Achtung, nicht auf eure technischen Geräte spucken – sonst ist das Spiel schneller vorbei als gedacht.

Zählspiel

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

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

Spekulation

Material: nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-12

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

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

Jede*r Spieler*in sucht sich vier Personen aus der Runde aus, über die er*sie sich eine Vermutung ausdenkt, die (gut) möglich sein könnte aber dennoch reine Spekulation ist (z.B. XY liest immer alle Werbeprospekte, die im Briefkasten liegen oder XY möchte unbedingt mal Fallschirmspringen). Diese Spekulationen werden per Privatchat an die betreffende Person geschickt. Wenn alle soweit sind, lesen alle Spieler*innen nacheinander vor, welche Vermutung sie erhalten haben und kommentieren diese. Bei mehr als fünf Personen teilt die Spielleitung jede*r Person vier andere Personen zu und veröffentlicht die Zuteilung über den Gruppenchat.

Ach was!

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

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-12

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

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

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

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

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

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

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

Das lustige Adverbien-Spiel

Material: Nichts

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-20+

Kategorie: drinnen mit Bewegung

Zwei Spieler*innen schalten ihr Empfangsgerät auf lautlos und vereinbaren über den privaten Chat zwei Verben (auch Tu-Wörter genannt), die die anderen gleich pantomimisch nachmachen sollen,

z.B. hüpfen, singen, malen, rudern usw. Die Verben sollten allerdings so sein, dass sie gut vor einer Kamera umgesetzt werden können.

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

Wenn alle soweit sind, gibt die Spielleitung ein vereinbartes visuelles Zeichen (z.B. Daumen hoch).

Die zwei Spieler*innen stellen bei ihren Geräten wieder den Ton und sagen den anderen nun ihr ausgewähltes Verb. Die anderen müssen dies nun alle pantomimisch nachmachen – allerdings so, wie es ihrem ausgewählten Adverb entspricht, also z.B. fröhlich singen, mürrisch rudern, müde hüpfen usw.

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

Frau Gräfin, es hat geklopft

Material: Einheitlicher Drehbuchtext für alle, mehrere vorbereitete Vorgaben zum Nachspielen (Genre, Figuren, Regieanweisungen)

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Jeweils drei Personen sind aktiv, die anderen schauen zu.

Spieler*innenanzahl: 3-21+

Kategorie: drinnen mit Bewegung

Bei diesem Spiel spielen immer drei Personen pro Durchgang zusammen, die anderen sind die Zuschauer*innen. Gespielt wird in einer Videokonferenz. (z.B. bei Zoom, Skype o.ä.). Die drei spielenden Personen performen jeweils vor ihrer Kamera und spielen den Dialog so, als wären sie zu dritt in einem Raum. Um die drei spielenden Personen gut sehen zu können, können die Zuschauer*innen Videoübertragung dieser am besten anheften oder die Ansicht im Videochatprogramm auf die Sprecher*innenansicht umstellen.

Die Spielleitung präsentiert allen, die mitmachen möchten, den untenstehenden Dialog. Zusätzlich bekommt jede*r über die private Chatfunktion eine bestimmte Vorgabe, wie er*sie den Dialog nachspielen soll.

Hier einige Beispiele für Vorgaben und Anweisungen:

- Genre: Krimi, Gruselschocker, Western, Liebesromanze, Science-Fiction, Oper, ...
- Figuren: schwerhörige*r Oma/Opa, Obermacho, Person mit bestimmtem Tick, Darth Vader, Nikolaus, ...
- Regieanweisungen: in Zeitlupe, besonders hektisch, tieftraurig, völlig überdreht, in Gedanken versunken, ...

Anschließend starten die ersten drei mit ihrer Live-Aufführung und die anderen können raten, welche Vorgaben die einzelnen Figuren erfüllen sollte.

Die Anzahl der Runden kann beliebig oft mit unterschiedlichen Settings und Anweisungen wiederholt werden.

Drehbuch:

Die Gräfin (G) sitzt auf einem Stuhl. Der Diener (D) steht in etwas Abstand daneben. Der Stallbursche (S) befindet sich hinter der (imaginären) Tür. S klopft.

D: Frau Gräfin, es hat geklopft.

G: Dann seht nach, wer es ist.

D geht zur Tür, öffnet sie, guckt nach und schließt die Tür wieder. D geht zurück zu G.

D: Es ist der Stallbursche.

G: Dann lasset ihn hinein.

D geht zur Tür und öffnet sie. S tritt herein und geht zu G.

S: Frau Gräfin, die Pferde sind gesattelt.

G: Dann lasset uns von dannen reiten.

S und G „reiten“ aus dem Raum raus.

Natürlich kann die Gräfin auch ein Graf sein, der Diener eine Dienerin oder der Stallbursche ein Stallmädchel.

Stifte legen

Material: Jede Person braucht 10 Stifte

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 3-15+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Dieses Spiel ist eine kleine Kooperationsübung. Alle sollen innerhalb von einer bestimmten Zeitvorgabe (3 Minuten) ein identisches Bild mit ihren Stiften legen, natürlich ohne, dass die Kamera auf das eigene gelegte Bild gerichtet ist. Wie streng ihr bei der Auswertung seid ist euch überlassen (zeigen die Stiftpitzen bei allen in die gleiche Richtung? Berühren sich Stifte an den Enden oder nicht...)

DER Lieblingssong aller Zeiten!

Material: [Link zum Lieblings-Musikstück](#)

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv. Die Spielleitung ist außen vor

Spieler*innenanzahl: 5-10+

Kategorie: drinnen, ohne Bewegung

Bei diesem Spiel können sich die TN untereinander besser kennenlernen. Es eignet sich also für Gruppen die sich schon ein bisschen kennen. Im Vorfeld sendet jede Person der Spielleitung ein Link zu „DEM Lieblingssong aller Zeiten“. Die anderen TN dürfen nicht erfahren, um welchen Song es sich handelt. Beim Videochat werden dann die Stücke in beliebiger Reihenfolge abgespielt (oder angespielt, je nach TN-Anzahl) und die TN müssen raten wer sich diesen Song wohl ausgesucht hat. Ihre Tipps können sie im Chat an die Spielleitung in einer Nachricht sammeln (Lied 1: Tom; Lied 2: Sarah; Lied 3: Alex...). Zum Schluss erfolgt der Abgleich. Während nach und nach das Rätsel aufgelöst wird können Fragen gestellt und die Personen erzählen warum ausgerechnet dieser Song ausgewählt wurde.

Just one

Material: Begriffe, (Schmier)-papier, Filzstift

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-10

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Ziel ist es dass, eine Person aus der Gruppe ein Wort errät. Die anderen dürfen jeweils nur einen Hinweis nutzen, um dieses geheime Wort zu umschreiben.

Die Person, die rät schließt die Augen. Eine andere Person schreibt einen zu erratenden Begriff für die anderen sichtbar auf einen Zettel. Dann haben alle Zeit sich genau ein Wort zu überlegen, um diesen Begriff so zu beschreiben, dass die ratende Person auf den Begriff kommt.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Die Spieler*innen dürfen sich dabei **nicht** absprechen oder Hinweise zeigen
- Der Hinweis darf **nicht** länger als ein Wort sein
- Man darf das geheime Wort **nicht** in anderer Schreibweise nutzen (Caesar für Cäsar)
- Man darf das geheime Wort **nicht** in einer anderen Sprache aufschreiben
- Man darf **nicht** ein Wort mit demselben Wortstamm nutzen („Prinzessin“ für Prinz)

- Man darf **nicht** ein erfundenes Wort nutzen („Süßding“ für Torte)
- Man darf **nicht** ein Wort nutzen, das ähnlich klingt, aber eine andere Bedeutung hat („Schweiß“ für Schweiz)
- Erlaubt ist: ein Name, eine Zahl, eine Abkürzung, ein lautmalerischer Ausdruck oder ein Sonderzeichen. („007“ für Bond, „Klingeling!“ FÜR Fahrrad, „\$“ für Amerika oder „SMS“ für Handy)

Wenn alle ihre Hinweise aufgeschrieben haben, muss die ratende Person wieder die Augen schließen. Die anderen Spieler*innen zeigen ihre Zettel in die Kamera und vergleichen die Hinweise. Identische und ungültige Hinweise werden aussortiert: identische Wörter, Varianten desselben Wortes wie „Spieler“ und „Spielfeld“ oder Plural des Wortes.

Nachdem alle ungültigen und identischen Hinweise entfernt sind, darf die ratende Person sich die übrigen Hinweise anschauen und versuchen das geheime Wort zu erraten. Dafür hat sie genau einen einzigen Versuch.

Virtuelle Stadtrallye

Material: vorbereitete Fragen

Setting: Videokonferenz

Ablauf: Eine gemeinsame Aufgabe wird von allen parallel bearbeitet. Anschließend gemeinsamer Abschluss (vereinbarter Termin).

Spieler*innenanzahl: 4-20

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Die Spielleitung lädt alle Spieler*innen zu einer digitalen Rallye über Google Street View ein. Dazu hat sie im Vorfeld innerhalb eines bestimmten Bereiches mehrere Fragen zusammengestellt, z.B. Welche Farbe hat die Handtasche der Frau mit dem roten Mantel in der Steinfelder Gasse in 50670 Köln? Alternativ zu Google Street View kann die Rallye auch durch eines der zahlreichen Museen laufen, die eine virtuelle Führung anbieten.

Selfie-Rallye: Wo bin ich?

Material: jede*r braucht ein Smartphone oder eine Digitalkamera

Setting: Videokonferenz oder Chatgruppe

Ablauf: Eine gemeinsame Aufgabe wird von allen parallel bearbeitet. Anschließend gemeinsamer Abschluss (vereinbarter Termin)

Spieler*innenanzahl: beliebig viele (bei Videokonferenz Limit des Tools und Zeitfaktor beachten)

Kategorie: draußen mit Bewegung

- Alle ziehen mit ihrem Handy los und machen irgendwo draußen (im Dorf/ in ihrem Stadtviertel) ein Selfie. Im Hintergrund muss möglichst viel bzw. ein markantes Detail erkennbar sein. Nacheinander teilt jeweils eine Person ihr Bild und die anderen versuchen den Ort zu erraten, wo es gemacht wurde. Dafür können sie dem*der Fotograf*in Ja-/Nein-Fragen stellen.
- Die Teilnehmer*innen müssen ein Selfie mit einem bestimmten Merkmal machen/ein Foto von einem bestimmten Ort machen, z.B. genau den Ort finden, von dem die Spielleitung ein Foto von sich gepostet hat.
- Innerhalb einer bestimmten Zeit hat jede*r er die Aufgabe Bilder von sich selbst mit bestimmten Dingen im Gelände zu machen z.B. von einer Parkbank, einem Gewässer, einer Bushaltestelle, einer Kirche, einem Baum, etc. Die Spielleitung stellt den Spieler*innen die Liste zur Verfügung.
- Jede*r fotografiert einen Alltagsgegenstand (den jede*r kennt). Das Foto soll nur einen bestimmten Bereich des Gegenstandes, sehr stark gezoomt, zeigen. Dann wird das Foto in die Chatgruppe geschickt und die Mitspieler*innen müssen erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Abwechseln können die Personen der Gruppe Fragen zu dem Gegenstand

stellen. Wird die Frage mit "Nein" beantwortet, darf die nächste Person eine Frage stellen. Es dürfen so lange im Wechsel Fragen gestellt werden, bis der Gegenstand erraten wurde.

Natursuchspiel

Material: vorbereitete Liste zum Ausdrucken

Setting: Eine gemeinsame Aufgabe wird von allen einzeln aber parallel bearbeitet. Anschließend gemeinsamer Abschluss (vereinbarter Termin).

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20+

Kategorie: draußen mit Bewegung

Die Spieler*innen bekommen von der Spielleitung eine Liste mit Gegenständen, die sie innerhalb einer bestimmten Zeit in der Natur suchen und mit nach Hause bringen sollen. Alle gesuchten Gegenstände müssen natürlichen Ursprungs sein und dürfen nicht von Menschenhand hergestellt oder bearbeitet worden sein. Nach Veröffentlichung der Liste haben die Spieler*innen 2-3 Stunden für die Suche zur Verfügung. Bei einer abschließenden Videokonferenz zeigen alle ihre gefundenen Gegenstände und die Spielleitung vergibt anhand der gezeigten Gegenstände Punkte und bestimmt eine*n Gewinner*in.

1. Etwas Weiches
2. Etwas Glitschiges
3. Ein Dorn
4. Ein Buchenzweig
5. Ein Fichtenzapfen
6. Ein langer Grashalm
7. Eine Kastanie (jahreszeitbedingt)
8. 50 möglichst gleiche Teile der Natur
9. Etwas besonders Schönes
10. Etwas, das von sich aus ein Geräusch machen kann
11. Etwas sehr Altes
12. Etwas Hartes
13. Etwas ganz Winziges
14. Ein Stück Rinde
15. Ein Stück Moos
16. Blätter von fünf verschiedenen Laubbäumen
17. Etwas Nützliches aus der Natur
18. Etwas Essbares aus der Natur
19. Ein Haselnusszweig
20. Eine Kirschblüte (jahreszeitbedingt)

Werwolf

Material: Telegram-App auf dem Handy

Setting: Telegram-Chatgruppe

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv (Chatgruppe)

Spieler*innenanzahl: mindestens 5

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Um dieses Spiel zu spielen, müssen die allgemeinen Regeln des Gesellschaftsspiels „Die Werwölfe von Dürerwald“ bekannt sein. Für Telegram-Gruppen gibt es einen Computer-Werwolf-Moderator. Dieser leitet das Spiel, während die Gruppenteilnehmer*innen wie gewohnt Rollen zugewiesen bekommen und am Spielgeschehen teilnehmen können. Dazu ist es nötig, dass alle Spieler*innen Mitglied in der Telegram-Gruppe sind. Den Moderator fügt ihr als weiteres Gruppenmitglied hinzu, indem ihr „Teilnehmer hinzufügen“ anklickt und den „@werewolfbot“ hinzufügt. Befehle an den Spielleiter werden einfach in die Gruppe geschrieben. So können mit /config unter anderem die Rollen, die Teil des Spiels sein sollen, ausgewählt werden. Mit /nextgame@werewolfbot wird dann das Spiel gestartet und der Moderator schreibt den Spieler*innen ihre jeweilige Rolle in einer privaten Nachricht.

Kahoot! - Das Onlinequiz

Material: Kahoot!-App auf dem Handy oder Kahoot! im Browser

Setting: Entweder per Videokonferenz oder ohne direkt miteinander zu kommunizieren

Spieler*innenanzahl: unbegrenzt

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Kahoot! ist eine Online-Quiz-Plattform. Ihr habt dort die Möglichkeit gegeneinander ein Quiz zu spielen. Ihr könnt aus bereits von anderen erstellten Quizfragen auswählen oder ein eigenes Quiz kreieren. Zu jeder Frage gibt es vier Antwortmöglichkeiten, die jede*r auf seinem Gerät (Handy, Tablet oder Laptop) anklicken kann. Nach jeder Runde gibt es einen Punktezwischenstand und am Ende werden die Gewinner*innen geehrt.

Um ein Quiz zu erstellen, benötigt eine Person einen Account als Moderator*in. Der*die Moderator*in stellt den Mitspieler*innen den Teilnahmecode zur Verfügung.

Stadt, Land, Fluss

Material: Zettel, Stifte

Setting: Gemeinsame Videokonferenz

Ablauf: Alle sind gleichzeitig aktiv

Spieler*innenanzahl: 4-20+

Kategorie: drinnen ohne Bewegung

Jede*r benötigt einen Zettel und einen Stift. Der Zettel wird in mehrere Spalten aufgeteilt und jeder Spalte wird eine Kategorie zugewiesen. Klassischerweise sind die die ersten drei Kategorien „Stadt“, „Land“, „Fluss“. Über die anderen Kategorien kann man sich gemeinsam austauschen. Möglich sind typische Sachen wie „Tier“ oder „Beruf“ oder eher ungewöhnliche Ideen wie „Promi, den ich niemals treffen möchte“. Weitere Ideen für Kategorien findet ihr hier: <https://www.stadt-land-fluss.online/blog/kategorien/>

Zu jeder Kategorie muss pro Runde ein Begriff gefunden werden, der mit einem bestimmten Buchstaben beginnt. Also Dortmund, Dänemark, Donau, Dachs usw. Der Buchstabe wird ausgewählt, indem jemand im Stillen für sich das ABC aufsagt und von jemand anderem mit einem STOPP unterbrochen wird. Der Buchstabe, bei dem der*die Aufsager*in gerade gedanklich war, wird genommen und genannt.

Alle beginnen, ihre Begriffe auf den Zettel zu schreiben. Wer fertig ist, ruft STOPP und alle andern müssen auf der Stelle ihre Stifte beiseitelegen. Dann wird ausgewertet. Für jeden richtigen Begriff bekommt man einen Punkt. Hat man einen Begriff als einzige*r bekommt man dafür zwei Punkte. Nach einer vorher festgelegten Anzahl an Runden endet das Spiel und die*der mit den meisten Punkten hat gewonnen.