

Spiele für Online-Gruppenstunden – auch für neue Minis

Die nachfolgenden Spiele sind hauptsächlich für kontaktlose Treffen über Online-Plattformen geeignet, natürlich können einige aber auch abgewandelt bei direkten und persönlichen Treffen gespielt werden. Lasst eurer Kreativität einfach freien Lauf! Und nun viel Spaß... ;)

Spiele zum besseren kennen lernen der anderen

Flinker Felix

Die Aufgabe:

Alle Teilnehmenden der Videokonferenz spielen mit. Die Spielleitung legt eine Reihenfolge der Anwesenden fest und teilt diese mit allen im Chat. Danach fängt der Erste an und sagt seinen Namen, sowie ein Eigenschaftswort mit dem gleichen Anfangsbuchstaben, z. B. „flinker Felix“. Der/Die nächste in der Reihenfolge wiederholt den Namen aller Vorgänger und fügt seinen eigenen, sowie ein Eigenschaftswort hinzu.

Variante:

- Der Spielleiter legt keine Reihenfolge fest. Dafür wird versucht, eine selbst auferlegte, (vorher nicht kommunizierte) Reihenfolge festzulegen, indem einfach immer ein anderer /eine andere anfängt zu sprechen. Wenn zwei Teilnehmer sich gleichzeitig melden, beginnt das Ganze von Neu.
- Anstelle des Eigenschaftswortes kann es ein anderes beliebiges Wort mit dem gleichen Anfangsbuchstaben sein oder auch eine Bewegung, die durch die Kamera erkennbar ist.

Gruppe schätzen

Die Aufgabe:

Die Gruppe muss unter einer bestimmten Zeitvorgabe Daten über sich schätzen, z.B. das Durchschnittsalter, die Anzahl der gesamten Geschwister, Haustierzahl, Anzahl der unterschiedlichen Sternzeichen, Buchstabenanzahl aller Vornamen etc.

Online-Sonderregeln und Tipps:

- Am besten bestimmt ihr als Spielleitung für jede Runde eine Person, die offiziell die Antwort der Gruppe sagen muss. Die Mitspielenden können sich über den Chat absprechen, das wäre in einer realen Gruppenstunde ja auch so. Natürlich können die Mitspielenden auch über das Videokonferenztool direkt miteinander sprechen, diese Diskussion muss allerdings moderiert werden, damit keine Überlappung von Beiträgen geschieht.
- Alternativ können die Mitspielenden ihre Schätzung jeder einzeln auf Zettel schreiben, die dann auf Kommando in die Kamera gehalten werden.
- Je nach Fragestellung muss am Ende ggf. durch die Spielleitung aufgelöst werden, was richtig ist.

Lügenbaron

Die Aufgabe:

Jeder hat seine Kamera und sein Mikrofon (sofern es möglich ist) an. Der erste Spieler wird durch den Spielleiter bestimmt (oder es geht alphabetisch nach den Vornamen).

Der erste Spieler trifft drei Aussagen über sich, zwei entsprechen der Wahrheit und eine ist erfunden. Die Gruppe im virtuellen Raum muss nun raten, welche Aussage falsch ist und auf Kommando einen, zwei oder drei Finger in die Kamera halten (bzw. in den Chat schreiben). Dabei wird von der Spielleitung eine Strichliste geführt, wer für welche Aussage getippt hat. Danach folgt die Auflösung, welche Aussage erfunden war. Der Nächste wird durch den Spielleiter bestimmt, wird vom ersten aufgerufen oder es geht alphabetisch nach den Vornamen.

Wer zum Schluss die meisten Lügen erraten hat gewinnt.

Online-Sonderregeln und Tipps:

- Damit nach der Auflösung, welche Aussage denn die Lüge war, nicht spontan die angezeigten Finger geändert werden, schreibt euch als Spielleitung vor der Auflösung auf, wer auf welche Aussage getippt hat.
- Anstelle von Fingern können auch unterschiedlich-farbige Papier, z.B. rot – gelb – grün, zum Anzeigen der Antworten genommen werden. Hierfür müsst ihr aber im Vorfeld dafür sorgen, dass alle die Papierfarben zu Hause haben.

Wortpaare

Die Aufgabe:

Jeder hat seine Kamera und sein Mikrofon an, alle stehen.

Prüft am Anfang des Spieles, wie die Video-Übertragung links und rechts wiederspiegelt. Dafür müssen sich alle Mitspielenden erst einmal die linke Hälfte des Kamerabereiches stellen, danach in die rechte Hälfte.

Wenn dies geklärt ist, geht das Spiel los. Die Spielleitung sagt verschiedene Wortpaare. Die Teilnehmenden müssen sich für eines der beiden Wörter entscheiden und sich auf die entsprechende Seite des Kamerabereiches stellen (oder die rechte oder linke Hand heben).

Mögliche Wortpaare:

- Essen: Nudeln - Pizza
- Zimmer: Chaos – Ordnung
- Urlaub: See – Berge
- Kino – Buch
- Langschläfer - Frühaufsteher

Online-Sonderregeln und Tipps:

- Damit das Spiel funktioniert, muss am Anfang darauf geachtet werden, ob das Videokonferenzsystem das eigene Bild spiegelt oder nicht. BigBlueButton tut dies beispielsweise nicht, jitsi oder Zoom hingegen schon.
- Anstelle von Links und Rechts kann auch unterschiedlich-farbige Papier, z.B. rot und grün, zum Anzeigen der Antworten genommen werden. Hierfür müsst ihr aber im Vorfeld dafür sorgen, dass alle die Papierfarben zu Hause haben.

Spiele zur Aktivierung und für Pausen (WUPs)

Zahlenbingo

Die Aufgabe:

Die Spielleitung bereitet bei sich 16 Zettel vor und schreibt auf je einem Zettel fortlaufend die Nummer 1 bis 16.

Die Mitspielenden müssen sich zu Hause einen Stift und (mehrere Blatt) Papier bereit legen. Vor Beginn des Spieles malt jeder für sich ein Raster mit 16 Feldern (also drei Querstriche und drei Längsstriche). In jedem Feld wird wahllos eine Nummer von 1 bis 16 eingetragen, wobei natürlich jede Ziffer nur einmal vorkommen darf.

Dann geht es los: Die Spielleitung wirft ihre Lose in eine Schale, zieht nacheinander einzeln die Nummern, sagt diese laut und zeigt den Zettel zudem in die Kamera. Zu Hause dürfen die Mitspielenden jetzt die Nummer auf dem selbstgestalteten Spielfeld ankreuzen.

Gewonnen hat, wer als erstes eine komplette Reihe (Längs, quer oder diagonal) von vier Feldern ankreuzen konnte. Der ruft laut (Mikrofon an!) Bingo und muss als Beweis natürlich sein Spielzettel in die Kamera halten.

Das Spiel kann natürlich auch mit 25 oder 36 Feldern und Zahlen gespielt werden, dauert dann aber entsprechend länger.

Ich bin der Einzige...

Die Aufgabe:

Der Startspieler hat seine Kamera und sein Mikrofon an, alle anderen Mitspielenden haben beides ausgeschaltet. Der Startspieler wird dabei durch den Spielleiter bestimmt (oder es geht alphabetisch nach den Vornamen).

Dieser Teilnehmer fängt an und sagt etwas, von dem er denkt, dass er der Einzige ist, der das heute (oder sonst wann) gemacht hat z.B. „Ich bin der Einzige, der einen großen, roten Plüschbären hat“. Wenn die Aussage auch auf jemanden anderen zutrifft, macht derjenige seine Kamera an und der Erste muss es weiter versuchen. Wenn er etwas gefunden hat, das nur auf ihn zutrifft, ist der Nächste dran. Der nächste wird durch den Spielleiter bestimmt, wird vom ersten aufgerufen oder es geht alphabetisch nach den Vornamen.

Variante:

Natürlich kann man das Spiel auch umgekehrt spielen als „ich bin nicht der Einzige ...“. Bei dieser Variante des Spieles kann der aktuelle Spieler eine Person aufrufen, die aufgrund der Aussage ihre Kamera angemacht hat.

Assoziationskette

Die Aufgabe:

Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinnerin oder Verliererin. Die Startspielerin sagt laut ein beliebiges Wort. Nun sagt die nächste Mitspielende ein neues Wort was ihr spontan (SOFORT) zum gesagten Wort einfällt. Die nächste Spielerin reagiert wiederum auf dieses neue Wort und ruft seine Assoziation. So geht es immer weiter im „Kreis“ rundherum bis die Spielleitung abbricht. Es entsteht eine Kette von Wörtern die irgendwie miteinander zu tun haben. Wichtig ist, dass dabei nicht nachgedacht und das Gesagte nicht kommentiert wird. (Beispiel einfügen, wie das aussehen kann)

Alternativ zur Assoziation kann natürlich auch klassisch der letzte Buchstabe des Wortes die Vorgabe für den Anfangsbuchstaben des neuen Wortes sein.

Online-Sonderregeln und Tipps:

- Ihr müsst am Anfang eine klare Reihenfolge ausmachen, damit jede Mitspielende weiß, nach wem sie drankommt. Am besten geht das alphabetisch nach dem Vornamen.
- Lasst euch mit Daumen hoch und Daumen runter in die Kamera zeigen, ob jede Person weiß, nach wem sie etwas (sofort) sagen muss und ob die Regeln verstanden wurden.
- Damit es schnell geht, sollten am besten alle Mitspielenden ihre Mikrofone entstummt haben. Sollte es aber wegen Rückkopplungen nicht gehen, muss die entsprechende Spielerin sich immer schnell entstimmen, ehe sie etwas sagt.
- Sollte jemanden spontan kein Wort einfallen binnen 5 Sekunden, stoppt die Runde und eine neue Runde beginnt bei der gleichen Person.

Pferderennen

Die Aufgabe:

Der Spielleiter erklärt, dass die Gruppe sich in einer Pferderenn-Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen – meistens setzen die Mitspieler hier schon von alleine mit ein
- Rechtskurve: jeder legt sich nach links
- Linkskurve: jeder legt sich nach rechts
- Hubschrauberperspektive: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: „Uuuuuuuuuuh“
- fotografierende Japaner: Fotografierbewegung machen, „Knips, knips, knips, knips“
- Zuschauertribüne: aufstehen und jubeln
- Wassergaben: mit den Fingern an den Lippen ein „blblblblbl“-Geräusch machen
- Einerhürde: aufspringen, Hände nach vorne recken und „Hui“ rufen
- Zweierhürde: entsprechend
- Dreierhürde: entsprechend
- Der Bischof kommt vorbei: Hand heben und grüßen
- Zielgerade: Tempo steigern
- Ziel: Fürs Foto lächeln mit Victory-Zeichen

Nachdem die Aktionen einmal geprobt wurden, fällt der Startschuss, z.B.: „Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in einen scharfen Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade, die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung, doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu ...“

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!

Online-Sonderregeln und Tipps:

- Alle außer der Spielleitung sind stumm geschaltet, haben aber ihre Kamera an. Und am besten rutschen sie für dieses Spiel ein wenig vom Tisch weg, damit keine Verletzungen auftreten.
- Am besten wird das Spiel (zumindest online) im Stehen gespielt, um Verletzungen besser zu vermeiden (Tischplatten, ...)

Touch Blue

Die Aufgabe:

Zunächst machen alle Teilnehmenden ihre Kamera und ihr Mikrofon aus. Sobald alle bereit sind, sagt die Spielleitung die erste Farbe an, in diesem Beispiel „Blau“. Auf dieses Kommando hin müssen alle Spielenden versuchen, einen blauen Gegenstand in ihrem Umfeld zu finden und in die Kamera zu halten. Besonders viel Spaß macht es, wenn man den anderen Personen beim Suchen und Herumwühlen zusehen kann. Die Person, welche als Letztes einen blauen Gegenstand in die Kamera hält, oder keinen Gegenstand gefunden hat, muss die nächste Farbe ansagen und das Spiel geht von vorne los. **Wichtig:** Jeder Gegenstand darf nur einmal verwendet werden. Das macht die Suche mit jeder Runde schwieriger.

Veränderung wahrnehmen

Die Aufgabe:

Dieses Spiel eignet sich besonders gut für die Detektive und Besserwisser unter euch. Zunächst schaltet jeder seine Kamera und sein Mikrofon an. Dann wird eine Person von der Spielleitung als Startspielerin bestimmt. Alle Mitspielenden haben nun 30 Sekunden Zeit, sich das Bild der Startspielerin genau anzusehen, ehe sie ihre Kamera und ihr Mikrofon ausmacht und etwas an sich oder ihrem Hintergrund verändert.

Wichtig: Diese Veränderung muss im Kamerawinkel **deutlich erkennbar** sein.

Sobald sie etwas verändert hat, schaltet die Spielerin wieder ihre Kamera und ihr Mikrofon wieder an und alle anderen Teilnehmenden dürfen anfangen zu raten (bei größeren Gruppen am besten über die Funktion „Hand heben“ um Chaos zu vermeiden, die Lösungen können aber auch in den Chat geschrieben werden). Die Person, welche die Veränderung als Erste erraten hat, darf als nächstes etwas an sich oder ihrem Hintergrund verändern. Alternativ wird die nächste Person vom Spielleiter bestimmt.

Online-Sonderregeln und Tipps:

- Wenn eure Runde klein ist, kann das Hineinrufen der Lösungen gut funktionieren. Sollte es aber zu viele Störgeräusche geben, wenn jeder sein Mikrofon anhat, müssen die Tipps in den Chat geschrieben werden.

Schokokuss-Wettessen

Die Aufgabe:

Alle Mitspielenden benötigen einen Schokokuss und richten die Kamera des mobilen Endgerätes so aus, dass die Spielleitung den Schokokuss auf dem Tisch sehen kann. Danach verschränken alle Teilnehmenden die Hände hinter dem Rücken. Nun gibt die Spielleitung ein Signal und das Wettessen beginnt. Wer seinen Schokokuss zuerst (ohne Hände) aufgegessen hat, hält die Hände in die Höhe und gibt bekannt, dass er fertig ist. Die Spielleitung hat während der Runde alle Teilnehmenden im Blick und achtet auf Einhaltung der Spielregeln.

Spiele zum Abkühlen (Cool-Down)

Minutenraten

Die Aufgabe:

Alle Teilnehmenden der Videokonferenz schließen die Augen, es herrscht absolute Stille (Mikrofon stummschalten, aber das Video bleibt an!).

Die Herausforderung: Ohne auf die Uhr zu sehen müssen sie eine Minute abschätzen. Wer glaubt, dass 60 Sekunden verstrichen sind, soll die Hand heben, aber dabei die Augen weiterhin geschlossen halten (darauf sollte die Spielleitung unbedingt achten). Wenn alle Hände oben sind, gibt die Spielleitung bekannt, welche Person der Minute am nächsten war.

Online-Sonderregeln und Tipps:

- Solltet ihr das Gefühl haben, ein Mitspieler schummelt z.B. durch das Stellen eines Handy-Timers oder Vibration einer Smart-Watch, könnt ihr auch die Mikrofone angeschaltet lassen. Dann hört man solche Mogelversuche besser.

Spiele zum Hinführen auf den Mini-Dienst

Montagsmaler

Die Aufgabe:

Dieses Spielprinzip dürften viele von euch schon kennen. Und auch dieses Spiel geht online! Vernetzt euch auf jeden Fall über ein Video-Konferenz-Tool, um miteinander zu sprechen können. Außerdem muss die Gruppenleitung im Vorfeld einen Spielraum auf **scribbl.io** erstellen und den Link zum Raum den Mitspielenden weitergeben. Ebenfalls im Vorfeld bereitet die Spielleitung (die zu keiner Gruppe gehört) einige Begriffe vor, welche in der jeweiligen Runde erraten werden müssen. Einige Beispielbegriffe zum Thema „Kirche und Ministranten“ liegen dieser Spieleliste bei.

Die Ratenden müssen ihre Tipps bei scribbl.io eingeben – je schneller man ist, desto mehr Punkte bekommt man.

Mögliche Begriffe für Montagsmaler / Scribbl.io

Jesus
Josef
Maria
Krippe
Ochse
Esel
Jünger
Kreuz
Dornenkrone
Heiligenschein
Engel
Gott
Hölle
Teufel
Bibel
Sakristei
Wandlung
Brot
Wein
Kelch
Schale
Weihrauch
Myrrhe
Predigt
Leuchter
Gewand
Kirchenbank
Gruppenstunde

Lesung
Segen
Gebet
Rosenkranz
Wallfahrt
Kirche
Kapelle
Weihwasser
Kerze
Palmzweige
Glocken
Hostie
Gabenbereitung
Kollekte
Orgel
Gotteslob
Liedheft
Arche
Fußwaschung
Geist
Taufe
Erstkommunion
Firmung
Trauung
Krankensalbung
Beerdigung
Priesterweihe
Feuer

Fahne
Fasten
Pfarrhaus
Fisch
Weinstock
Zingulum (Expertenwissen)
Stola (Expertenwissen)
Wunder (Expertenwissen)
Ikone (Expertenwissen)
Korporale (Expertenwissen)
Lavabo-Tuch (Experte)
Auferstehung (Experte)
Psalm (Expertenwissen)
Evangelist (Expertenwissen)
Heiliger (Expertenwissen)
Juden (Expertenwissen)
Pharisäer (Expertenwissen)
Ambo (Expertenwissen)
Zöllner (Expertenwissen)
Monstranz (Expertenwissen)
Aspergil (Expertenwissen)
Ziborium (Expertenwissen)
Pyxis (Expertenwissen)
Chrisam (Expertenwissen)
Buße (Expertenwissen)
Albe (Expertenwissen)
Talar (Expertenwissen)
Flambeau (Expertenwissen)