

Titel	Dazu braucht's	Beschreibung (SL = Spielleitung, TN = Teilnehmende*r, VK = Videokonferenz)
Mentimeter-abfrage	Zugang zu einem Browser	Ziel: Welche Tools haben die TN verwendet? „Abfrage, welche digitalen Tools habt ihr bisher verwendet?“
Spiele-empfehlungen Melina Glum	<p>Spiele ohne Hilfsmittel in der Videokonf.</p> <p>Spiele mit Anmeldung: (keine Aussage zu DS-GVO)</p>	<p>Wer bin ich? Wahrheit oder Lüge</p> <ul style="list-style-type: none"> - Among us https://www.epicgames.com/store/de/p/among-us - Montagsmaler www.sketchful.io - Flüsterpost https://garticphone.com - Stadt, Land, Fluss https://stadtlandflussonline.net - https://de.duolingo.com/ (SprachenlernApp) - learningApps.org (multimediale Lernbausteine online erstellen)
Wer bin ich?	Zugang zum Privat Chat + Audio (Mikro+ Lautsprecher)	<p>Original analog: Spieler*in hat Zettel auf die Stirn geklebt, auf welchem der Name einer berühmten Persönlichkeit steht, die erraten werden soll. Mithilfe von Ja/Nein-Fragen muss der/die Spieler*in nun versuchen herauszufinden, wen sie darstellt.</p> <p>digital: Für eine Videokonferenz wird das Original Spielprinzip umgedreht: SL schickt 1 TN via Privatchat den Namen einer Person/Figur, die er oder sie verkörpern sollen.</p> <p>Nachfragen, ob diese Person für TN bekannt ist? TN darf nun nur noch mit Ja oder Nein (ggf. weiß ich nicht) antworten.</p> <p>Die anderen TN stellen dann Ja/Nein-Fragen, um herauszufinden, um wen es sich handelt. (ggf. in der Reihenfolge des Alphabetes)</p> <p>Wer es zuerst errät- ist als nächstes die Rätselperson.</p>
Wahrheit oder Lüge	<p>Anlegen von Breakoutrooms für Kleingruppenarbeit</p> <p>Zugang zum Audio (Mikro+ Lautsprecher)</p> <p>Papier, Stifte</p>	<p>Digital: Für die Videokonferenz teilt die SL die Gruppe in mehrere Kleingruppen ein mit der Aufgabe sich 3 Gemeinsamkeiten zu überlegen, wovon eine gelogen ist. (<i>Tipp für SuS :Beispielliste - Geschwister, Musik, Haustiere, Lieblingsfarbe, Lieblingsessen...</i>) Nach einer vorher bestimmten Zeit kommen alle Gruppen wieder zusammen. Jede Gruppe schreibt ihre drei Punkte in den öffentlichen Chat. Nun gibt die SL eine Reihenfolge vor, in welcher geraten wird. Bei vielen Kleingruppen lohnt es sich zwei Gruppen zus. in jeweils einen Breakoutroom zu schicken mit dem Ziel, die Lüge der anderen Gr. heraus zu finden.</p> <p>Oder alle geben Tipps ab für eine der Gruppen, welche der drei Gemeinsamkeiten gelogen ist. Die SL begleitet durch die Suche und löst mit der jeweiligen Gruppe auf. <i>Z.B. wer denkt das Aussage 1 eine Lüge ist hebt einen grünen Gegenstand hoch.</i></p> <p>Analog: Jede Kleingruppe hat die Aufgabe 5 Gemeinsamkeiten zu finden und aufzuschreiben (z.B. Unsere Lieblingspeise ist Schokoladenpudding.). 4 Gemeinsamkeiten sollen wahr sein und eine gelogen. Danach werden die Gemeinsamkeiten der Reihe nach in der Gesamtgruppe vorgestellt. Die anderen Mitspieler/innen versuchen herauszufinden, welche Aussage gelogen ist.</p>

Titel	Dazu braucht's	Beschreibung (SL = Spielleitung , TN = Teilnehmende*r, VK = Videokonferenz)
TABU	Zugang zum Privat/ und öffentlichen Chat + Audio (Mikro- Lautsprecher)	(ausführl. Erklärung siehe Whitepaper) je nach Gruppengröße evtl. in zwei Kleingruppen teilen. Für kleine Gruppe: Das Wort mit den beiden Tabuwörtern über den privaten Chat an eine Person in der Gruppe schreiben. Diese Person beschreibt ohne die beiden Tabuwörter, das gesuchte Wort. Die anderen schreiben das Lösungswort in den öffentlichen Chat. Bsp: VULKAN (Tabuwörter: Berg, ausbrechen); MATROSE (TW: Schiff, Segel) Schwierigkeitsgrad kann mit mehreren Tabuwörtern erhöht werden. Variante: in Fremdsprache oder im Fachunterricht

Digit.Spiele Empfehlungen von TN	(bitte Selbstrecherche)	<ul style="list-style-type: none"> • https://sharezone.net/#/ • slither.io (App auf dem Handy) • https://stadtlandfluss.cool (anderes Spiel, als die Empfehlung von Melina) • Black Stories (als Browser und App – zum anmelden)
--	----------------------------	---

ZUSATZ:

Stadt-land-fluss – alle gegen eine*n	<p>Ein/e TN spielt gegen alle anderen Mitspieler*innen. Dieser TN/SL überlegt sich Kategorien und 1 Buchstaben, mit dem die Worte in dieser Kategorie anfangen sollen. Die Mitspieler*innen müssen je nach TN-Anzahl mindestens 3-7 (bei 10 TN– 5-6 Mögl.) Antwortmöglichkeiten innerhalb von 30 Sekunden finden. Diese schreiben sie in den Chat => Wenn die Mitspieler*innen es innerhalb dieser 30 Sekunden schaffen die vorher festgelegte Anzahl der Antwortmöglichkeiten (ohne Doppelungen) zu finden, dann erhalten sie einen Punkt. => Wenn die Mitspieler*innen es innerhalb dieser 30 Sekunden nicht schaffen, die vorher festgelegte Anzahl der Antwortmöglichkeiten (ohne Doppelungen) zu finden, dann erhält der/ie Kategoriegeber/in einen Punkt.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nennt eine Aktivität, die man nur draußen machen kann mit O • Nennt mir etwas aus dem Kühlschrank mit S • Süßigkeiten mit K • Etwas, was kleiner als ein Gummibärchen ist mit F • App eurem Handy mit G
---	---

Die Spielbeschreibungen findet ihr hier:

lkj-thueringen.de

» Projekte » Ability » Publikationen

Bis zum nächsten Spielspaß !

Team Ability 

ability@lkj-thueringen.de

