

# E-Schuggerle Ideensammlung

## Spielideen

### **Bewegung - Ich packe meinen Koffer:**

Wer hat zuerst ....?

Rolle Klopapier  
Kochtopf  
Mundschutz  
Anti schuppen shampoo  
KjG Ausweis  
Fernbedienung  
Schneebesen  
Bettdecke  
Bibel  
Pflanzen  
Milch

Der\*die erste die den gegenstad geholt hat hat gewonnen bekommt einen Punkt/kann sich einen neuen Gegenstand ausdenken

### **Stimme:**

#### **Ein Singspiel:**

"Oma Nolte,  
ja die wollte,  
singen den ganzen Tag!"

#### **Kategorien:**

Opernsäger\*rin,  
Kneipe,  
Fußballstadion,  
Rockkonzert,  
Schlumpfe  
Kind  
Sehr Tief,  
(alte Leute) Kirchen Chor, (Kirche)  
Klassikkonzert,  
Schlager  
Gromolo (Sprache, die es nicht gibt)  
Auf Englisch, Spanisch,  
Dialekt...

Am Anfang wird die Melodie vorgestellt und mit allen geübt...  
anschließend nominiert die SL eine Person und die Version raus und dann geht es so weiter...

*(Alternative Sprechen, statt singen)*

### **Bewegung + Stimme + Rhythmus**

(Eine Ente)

### **Rhythmus:**

Schwierigkeiten aufgrund der Zeitverzögerung  
Sitztanz

# E-Schuggerle Ideensammlung

	<p><b>Konzentration, Schnelligkeit:</b>  <b>Wortkettenspiel mit verschiedenen Kategorien:</b>          Obst, Gemüse, Autos, Promis, Hauptstädte,          funktioniert mit "Sitzordnung" (Namen auf Powerpointfolie im Kreis angeordnet --&gt; Sitzkreis) Oder Reihenfolge in der TN* Liste          Kategorie ausrufen und am Rad drehen - welche Person</p> <p><a href="https://tools-unite.com/tools/random-picker-wheel">https://tools-unite.com/tools/random-picker-wheel</a>          Bis eine Person nicht weiter weiß oder was doppelt gesagt hat.</p> <p><b>Entspannung - Augenfokus</b>          (Nase, Daumen an ausgestreckter Hand und Punkt in der Ferne - Fokus darauf richten und abwechseln mind. 3 mal)</p> <p><b>Entspannung - Strecken im Sitzen</b>          Arme seitlich, dann über Kopf Handflächen zusammen, Finger verschrenken und Zeigefinger nach oben, dann Arme nach oben, Kopf gerade, auch ein paar Mal wiederholen</p> <p><b>Konzentration - Auf 20 zählen</b>          Die Gruppe muss auf z.B. auf Zwanzig zählen, es darf nicht gleich zeitig gesprochen werden, alternative im Chat schreiben.</p> <p><b>Konzentration - Gegenstandsmemorie</b>          Spielleiter*in nimmt einen Gegenstand und die Mitspielenden müssen einen Gegenstand finden der in Farbe, Form oder Funktion mit diesem übereinstimmt.</p> <p><b>Speed drawing</b>          Zeichnet in 30-60 Sekunden etwas. Möglich wäre:          den Nachbar auf der Webcam neben einem          Das Mittagessen          Lieblingsfilm          Danach wird erraten was gezeichnet wurde</p> <p><b>Speed quiz</b>          Ein kurzes Quiz mit dem quiz-tool kahoot  <a href="https://create.kahoot.it/auth/login">https://create.kahoot.it/auth/login</a></p>
<p><b>Online- Belohnung/Gewinn</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-gemeinsam Eisessen</li> <li>-Foto aushängen</li> <li>-in Briefkasten nach Gruppenstunde werfen</li> <li>-in Briefkasten vor der Gruppenstunde</li> <li>-Gutschein</li> <li>-digitale Urkunde</li> <li>-digitale Wall-of-Fame</li> </ul>

# E-Schuggerle Ideensammlung

## Weitere Ideen

### **JUMP IN – JUMP OUT** - Koordination

Bei diesem WUP gibt es 3 Runden in denen jeweils hoch, runter, nach rechts, nach links, nach vorne oder nach hinten gesprungen wird. In jeder Runde gibt es aber eine neue Schwierigkeit.

Wichtig ist, dass der Takt beibehalten wird und die Aufgabe nicht verzögert ausgeführt wird.

Runde 1:

- Die anleitende Person gibt vor was gemacht werden soll. (Bsp: Jump left)
- Die Gruppe wiederholt die Aussage richtig. (Bsp: Jump left)
- Die Gruppe führt die Aufgabe richtig aus. (Bsp: Jump left)

Runde 2:

- Die anleitende Person gibt vor was gemacht werden soll. (Bsp: Jump left)
- Die Gruppe wiederholt die Aussage richtig. (Bsp: Jump left)
- Die Gruppe führt das Gegenteil der Aufgabe aus. (Bsp: Jump right)

Runde 3:

- Die anleitende Person gibt vor was gemacht werden soll. (Bsp: Jump left)
- Die Gruppe wiederholt das Gegenteil der Aussage. (Bsp: Jump right)
- Die Gruppe führt die Aufgabe richtig aus. (Bsp: Jump left)

### **ICH BIN WACH UND TOP FIT** - Koordination

Mit den Armen werden Bewegungen auf die Wörter des Satzes „Ich bin wach und top fit“ (oder es wird bis 6 gezählt) ausgeführt.

Bewegung des linken Arms: hoch, runter, hoch, runter, hoch, runter

Bewegung des rechten Arms: hoch, mitte, runter, mitte, hoch, mitte

Die Bewegungen werden erst zum Üben einzeln ausgeführt und dann kombiniert. Wer noch mehr Herausforderung braucht kann die Bewegungen der Arme tauschen.

### **BIS 20 ZAHLEN**

Ziel ist es, bis 20 zu zählen. Jede Person sollte dabei eine Zahl sagen ohne sich abzusprechen.

Wird eine Zahl doppelt genannt, wird wieder bei 0 angefangen.

# E-Schuggerle Ideensammlung

## **DAS GEGENSTAND SPIEL**

Jede Person muss zuhause einen Gegenstand zur gesuchten Kategorie finden und so schnell wie möglich in die Kamera zeigen. Die Gruppe kann vorher die Zeit schätzen, wie lange es dauert, bis jedes Gruppenmitglied einen Gegenstand gefunden hat.

Kategorien:

- etwas grünes
- etwas kleines
- etwas großes
- etwas flauschiges
- etwas rundes
- etwas zum Essen
- etwas, dass man als Kamerafilter benutzen kann
- etwas gesundes
- ...

## **SELBSTPORTRAITS ZEICHNEN:**

Alle Teilnehmenden brauchen einen dicken Stift und Papier. Nun muss jede/r ein Selbstportrait/Portrait eines anderen Teilnehmenden auf eine bestimmte Weise zeichnen (ohne hinzuschauen vor dem Körper, mit dem Stift im Mund, mit der linken Hand,...) zeichnen. Am Ende zeigen alle ihre Zeichnungen in die Kamera.

Optional kann man noch die Regel einführen, dass jeder den Namen eines anderen Teilnehmers als private Nachricht zugesendet bekommt, und die anderen anschließend erraten müssen, um wen es sich handelt.

## **ICH PACKE MEINEN KOFFER - MIT BEWEGUNGEN**

Eine Person fängt mit einer Bewegung an. Alle weiteren wiederholen diese Bewegung und fügen eine neue Bewegung hinzu.

## **ALLE DIE**

Eine Person gibt verschiedene Fakten oder Umstand vor. Alle, für die der jeweilige Fakt zutrifft

# E-Schuggerle Ideensammlung

stehen auf. So kann die Gruppe interagieren und sich ein bisschen kennenlernen.

Beispiele: Alle die...

- ...heute Morgen Müsli gegessen haben
- ...Geschwister haben
- ...sich auf das Seminar freuen
- ...Braune Haare haben
- ...gerade keine Schuhe anhaben
- ...nicht aus Berlin kommen
- ...die heute schon was Neues gelernt haben
- ...die schon mal etwas Veganes gegessen haben
- ...

## **STADT-LAND-FLUSS**

<https://www.stadt-land-fluss.online/> → geht aber na klar auch analog ;-)

## **KOMMANDO BIMBERLE**

## **HEAD-SHOULDERS-KNEES-AND-TOES**

## **RHYTHMUS KLATSCHEN**

## **ZWEI WAHRHEITEN & EINE LÜGE**

Eine Person stellt berichtet von drei Geschichten aus ihrem Leben, die möglichst unwahrscheinlich klingen. Dabei ist eine der Geschichten frei erfunden. Die anderen TeilnehmerInnen müssen erraten, was die Lüge ist.

# E-Schuggerle Ideensammlung

## ONLINE-SPIELEABEND

### MONTAGSMALER - Zeichen- und Ratespiel - (2-30 Personen)

<https://skribbl.io/>

Ein Spiel besteht aus einigen Runden in denen jede Person eines von 3 Wörtern Zeichnen muss. Die anderen Erraten das Wort und bekommen Punkte. Je schneller geraten wird, desto mehr Punkte bekommt die jeweilige Person. Zum Zeichnen stehen 80 Sekunden zur Verfügung.

### SPYFALL/AGENT UNDERCOVER – Diskussionsspiel - (3-8 Personen)

<https://spyfall.adrianocola.com/>

Die Mitspieler müssen im Rahmen einer Frage-Antwort-Runde ermitteln, wer unter ihnen der Spion ist. In jeder Spielrunde befinden sich die Teilnehmer (virtuell) an einem anderen Ort, zum Beispiel: in einer *Polar-Forschungsstation*. Sie erhalten dazu Spielkarten ausgeteilt, auf denen dieser Ort aufgedruckt ist. Bei einer der Personen ist allerdings nicht der Ort, sondern nur "Spion" aufgedruckt. Diese Person weiß nicht, an welchem Ort sich die Gruppe befindet; alle anderen wissen natürlich nicht, wer Spion ist.

Haben alle Mitspieler ihre Karte gelesen, wird ein Countdown von 8 Minuten gestartet. Daraufhin beginnt die Fragerunde. Ein Spieler beginnt und fragt einen beliebigen anderen Spieler eine Frage, zum Beispiel:

*„Bist du gerne hier?“* Der befragte Spieler antwortet nun mit einer beliebigen Antwort: *„Es gefällt mir hier, aber mir ist kalt“*

Sowohl die Frage als auch die Antwort soll natürlich so formuliert sein, dass der befragte Spieler dem fragenden beweist, dass er weiß, wo sich die Gruppe gerade befindet. Da sich die Spieler im Beispiel auf einer Polarstation befinden, ist die Aussage, es sei kalt, sicherlich ein befriedigender Hinweis für den fragenden, dass der befragte über die Spielsituation im Bilde ist. Gleichzeitig sollen die Fragen und Antworten aber dem Spion möglichst wenig Informationen geben. Im Beispiel wäre die Aussage, dass es kalt ist, bereits ein riesiger Hinweis auf den Handlungsort. Der Spion konnte auf diese Weise relativ schnell erfahren, wo sich die Gruppe befindet.

Der befragte Spieler darf anschließend den nächsten Spieler befragen. Er darf dafür eine beliebige Person wählen, allerdings nicht die Person, die ihn gerade gefragt hat. Besonders schwierig ist das

# E-Schuggerle Ideensammlung

Beantworten und anschließende Stellen einer Frage natürlich für den Spion. Dieser weiß ja nicht, wo sich die Gruppe befindet. Er muss eine Antwort wählen, die möglichst zufriedenstellend ist, ohne inhaltlich besonders viel auszusagen. Natürlich kann er dabei auf die Antworten der Spieler vor ihm aufbauen und seine Vermutungen über den möglichen Aufenthaltsort nutzen. Ebenso muss er anschließend eine Frage stellen, die nicht gleich aufdeckt, dass er nicht weiß, wo er sich befindet.

**Abstimmung über Spion:** Hat ein Mitspieler einen Verdacht, wer der Spion sein konnte, ruft er "Stopp". Dies kann zu jedem Zeitpunkt im Spiel geschehen, außer wenn bereits eine solche Abstimmung in Gange ist. Der Spieler gibt nun seine Vermutung bekannt. Es folgt unmittelbar - ohne lange Diskussion - eine Abstimmung aller Teilnehmer, ob diese der Beschuldigung zustimmen, und der beschuldigte Spieler wirklich der Spion ist. Bei einstimmigem Ergebnis (der beschuldigte selber ist natürlich ausgenommen) ist die Runde beendet. Ist der beschuldigte wirklich der Spion, haben die nicht-Spione gewonnen, ansonsten der (tatsächliche) Spion. Kommt es zu keinem einstimmigen Ergebnis, läuft das Spiel ganz normal weiter. → Jeder Spieler darf pro Spielrunde (pro "Ort") nur ein einziges Mal jemand anderen beschuldigen.

**Spion deckt auf:** Ebenso kann der Spion jederzeit "Stopp" rufen. Er gibt dann bekannt, dass er der Spion ist, und rat, an welchem Ort sich die Gruppe befindet. Ist seine Vermutung richtig, hat er (der Spion) gewonnen, ist sie jedoch falsch, dann gewinnt die restliche Gruppe.

**Zeitablauf:** Die Runde endet jedenfalls nach Ablauf des Countdowns von 8 Minuten. Es wird dann sofort zu einer Abstimmung übergegangen. Alle Spieler zeigen gleichzeitig auf den Spieler, von dem sie vermuten, dass es der Spion ist (der Spion selber deutet natürlich ebenfalls auf einen Spieler). Der Spieler mit der einfachen Mehrheit gilt als beschuldigt; bei Gleichstand erfolgt noch eine Entscheidungswahl zwischen den Spielern mit den meisten Stimmen. Ist der beschuldigte Spieler der Spion, hat die restliche Gruppe gewonnen; ist es nicht der Spion, so gewinnt dieser.

**Mögliche Orte und Spielkarten:** Die Spielorte sollten möglichst unterschiedlich sein; gleichzeitig sollte es jeweils mehrere "ähnliche" Orte geben (mehrere Geschäfte, mehrere Militäreinrichtungen, mehrere Urlaubsregionen, mehrere Orte in der Kalte, ...). Die Anzahl an unterschiedlichen Orten kann frei gewählt werden; je mehr, desto schwieriger wird das Spiel. Typischerweise wird mit 20-30 Orten gespielt.

# E-Schuggerle Ideensammlung

Eine mögliche Liste: (Autowerkstatt, Bank, Botschaft, Casino, Dschungel, Filmstudio, Firmenfeier, Flugzeug, Hotel, Iglu, Kathedrale, Krankenhaus, Kreuzfahrtschiff, Militärstützpunkt, Piratenschiff, Pfadfinderheim, Polarstation, Polizeirevier, Raumstation, Restaurant, Ritterburg, Schule, Sommerlager, Strand, Supermarkt, Theater, Therme, U-Boot, Universität, Zirkuszelt, Zoo, Zug

## **BÜCHERSPIEL** – Kreatives Ratespiel - (4-8 Personen)

Eine Person (SpielleiterIn) sucht ein Buch aus und liest den Klappentext und den Titel vor. Nun denken sich alle SpielerInnen einen Satz aus, der der erste Satz aus dem Buch sein konnte und schreiben ihn auf (+ senden ihn in einer privaten Nachricht an den/die SpielleiterIn). Der/die SpielleiterIn, schreibt den echten Satz auf. Alle Sätze werden nun von dem/der SpielleiterIn in einer zufälligen Reihenfolge vorgelesen und alle müssen versuchen zu erraten, welcher Satz der richtige ist.

Die Personen, die den richtigen Satz erraten haben bekommt einen Punkt und die Personen, deren Satze gewählt wurden bekommen einen Punkt.

In jeder Runde wechselt die Rolle des/der SpielleiterIn.

## **ASSOZIATIONSSPIEL**

Person A muss für eine Zeit die Augen zuhalten. Person B denk sich ein Wort aus, schreibt es auf und zeigt es allen anderen. Alle schreiben nun Assoziationen auf, die ihnen zu dem Wort einfallen.

Person A darf anschließend ihre Augen wieder öffnen und muss anhand der Assoziationen aller Spieler auf das Wort von Person B kommen.

## **WERWOLF**

Klassische Werwolf-Regeln (<http://www.werwolfspielen.info/Spielregeln.htm>). Der/die SpielleiterIn

zieht für alle die Rollen und schreibt den Teilnehmenden ihre jeweiligen Rollen in einem privaten

Chat (Sonderrollen z.B. Amor schreiben ihre Vorhaben auch in einem privaten Chat an den/die

AnleiterIn). Die Werwölfe „diskutieren“ nachts auch in einer privaten Chat-Gruppe (über Telegram oder so) wen sie in der nächsten Nacht umbringen wollen.

# E-Schuggerle Ideensammlung

## **COLLAGE BASTELN 1**

Jede Person benötigt eine Zeitschrift, die zerschnitten werden kann. Nun werden Bilder gesucht, auf denen Personen zu sehen sind. Die Köpfe werden ausgeschnitten und das Bild wird so vor die Webcam gehalten, dass es so aussieht als ob der eigene Kopf auf dem Bild wäre. Die beste Collage darf sich das nächste Spiel aussuchen. ;-)

## **COLLAGE BASTELN 2**

Die Personen, die nebeneinander auf dem Bildschirm geschaltet sind (immer 4) bilden eine Collage einer „Neuen Person/Neues Gesicht“, zusammengesetzt aus den eigenen Gesichtern oder Körpern.

## **TOMBOLA**

„A la Schrottwichteln“. Jede Person sucht einen Gegenstand aus dem Zimmer, den sie nicht mehr benötigt. Dieser Gegenstand wird eingepackt, so dass die anderen ihn nicht erkennen können. Jeder Gegenstand bekommt nun eine Nummer und die Gegenstände können von den anderen Personen erspielt werden. (z.B. mit einem Würfel oder mit Losen). Die Gegenstände werden anschließend ausgepackt und beim nächsten Post-Corona Treffen an die Gewinner verteilt.

## **CARDS AGAINST HUMANITY** (Noch nicht ausprobiert)

Wer das Kartenspiel Cards Against Humanity kennt weiß, dass hier die Unterhaltung riesig ist. Pro Runde gibt es eine Person, die als „Card Czar“ bezeichnet wird und einen Lückentext vorgibt. Die anderen Mitspieler\*innen präsentieren jeweils eine Karte mit einer passenden Antwort für die Lücke. Der Card Czar wählt die für ihn/sie witzigste Karte aus und der Kartengeber/die Kartengeberin bekommt einen Punkt. Aber aufgepasst: Das Spiel trieft vor schwarzem Humor, deshalb ist es nicht für alle geeignet.

<https://pyx-2.pretendyoure.xyz/zy/game.jsp>

# E-Schuggerle Ideensammlung

## **MENSCH ÄRGRE DICH NICHT**

Wenn ein Spieler die Führung übernimmt, funktionieren auch simple Brettspiele wie unser Kindheits-Klassiker "Mensch ärgere dich nicht" per Videotelefonie. Dazu braucht ein Spieler das entsprechende Spielbrett mit Spielfiguren. Am besten befestigt derjenige sein Smartphone per Stativ oder improvisierter Halterung so, dass die Kamera auf das Spielbrett gerichtet ist. So können alle sehen, was dort gerade passiert und wo die eigenen Figuren stehen.

Wer nicht in dem Raum sitzt, in dem sich das Spielbrett befindet, braucht nur zwei Würfel. Nach jedem Wurf können die nicht anwesenden Spieler dem Spielleiter dann Anweisungen geben, welche Figur gesetzt werden soll. Aber nicht ärgern (lassen)!

## **WER BIN ICH**

Die Person, für die der Zettel bestimmt ist, schaut nicht hin, während ihr Promi-Name für die anderen Spieler in die Kamera gehalten wird. Die Mitspieler schreiben sich den Namen und zu welchem Spieler er gehört am besten auf. Das macht ihr reihum, bis für jeden Mitspieler ein Zettel gezeigt wurde.

Jetzt kann das fröhliche Raten losgehen: Reihum stellt jeder Spieler Fragen zu dem Promi, den er verkörpert. "Bin ich weiblich? Bin ich Schauspielerin? Sieht man mich in einer Serie?" Ihr dürft so lange Fragen stellen, bis eure Mitspieler auf eine Frage mit "Nein" antworten. Das geht so lange, bis alle ihren Promi erraten haben. Viel Spaß!

## **TABU**

Ganz klassisch, aber mit virtuellen Karten:

[http://playtaboogame.com/index.aspx?lang=52&team1=0&team2=0&next\\_turn=1](http://playtaboogame.com/index.aspx?lang=52&team1=0&team2=0&next_turn=1)

## **UNO**

<https://play.unofreak.com/>

## **BLACK STORIES**

<https://www.super-witzig.de/Blackstories/black-stories.php>

# E-Schuggerle Ideensammlung

## OPEN STAGE

## IAM SESSION

## ONLINE-TOOLS

### **BRAINSTORMING:**

- <https://padlet.com/> → **Stichwörter** aufschreiben, verbinden, hin und herschieben
- <https://pad.systemli.org/> → Offenes Dokument
- <https://pad.riseup.net/> → Offenes Dokument

### **INTERAKTIVE PRAXIS:**

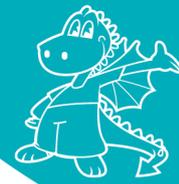
- <https://docs.google.com/> → Google Docs erstellen → **Textfelder**

können dann von allen Teilnehmenden verschoben und bearbeitet werden. → Datensicherheit: Naja, es ist halt Google...

- <https://whiteboardfox.com/> → Interaktives **Whiteboard**. Kann in allen Webbrowsern geöffnet werden. Allerdings sind die Funktionen relativ beschränkt.
- <https://www.mentimeter.com/> → Zum Erstellen von **interaktiven Präsentationen**
- <https://de.padlet.com/> → Jede\*r der FW kann sich hier z.B. in **Weltkarte** eintragen und man kann mit den Freiwilligen zurück in ihre FWD-Länder reisen
- <https://slack.com/intl/de-de/> → **Messenger-Dienst** Slack. Chatbasierte Kommunikation innerhalb von Arbeitsgruppen & zum Austausch von Dateien
- <https://tools-unite.com/tools/random-picker-wheel> → **Zufällige Auswahl**. Wenn man mal eine Entscheidung dem Zufall überlassen will, kann man hier verschiedene Schlagworte eingeben und es kommt ein Wort heraus.

### **INTERAKTIVE QUIZ RUNDEN:**

- <https://kahoot.com/>
  - <https://pingo.coactum.de/>
- Quiz im Pubquiz Stil: Es werden kleine Gruppen (4-8 TeilnehmerInnen) eingeteilt, die jeweils zusammen die Fragen beantworten. Die Gruppe mit den meisten richtigen Antworten bekommt einen Preis (Link zu einem coolen Video oder so).



# E-Schuggerle Ideensammlung

## **STIMMUNGSBILDER:**

- <https://www.polleverywhere.com/> → Aktuelles Feedback von den Teilnehmern einholen
  - <https://www.collaborationsuperpowers.com/wp-content/uploads/2018/09/Supercards-A4.pdf>  
<https://www.dropbox.com/sh/nqaa9h16b3vae1o/AAAcA52h56pppNN3ouYpmLwVa?dl=0&preview=CO-MODERATION+KARTEN+v05.pdf>
- Karten zur Veranschaulichung der aktuellen **Stimmung** im Chat

## **SEMINARAUSWERTUNG/FEEDBACK:**

- <https://docs.google.com/> → Feedback Karten zu verschiedenen Überthemen erstellen (Wie Stichworte auf Flipchart kleben)
- <https://doodle.com/de/>
- <https://dudle.inf.tu-dresden.de/> → geht auch verschlüsselt

f. d. P. Dany