

Möglichkeiten mit Kindern und Jugendlichen bei Zoom

Kennenlernspiele/-methoden

1. Gestenvorstellung

Ki

Ein TN beginnt und sagt „Ich bin der Gerd und ich schnipse gern“. Der nächste TN im Zoom wiederholt dies und fügt den eigenen Namen + Geste hinzu. Da die Kacheln nicht immer gleich angeordnet sind, ruft jeder TN den nächsten auf. Es geht darum alle Namen korrekt zu wissen und auch die Gesten zu erinnern.

2. Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Ki

Je zwei TN tauschen sich aus und stellen sich im Plenum gegenseitig mit zwei Wahrheiten und einer Lüge vor (Familie, Hobbys, Biografie etc.). Der Host teilt dazu alle TN in Breakoutrooms mit je zwei TN für drei bis fünf Minuten. Die Gruppe versucht die Lüge zu erraten.

3. 5 Worte-Vorstellung

Ki

Jeder TN hat reihum die Zeit mit Hilfe von fünf Worten vorzustellen: „Ich bin Alina, groß, Katzenfan, Musikliebhaber, kirchlich und temperamentvoll.“ Bei Kindern reichen drei Worte.

4. Kofferpacken

Ki

Eines von vielen bekannten analogen Spielen, das auch digital klappt: „Ich packe einen Koffer und nehme ein Buch mit.“ Der nächste TN wiederholt Buch und fügt seinen Begriff an. Evtl. kann dabei der Name wiederholt werden oder das zu Packende wird eingengt auf: Lieblingsspeise, Stärken, Schwächen etc.

5. Portemonnaie-Vorstellung

Jeder TN holt sein Portemonnaie und an Hand von Foto, Karten, Notizen etc. stellt das Portemonnaie seinen Besitzer/seine Besitzerin vor.

6. Ich bin der Einzige

Ki

... der schon einmal in Südamerika war.“ „.....die vier Brüder hat.“ Jeder sucht sich ein Kriterium (Eigenschaft, Hobby, Familie, Reise, Erlebnis), das ihn/sie von allen anderen unterscheidet. Der Reihe nach stellt sich jede/jeder so vor. Einsprüche sind möglich.

7. Aggressive Arthur

Ki

Jeder TN wählt ein passendes Adjektiv zu seinem Namen und stellt sich damit vor. Wie bei 1. und 5. werden Begriffe und Namen von den Nachfolgenden jeweils wiederholt.

8. Fragen an den Bummeletzten

Ki

Wie im analogen Leben kommen auch zu Zoom- und anderen digitalen Treffpunkte manche TN deutlich zu spät (mehr als 7 Minuten). Wenn das passiert dürfen 5 – 10 TN aus der Runde eine beliebige Frage an den Zuspätkommenden stellen. Dieser sollte wahrhaftig antworten.

Möglichkeiten mit Kindern und Jugendlichen bei Zoom

Spiele vor und mit der Kamera

9. „Bring Me!“ /Hol mal!

Ki

Der Host hat eine kleine Liste vorbereitet mit Gegenständen, die sich im Umfeld des Raumes, der Wohnung der TN finden. Besser noch: er hat die diese Gegenstände an seinem Platz. Nun hält er sie nacheinander hoch in die Kamera und die TN müssen diesen Gegenstand möglichst schnell heranholen. Der Erste bekommt drei, der Zweite zwei, der Dritte einen Punkt. Gegenstände z.B. : Kerze, Foto, Toilettenpapier, Zahnbürste, Kuscheltier etc.

10. Do You Remember?

Der Host hat sich noch einmal mit dem „normalen“ Gruppenraum vertraut gemacht und hat nun Fragen, die sich auf diesen Raum beziehen, z.B. der JG-Raum Wismar: Wie viele Lampen sind in der Decke? Aus wie vielen Teilen besteht das Sofa? Welche Farbe hat das Regal an der Tür zum Flur? – Wer die richtige Antwort weiß, bekommt den Punkt.

11. Der Große Preis

Für fünf Kategorien (Bibel, Wismar, Politik, Geschichte, Musik) sind unterschiedlich schwere Fragen vorbereitet für die es 20,40,60,80 oder 100 Punkte gibt. Die TN spielen allein oder in Team

12. Montagsmaler

Ki

Alle TN haben einige Bögen A4-Papier und einen Filzstift vorbereitet. Der Host teilt einem der TN per chat einen Begriff mit, den dieser nun zeichnet. Dazu ist es sinnvoll, dass er Handy- oder Webkamera auf das Blatt hin ausrichtet.

13. Hör doch mal!

Ki

Der Host hatte einige Dinge vorbereitet, die ein deutliches Geräusch machen (Eimer, Schere, Glocke, Pfeife etc.). Der Host schaltet seine Kamera ab/deckt sie ab und die TN müssen raten um was es sich handelt.

14. Pantomime

Ki

Der Host teilt per Chat einem TN einen Beruf mit und dieser muss diesen möglichst gut pantomimisch vor der Kamera vorspielen. Die anderen TN raten. Dies geht natürlich auch gut mit Emotionen, Stärken etc.

15. Something has changed

Ki

Ein TN stellt seinen Bildschirm aus und verändert etwas an sich oder seinem Umfeld, das sonst mit im Bild ist. Die Gruppe hat die Aufgabe zu erkennen, was es ist.

Möglichkeiten mit Kindern und Jugendlichen bei Zoom

16. Bürgermeister

Jeder TN hat von Bürgermeister bis zum Nazi eine Rolle im Dorf (Arzt, Firmenchef, Ladeninhaber ...). Der Bürgermeister beginnt: „Ich ging durch die Straßen meiner Stadt und da traf ich den Der Genannte muss antworten: „Was mich?“, Bürgermeister: „Ja, Dich!“ – „Mich nicht.“ – „Wenn denn?“. Darauf nennt der Gerufene einen neuen Beruf. Wird ein Fehler gemacht oder zu langsam gesprochen, wird der Gerufene zum „Nazi“ und alle anderen TN „steigen“ eine Stufe auf. Ziel ist es, Bürgermeister zu werden. Der Host hat eine Liste der Berufe und sagt bei Bedarf an, wer zu welchem Beruf wechselt.

17. Stille Post zeichnend und als Pantomime

Ki

Der Host gibt dem ersten TN einen Begriff vor, während alle anderen TN ihren Bildschirm ausgeschaltet haben. Dann zeichnet dieser TN den Begriff, ruft einen weiteren TN, der den Bildschirm zuschaltet, die Zeichnung sieht und dann selbst wiederum das Gesehene nachzeichnet. Alle, die schon dran waren, bleiben im Bild. Dieses System funktioniert auch mit einer Pantomimekette zu einem Begriff.

18. Zipp-Zapp

Ki

Durch „Ziehen“ der Kacheln werden alle TN in die für alle gleich sichtbare Reihenfolge auf dem Bildschirm gebracht. Danach beginnt der Host und das Spiel läuft wie analog mit „Zipp“, „Zapp“, „Zipp-Zipp“, „Zapp-Zapp“, „Zub“ und „Zob“. Leider funktioniert das „Kachel-Ziehen“ nicht mit jeder Zoom-Version.

19. Activity

Ki

Die TN werden in zwei bis drei Gruppen geteilt. Der Host schreibt an den ersten Erklärer/Zeichner/Pantomimen einen Begriff per chat, den die anderen TN der Gruppe erraten müssen.

20. Memory

Ki

Auch dieses klassische Spiel geht über zoom. Allerdings sollte der Host eine extra (Handy)kamera besitzen und das Spiel geht mit wenigen TN gut. Elektronische Varianten finden sich im Netz.

21. Werwolf

Geht auch ganz gut digital, wenn etwas Zeit und Geduld vorhanden ist. Rollenverteilung per chat und eine auf allen Bildschirmen gleiche Kachelanordnung ist sinnvoll.

22. Stadt-Land-Scheidungsgrund

Wieder ein Spiel, das analog, wie vor dem Rechner funktioniert. Auch ohne Padlet-Tool.

23. Feuer-Erde-Wasser-Luft

Ki

Auch dies geht digital: Bei Feuer. Verstecken hinter einem Kleidungsstück/Kissen, Erde: auf den Boden setzen, Wasser: Schwimmbewegung machen, Luft: in die Höhe Springen.

Möglichkeiten mit Kindern und Jugendlichen bei Zoom

24. Rippel-Tippel

Die Gruppe wird durchgezählt: Der Satz „Ich bin der Rippel-Tippel Nr. 1 und haben keinen Tippel. Rippel-Tippel Nr. 7, wie viele Tippel hast Du?“ geht herum und wird bis zu einem Fehler eines Teilnehmers wiederholt. Die Tippel muss jeder TN mit Stift, Creme o.ä. in sein Gesicht setzen.

Gruppenbildung

25. Komplimentendusche

Ki

Ein TN meldet sich und beginnt. Sie/er kommt nicht auf den „heißen Stuhl“, sondern unter die Komplimentendusche. Alle TN haben eine Minute Zeit und dann sagen sie alles Positive, das Ihnen zu dem TN einfällt.

26. Auf den Schirm bekommen

Ki

Alle TN schalten ihre Bildschirme aus. Der Gl stellt Fragen zur Gruppe, zum Thema, zur Person, die mit „Ja“ beantwortet werden können, schalten ihren Bildschirm ein. Die letzte Frage sollte für alle TN für alle mit Ja zu beantworten sein.

27. Flugzeugabsturz

Die Gruppe befindet sich auf einem Langstreckenflug über dem Atlantik und das Flugzeug stürzt unweigerlich ab. Jeder TN hat noch 5 Minuten Zeit um im Chat an alle anderen TN eine Nachricht zu hinterlassen, die dieser TN der Gruppe und der Welt mitteilen möchte. Auf Kommando schicken alle TN ihre Nachricht in den Zoom-Chat.

28. Überlebensliste

Die Gruppe muss (nach einem Schiffbruch, Corona Ausbruch o.ä.) für zwei Wochen auf eine einsame, unbewohnte Insel. Jeder TN kann drei Dinge mitnehmen: etwas für den Alltag, etwas für das Zusammenleben als Gruppe und etwas Persönliches. Danach Gespräch.

29. Gemeinsame Aufgabe

Ki

Die Gruppe hat den Vorstellungsgottesdienst der Konfirmanden, das Gemeindefest, ein Krippenspiel oder die Kinderfreizeit zu gestalten. Jeder TN kann etwas beitragen, was mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens (evtl. und Nachnamens) beginnt. „Angela macht die Anmeldung“ etc.

30. Stärken und Schwächen

Jeder TN notiert 5 bis 10 Stärken auf die einen Hälfte eines A4-Bogens. Dann notiert sich jeder TN zu jedem anderen aus der Gruppe eine Stärke. Diese werden nun reihum jeweils für einen TN genannt und dieser notiert sie sich auf die zweite Papierhälfte. (ähnlich wie 23.)

Möglichkeiten mit Kindern und Jugendlichen bei Zoom

Themenarbeit

Alle Methoden, bei der die TN einen Arbeitsbogen auszufüllen haben. Dieses tun sie am Rechner und präsentieren es später mit „Bildschirm teilen“ der Gruppe.

z.B. Lebensuhr - die ideale Freundin/der ideale Freund – NASA-Spiel - Reihenfolge von Werten/Lebenszielen – Brainstorming bei menti.com und anderen Tools.

31. Würfeldiskussion

Der GL stellt das Thema. Z.B. „Die Klimaveränderung“. Der erste TN würfelt und muss bei 1 antworten zu „Was jeder tun kann?“, bei 2 „Was ich tun kann“, bei 3 „Was die Politik tun kann“, 4 „Was uns hindert, etwas zu tun“, 5 „Was motivieren könnte, zu handeln“ und 6 „Konkrete Handlungsidee“. Leichter ist es, mitunter die Augen mit allg. Antwortmöglichkeiten zu belegen: optimistisch, skeptisch, freudig, ehrgeizig, sachlich und humorvoll.

Gruppenarbeit

Gruppen können im Vorfeld festgelegt oder beim Treffen per zufälliger Aufteilung gebildet werden über breakout-rooms. Alle Aufgabenstellungen, die im Gespräch zu erarbeiten sind, sind möglich. Präsentation mündlich oder über -Bildschirm teilen – Notizen und kurze Hinweise an einzelne TN per chat.

Tools

Brainstorming und Abstimmung gehen gut mit **mentimeter.com** und **mural.com** ersetzt Tafel, Whiteboard und Flip Chart – soweit etwas digitales Geschick vorhanden ist. **Skribbl.io** für Montagsmalerspiele wurde schon im Text erwähnt. Mit **garticphone.com** lässt sich in verschiedenen Leves „Stille Post“ spielen. **miro.com** ist ein weiteres Whiteboard-tool. **Kahoot.it** eignet sich für alle Quizspiele und **discord** ersetzt als Ganzes zoom. Auch Voting-Tools lassen sich in Gruppen und Gremien gut einsetzen.

32. Segenskreis

Ki

Zum Abschluss einer Gruppe, Sitzung o.ä. kann der GL ein einfaches Segenswort auf den Weg bringen: er ruft den Namens eines TN, spricht das Segenswort und dieser TN gibt es auf gleich Art weiter, bis es zum GL zurückkommt.

Alle TN können auch eine Kerze entzünden und der GL spricht einen Segen. Eine dritte Form ist: alle TN halten ihre Handflächen an die Seiten ihrer Kacheln und der GL segnet dann. Eine vierte Variante: alle TN halten ein Spruchband/Segensband, vor ihre Kamera, das so alle TN miteinander verbindet. Dazu dann ein Segenswort.