

Harry Schwimmer



# Kooperations- spiele online

Eine praxisorientierte Handreichung  
für unterhaltsamere Online-Treffen



*Schafft man es, in Online-Treffen  
gemeinsam Spaß zu haben und  
ein Gemeinschaftsgefühl zu erzeugen,  
obwohl man sich nicht im gleichen,  
realen Raum befindet?*

## Impressum

### **Kooperationsspiele online**

Eine praxisorientierte Handreichung  
für unterhaltsamere Online-Treffen

Harry Schwimmer

Herausgeber:

Marc Haug, Münchner Umwelt-Zentrum e.V.

Ökologisches Bildungszentrum München

Englschalkinger Straße 166

D-81927 München

muz@oebz.de

© 2020

Titelbild: Sasin Tipchai auf Pixabay



**MÜNCHNER  
UMWELT-ZENTRUM**

Schutzgebühr: 5 €

[www.oebz.de/kooperationsspiele-online](http://www.oebz.de/kooperationsspiele-online)

## Angebote für Schul- klassen und Horte

### **Abenteuer und Kooperation – Klasse(n) Team**

Präsenz-Workshop im ÖBZ oder als Online-Format

Präsenz-Workshop: I.d.R. dreistündig von 9.00 bis 12.00

Uhr oder von 14.00 bis 17.00 Uhr im ÖBZ und auf den

Freiflächen des ÖBZ.

Die Kosten betragen 5,00 € pro Schüler\*in, jedoch  
mindestens 100 Euro pro Gruppe. (Stand 01.01.2021)

Online: Uhrzeit, Dauer und Kosten nach Absprache

### **Information und Anmeldung:**

Münchner Umwelt-Zentrum e.V.

Ökologisches Bildungszentrum München

Englschalkinger Straße 166

D-81927 München

Telefon: (0 89) 93 94 89-71

E-Mail: [muz@oebz.de](mailto:muz@oebz.de)

[www.oebz.de](http://www.oebz.de)

# Inhalt

2	IMPRESSUM
4	EDITORIAL
6	TIPPS FÜR ONLINE-MODERATIONEN
8	SPIELESAMMLUNG
8	Becher-Percussion
10	Daumenlauf-Fingerübung
12	Folge dem Männchen
14	Bildschirmgymnastik
16	Kommando: „Zoom“
18	Das schnelle Ausrufezeichen
20	Video an/aus = Ja/Nein-Quiz
22	Finde die Fehler
24	Sinneswahrnehmung Online
26	Blick aus Deinem Fenster
28	Namen umbenennen
30	Alle, die ... Post-It-Variante
32	Bierdeckel fangen
34	Hase und Jäger – Ducken und Schauen
36	Zahnstocher aufeinander stapeln
38	Fluglotse
40	Tangram – Knobeln im Team
42	Sortieren
44	Wetterbericht
46	Augengymnastik
48	NACHKLANG
49	LINKS
50	ANHANG
	Vorlage für „Folge dem Männchen“
	Vorlage für „Tangram“

# Und plötzlich finden wir uns in digitalen Räumen wieder.

Liebe Leserin, lieber Leser,

seit dem Frühjahr 2020 hat sich vieles verändert. Wenn Veranstaltungen im Ökologischen Bildungszentrum München (ÖBZ) nicht als Präsenzveranstaltungen möglich sind, weichen wir gelegentlich auf digitale Meeting-Räume aus. Dann sitzen wir am Laptop und blicken gleichzeitig in viele Gesichter, von denen wir nicht wissen, ob sie einen direkt anschauen, oder jemand anderen. Wer reden will, hebt die Hand oder schreibt ein Sternchen in den Chat. Disziplinierter als sonst, redet einer nach dem anderen - weil man ansonsten Probleme mit der Akustik bekommt. Immer wieder frieren Videobilder ein. Die Technik holpert noch etwas. Doch grundsätzlich sind wir froh, dass wir uns überhaupt begegnen können und schätzen, dass Begegnungen unkompliziert über große Distanzen möglich sind.

Aber wir alle haben inzwischen auch die Erfahrung gemacht, dass die Begegnungen von Monitor zu Monitor anstrengend und ermüdend sind. Für die Augen, für den Rücken und bisweilen auch fürs Gemüt. Wir sitzen zu viel und bewegen uns zu wenig. Und definitiv wird in digitalen Räumen zu wenig gelacht.

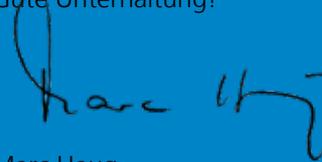
Eigentlich leben unsere Bildungsformate davon, dass wir die Welt mit allen Sinnen erleben, sie im wahrsten Sinne des Wortes begreifen, dass wir im Diskurs miteinander unsere Lebensstile mit Blick auf Nachhaltigkeit reflektieren, Handlungsoptionen ausloten und Visionen für eine gute Zukunft entwerfen. Hierfür sind nicht zuletzt Teamgeist und Kooperationsfähigkeit gefragt.

Wie können wir diese Kompetenzen fördern, wenn wir uns nicht unmittelbar, sondern nur am Bildschirm begegnen? Ganz sicher ist: Ob Bildung erfolgreich ist, hängt nicht zuletzt auch von einer guten Atmosphäre ab. Die vorliegende Handreichung soll hierfür eine

kleine Hilfestellung bieten. Sie soll keine technische Bedienungsanleitung sein, sondern eine Ideensammlung, um mit einfachen Methoden, Spaß und Bewegung die Begegnungen in Online-Räumen zu beleben.

Ich freue mich, dass Harry Schwimmer uns aus seinem praktischen Erfahrungsschatz als Trainer und Moderator einige erprobte Übungen und Spielideen zusammengestellt hat.

Gute Unterhaltung!



Marc Haug



# Wie so oft im Leben...

... auf alle Fälle in diesem Fall, war es so: Es hat mich ganz unverhofft erwischt, das mit dem Moderieren im digitalen Raum.

Jahrelang habe ich in der realen Welt als Moderator und Coach viele Spiele und Methoden in die Welt getragen. Vor allem innerhalb Bayerns. Manchmal auch außerhalb, wenn man mich ließ. Beruflich wurde ein Traum für mich wahr: Ich durfte (und darf es Gott sei Dank immer noch) Vergnügen, Spaß und gute Laune verbreiten.

Dann kam ein gefährlicher Virus, der eine Pandemie auslöste und nicht zuletzt auch meine schöne Berufswelt ins Wanken brachte. „Hm, das wird sicher nicht lange dauern, nach dem Sommer geht's dann sicher wieder ‚normal‘ weiter“, war einer meiner Gedanken, anfangs. Der Optimismus wich allerdings bald, und ein wenig Sorge machte sich breit.

Genau dann passierte es. Ich wurde angesprochen

und gebeten, Spiele – vor allem kooperative Spiele – in und für die Online-Welt zu erarbeiten. Schafft man es, in Online-Treffen gemeinsam Spaß zu haben und ein Gemeinschaftsgefühl zu erzeugen, obwohl man sich nicht im gleichen, realen Raum befindet? Was braucht es dafür? Welche Spiele könnten dafür geeignet sein? Wie ist das mit der Technik? Ich hatte durchaus Zweifel, ob das alles gut gelingen kann. Was soll's, dachte ich mir, verlieren kann ich nichts. Ich probier's aus und steige einfach ein in den Online-Zug.

Es ging auch gleich rasant los. Die ersten Spiele waren konzipiert und warteten auf ihren Praxistest. Es war eine Achterbahn der Gefühle. Aber als sich zeigte, dass die Technik mitmacht und die Teilnehmer\*innen sich auf den digitalen Raum einließen, war ich mir sicher: Es klappt! Mittlerweile kann ich für mich behaupten, dass man in Online-Einheiten durchaus ein Gemeinschaftsgefühl erzeugen und durch kooperative Spiele richtig viel Spaß haben kann.

Ich freue mich sicherlich wieder auf Präsenzveranstaltungen, aber ich hoffe mittlerweile sehr, dass auch die Online-Welt weiterhin ein Teil meines beruflichen Kosmos sein wird.

Mein besonderer Dank geht an Marc Haug. Der Zufall hat uns zusammengebracht, weil wir beide fast zeitgleich anfangen, uns mit der Frage zu beschäftigen, wie man Treffen im digitalen Raum unterhaltsamer gestalten kann. Seitdem hatten und haben wir viele Online-Meetings, in denen wir beide neugierig und wissbegierig neue Dinge ausprobieren.

Rückblickend kam mir der Einstieg in die Online-Welt also gerade recht. Es war, ist und wird sicherlich ein Abenteuer bleiben und ich freue mich darauf.

Viel Spaß bei den Spielen, die ich für Euch hier zusammengestellt habe. Und egal wo wir uns vielleicht begegnen – in der Online- oder Offline-Welt – ich freue mich auf den gemeinsamen Austausch.

Prost!

Euer Harry Schwimmer



### Zwei Moderator\*innen

- Eine/r moderiert und der/die Andere beobachtet und unterstützt

- Absprache sehr wichtig und wie können sie zwischendrin untereinander sich verständigen, ohne dass die TN\* es hören oder sehen

### Weniger ist mehr

- Weniger Inhalte und kürzere Gesamtdauer. Online ist anstrengender und die Inhalte dauern länger als in der Offline-Version

- TN-Zahl: Lieber weniger! Ansonsten Auswahl von Methoden, Inhalten und Spielen, die sich für größere Gruppen eignen

### TN stumm schalten

- Aufgrund der Tools und dass oft nur Sprecheransicht funktioniert, ist es wichtig, dass nur die Person, die spricht auf „laut“ gestellt ist

- Daher die TN darauf ansprechen und falls notwendig immer wieder mal lautlos stellen

\*TN = Teilnehmede

# Tipps für Online-Moderationen

### Zeitverzögerung berücksichtigen

- Die Verzögerung von „laut“ stellen bis dass man gehört wird, beim Anfangen zu sprechen berücksichtigen und üben (auch mit TN)

### Möglichkeiten des persönlichen Austausches schaffen (Breakouts oder Chatrooms)

Die Möglichkeit des Kleingruppen-Chats macht den TN zusätzlich Spaß und man gibt ihnen die Möglichkeit, sich untereinander auszutauschen.

Gerade, wenn man sich nicht oft persönlich trifft, ist dies wichtig.

Möglichkeit eines „Warteraums“ zum Vorabtausch schaffen. Diesen kann man dann auch zwischendurch in den Pausen nutzen lassen

Wichtig: Sagen, dass hier auch die gleichen Regeln gelten wie im Plenum!

### Auflockerung durch „reale Welt“ mit reinbringen, ...

... dadurch, dass die TN vorab etwas mit der Post bekommen (etwas womit dann im Seminar etwas gemacht wird, z.B. Stück Faden als Verbindungssymbol, kleiner Ball für eine Ball-Koop, Origamifaltpapier, Einkaufsliste fürs gemeinsame Backen, ...

... dadurch, dass die TN etwas aus ihrem Umfeld zeigen. Zum Beispiel einen Blick aus ihrem Fenster (siehe S. 26), oder im Spiel „Finde den Fehler“ (siehe S. 22)

Echte Pinnwände oder Flipcharts im Hintergrund können dazu dienen, den Arbeitsfortschritt zu zeigen. Man kann (wie bei einer Moderation im realen Raum) ohne technische Tools immer wieder auf dort angepinnte Punkte verweisen, abnehmen und zeigen.

Fördere die Aufmerksamkeit mit vielfältigen Medien und Auflockerungen

- Präsentation, gemeinsames Online-Dokument, Film, kleine Bewegungen und Auflockerungen

Vermeide parallele Diskussionen / Ablenkung durch den Chat

- Habe eine klare Vorstellung davon, wann / wie / warum Du den Chat nutzen willst

## Etikette für Moderator\*innen ...

- o ... wie pünktliches Erscheinen (bei Videokonferenzen bedeutet das, sich dem Meeting einige Minuten früher zuzuschalten, um Bild, Ton, Licht usw. zu prüfen)
- o Arbeitsplatz und Materialien sind eingerichtet und vorbereitet
- o Motiviert und motivierend sein (Lächeln!!!)
- o Alle TN begrüßen, Ablauf teilen (Zeitplan und TOPs)
- o Die Gesprächsreihenfolge einhalten
- o Zeitplan einhalten
- o Zusammenfassung und Ausblick / Teaser für weitere Aktionen bieten
- o ... und zum Schluss der Einheit Danke sagen!

Binde Formate ein, die gleichwertige Partizipation ermöglichen

- Abstimmungen, Stimmungsbilder, Blitzlichter, Umfragen, parallele Arbeit an Online-Dokumenten

Mache Pausen und Energizer (alle 30-45 min.)

Denn Online-Einheiten sind anstrengender, also sind mehr Pausen angesagt

## Urheberrecht prüfen

- Viele für den Unterricht nutzbaren Materialien dürfen nicht in digitaler Form verteilt werden, schon gar nicht über irgendwelche Server kommerzieller Anbieter aus den USA. Das bringt erhebliche Einschränkungen mit sich

## Datenschutz

Guter Link zu diesem Thema <https://datenschutz-schule.info/themen/videokonferenz-in-schule-nutzen/>

Hilfreich ist es für uns Trainer\*innen, wenn die Schule/ Lehrkraft uns als Referent\*in einlädt und wir somit nicht Admin des Meetings sind.

**Noch Fragen?**

Sehr gerne, einfach melden, aber jetzt wollt Ihr doch sicherlich loslegen, oder?  
Also viel Spaß!!!

**Zur Spielesammlung >**

# Becher-Percussion

*„Ich liebe es, Rhythmus und Bewegung in Spielen einzubauen, und da kam mir dieses Spiel genau zu rechten Zeit. Zusätzlich ist diese Übung durch den Film „Pitch Perfect“ und dem darin vorkommenden Cup Song bei vielen Kids sehr bekannt.“*



Klatsch, klatsch,  
schlag darauf  
klatsch, nimm  
Cup.

Klatsch, nimm Cup  
in andre Hand.



## Becher-Percussion

<b>Ziel(e) / Themen</b>	Gehirnaktivierung und Konzentration, Koordinations- und Rhythmusfähigkeit, Warm Up
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 2 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abhängig, wie lange man üben lässt</li> <li>• Mindestens 10 Minuten</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Becher (Plastik ist zu empfehlen) und gerade Auflagefläche</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorher genügend üben, damit die Vorführung sicher von der Hand geht und man diese auch ohne Hinzuschauen ausführen kann. So kann man auf die TN schauen während man es vormacht</li> <li>• Link zum Lernen und Üben: Originalversion im Film „Pitch Perfect“: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=Ixi9imJZ40M">www.youtube.com/watch?v=Ixi9imJZ40M</a> Roland Schwab: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=iizYliWJCnQ&amp;feature=youtu.be">www.youtube.com/watch?v=iizYliWJCnQ&amp;feature=youtu.be</a> Hochschule für angewandte Wissenschaften Coburg: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=LUpvNVvDayU">www.youtube.com/watch?v=LUpvNVvDayU</a></li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Becher organisieren</li> <li>• Kamera so positionieren, dass der Vorgang erkennbar ist</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Übung wurde vor allem durch den Cup Song (Film „Pitch Perfect“) bekannt</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ixi9imJZ40M">https://www.youtube.com/watch?v=Ixi9imJZ40M</a></li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Becher-Percussion besteht aus 2 Teilen</li> <li>• Becher vor sich hinstellen (Öffnung des Bechers unten auf der Auflagefläche)</li> <li>• Beide Teile vorführen in „Normal-Geschwindigkeit“</li> <li>• 1. Teil langsam vorführen</li> <li>• Kamera auf den Becher ausrichten</li> <li>• Alle sollen nun diesen Teil mitmachen - Langsam immer wiederholen und dabei sagen was man macht</li> <li>• Freiwillige dürfen es vormachen</li> <li>• 2. Teil langsam vorführen</li> <li>• Alle sollen nun diesen Teil mitmachen - Langsam immer wiederholen und dabei sagen was man macht</li> <li>• Freiwillige dürfen es vorführen</li> <li>• Beide Teile langsam vorführen</li> <li>• Alle sollen nun diesen Teil mitmachen - Langsam immer wiederholen und dabei sagen was man macht</li> <li>• Freiwillige dürfen es vorführen</li> </ul> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trainer*in oder TN macht die Übung vor und alle versuchen, sie synchron mitzumachen</li> <li>• Kleingruppen bilden, gemeinsam üben (Breakout-Rooms) und anschließend vorführen</li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schaut Euch mal den Film oder den Ausschnitt mit dem Cup-Song im Film an</li> <li>• Es gibt auch einige Videos von Leuten, die diesen Cup-Song nachmachen und selbst interpretieren</li> <li>• Einfach mal „googeln“ ;-)</li> </ul>

# Daumenlauf- Fingerübung

*„Diese Übung gehört zu den vielen Möglichkeiten unter dem Schlagwort Brain Fitness, Brain Gymnastik, Gehirntraining oder Gehirnaktivierung. Eine perfekte Aufgabe für zwischendurch. Sie funktioniert definitiv sowohl on- als auch offline.“*



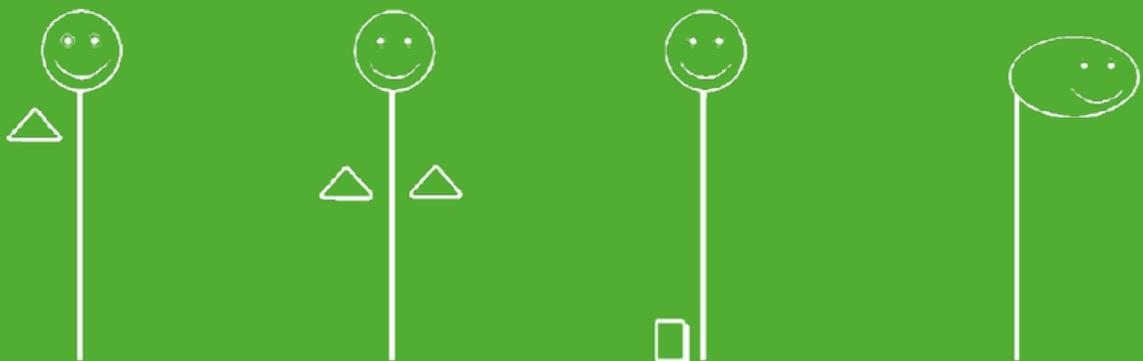
## Daumenlauf-Fingerübung

<b>Ziel(e) / Themen</b>	Gehirnaktivierung und Konzentration, Koordinationsfähigkeit, Warm Up
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 2 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abhängig, wie lange man üben lässt</li> <li>• Mindestens 5 Minuten</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorher genügend üben, damit die Vorführung sicher von der Hand geht und dies auch ohne Hinzuschauen ausführen kann. So kann man auf die TN schauen während man es vormacht</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine besondere Vorbereitung nötig</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beide Hände im Bild zeigen und erklären, dass die kommende Übung eine Konzentrationsübung ist, bei der man die Finger der beiden Hände auf bestimmte Weise unterschiedlich bewegen soll</li> </ul>
	<p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trainer*in tippt mit dem Daumen die Fingerspitzen der anderen Finger der Reihe nach ab (beim Ringfinger beginnen)</li> <li>• Vor und zurück und immer wiederholend</li> <li>• TN auffordern, diesen Bewegungsablauf mit einer Hand nachzumachen</li> <li>• Nun das gleiche mit der anderen Hand wiederholen</li> <li>• Jetzt mit beiden Händen gleichzeitig ausführen (beim Ringfinger beginnen)</li> <li>• ... und jetzt mit der rechten Hand mit dem Daumen beim kleinen Finger anfangen und mit der linken Hand beim Ringfinger</li> <li>• Trainer*in beobachtet und motiviert</li> </ul>
	<p>Ende / Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Übung hilft, die Konzentration zu steigern und sich zu fokussieren</li> </ul>



# Folge dem Männchen 😊

*„Ein weiteres gutes Beispiel für die Kombination von Rhythmus, Bewegung und Konzentration. Es kann sich endlos steigern lassen und ist somit ein Dauerbrenner. Hier braucht es vielleicht als Coach im Vorfeld etwas mehr Übung, um dies auch gut vormachen zu können. Der Spaßfaktor ist definitiv hoch!“*



## Folge dem Männchen

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gehirnaktivierung und Konzentration, Koordinations- und Rhythmusfähigkeit, Warm Up</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ab 8 Jahre</li> <li>2 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>10 Minuten</li> </ul>
<b>Material / technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorlage für die Bewegungsabfolge (siehe Seite 50)</li> <li>Rhythmus/Beat-Datei (<a href="http://www.oebz.de/kooperationsspiele-online">www.oebz.de/kooperationsspiele-online</a>)</li> <li>Sound-Übertragung durch das Video-Konferenztool</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bildschirm teilen, dabei für die Soundübertragung „Ton freigeben“ anklicken</li> <li>Die Übung selber sehr gut beherrschen</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sound/Beat-Datei öffnen</li> <li>Freigabe des Tons</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die folgende Übung ist sowohl eine körperliche als auch geistige Aktivierung</li> <li>Du sollst Bewegung nach einer Vorlage in einem vorgegeben Beat ausführen</li> <li>Vorlage über Chat schicken und alle machen sie bei sich auf</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diese Vorlage zeigt „Männchen“ mit Füßen und Händen dargestellt als Dreiecke und Rechtecke. Die aufgezeichneten Männchen sind immer wie im Spiegel zu betrachten. Ein Dreieck bedeutet Eure Hand. Wenn das Dreieck in der Mitte ist, müsst Ihr die entsprechende Hand heben. Schaut bitte mal auf das erste Männchen in der ersten Reihe. In diesem Fall Eure linke Hand anheben und dann wieder zurück (immer im vorgegebenen Beat). Wenn das Dreieck in der Nähe des Kopfes ist, dann ist der ganze Arm zu heben</li> <li>Bei den Füßen ist es ähnlich: Ein Rechteck unten bedeutet Füße vorne (Ballen) anheben. Ein Rechteck in der Mitte, wie etwa beim vierten Männchen in der zweiten Zeile, bedeutet ganzes Bein anheben</li> <li>Wenn ein Kopf nach links oder rechts schaut, wie in der dritten Zeile (Kopf nach rechts), dann nachmachen</li> <li>Alle sitzen auf ihrem Stuhl und haben den Rücken weg von der Lehne und die Hände auf den Oberschenkeln. Idealerweise soweit von der Kamera wegrutschen, damit man Hände, Oberschenkel und vielleicht sogar Füße sehen kann.</li> <li>Zuerst den Ablauf ohne Rhythmus machen lassen, damit alle verstehen, wie es funktioniert und üben können. Dabei kann man die TN direkt ansprechen und ggf. korrigieren</li> <li>Optional – TN den Ablauf mit Sound vormachen</li> <li>Jetzt den TN den Beat vorspielen und erklären, wann mit der ersten Bewegung eingesetzt werden soll. Bei jedem Beat erfolgt dann eine Bewegung</li> <li>Jetzt die TN selbst probieren lassen</li> <li>Freiwillige TN können es vormachen</li> <li>Nachdem man am Ende der Vorlage angekommen ist, kurzes Feedback geben und dann wieder von vorne, so lange es Spaß macht</li> </ul> <p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vorlage vorab per E-Mail versenden und TN drucken es sich aus. Das macht sie neugierig zu erfahren, was sie damit tun sollen.</li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diese Übung regelmäßig gemacht, aktiviert und trainiert die Konzentration</li> </ul>

# Bildschirmgymnastik

*„Dieses Spiel habe ich von meiner lieben Kollegin Claudia erfahren und erlebt. Das ist das Schöne, wenn man sich austauscht und gemeinsam kreativ ist. Es vereint Gemeinschaftsgefühl, Bewegung, Spaß und gerne auch ein wenig positives Chaos.*

*Wer erscheint wohl als nächstes im Bildschirm und will etwas vormachen? Oder wie viele trauen sich gleichzeitig? :-)*“



Vorturner\*innen gesucht

## Bildschirmgymnastik

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bewegung, Kreativität, Warm Up</li></ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ab 6 Jahre</li><li>• 6 - 20 TN</li></ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 10 Minuten</li></ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Achtung auf Kabel, Getränke etc., damit durch die Bewegungen nichts kaputt geht!!!</li></ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bei diesem Warm Up geht's darum, ein wenig Spaß und körperliche und geistige Auflockerung zu erhalten</li></ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alle TN treten aus dem Bild, können ihren Bildschirm aber noch erkennen</li><li>• Wer Lust hat, geht vor seine Kamera und macht irgendeine Bewegung vor</li><li>• Sobald die Person damit fertig ist, geht sie wieder aus dem Bild raus, und die anderen TN gehen vor ihre Kamera und machen diese Bewegung nach</li><li>• Im Anschluss gehen wieder alle aus dem Bild, eine Person kommt zurück, macht eine Übung vor, geht wieder raus, die anderen machen es nach, gehen wieder raus, usw.</li><li>• Für den Fall, dass mehrere gleichzeitig reingehen und etwas vormachen, dürfen die anderen, sobald die Vormachenden weg sind, aussuchen, welche der Bewegungen sie nachmachen wollen</li><li>• Bitte achtet darauf, dass ihr Gegenstände oder Kabel etc. zur Vorsicht aus dem Weg räumt</li><li>• Alles klar, dann auf mein Kommando: Bitte alle aus dem Bild. Auf die Plätze, fertig, los!</li><li>• Sobald idealerweise alle mindestens einmal etwas vorgemacht haben und die TN Spaß hatten, das Warm Up beenden.</li></ul>

# Kommando „Zoom“

*„Dieses Spiel eignet sich besonders, um auf lustige Art die Funktionen des Video-Tools kennenzulernen und zu üben. Gerade am Anfang einer Einheit und wenn man bisher noch wenig technische Erfahrungen damit gemacht hat.“*

*Der Name dieses Spiels bedeutet nicht, dass es nicht auch mit anderen Tools als Zoom funktioniert. Zoom ist mittlerweile einfach ein Begriff in der Online-Welt – daher wählte ich diesen Titel und seine Funktionen als Beispiel.“*



*„Kommando...“*

## Kommando „Zoom“

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen der Tool-Features, Warm Up</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 2 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 Minuten</li> </ul>
<b>Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Du musst mit den verschiedenen Features des Video-Tools vertraut sein und wissen, wie sie auf am PC, auf dem Tablet oder auf dem Smartphone funktionieren.</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ggf. Liste mit Kurzbefehlen für die Bedienung der Features vorbereiten</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN erläutern, dass man ihnen die Features dieses Tools näher bringen möchte</li> <li>• Fragen, was sie schon alles kennen</li> <li>• TN erklären, wo sich die jeweiligen Features, die im Spiel verwendet werden, befinden und wie man sie (de)aktiviert.</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielprinzip folgt dem Spiel Kommando-Pimperle. Die Trainerin oder der Trainer gibt verschiedene Anweisungen. Aber nur, wenn der Anweisung das Wort „Kommando“ vorangestellt ist, sollen die TN sie ausführen!</li> <li>• Nachdem den TN die Kommandos vorgestellt werden, die man verwenden wird, geht es los :-)</li> <li>• Folgende Zoom-Kommandos kann man zum Beispiel wählen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schalte dein Mikro aus / an</li> <li>• Schalte deine Kamera aus / an</li> <li>• Schreibe deinen Namen in den Chat (geht nur wenn Chat aktiviert)</li> <li>• Zeige das Emoji „Daumen hoch“ bzw. „klatschende Hände“</li> <li>• Hebe die blaue Hand (dafür den Punkt „Teilnehmer“ in der unteren Menüleiste öffnen und auf „Hand heben“ klicken)</li> <li>• Schalte die Sprecheransicht / Galerieansicht an und zeige einen Daumen hoch in die Kamera, wenn du es geschafft hast</li> <li>• Verdecke die Kamera mit einem Finger</li> <li>• Ändere deinen Namen in einen Fantasienamen / wieder zu deinem richtigen Namen</li> </ul> </li> <li>• Dieses Spiel kann gerne mit Bewegungsaufforderungen kombiniert werden, z.B. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufstehen und hinsetzen</li> <li>• Setze dich mit dem Rücken zur Kamera</li> <li>• Verschwinde kurz vom Bildschirm</li> <li>• Halte einen Gegenstand in die Kamera</li> <li>• Einmal um deinen Stuhl laufen / im Kreis drehen</li> </ul> </li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie findest Du diese Methode?</li> <li>• Hast du weitere Ideen, was man mit den Tool-Features Lustiges „anstellen“ könnte?</li> </ul>

# Das schnelle Ausrufezeichen

*„Der schnelle Ball“ ist vielen Trainer\*innen ein Begriff und wird gerade als Warm Up und Koop sehr gerne verwendet. „Das schnelle Ausrufezeichen“ ist das Pendant dafür in der Online-Welt. Das Schöne hier ist, dass man es als Trainer\*in sehr einfach kontrollieren kann, denn es wird in den Chat geschrieben und daher hat man das jeweilige Ergebnis länger vor sich, um die richtige Reihenfolge zu überprüfen.“*



## Das schnelle Ausrufezeichen !

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen der Chat-Funktion, Kooperation</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 6 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 Minuten</li> </ul>
<b>Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglichkeit, um die Zeit zu stoppen</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sich ggf. einen originellen Satz ausdenken, der so viele Wörter hat, wie TN mitmachen</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN erklären, wie die Chat-Funktion funktioniert</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die TN sollen so schnell wie möglich in einer vorgegeben Reihenfolge ein „!“ in den Chat schreiben</li> <li>• Die Trainerin bzw. der Trainer oder die TN selbst legen eine Reihenfolge fest, die zur späteren Kontrolle notiert wird. (Tipp: Man nimmt die Reihenfolge, wie sie in der Liste im Fenster „Teilnehmer“ aufgeführt ist)</li> <li>• Auf ein Kommando startet die Gruppe</li> <li>• Die Trainerin bzw. der Trainer stoppt die Zeit jedes Durchgangs</li> <li>• Bei einem Fehler muss wieder von vorne begonnen werden</li> <li>• Beim Neustart empfiehlt es sich, die Stelle im Chat mit „start“ oder einem Symbol zu kennzeichnen</li> <li>• Am Ende eines Durchgangs wird die gestoppte Zeit im Chat notiert</li> </ul> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Gruppe kann sich beraten, wie sie es schneller schaffen könnte</li> <li>• Die TN sollen ihren Namen in den Chat tippen</li> <li>• Unterhaltsamer ist es, wenn die TN eine vorher zugewiesene Zahl, einen Buchstaben oder ein Wort in der entsprechenden Reihenfolge in den Chat schreiben, sodass am Ende eine Zahlenreihe, das Alphabet oder ein bestimmter Satz herauskommt</li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie hat die Zusammenarbeit funktioniert?</li> <li>• Welche Strategie war am erfolgreichsten?</li> <li>• Wie könnte man noch schneller werden?</li> </ul>

# Video an/aus = Ja/Nein-Quiz

*„Mit diesem Spiel kann man zeigen, dass die Online-Welt durchaus manche Vorteile hat und Varianten bietet, die in der Offline-Welt so nicht möglich sind.*

*Im Sinne meines Credos: ‚Mache das Beste aus dem, was du zur Verfügung hast‘, kam hier ein sehr schönes und sehr vielseitig verwendbares Spiel heraus.“*



## Video an/aus = Ja/Nein-Quiz

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videofunktion, Quiz, Kooperation</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 2 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 - 20 Minuten (je nach Anzahl der Fragen)</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiz-Fragen</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video-Funktion</li> <li>• Darstellung der Videos aller TN auf dem Bildschirm</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiz-Fragen vorbereiten, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	Einstieg: <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN erklären, wie sie das Video an und aus schalten</li> </ul>
	Hauptteil: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielprinzip: Trainer*in stellt Fragen und TN antworten mittels Video an oder aus <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ja = Bild an</li> <li>• Nein = Bild aus</li> </ul> </li> <li>• Zu Beginn jeder Frage sind immer alle Bildschirme und Mikrophone aus</li> <li>• Trainer*in stellt die erste Frage</li> <li>• TN antworten mit Video an/aus</li> <li>• Trainer*in wertet aus (optional)</li> <li>• Alle machen das Video an und es wird, je nach Bedarf, über die Frage / Antwort gesprochen</li> <li>• Videos wieder aus, es folgt die nächste Frage</li> </ul>
	Variationen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• In Kleingruppen spielen (jede richtige Antwort eines Gruppenmitglieds geht auf das Gruppenkonto)</li> <li>• In Kleingruppen spielen (es darf immer nur eine Person je Gruppe quizen; bei jeder Frage wird reihum gewechselt, so dass alle dran kommen)</li> </ul>
	Reflexion: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie hat die Zusammenarbeit funktioniert?</li> </ul>
<b>Nach dem Spiel</b> Ergebnisse und Screenshots	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ggf. Fragen und Lösungen zur Verfügung stellen</li> </ul>

# Finde die Fehler

*„Es war an einem Samstagvormittag, als mir meine Tochter in einem ihrer Heftchen eine Seite zeigte. ‚Papa schau mal, hier muss man 10 Fehler finden, die auf diesem Bild anders sind, als auf dem anderen.‘*

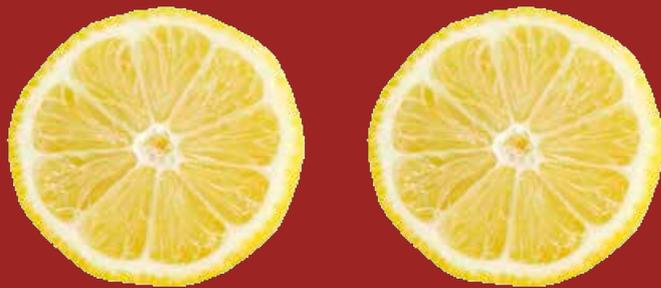
*Ihr könnt Euch nun denken, wie das folgende Online-Spiel entstand. Hier wollte ich zusätzlich einen Kennenlern-Faktor einbauen, bei dem Fotos der persönlichen Umgebung der TN zum Einsatz kommen.“*

## Finde die Fehler

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visuelle Wahrnehmung, visuelles Gedächtnis, Rätsel / Knobeln, Kennenlernen</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 4 - 10 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 - 20 Minuten (je nachdem wie viele Fotos man zeigt)</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos aus den Räumen der jeweiligen TN</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funktion „Bildschirm teilen“</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Privatsphäre der Personen, die die Bilder zur Verfügung stellen, achten</li> <li>• Bildpaare aus der gleichen Perspektive und dem gleichem Bildausschnitt fotografieren</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos vorab organisieren. Mit den TN sprechen wer sich bereit erklärt, Bilder bereit zu stellen</li> <li>• Die TN sollen Bildpaare vom selben Raum und aus der gleichen Perspektive und im gleichen Bildausschnitt erstellen. Bevor das zweite Bild gemacht wird, soll eine vorher festgelegte Anzahl von Dingen (z.B. 5) verändert werden</li> <li>• Optional ein 3. Bild, auf dem die Unterschiede markiert sind</li> <li>• Die TN, die Bilder zeigen werden, bitten, ihre beiden Fotos vorab auf ihrem Rechner zu öffnen, damit die Präsentation nachher schneller geht</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dank an alle, die sich bereit erklärt haben, Bilder vorzubereiten</li> <li>• „Bildschirm teilen“-Funktion erläutern</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN zeigt sein erstes Foto (Bildschirm teilen) und beschreibt, wo es aufgenommen wurde und was man darauf sieht</li> <li>• Die anderen sollen sich nun dieses Foto genau einprägen (z.B. 1 Minute lang)</li> <li>• TN zeigt nun das zweite Foto (2 Minuten lang)</li> <li>• Die andern sollen in den Chat schreiben, welche Unterschiede sie erkennen</li> <li>• WICHTIG – Chat erst absenden, wenn alle fertig sind oder die 2 Minuten vorbei sind, damit niemand sehen kann, welche Fehler die anderen gefunden haben</li> <li>• Nachdem alle in den Chat geschrieben haben, löst der TN auf (je nach Video-konferenz-Tool z.B. mit dem Mauszeiger auf die Fehler zeigen, mit Stempel- oder Zeichenfunktion markieren oder mithilfe des 3. Fotos, auf dem die Unterschiede gekennzeichnet sind)</li> </ul>

# Sinnes- wahrnehmung Online

*„Wieder einmal ein adaptierter Klassiker aus der realen Welt der Erlebnispädagogik. Das Besondere daran, wenn man solche bekannten Übungen in die Online-Welt bringt, ist meiner Meinung nach, dass die TN erstaunt sind, was man Online alles machen kann!“*



## Sinneswahrnehmung Online

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinneswahrnehmung, Konzentration</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 2 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je nachdem wie viele Sinnesübungen man macht</li> <li>• Mindestens 10 Minuten</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegenstände für die Sinneswahrnehmungen</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildschirm teilen</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutze dein schauspielerisches Talent und agiere wenn möglich mit prägnanter Gestik und ausdrucksstarker Mimik, denn es kommt bei dieser Übung sehr darauf an, Assoziationen zu wecken. Daher vorher genügend üben, damit die Vorführung sicher von der Hand geht und man sie auch ohne hinzuschauen ausführen kann, sodass man während dessen die TN anschauen kann</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialien bereit legen</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführungsfragen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Sinne gibt es?</li> <li>• Habt Ihr schon mal einen Apfel ganz langsam gegessen?</li> <li>• usw.</li> </ul> </li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schmecken / Riechen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandarine schälen und beschreiben, was man gerade tut, wie es riecht, was man mit dem Geruch assoziiert ...</li> <li>• ... eine Zitrone halbieren und hineinbeißen, beschreiben, wie es sich anfühlt oder was man riecht ...</li> <li>• Schokolade oder Stück Brot langsam essen und beschreiben, ...</li> <li>• Naturmaterialien riechen und beschreiben, ...</li> </ul> </li> <li>• Fühlen <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN sollen jeweils einen Gegenstand holen und beschreiben, wie er sich anfühlt</li> <li>• Ohne Bild (die anderen müssen raten, um was es sich handelt), oder mit Bild teilen</li> <li>• Optional - alle befassen sich mit dem gleichen Gegenstand (vorher bekanntgeben oder zusenden) und alle sollen diesen Gegenstand (Naturmaterialien) blind fühlen und beschreiben, was sie fühlen</li> </ul> </li> <li>• Geräusche raten (Bild an/aus) <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN haben Bild aus, hören zuerst nur das Geräusch (z.B. in einen Apfel beißen, Nuss knacken, Bierflasche öffnen...) und versuchen es zu erraten. Anschließend wird aufgelöst (Videobild an)</li> </ul> </li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die jeweiligen Erfahrungen zu den Sinneswahrnehmungen reflektieren</li> </ul>

# Blick aus Deinem Fenster

*„Dieses Quiz bringt die reale Welt der TN in die Online-Welt. Die TN lernen sich ein bisschen kennen. Sie erfahren, wo woher wer kommt und wer wo wohnt. Alle können sich so gegenseitig einen kleinen Ausblick (oder Einblick) von ihrem Zuhause geben.“*



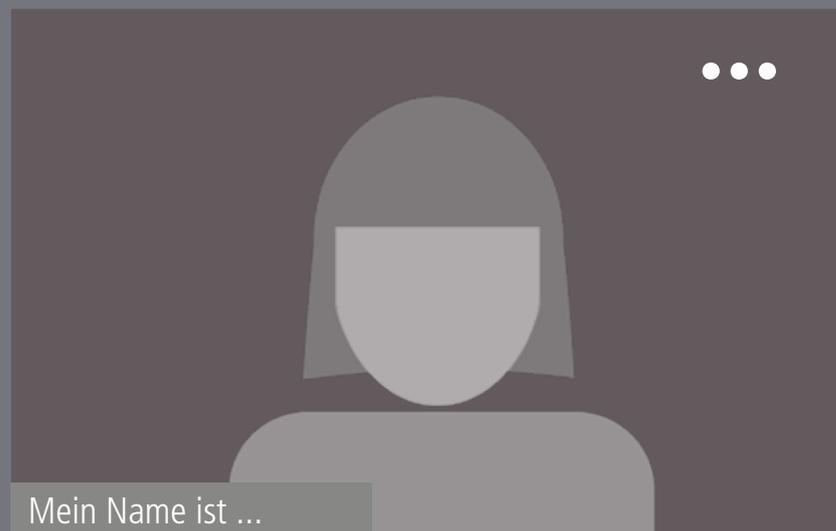
## Blick aus Deinem Fenster

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen, Raten / Quiz, Kooperation</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 4 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 - 20 Minuten</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildschirm teilen</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Privatsphäre achten</li> <li>• Keine Personen auf dem Foto</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle TN machen ein Foto aus dem Fenster und senden es vorab der Trainerin / dem Trainer.</li> <li>• Das Motiv soll am besten hell und keine Personen darauf erkennbar sein</li> <li>• Es wird nicht verraten, wozu das Foto verwendet wird!</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeder von Euch hat mir ein Foto aus seinem Fenster gesendet</li> <li>• Ich werde nun der Reihe nach die Fotos teilen und ihr dürft per Chat raten, zu wem dieser Ausblick gehört</li> <li>• Anschließend darf die Person, zu der der gezeigte Blick aus dem Fenster gehört, ein wenig darüber erzählen</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Trainerin / der Trainer teilt das erste Bild</li> <li>• TN raten über den Chat. Die Person, zu der das Bild gehört, kann dies auch tun, um nicht verdächtig zu erscheinen</li> <li>• Die Trainerin / der Trainer kommentiert die Antworten</li> <li>• Die Person, die das Bild gemacht, klärt schließlich auf und erzählt etwas dazu</li> <li>• ... dann wird das nächste Foto gezeigt usw.</li> </ul> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wettbewerb – Es gibt Punkte für das richtige Erraten</li> <li>• Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team erhält die Ausblicke der anderen und muss zuordnen zu wem welches Bild gehört</li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie ist es, so viel von seinem Zuhause preis zu geben?</li> </ul>



# Namen umbenennen

*„Diese Art des Kennenlernens geht sehr schnell und ist daher sehr gut geeignet, wenn man wenig Zeit oder viele TN hat. Zusätzlich erfahren die TN, wie das Feature „Namen umbenennen“ ihres Namensfelds unter den Videos funktioniert.“*



## Namen umbenennen

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen, Tool-Feature</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 8 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 - 20 Minuten</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umbenennen des Namensfelds</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Checken, ob die Umbenennungsfunktion freigeschaltet ist</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Diese moderierte Form der Vorstellung eignet sich vor allem dann, wenn man viele TN oder wenig Zeit hat, und deswegen auf eine klassische Vorstellungsrunde verzichten möchte</p> <p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird erklärt, wie die Umbenennung des Namensfelds funktioniert (in Zoom klickt man im persönlichen Videofenster oben rechts auf die drei Punkte und wählt „Umbenennen“.)</li> <li>• Jede Person soll seinen Namen (Vornamen und Nachnamen) hineinschreiben</li> <li>• Eine schöne Methode ist, neben dem Namen noch weitere Eigenschaften zu nennen, z.B. Spitzname, Wohnort, Hobby, Lieblingsessen oder einen Begriff, der einen aktuell bewegt, den Gemütszustand, etc.</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle TN beschriften ihr Namensfeld</li> <li>• Die Moderatorin / der Moderator kann so die einzelnen TN namentlich benennen und ggf. auf Basis der erweiterten Anmerkungen kommentieren, nachfragen, Gemeinsamkeiten feststellen, Verbindungen herstellen etc. und auf diese Weise die einzelnen TN der Gruppe vorstellen</li> </ul>

# Alle, die ... Post-It-Variante

*„Diese Art des Kennenlernens geht sehr schnell und ist daher sehr gut geeignet, wenn man wenig Zeit hat oder viele TN hat. Durch die Fragen kann man steuern, ob das Kennenlernen eher lustig oder eher aussagekräftig sein soll.“*



## Alle, die ... Post-It-Variante

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kennenlernen, Warm Up</li></ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ab 6 Jahre</li><li>• 4 - 20 TN</li></ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 10 - 20 Minuten</li></ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Post It (alle TN)</li></ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vorab ankündigen, dass sich alle TN einen Post It bereitlegen sollen</li></ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Materialien bereit legen</li></ul>
<b>Durchführung</b>	Einstieg: <ul style="list-style-type: none"><li>• TN das Spiel-Prinzip des Spiels erklären</li><li>• Bevor die Trainerin oder der Trainer eine „Alle, die“-Aussage macht, werden die Kameras mit einem Post It abgeklebt</li><li>• Wenn die Aussage auf eine Person zutrifft, soll sie das Post It von der Kamera entfernen und in die Kamera lächeln ;-)</li></ul>
	Hauptteil: <ul style="list-style-type: none"><li>• Alle kleben ihre Kameras ab</li><li>• Trainer*in beginnt mit der ersten Aussage</li><li>• Nachdem alle sich entschieden haben, kann die Trainerin oder der Trainer noch ein wenig nachhaken und mehr erfahren lassen</li><li>• Bevor die nächste Aussage kommt, wieder alle die Kameras abkleben</li><li>• usw.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Variationen:<ul style="list-style-type: none"><li>• TN sollen sich Aussagen überlegen</li></ul></li></ul>

# Bierdeckel fangen

*„Dieses Spiel eignet sich für eine Auflockerung zwischendurch oder nach der Pause zum Aktivieren. Es hat zusätzlich den Effekt, dass die Konzentration auf etwas ganz anderes gelenkt wird und man somit den Kopf frei kriegt. Zudem verlangt es ein wenig Geduld und Ehrgeiz, nicht gleich bei den ersten Versuchen aufzugeben. Die Möglichkeit, diese Übung mit anderen synchron hinzubekommen, fördert das Gemeinschaftsgefühl.“*

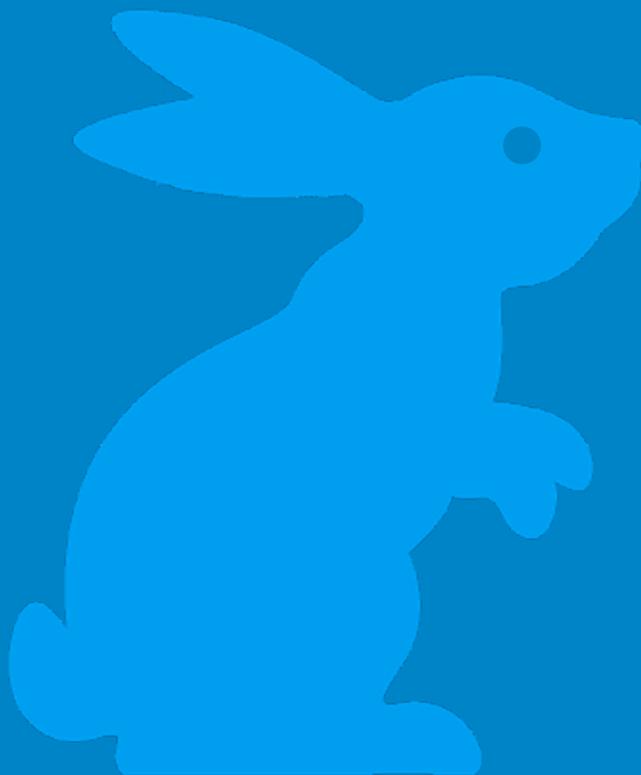


## Bierdeckel fangen

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koordinationsfähigkeit, Kooperation (synchron mit mehreren TN), Warm Up</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 4 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abhängig von der TN-Zahl und wie lange man üben lässt</li> <li>• 10 - 20 Minuten</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bierdeckel (viereckige sind einfacher als runde) und Tisch</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Breakout-Räume</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera so positionieren, dass der Vorgang erkennbar ist?</li> <li>• TN vorab über Material und Voraussetzungen informieren</li> <li>• Trainer*in sollte es gesichert vormachen können</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bierdeckel besorgen</li> <li>• Auflage für den Bierdeckel vorher überlegt haben (Tisch, ...)</li> <li>• TN vorab über Material und Voraussetzungen informieren</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei diesem Spiel braucht man Geschicklichkeit, Reaktion und Fingerfertigkeit</li> <li>• TN kurz zeigen wie dieses Spiel funktioniert und auf was es dabei ankommt <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Bierdeckel wird an den Rand eines Tisches (Laptop / Rechner) so gelegt, dass er ein wenig übersteht</li> <li>• Man geht mit der Hand unter den Bierdeckel bis ca. zur Mitte und hebt ihn mit dieser Hand an. Zugleich bewegt man die geöffnete Hand mit Daumen unten nach vorne. Sobald man den Bierdeckel zwischen Daumen und den Rest der Finger hat, greift man zu und hält, hoffentlich ;- ) den Bierdeckel in der Hand</li> </ul> </li> <li>• Alle zeigen ihre Bierdeckel (lustige Motive?)</li> <li>• Alle sollen die Kamera so einstellen, dass man den Bierdeckel sieht und die Hand (eventuell auch noch das Gesicht und den Oberkörper. Prio haben Bierdeckel und Hand, auch wenn es lustiger ist, wenn man zusätzlich die Gesichter sieht)</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle haben einen Bierdeckel vor sich und probieren die Übung aus</li> <li>• Trainer*in beobachtet, motiviert und gibt Tipps</li> <li>• Wenn die ersten es können, dürfen sie es vormachen</li> <li>• Variation: synchron fangen (bei geringer TN- Zahl ohne Breakout-Räume) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zuerst Zweiergruppen, dann in Vierergruppen und dann immer mehr, bis es alle auf einmal machen (je nach Lust und Können und Anzahl der TN)</li> <li>• Gruppen / Teams werden zusammengestellt oder gelöst und üben zunächst in Breakout-Räumen. Im Anschluss sollen sie ihre Fähigkeiten allen vorführen</li> </ul> </li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie war die Zusammenarbeit?</li> <li>• Wie habt ihr es geschafft, synchron zu sein?</li> </ul>

# Hase und Jäger: Ducken und Schauen

*„Dies ist ein bekanntes Kinderspiel und sehr leicht durchzuführen. Spaß-Faktor ist sehr hoch und die TN können dies leicht selbst als Spielleitung durchführen und anleiten.“*

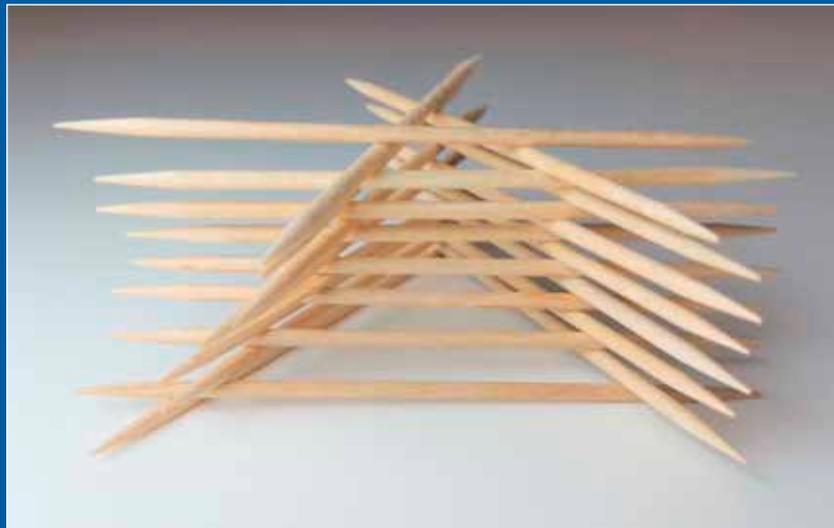


## Hase und Jäger: Ducken und Schauen

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reaktionsfähigkeit, Warm Up</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 4 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 - 15 Minuten</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorsicht beim Ducken</li> <li>• Vorsicht bei Kabel-Headset</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jetzt geht es um Reaktionsgeschwindigkeit und gut aufpassen</li> <li>• Der Jäger kennt zwei Kommandos: „Der Hase schaut“ und „Der Jäger schießt“ <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Schießen müssen sich die TN ducken (aus dem Bild gehen und dort bleiben)</li> <li>• Beim Schauen müssen die TN im Bild bleiben</li> </ul> </li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Spielleitung übernimmt die Rolle des Jägers und gibt die Kommandos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es scheidet niemand aus, aber die Spielleitung kommentiert, wenn die TN falsch oder richtig reagieren</li> </ul> </li> </ul> <p>Variation 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausscheidungsspiel <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wer einen Fehler macht, der schaltet sein Bild aus</li> <li>• Dies wird solange gespielt bis nur noch einer übrig ist</li> </ul> </li> </ul> <p>Variation 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN darf Jäger sein</li> </ul> <p>Weitere Variationen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielleitung hebt die Hand, was bedeutet, dass die beiden Kommandos „ducken“ und „schauen“ umgedreht werden</li> <li>• Weitere Kommandos: <ul style="list-style-type: none"> <li>„Der Jäger zielt“: TN müssen beide Arme vor der Brust überkreuzen und dort lassen</li> <li>„Der Jäger lädt“: TN müssen beide Arme nach oben heben und oben lassen</li> </ul> </li> </ul>

# Zahnstocher aufeinander stapeln

*„Geduld und Geschick sind die tragenden Säulen  
des Spiels. Schon mal ausprobiert? Besonders  
knifflig wird es, wenn man anstelle von Zahn-  
stochern ungleiche Stifte versucht zu stapeln.“*



## Zahnstocher aufeinander stapeln

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koordinationsfähigkeit, Kooperation, Geduld, Warm Up</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 4 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abhängig von der TN-Zahl und wie lange man üben lässt</li> <li>• 10 Minuten</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zahnstocher (mind. 20 Stück)</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Screenshot</li> <li>• Bildschirm teilen</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera so positionieren, dass der Vorgang erkennbar ist</li> <li>• Screenshot wird nicht weiter gegeben oder außerhalb dieses Treffens verwendet (Privatsphäre!)</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zahnstocher bereit halten</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei diesem Spiel braucht man Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit und Geduld</li> <li>• Alle sollen in einer vorgegeben Zeit möglichst viele Zahnstocher im Viereck (Dreieck, Sechseck, Achteck) aufeinanderstapeln <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Regel: Die Zahnstocher dürfen nicht neben einander gelegt werden, sondern immer aufeinander</li> <li>• Die Spielleitung gibt eine kurze Demonstration</li> </ul> </li> <li>• TN informieren, dass nach Ablauf der Zeit ein Screenshot gemacht und dieser geteilt wird, damit alle sehen können, wie weit jede und jeder einzelne kam</li> <li>• Bitte darauf hinweisen, dass dieser Screenshot nur in diesem Rahmen verwendet wird und nicht veröffentlicht wird</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bevor die Challenge beginnt, dürfen die TN 2-3 Minuten üben</li> <li>• Challenge: TN haben z.B. 90 Sekunden Zeit, um möglichst viele Zahnstocher zu stapeln</li> <li>• Nach genau 90 Sekunden macht die Spielleitung einen Screenshot</li> <li>• Kurze Reflexionsrunde: TN fragen wie es ihnen erging</li> <li>• Spielleitung teilt den Bildschirm und zeigt den Screenshot mit dem Ergebnis</li> <li>• „Wollt ihr noch eine zweite Chance?“ :-)</li> </ul> <p>Variationen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In Teams zusammenspielen (ggf. die Teams in Breakout-Rooms aufteilen) Am Ende werden die Ergebnisse gemeinsam ausgewertet und die einzelnen Zahnstocher bzw. Zahnstocher-Stapel eines Teams addiert</li> <li>• Andere Gegenstände stapeln (Stifte, Karten, ...)</li> </ul>

# Fluglotse

*„Dieses Spiel ist einer meiner Dauerbrenner in der Offline-Welt. Mal schauen, ob es das auch in der Online-Welt wird. In dieser Übung werden unterschiedliche Bewegungsabfolgen kombiniert. Sehr gern verwende ich sie als Warm Up oder Konzentrationsübung.“*



## Fluglotse

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzentration, Gehirnaktivierung, Bewegung, Warm Up</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 4 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 Minuten</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trainer*in sollte die Übung richtig vormachen können</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vor allem Bewegung und Konzentration ist hier gefragt</li> <li>• Es geht um die Bewegung der Arme auf eine bestimmte Weise</li> <li>• Wenn möglich machen wir diese Übung im Stehen</li> <li>• Kamera so einrichten und sich so positionieren, dass man den Oberkörper und das Gesicht sehen kann</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bitte alle so hinstellen, dass Oberkörper und Gesicht zu sehen sind</li> <li>• Die Trainerin oder der Trainer macht die Bewegungen vor, die die TN nachmachen sollen</li> <li>• Wir beginnen mit dem rechten Arm <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der rechte Arm wird nach oben gestreckt und danach wieder runter an den Oberschenkel</li> <li>• Abwechselnd geht der nach oben und nach unten (2er Rhythmus)</li> </ul> </li> <li>• Die nächste Bewegung machen wir mit dem linken Arm <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der linke Arm geht gestreckt nach oben, dann nach links außen und dann nach unten zum Oberschenkel</li> <li>• Danach geht er wieder nach links außen und nach oben</li> <li>• Das heißt, er macht immer auf dem Weg zwischen oben und unten die Bewegung nach links außen (3er Rhythmus)</li> </ul> </li> <li>• Der Bewegungsablauf wird mehrmals wiederholt. Die Trainerin oder der Trainer beobachtet, motiviert und gibt Tipps</li> <li>• Als nächstes werden die Bewegungsabläufe beider Arme kombiniert und gleichzeitig ausgeführt <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beide Arme werden nach oben gestreckt</li> <li>• Rechter Arm nach unten und gleichzeitig linker Arm nach außen</li> <li>• Rechter Arm nach oben und gleichzeitig linker Arm nach unten</li> <li>• usw.</li> </ul> </li> <li>• TN sollen dies nun für sich ausprobieren (1-2 Minuten)</li> <li>• Wenn man sieht, dass die meisten die Übung schaffen oder wenn viele nicht mehr mitmachen, kann man darum bitten, die Übung vorzumachen.</li> </ul>



# Tangram: Knobeln im Team

*„Dieses Spiel verbindet die analoge Welt mit der Online-Welt. Alle TN haben zuhause ein Tangram ausgeschnitten und sollen in der Online-Begegnung gemeinsam eine Lösung finden. Schön ist es, die Tangramvorlage vorab per Post zu versenden – dann ist die Verbindung zur realen Welt noch stärker.*

*Als Coach kann ich die Gruppen in den Breakout-Rooms besuchen oder sie können mich dazuholen, wenn sie Hilfe brauchen. Spannend ist zu beobachten, wie die TN es schaffen, sich die Lösung gemeinsam zu erarbeiten.“*

Das Tangram ist ein Legespiel, das vermutlich schon um 500 v.Chr. im alten China erfunden wurde. Es besteht aus 7 geometrischen Formen, die zusammen ein Quadrat bilden: Zwei große Dreiecke, ein mittelgroßes Dreieck, zwei kleine Dreiecke, ein Quadrat und ein Rhomboid.



## Tangram: Knobeln im Team

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation, Knobeln</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 6 Jahre</li> <li>• 8 - 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 Minuten (ohne Reflexion)</li> <li>• 20 - 25 Minuten (inklusive Reflexion – Kooperationsübung)</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangram-Vorlagen und Lösungen siehe Seite 51. Es gibt viele Quellen mit Vorlagen und Lösung als kostenloser PDF-Download im Internet, z.B. <a href="https://www.kinder-malvorlagen.com/spiele-drucken/tangram-legespiel.php">https://www.kinder-malvorlagen.com/spiele-drucken/tangram-legespiel.php</a></li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Breakout-Rooms</li> <li>• Bildschirm teilen</li> <li>• Drucker bei allen TN</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorher klären, ob alle TN auf einen Drucker zugreifen und diesen auch bedienen können</li> <li>• Ansonsten die Vorlage vorab per E-Mail versenden und (z.B. von den Eltern) ausdrucken lassen</li> <li>• Alternativ kann man die Vorlagen vorab per Post versenden</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangram-Vorlagen herunterladen und entscheiden welche man nutzt</li> <li>• Lösungen zu den Vorlagen herunterladen und das Tangram natürlich selbst ausprobieren :-)</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangram-Grundprinzip erläutern (siehe <a href="http://www.oebz.de/kooperationsspiele-online">www.oebz.de/kooperationsspiele-online</a>) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beispiel zeigen</li> <li>• Lösung zeigen</li> </ul> </li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangram_Erläuterung.pdf in Chat an alle senden (Download unter <a href="http://www.oebz.de/kooperationsspiele-online">www.oebz.de/kooperationsspiele-online</a>)</li> <li>• TN sollen die erste Seite der Datei ausdrucken und das Tangram ausschneiden (ca. 5 Min.)</li> <li>• Alternative: Die Vorlage vorab zusenden und die TN in Vorbereitung auf das Meeting ausschneiden lassen</li> <li>• Kleingruppen bilden (2-4 TN pro Team) und in Breakout-Rooms aufteilen</li> <li>• Jedes Team soll gemeinsam ein Tangram lösen (mit oder ohne Zeitvorgabe)</li> <li>• Anschließend sollen sie die Lösung in der Gesamtgruppe zeigen</li> <li>• Variationen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterschiedliche Tangrams in den verschiedenen Teams</li> <li>• Mehrere Runden spielen und die Teams dabei durchtauschen</li> <li>• Die Kleingruppen machen Screenshots vom Ergebnis, die sie im Bildschirm teilen oder sie versenden die Auflösung im Chat</li> </ul> </li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie hat die Zusammenarbeit funktioniert?</li> </ul>



# Sortieren

*„Irgendwie haben die Entwickler\*innen von Online-Videotools anscheinend an dieses Spiel gedacht, als sie die Möglichkeit der Positionsveränderung der einzelnen TN-Bildschirme entwickelt haben. Ich sollte dies Mal nachfragen :-)  
Durch dieses Feature kann man wieder einen Klassiker aus der Offline-Welt in der Online-Welt spielen.“*



## Sortieren

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperation</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 8 – 20 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 Minuten (ohne Reflexion)</li> <li>• 20 - 25 Minuten (inklusive Reflexion)</li> </ul>
<b>Technische Voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Veränderung der Anordnung der Videofenster der TN muss möglich sein</li> <li>• Screenshot aufnehmen</li> <li>• Bildschirm teilen</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dieses Spiel funktioniert nur mit den Video-Konferenz-Tools, in denen sich die Reihenfolge der Videofenster individuell steuern lässt. Mit Zoom ist das recht einfach möglich. Man geht mit dem Curser auf das jeweilige Fenster, fixiert es mit der linken Maustaste und positioniert es anschließend an die gewünschte Stelle.</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgabe(n) für die Aufstellung(en) überlegen, z.B. Vorname alphabetisch ordnen, Anzahl der Haustiere, Hausnummer, Alter, Anzahl der bisher in Video-konferenzen verbrachten Stunden ...</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN sollen sich bzw. ihre Bildschirme nach bestimmten Kriterien sortieren</li> <li>• Technik erklären und demonstrieren, wie man die Bildschirmreihenfolge verändert. Die Moderatorin bzw. der Moderator lässt das Video ausgeschaltet</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN sollen sich sortieren, z.B. nach Geburtsdatum (links oben Januar und rechts unten Dezember, nur Tag und Monat, nicht die Jahreszahl)</li> <li>• Alle sollen die Sortierung auf ihrem Bildschirm mitmachen, denn bei allen TN soll am Ende die gleiche Positionierung der einzelnen Bildschirme sein</li> <li>• Die Spielleitung bestimmt eine bestimmte Anzahl an TN, die sprechen dürfen (zum Beispiel 3 TN) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die anderen sind stumm geschaltet</li> <li>• Der Chat oder andere schriftliche Kommunikation darf nicht verwendet werden</li> <li>• Keine Zeitbegrenzung</li> <li>• Sobald die TN glauben, dass die Reihenfolge nun stimmt, sollen sie Bescheid geben</li> <li>• Die Spielleitung wählt eine Person aus, die einen Screenshot macht und diesen dann teilt (dadurch hat man die Kontrolle, ob auch alle die Bildschirme mit verschoben haben)</li> </ul> </li> <li>• Gemeinsam wird aufgelöst</li> </ul> <p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle dürfen reden</li> </ul> <p>Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie lief die Kommunikation?</li> <li>• Wie war es, nichts sagen zu dürfen?</li> </ul>

# Wetterbericht

*„Alle reden gerne übers Wetter ;-). Diese Übung liefert über die sinnliche Wahrnehmung einen Bezug zur realen Außenwelt. Damit das Spiel Spaß macht, sind Kreativität und ein wenig schauspielerische Fähigkeiten gefordert. Hier darf man gerne übertreiben. Die TN dürfen in eine andere Rolle schlüpfen. Wer traut sich und kann dadurch auch Selbstbewusstsein tanken?“*

*Eine schöne Möglichkeit für das Üben von Rollenspielen oder ein Einstieg in theaterpädagogische Übungen.“*



## Wetterbericht

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation, Kreativität, Rolle darstellen (Wettermoderator*in), Wetter (sinnlich) wahrnehmen, Realbezug herstellen</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ab 8 Jahre</li> <li>• 4 - 10 TN</li> </ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mindestens 25 Minuten</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto vom Himmel in der jeweiligen Umgebung</li> </ul>
<b>Wichtig!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto ohne Personen (Privatsphäre!)</li> <li>• Die TN darauf hinweisen, pünktlich wieder zum Online-Platz zurück zu kommen</li> </ul>
<b>Vor dem Spiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle sollen ein Foto vom Himmel in der eigenen Umgebung machen und an die Trainerin oder den Trainer senden.</li> </ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie war das Wetter bei Dir am ... (je nachdem, wann das Foto gemacht wurde)?</li> <li>• Alle haben 10 Minuten Zeit, um sich zum jeweils eingesandten Foto einen ca. 1-2-minütigen Wetterbericht und eine Wettervorhersage zu überlegen</li> </ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TN erarbeiten sich ihren Wetterbericht <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dafür verlassen sie für 10 Minuten den Online-Platz</li> <li>• Bei Fragen kommen sie an ihren Online-Platz und können sich bei der Trainerin oder den Trainer Hilfe holen</li> <li>• TN kommen zur vereinbarten Zeit zurück</li> </ul> </li> <li>• Im Anschluss führen die TN nacheinander ihren Wetterbericht vor, während das entsprechende Foto im geteilten Bildschirm gezeigt wird. Nach einem kurzen Feedback kommt die oder der nächste TN dran</li> </ul> <p>Variation: Aktueller Wetterbericht</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eignet sich vor allem, wenn die TN aus unterschiedlichen Regionen zugeschaltet sind und unterschiedliche Wettersituationen auftreten</li> <li>• Alle erhalten 5 Minuten Zeit, um ans Fenster zu gehen (Fenster öffnen, frische Luft tanken und das Wetter vor Ort wahrnehmen!) und einen aktuellen Wetterbericht mit Vorhersage zu überlegen (gerne mitschreiben)</li> <li>• Optional: Wenn alle über Laptop / Tablett dabei sind, kann die Ansage auch mit dem aktuellen Livebild unterstützt werden, indem man mit der Kamera den Blick aus dem Fenster zeigt (Achtung – keine Personen zeigen!)</li> </ul> <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie unterschiedlich ist das Wetter an unterschiedlichen Orten bzw. wie unterschiedlich wird Wetter wahrgenommen?</li> <li>• Was ist „gutes“ / „schlechtes“ Wetter?</li> </ul>

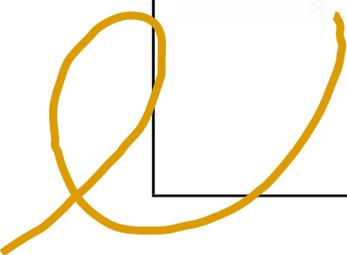


# Augengymnastik: Entspannung für die Augen

*„Ein wenig Entspannung sollte auf alle Fälle nicht fehlen. Diese Übungen habe ich vor allem deswegen hier aufgeführt, weil es für die Augen anstrengend ist, längere Zeit in den Bildschirm zu schauen. Daher kann ich nur empfehlen, solche Entspannungsrounden immer wieder einzubauen. Es gibt noch viele weitere Methoden, wie z.B. Fantasiereisen oder Atemübungen, die helfen, sich für ein paar Minuten bewusst vom Bildschirm zu lösen. Probiert es aus! Denn so spannend es in der Online-Welt sein kann, vergesst die reale Welt nicht :-)”*

## Augengymnastik: Entspannung für die Augen

<b>Ziel(e) / Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entspannung vor allem für die Augen (gegen Bildschirmstress)</li></ul>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ab 8 Jahre</li><li>• Unbegrenzt</li></ul>
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 5 - 10 Minuten</li></ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Einstieg:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Folgende Übungen helfen, die Augen zu entspannen, vor allem, wenn man länger in den Bildschirm schaut</li></ul> <p>Hauptteil:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alle TN stellen sich hin und recken und strecken sich</li><li>• Die Trainerin oder der Trainer wählt aus den folgenden Übungen ein paar aus, je nach Situation und Lust der TN</li><li>• Palmieren<ul style="list-style-type: none"><li>• Reiben Sie die Hände aneinander, bis sie angenehm warm sind und halten Sie sie wie einen Deckel auf Ihre Augen</li><li>• Nach 15 Sekunden Hände langsam vom Gesicht lösen, die Augen aber noch geschlossen halten</li><li>• Diese Übung beruhigt brennende, trockene oder müde Augen</li></ul></li><li>• Blinzeln und zwinkern<ul style="list-style-type: none"><li>• Damit die Augen durch die Bildschirmarbeit nicht austrocknen, bewusst blinzeln, um die Augen zu befeuchten</li><li>• Die Tränenflüssigkeit reinigt außerdem die Linse, sodass kein Schmutz die Augen reizt</li></ul></li><li>• Massieren<ul style="list-style-type: none"><li>• Massieren Sie in kreisenden Bewegungen den Bereich um die Augen mit den Fingerkuppen. Sie können auch ganz sanft mit den Fingern trommeln. Beides regt die Durchblutung an und entspannt das Auge</li></ul></li><li>• Fernblick<ul style="list-style-type: none"><li>• TN stehen auf, stellen sich ans Fenster (Fenster gerne aufmachen) und schauen für 1-2 Minuten in die Ferne. Anschließend wieder zurückkommen</li><li>• Idealerweise den Blick 50 Meter und mehr in die Ferne richten. Das verhindert, dass sich die Muskeln verkrampfen und Sie einen Tunnelblick bekommen, also alles ausblenden, was außerhalb des Bildschirms ist</li></ul></li><li>• Imaginäre Fliege<ul style="list-style-type: none"><li>• Die TN sollen sich vorstellen, dass eine imaginäre Fliege von oben links nach oben rechts fliegt, dann weiter von unten rechts nach unten links und man sie mit den Augen verfolgt</li><li>• Den Kopf dabei nicht mitbewegen</li><li>• Zuerst langsam und nicht zu weit zu den Außenbereichen der Augen, erstmal 5 Sekunden, dann Pause (Augen schließen), dann 10 Sekunden usw., solange es nicht zu anstrengend wird</li></ul></li></ul>



# Nachklang

Gestern war es wieder so weit. Ich gab eine Online-Fortbildung „Basics und Spiele für die Online-Welt“. Ich war gut vorbereitet, wir waren zu zweit, hatten eine Generalprobe und waren sehr guter Dinge. Es lief alles gut – zumindest am Anfang.

Dann kamen sie doch, die kleinen, unvermeidbaren Hoppalas: 2 TN stiegen immer wieder wegen technischer Probleme aus. 1 TN hatte Probleme mit ihrem iPad. Sie konnte uns sehen und hören, wir aber sie nicht.

Breakout-Rooms und somit Kleingruppen (wir haben Paare gemacht) sind eine echte Herausforderung, wenn 1 oder 2 TN immer wieder aus technischen Problemen aussteigen. Denn alleine in einer Gruppe ist es eben nicht sonderlich spannend ;-). Und wenn die TN wieder in das Meeting rein wollen, darf man sie nicht vergessen, weil man sich zu sehr auf alle anderen konzentriert.

Lustige Überraschungen liefert bisweilen auch die Verwendung eines virtuellen Hintergrunds. Zunächst macht man damit einen mega Eindruck. Aber die Gegenstände, die man nahe vor die Kamera hält, um sie den anderen zu zeigen, verschwinden auf wunderbare Weise. Ähnliches kann passieren, wenn man sich zu weit vom Bildschirm entfernt (z.B. bei Bewegungsübungen).

Ich garantiere Dir, solche Hoppalas lauern überall. Mein Rat: Akzeptiere sie einfach (auch wenn es Dir schwer fällt) und gehe offen damit um. Sicherlich wird viel Flexibilität und Spontaneität von Dir verlangt. Meine Erfahrungen zeigen aber: Vieles wird verziehen. Das Tolle dabei ist, die TN haben uns in solchen Situationen oft unterstützt und meinten am Ende sogar, dass sie dadurch selber einiges mehr im Umgang mit dem Tool gelernt haben.

Die Verbundenheit und das Verständnis zwischen TN und Trainer\*in sind in digitalen Meeting-Räumen definitiv gewachsen. Zum einen, weil für viele die Situation neu ist, zum anderen, weil viele sich in die Lage der Coaches hineinversetzen können! Die Lernkurve geht bei allen nach wie vor nach oben. Und dennoch habe ich begriffen, dass der Anspruch, dass immer alles perfekt funktionieren muss, gerade in der Online-Welt, keinen Sinn macht.

Also: Nimm die Herausforderungen mit Mut, Spaß und Neugierde an! Ich freue mich über Dein Feedback und natürlich immer über neue Ideen.

Euer Harry  
[info@harald-schwimmer.de](mailto:info@harald-schwimmer.de)



# Links

## **WLAN-Geschwindigkeit testen**

<https://speedtest.chip.de>

## **33 Tipps für Online-Meetings und Workshops**

<https://teamworks-gmbh.de/33-tipps-fuer-online-meetings-und-online-workshops/>

## **Workshop-Spiele**

Es gibt etliche Spiele, Energizer und Warm Ups für den Einsatz in Workshops. Viele, die sich in der realen Welt bewährt haben, lassen sich mit etwas Einfallsreichtum für die Online-Welt adaptieren. Caspar Siebel bietet auf seiner Seite [Workshop-Spiele.de](https://www.workshop-spiele.de) eine schöne Spielesammlung.

<https://www.workshop-spiele.de/category/online-warm-ups/>

## **Tools für kollaboratives Arbeiten in virtuellen Lernumgebungen**

### Etherpad

Webbasierter Open Source Texteditor zur kollaborativen Bearbeitung von Texten in Echtzeit.

<https://edupad.ch>

<https://yopad.eu/>

### Miro

Online-Whiteboard, mit dem Teams in Echtzeit und asynchron arbeiten, Brainstormings festhalten und Arbeitsabläufe und Strategien visualisieren können.

<https://miro.com/>

### Flinga

Digitale Leinwand, um mit mehreren Personen gleichzeitig zu brainstormen und Mindmaps erstellen zu können. Wird vor allem in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt.

<https://flinga.fi>

### Oncoo

Das Tool nutzt verschiedene interaktive Methoden aus dem Bereich des kooperativen Lernens. Es ermöglicht Brainstorming und anschließendes Clustern und bietet fürs Feedback eine Evaluationszielscheibe.

<https://oncoo.de>

### Mentimeter / Answergarden

Digitales Umfrage- und Präsentationstool, das u.a. auch interaktive Wortwolken erstellen kann.

<https://www.menti.com>

<https://answergarden.ch>

### Digitale Pinwände

<https://padlet.com>

<https://pinnet.eu/>

## **Weitere Tipps**

Die Zahl hilfreicher Tools wächst ständig. Für die Recherche nutze am besten die Suche im Internet. Hier sind zwei meiner Geheimtipps ;-)))

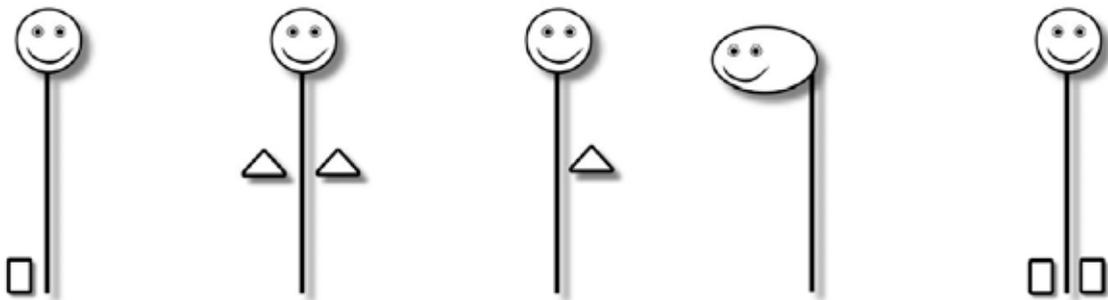
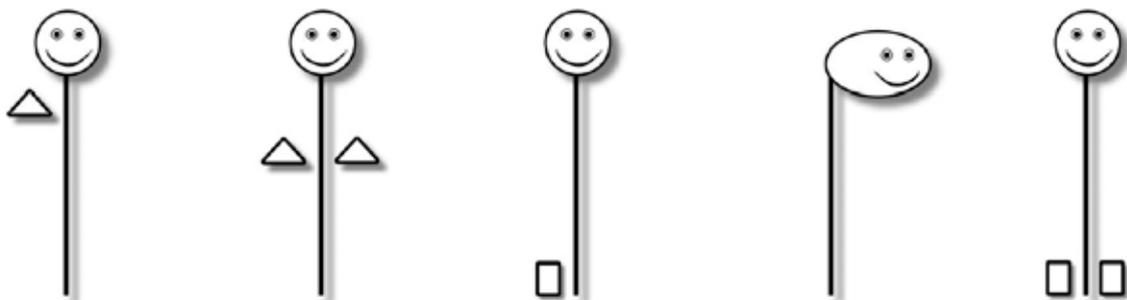
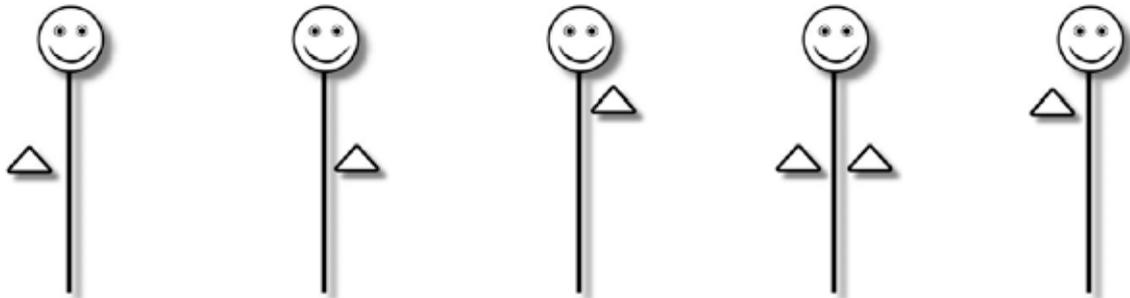
[www.ecosia.org](http://www.ecosia.org)

[www.google.de](http://www.google.de)

# Folge dem Männchen

Vorlage für die Übung „Folge dem Männchen“

PDF und Sound-Datei unter [www.oebz.de/kooperationsspiele-online](http://www.oebz.de/kooperationsspiele-online)



# Tangram

## Ein kleines Gehirn-Workout für zwischendurch

Dieses Spiel trainiert die räumliche Vorstellungskraft, braucht Geduld und Kreativität. Der Fantasie sind fast keine Grenzen gesetzt - es gibt viele Tausend Möglichkeiten!

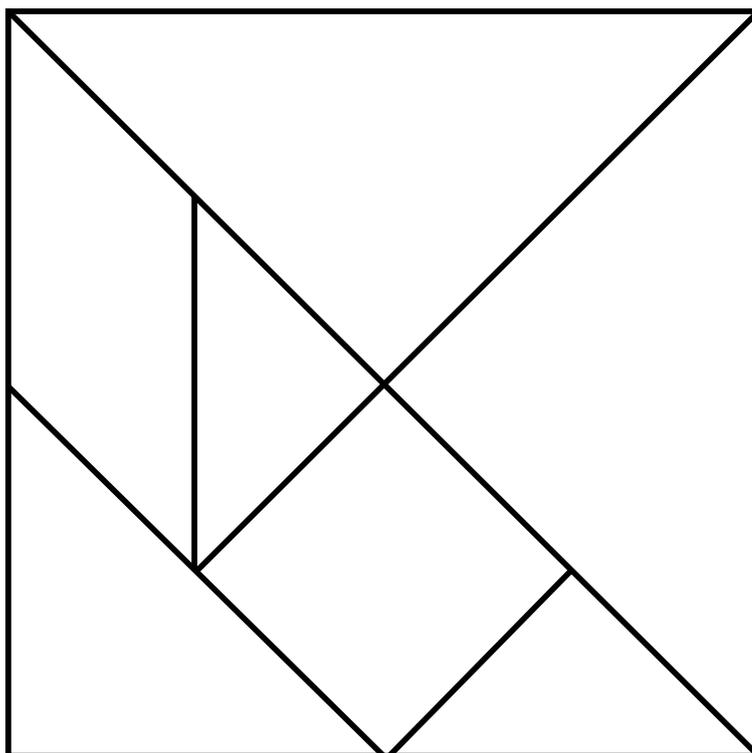
Es wurde vermutlich schon um 500 v.Chr. im alten China erfunden. Das originale Tangram-Spiel besteht aus 7 geometrischen Formen, die zusammen ein Quadrat bilden: Zwei große Dreiecke, ein mittelgroßes Dreieck, zwei kleine Dreiecke, ein Quadrat und ein Rhomboid (auch Parallelogramm genannt).

### 1. Aufgabe Tangram basteln

Die Vorlage auf möglichst dickes Papier drucken (ideal ab Papierstärke 140g/m<sup>2</sup>) und die 7 Teile aus der Vorlage ausschneiden.

### 2. Die Spielregeln

Alle 7 Teile müssen verwendet werden. Sie dürfen sich nicht überlappen, müssen sich aber berühren.

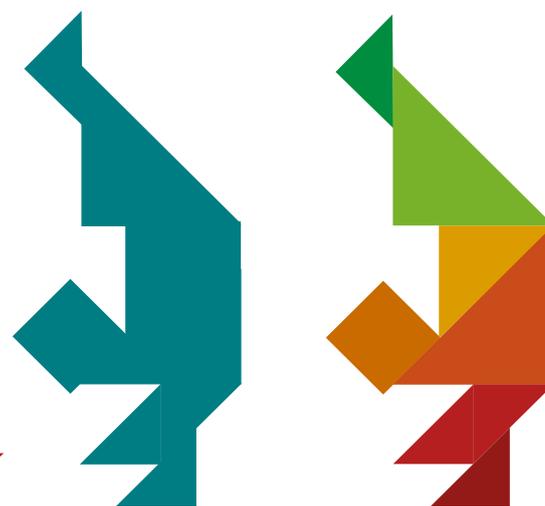


### 3. Beispiel-Figuren und Lösungen

Katze



Handstand



[www.oebz.de/kooperationsspiele-online](http://www.oebz.de/kooperationsspiele-online)