

Spielideen für Videokonferenzen mit Kindern und Jugendlichen

Folgende Spielideen werden in dieser Datei beschrieben – kurzer Überblick:
(Die Liste der Spiele wird möglicherweise im Laufe der Zeit erweitert werden.)

Name	Spieler	Dauer	Alter	Material	Vorbereitung
Wörter sammeln	3-10	45 Min.	Ab 10	Jeder: Papier und Stift, Spielleiter: Stoppuhr	wenig
Schiffe versenken	3-8	45 Min	Ab 8	Jeder: Papier und Stift, Spielleiter: Spielfeld, ggf. zusätzliche Kamera	ja
Mensch ärgere dich nicht	2-10	30 Min	Ab 6	Jeder: 1 Würfel, Spielleiter: Spielplan und Figuren, ggf. extra Kamera	Nur Spielplan aufbauen
Wortbedeutung kreativ beschreiben +2 Variationen	4-10	Bis zu 90 Min	Ab 12	Extra Dokument, das geteilt werden kann	wenig

Natürlich gehen neben diesen Vorschlägen, die im Nachfolgenden erklärt werden alle möglichen Spiele für die es kein Material braucht oder wenig und die meist aufgrund ihrer Kommunikation gespielt werden, wie z.B. Blackstories, Werwolf, Activity, Outburst, Tabu und viele mehr.

Wer zu diesen hier weitere Ideen sucht, einfach mal online schauen, was es sonst so gibt.
Z:B: <https://mitvergnuegen.com/2020/11-spiele-gruppen-videochat/> (12.01.2021) oder einfach über eine Suchmaschine suchen, da gibt es sicher noch viele mehr.

Bei den folgenden Spielerklärungen wird auf eine Genderschreibweise verzichtet und die männliche Form verwendet. Dennoch sind alle Personen jeden Geschlechts damit gemeint.

Die beschriebenen Spiele sind von vorhandenen Brettspielen umgewandelt, dass sie auch per Videokonferenz spielbar sind.

Bei Fragen einfach an Jugendreferent Pascal Wilking wenden – Kontaktdaten am Ende.

Wörter sammeln:

Ab 10 Jahre, für 3-10 Spieler , Dauer etwa 45 Minuten

Ziel des Spiels ist es in den verschiedenen Runden so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Welcher Spieler zuerst 50 Punkte erreicht, hat gewonnen. Sollten mehrere Spieler in derselben Runde über 50 Punkte haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Es gibt einen Spielleiter, der das Spiel durchmoderiert. Es ist auch möglich, dass jede Runde ein anderer Spielleiter ist, der dann diese Runde aussetzen muss.

Eine Runde besteht aus:

1. Wörter aufschreiben
2. Tipp abgeben
3. Wörter vorlesen/streichen

Zu 1.: Der Spielleiter liest eine Aufgabe vor: Z.B. Mädchennamen, die mit „a“ enden. Nun hat jeder Mitspieler Zeit so viele Wörter/Namen, die auf die Aufgabe passen aufzuschreiben. Der Spielleiter stoppt die Zeit von einer Minute. Wenn die Zeit abgelaufen ist, darf keiner mehr weiterschreiben. Bei der Auswahl der Frage sollte man darauf achten, dass man die gegebenen Antworten ggf. durch Internetrecherche o.ä. finden kann oder selbst weiß wie man die Antworten überprüfen kann.

Zu 2.: Nun gibt jeder einen Tipp ab, wie viele Wörter er nachher in der Runde vorlesen möchte. Entweder im Chat an den Spielleiter schreiben oder mit Fingern in die Kamera halten. Aber **Achtung** man muss ggf. bevor man dran ist auch Wörter von seiner Liste streichen, da jedes Wort nur einmal genannt werden darf.

Zu 3.: Der Spieler mit dem niedrigsten Tipp beginnt mit dem Vorlesen. (Sollten zwei Personen die gleiche Anzahl haben, legt man entweder eine Reihenfolge im Vorfeld fest, die jede Runde einmal weitergeht oder macht es Alphabetisch, abwechselnd von A-Z und Z-A). Er wählt aus seinen Wörtern so viele aus, wie er getippt hat – nicht mehr! – liest sie langsam vor und hakt sie bei sich ab. Alle anderen Mitspieler, die ggf. die gleichen Wörter aufgeschrieben haben, müssen diese auf ihrer Liste streichen und dürfen sie nicht nochmal vorlesen.

Wer so viele Wörter vorlesen konnte, wie er getippt hat, bekommt so viele Punkte, wie er Wörter vorlesen konnte. Wer zu viele Wörter streichen musste und seinen Tipp nicht erfüllen konnte bekommt keine Punkte, liest dennoch alle übrigen Wörter vor, die er noch auf seiner Liste hat, die dann folgenden Spieler ggf. auch noch streichen müssen.

Haben alle Spieler vorgelesen und der Spielleiter die Punkte notiert, beginnt die nächste Runde.

Der Spieler, der zuerst 50 Punkte erreicht hat, hat gewonnen.

Mögliche Fragen:

Berufe beim Film, Lebensmittelketten, TV-Serien, Personen in der Bibel, Begriffe rund um Weihnachten, an Sträucher wachsende Früchte, Bäume, Heiße Getränke, Deutschsprachige Sänger, Schokoladenmarken, darauf kann man Trinken, Berufe mit Kopfbedeckungen,

Vögel, Pflanzen mit roten Blüten, andere Wörter für schlafen, typisch für Australien, Wörter mit „ab“ oder „an“ am Anfang, Wörter ohne „e“ und „a“, Dinge mit einem Reißverschluss, etwas typisch Gelbes, Zutaten für einen Blattsalat, Aufbewahrungsmöglichkeiten für Geld, was man zum Grillen braucht, Wofür man bestraft werden kann, Trennungsgrund, Afrikanische Länder, funktioniert mit Batterie, Hunderassen, Fortbewegungsmittel im/auf Wasser, Metalle, Was man im Bett braucht. Wofür man eine Nadel braucht, Wörter mit Doppellauten, Instrumente, Begriffe rund ums Golfen, Insekten, andere Wörter für klug, typisch für Japan, Käsesorten, Kräuter und Gewürze, Ballsportarten, pflanzt man im eigenen Garten an, was müde macht, andere Wörter für Polizist, Gerichte aus Kartoffeln, Sportarten aus der Leichtathletik, Was man aus Äpfeln machen kann, Städte mit -burg oder -stadt am Ende, Orte an denen es meist kalt ist, Dinge, die mehr als 50.000 Euro kosten, was man seinen Eltern nie erzählen würde, gesetzliche Feiertage, Staaten der USA, Begriffe rund um Feuerwehr, Comicfiguren, deutsche Sportler*innen, Inseln, Tiere mit Hörnern oder Geweih, Müslizutaten, Brettspiele, Städte in Südamerika, Fernsehsender, Lebensmittel, die man in Dosen kaufen kann, Berufe im Zirkus, Politiker*innen, Möglichkeiten wie man jemanden umbringen kann, Wörter mit KI- an Anfang, andere Ausdrücke für betrunken sein, Begriffe rund ums Heiraten, Dinge zum Erzeugen von Wärme, Schreibgeräte, Wörter mit „Q-“, am Anfang, Nussorten, Kartenspiele, Was man abschließen kann, Tätigkeiten rund ums Baby, ...

Bei weiteren Fragen gerne an Jugendreferent Pascal Wilking wenden am besten mit Angabe der Altersgruppe (Kontakt unten)

oder selbst weitere Fragen überlegen 😊

Schiff versenken:

Ab 8 Jahre, für 3-8 Spieler , Dauer etwa 45 Minuten

Ziel des Spiels: Als letzter Spieler noch Schiff auf dem Spielfeld stehen zu haben.

Alternative: Die meisten Schiffe zu haben, wenn der erste Spieler keine Schiffe mehr hat.

Je nach Anzahl der Spieler und gewünschter Dauer wird die Spielfeldgröße und die Arten der zu verteilenden Schiffe festgelegt.

Das Feld ist ein Raster aus Quadraten. An der einen Seiten werden Zahlen angebracht, an der anderen Buchstaben:

Bsp:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

Als Vorbereitung braucht jeder Spieler einen Zettel mit solch einem Raster. Das kann man auch schnell mit einem Stift und Lineal zu Hause aufmalen oder nutzt ein schon kariertes Stück Papier.

Zu Beginn malt jeder seine eigenen Schiffe in sein Raster, indem er die Felder, die es belegt ausmalt. Dabei darf ein Schiff niemals an ein anderes grenzen, also es muss immer ein Feld dazwischen frei sein (auch diagonal). Ein Schiff ist immer gerade, nicht diagonal zu legen und ist unterschiedlich lang (2 Felder, 3 Felder, 4 Felder...) aber immer nur 1 Feld breit.

Es wird eine Spielerreihenfolge festgelegt, wer nach welchem anderen Spieler an der Reihe ist. Der Spieler, der an der Reihe ist wählt ein Feld auf dem Raster aus Z.B. „E2“. Darauf „feuert er sozusagen. Jeder Mitspieler sucht dann das Feld in dem sich die Spalte „E“ und die Zeile „2“ treffen. Wer dort ein Schiff positioniert hat muss dann sagen: „Getroffen“. Das wird auf einem großen Spielplan, den der Spielleiter hat notiert. Meldet sich keiner der Mitspieler antwortet der Spielleiter „Wasser“. Um es dem Spielleiter zu erleichtern sollte man, wenn man das Feld gefunden hat und kein Schiff drauf ist in die Kamera schauen, wenn man noch sucht, den Kopf gesenkt halten. Es können auch gleichzeitig mehrere Schiffe, von mehreren Spielern getroffen sein.

Hat der Spieler, der an der Reihe ist etwas getroffen, darf er noch einmal. Hat er nichts getroffen, also „Wasser“, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird von einem deiner Schiffe der letzte Teil getroffen lautet die Aussage: „Getroffen, versenkt“. Das bedeutet den anderen Mitspielern, dass neben diesen Treffern keine anderen deiner Schiffe mehr sein können, weil diese ja mindestens ein Feld Abstand brauchen.

Jeder Spieler sollte sich die Ergebnisse jedes Feldes mitnotieren. Alternativ kann auch der Spielleiter ein leeres Feld bereitlegen und mit einer Kamera fixieren (eigener Zugang zur Videokonferenz – eigenes Bild, das immer auf dem Spielplan liegt) dort könnte er z.B. alle

Felder markieren. Wenn man möchte kann man auch mehrere Farben nutzen, für jeden Spieler eine eigene) Das Feld könnte im Spielverlauf dann z.B. so aussehen:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1				X		X			
2									
3	X		X	X					
4							X		
5									
6	X			X					
7						X			

Dabei stehen die Farben für getroffene Schiffe und die „X“ für „keinen Treffer“, also „Wasser“. Wenn man es aufmalt könnte man auf ein Feld nur mit einem dickeren farbigen Strich machen. Wenn ein Schiff „versenkt“ wurde, dann einen Kreis um alle markierten Felder ziehen, dass klar ist, dass dieses Schiff versenkt wurde.

Manchmal kann es passieren, dass man beim „Versenken“ eines Schiffes, weil man z.B. die Reihe weitergeht auch ein eigenes Schiff trifft. Da muss man sich gut überlegen, ob man das möchte oder das Feld ausspart. Sicherlich wird aber einer der folgenden Spieler dieses Feld eh benutzen. Da muss man nur achtgeben, dass man sein eigenes Schiff auch benennt. Also nicht nur feuern, sondern immer auch aufpassen, ob man sein eigenes Schiff getroffen hat.

Hat ein Spieler keine Schiffe mehr auf dem Spielplan scheidet er aus und darf auch nicht mehr feuern. Ein Weiterspielen ist möglich, wenn alle Spieler damit einverstanden sind, dass ausgeschiedene Spieler weiterhin „feuern“ dürfen, es verzerrt allerdings das Spiel, da man sich auf die Seite eines noch vorhandenen Spielers schlagen könnte und so ggf. „Parteien“ entstehen.

Ende des Spiels wird zu Beginn festgelegt. Entweder, wenn nur noch ein Spieler ein Schiff hat, oder wer die meisten Schiffe (Schiffteile) noch hat, wenn der erste Spieler keine Schiffe mehr auf dem Spielplan hat.

Folgende Spielfeldgrößen und Schiffe sind bei unterschiedlichen Spielerzahlen vorstellbar. Es wurde erst wenige Male ausprobiert, daher variiert die Größe des Feldes und der Schiffe für euch, wie ihr es am besten findet:

Schiffe pro Spieler: Ein 2er Schiff, Zwei 3er Schiffe, ein 4er Schiff und ein 5er Schiff

Bei 3-4 Spielern eine Spielfeldgröße von 10x10 Felder (A-J; 1-10)

Bei 5-6 Spielern eine Spielfeldgröße von 15x15 Felder (A-O; 1-15)

Bei 7-8 Spielern eine Spielfeldgröße von 18x18 Felder (A-R; 1-18) und KEIN 5er Schiff

Probiert die Anzahl der Schiffe und die Feldgrößen gerne aus und gebt eine Rückmeldung an Pascal Wilking (Kontaktdaten unten)

Mensch ärgere dich nicht

Ab 6 Jahre, für 2-10 Spieler , Dauer etwa 30 Minuten

Jeder Mitspieler braucht einen Würfel. Der Spielleiter braucht einen normalen „Mensch ärgere dich nicht“ Spielplan mit den dazugehörigen Spielfiguren. Der Spielplan wird aufgebaut und mit einer extra Kamera versehen, die als „eingewähltes Endgerät“ Teil der Videokonferenz ist. Man kann als Mitspieler dieses „Fenster“ in der Videokonferenz fixieren, dass man immer den Spielplan „groß“ sieht. Alternativ kann auch der Spielleiter die Videokonferenz so einstellen, dass jeder dieses Feld groß sieht.

Vor Beginn des Spiels sucht sich jeder Mitspieler eine Farbe aus, die er den anderen Mitspielern nicht sagen darf. Er schreibt diese in einem privaten Chat an den Spielleiter, sodass nur dieser weiß wer welche Farbe gewählt hat.

Es wird nach den bekannten „Mensch ärgere dich nicht“- Spielregeln gespielt. Außer, dass man nicht nur Spielfiguren der eigenen Farbe bewegen darf, sondern **alle Spielfiguren** auf dem Feld. Man darf fast immer frei wählen welche Farbe und welche Figur gerückt werden darf. Eine Ausnahme besteht. Sollte eine Figur mit der gewürfelten Zahl „gewinnen“ können herrscht Zugzwang. Also wenn eine Figur noch 5 Felder vom Zielpunkt entfernt ist und ich eine „5“ würfeln **muss** ich das Spiel beenden, egal ob ich diese Farbe zu Beginn gewählt habe oder nicht.

Sobald eine Figur einer Spielfarbe im „Haus“ ist (vorher festlegen ob egal wo im Haus oder an der hinteren Position) ist das Spiel zu Ende.

Jetzt hätte theoretisch jeder gewonnen, der sich diese Farbe zu beginnt gewählt hat. Aber es gibt einen Kniff zum Ende: Sobald eine Farbe gewonnen hat, darf jeder Spieler bei genau einem anderen Spieler geheim tippen, welche Farbe er gewählt hat. Stimmt es, wird dieser Spieler automatisch aus der Wertung genommen.

Das kann man so machen, dass man einen Namen mit Farbe als private Nachricht an den Spielleiter schickt.

Alternative:

Wenn es länger gehen soll kann man auch mehrere Runden spielen: So kann man z.B. so lange spielen, bis drei der vier Farben im Ziel sind und wer auf die Siegerfarbe gesetzt hat bekommt 5 Punkte, wer zweite Farbe 3 Punkte, dritte Farbe 1 Punkt, wessen Farbe von einem Mitspieler erkannt wurde oder auf die vierte Farbe gesetzt hat bekommt keine Punkte. Wer nach drei (oder festgelegte Anzahl an Runden oder Zeit) die meisten Punkte hat gewinnt.

Weiterer Schwierigkeitsgrad:

Es gibt einen zweiten Spielleiter, der ebenfalls gewürfelte Ergebnisse ins Spiel einträgt (also auch im Raum des Spielplans sein muss). Dieser würfelt entweder selbst und rückt immer mal wieder dazwischen Figuren oder er schreibt Spieler, die grade nicht an der Reihe sind an, die würfeln und schreiben ihm die Zahl zurück, sagen aber nur welche Farbe gerückt werden soll, nicht unbedingt welche Figur dieser Farbe.

Wortbedeutung kreativ beschreiben

Ab 12 Jahre, für 4-10 Spieler, Dauer bis zu 90 Minuten

Ziel des Spiels ist es so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Zu Spielbeginn wird die Punktzahl festgelegt, die man zum Sieg benötigt (Alternativ die Anzahl der Spielrunden, wer dann am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt)

Ablauf: Der Spielleiter nennt einen möglichst unbekanntem Begriff z.B. aus einem Nachschlagewerk oder einen der unten angefügten Begriffe. Alle Mitspieler überlegen sich eine mögliche Definition, was dieser Begriff bedeutet oder beschreibt.

Ihre „Antwort“ schicken sie privat an den Spielleiter. Dieser schreibt die Antworten der Spieler plus die richtige Antwort in einem extra Dokument auf (Bei der richtigen Antwort kann der Spielleiter auch etwas variieren, dass aufgrund der anderen Antworten die richtige nicht gleich klar ist. Z.B. wenn die richtige Antwort eigentlich viel länger wäre aber die Mitspieler alle nur ein Wort geschrieben haben, die richtige Antwort deutlich zu kürzen). Jede Antwort wird einer Zahl (z.B. 1-6) zugeordnet. Nun muss jeder Mitspieler raten, welches die richtige Antwort, also die tatsächliche Definition ist.

Ganz wichtig: Es ist nicht erlaubt die gefragten Begriffe über eine Suchmaschine zu suchen.
Punkteverteilung: Wer die richtige Antwort gewählt hat bekommt 3 Punkte. Pro Mitspieler, der auf deine Antwort gesetzt hat, bekommst du je einen Punkt.

Alternativ kann man auch ein Padlet erstellen, in dem jeder seine Antwort schreiben kann. Da ist es wiederum schwierig, da man auch Korrekturen ggf. mitverfolgen kann. In verschiedenen Videokonferenztools gibt es auch die Möglichkeit „Umfragen“ zu erstellen. Man könnte als die Frage mit den jeweiligen Antworten auch dort aufschreiben und die Teilnehmenden abstimmen lassen. Sicherlich gibt es auch noch mehr Möglichkeiten. Wählt für euch die passende aus.

2 Variationen:

1. Anstelle von einfachen Begriffen könnte man auch Aussagen oder Begebenheiten benennen (Beispiele weiter unten) und man muss darauf eine Reaktion schreiben
2. Es geht nicht darum, welche Definition es tatsächlich ist, sondern darum, wer das Lustigste, absurdste o.ä. geschrieben hat. Das ermöglicht es jedem mitzuspielen, man braucht keinen Spielleiter und hat ggf. deutlich mehr Spaß 😊. Dabei entfällt natürlich die Punktzahl des richtig Tippens, sondern man bekommt dann ausschließlich Punkte von den anderen, wer die beste/lustigste Antwort gegeben hat.

Beispiele für Begriffe:

Daphnia → Wasserfloh;
Kanope → altägyptische und etruskische Urne;
Dekalog → Die 10 Gebote;
Jett → Schmuck aus Braunkohle,
Holländerei → Milchwirtschaft...
Insektivore → Insektenfresser
Amom → südostasiatische Gewürzpflanze

Beispiel für andere Fragen:

Wie verteidigte sich ein 93-jähriger Rentner vor der Polizei, der bei Rot über eine Hauptverkehrsstraße lief und ein mittleres Verkehrschaos verursachte? → Wer zwei Weltkriege überstanden hat, dem kann nichts mehr passieren.

Als erster Europäer entdeckte Vasco Nunre de Balboa... → den Stillen Ozean

Was ist das besondere am deutschen Fluss Lahn? → Er entspringt in einem Keller

Im November 1990 erschien ein Mann bei der Polizei und schilderte folgendes Problem... → sei Schwiegervater hatte ihm Handschellen vom Flohmarkt angelegt, leider fehlten die Schlüssel

Michelangelo war Bildhauer, Maler, Dichter und Baumeister. Welche Leitung gelang ihm 1505? → Er entwarf die noch heute verwendeten Uniformen der Schweizer Garde (Polizei des Vatikans)

Am 11. April 1908 trafen sich Albert Schweizer und Theodor Heuss zu einem wichtigen Treff. Was war der Anlass? Albert Schweizer traute Theodor Heuss und seine Frau

Wie konnte im Jahre 1900 in New York Autofahrern eine Geschwindigkeitsüberschreitung nachgewiesen werden? → Wenn sie von der Polizei mit dem Fahrrad nicht mehr einzuholen waren

Was ist das besondere an jungen Elefanten im Londoner Zoo? → Sie tragen Ohrschützer gegen den Flugzeuglärm

Was verkaufte Ägypten 1890 als Rohmaterial zur Herstellung von Kunstdünger? → 180.000 mumifizierte Katzen

Welche Ausdauer! Wofür brauchte die Engländerin Miriam Hargrawe acht Jahre lang? → Um ihren Führerschein zu machen. Im 40. Anlauf schaffte sie es.

Weiter Fragen und Begriffe mit Erklärung bitte bei Pascal Wilking erfragen. Kontakt siehe unten. Bei der Anfrage am besten das Alter oder die Konstellation der Teilnehmenden nennen, dann kann ggf. schon passend gewählt werden. Antworten können 1-3 Tage dauern, daher bitte rechtzeitig melden.

Bei Fragen zu den Spielen oder weiteren Aufgaben wendet euch bitte an: