

Online Spielen und sich Austauschen

Hier haben wir dir ein paar Vorschläge zusammengefasst, wie ihr einen unvergesslichen Abschluss mit eurer Jungschar- oder Minigruppe online gestalten könnt. Im Inhaltsverzeichnis könnt ihr direkt zu dem Spiel gehen, dass euch interessiert.

Online Spielen und sich Austauschen	1
Wattn	1
Werwolf	2
Skribbl	3
Der unvergessliche Abschluss - Mentimeter	4

Watten oder Watt-Turnier

Du hast mal wieder Lust auf einen Watter? Watten.org ist die Lösung! Dort kannst du mit deinen Freunden und Bekannten, deiner Familie oder sogar völlig Fremden spielen. Außerdem ist es völlig kostenlos!



Vorbereitung: Gehe mit einem Handy, Tablet oder Computer auf die Internetseite www.watten.org und entscheide, ob du als Gast spielen möchtest oder ob du dich registrieren und somit ein Profil anlegen möchtest. Dann erstelle ein Spiel. Gib dem Spiel einen Namen und ändere auch die anderen Einstellungen, sodass du so spielen kannst, wie du es gewohnt bist. Du kannst das Spiel auch mit einem Passwort schützen, sodass nur von dir ausgewählte Personen Zutritt dazu haben.

Spiel: Man wird von der Seite gut durch das Spiel geführt. Ober der eigenen Kartenreihe werden alle Spielschritte der Mitspieler ausführlich beschrieben. Links von der eigenen Kartenreihe gibt es die Möglichkeiten "bieten" und "aufgeben". Auf der rechten Seite der eigenen Kartenreihe findet man die Auswahlmöglichkeiten "Punkte" sowie "Spielinfos" in welchem nochmal die vorab eingestellten Spielregeln

Neues Spiel erstellen

Spielname:

Spieloptionen

Gespielt wird bis:

Spieler:

Teilnehmen dürfen:

Chatten dürfen folgende Zuschauer:

Kartenset:

Spielregeln

Gespielt wird:

Weli ist:

Guter beim Weli ist:

Trumpfzugabe beim Guten:

Weli ist Guter der Schell Ass:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt:

Punkte, wenn die Vier abgelehnt:

ersichtlich sind. Darunter befindet sich ein Gruppenchat, in welchem man sich mit seinen Mitspielerinnen und Mitspielern austauschen kann.



Weitere Infos zu watten.org: Man muss nicht immer zu viert sein, man kann auch nur zu zweit spielen. Man kann auch einem bereits bestehenden offenen Spiel beitreten oder selbst eines erstellen, welchem noch weitere Spielerinnen und Spielern beitreten können.

Mögliche Idee für einen gemeinsamen Abschluss in eurer Ortsgruppe: Auf watten.org gibt es natürlich auch die Möglichkeit, ein Watt-Turnier zu veranstalten, vielleicht in eurer Ortsgruppe oder in eurem Dekanat. Dabei erstellt ihr einfach mehrere private Spiele und um den ganzen noch die Krone aufzusetzen, könnt ihr nebenbei auch noch videofonieren (z.B. über Zoom oder Skype), damit ein richtiges Watten-Feeling aufkommt.

Werwolf

Du bist zurzeit auf Werwolf-Entzug? Wir haben die Lösung für dich: **Werwolf online**. Wie das geht? Das erfährst du hier:

Vorbereitung: Alle Mitspielenden brauchen einen internetfähigen Computer und ein Handy mit Whatsapp (oder eine andere Möglichkeit, um miteinander zu chatten). Die Spielleitung braucht zudem Werwolf-Karten und pro mitspielender Person ein Stück Papier mit dem Namen des Kindes darauf. Erstelle dann einen Videochat wie Zoom, der für alle Mitspielenden zugänglich ist.

Anfang: Die Spielleitung zieht für jede Spielerin und jeden Spieler eine Werwolf-Karte und legt diese unter das dazugehörige Namenskartchen. Jetzt schreibt sie jeder mitspielenden Person privat auf Whatsapp (oder den anderen Chat für den ihr euch entschieden habt), welche Figur sie/er im Spiel hat. Die Spielleitung erstellt eine Whatsappgruppe mit allen Werwölfen.

Spiel: Alle Informationen, die alle Mitspielenden bekommen, kommuniziert die Spielleitung über den gemeinsamen Videochat. Dort wird auch bei Tag fleißig miteinander diskutiert. Alle "geheimen" Informationen werden über die private Chatmöglichkeit (Handy, private Zoomnachricht, ...) mitgeteilt. Welche Karte z.B. die Seherin sehen will, wird der Spielleitung über Whatsapp geschrieben; diese antwortet dann wiederum einfach im Privatchat mit der richtigen Information. Bei Abstimmungen schreiben alle Mitspielenden auf das Kommando der Spielleitung einen Namen in das Textfeld des Videochats.

Alternativ gibt es auch noch die Möglichkeit über eine Webseite wie play.werwolfonline.eu zu spielen. Leider kann dort die Diskussion nur über den Chat stattfinden.

Skribbl

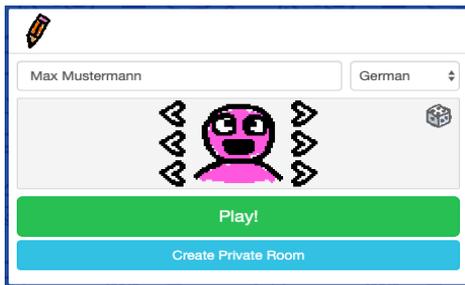


Du kennst Activity? skribbl.io macht es möglich, die wohl coolste Kategorie, nämlich das Zeichnen, online zu spielen. Die Teilnahme ist wirklich sehr einfach, benötigt keinerlei Anmeldung und ist am Handy fast genauso einfach zu bedienen, wie mit dem PC. Das Tollste: Es gibt auch einen Chat! Aber der Reihe nach...

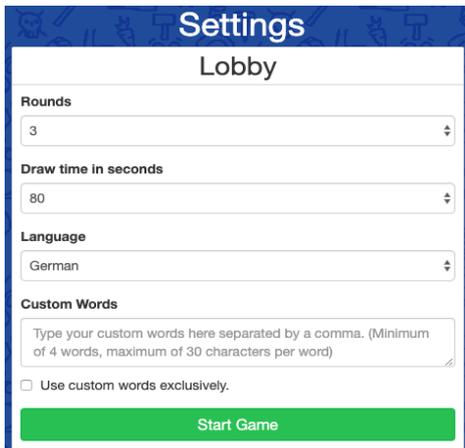
Du brauchst: ein internetfähiges Gerät für jede Spielerin und jeden Spieler, evtl. ein paar leichtere Begriffe auf Lager

So geht's: Die Spielleitung geht auf die Seite skribbl.io und gibt dem eigenen Avatar (der Spielfigur) einen Namen und kann ggf. die Farbe, den Mund, die Augen... anpassen. Zudem sollte hier die Sprache "German" für Deutsch ausgewählt werden. Als nächstes klickt die Spielleitung auf den blauen Button "Create Private Room", was so viel bedeutet wie "Erstelle deinen eigenen Spielraum/deine eigene Gruppe". Dabei kann die Spielleitung entscheiden, wie viele Runden gespielt werden sollen (in einer Runde kommt jede Spielerin und jeder Spieler einmal dran mit Zeichnen) oder wie viele Sekunden alle raten dürfen. Nun kann der Link oben in der URL-Leiste oder aber auch unten unter dem Button "Invite your friends" kopiert und an alle Mitspielenden verschickt werden. Diese klicken dann einfach auf den Link, kommen auf die Seite, in der sie ihren eigenen Namen eintippen und ihr Avatar gestalten können und kommen, indem sie auf den blauen Button "Play" drücken, auf die Spielseite. Alle sehen dann, wer noch so in diesem privaten Raum spielt und sobald die Spielleitung auf den grünen Button "Start Game" drückt, geht es auch schon los. Der ersten Person werden drei Wörter gezeigt, daraus wählt sie eines aus und beginnt mit dem Finger bzw. der Maus das jeweilige zu zeichnen. Alle anderen können im Chat bei "Type your guess here" ihre Tipps abgeben. Achtung: Ein Wort zählt nur dann als korrekt, wenn es richtig geschrieben ist, also z.B. auch die Großschreibung passt. Wenn es aber fast richtig ist, scheint auch auf, dass die Richtung stimmt. Gibt jemand das richtige Wort ein, scheint das im Chat für alle ersichtlich auf (dass die Person richtig liegt, nicht aber das Wort) und die Anderen raten noch weiter. Es wird so lange geraten, bis alle das Wort geknackt haben oder bis die Zeit um ist. Im Spiel werden Punkte vergeben, die am Ende aufzeigen, wer gewonnen hat. In Wirklichkeit ist das Zeichnen und Raten aber so lustig, dass es nicht wichtig ist, wer gewonnen hat.

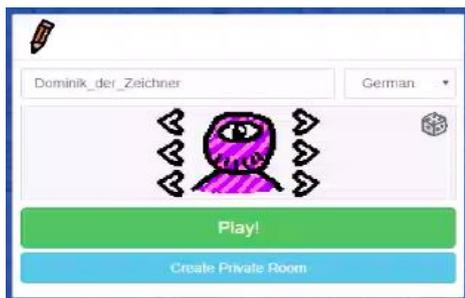
Variante: Die Spielleitung kann zu Beginn des Spieles auch selbst Wörter eingeben (unter "Custom words" und mit dem Klick "Use custom words exclusively"), mit denen dann gespielt wird. Das kann hilfreich sein, wenn etwa mit Kindern der Grundschule gespielt wird. Sammelt dafür so viele Wörter wie möglich und es gilt: je mehr desto besser (sonst kommen dieselben immer wieder). Hilfreich hierfür könnte etwa ein Activity-Spiel sein, das ihr Zuhause habt.



So sieht es aus, wenn die Spielleitung das erste Mal auf die Seite skribbl.io geht und sich seinen persönlichen Avatar einrichtet. Sie klickt dann auf "Create Private Room" und erstellt somit einen eigenen Spielraum, in dem sie einstellen kann, wie viele Runden gespielt werden, wie lange eine Runde dauern darf, ob es eigene Wörter geben soll etc.



Das sind die möglichen Einstellungen, die die Spielleitung verändern kann, wenn sie möchte. Sobald sie auf "Start Game" klicken, startet das Spiel.



Das ist die Maske, die die Kinder sehen, wenn sie auf den Link gehen. Sie geben ihren Namen ein, verändern ggf. ihr Avatar und klicken dann auf "Play". Sie kommen dann in den "Warteraum", bis die Spielleitung das Spiel startet (dann sind alle im Spiel dabei, die bis dahin in den Warteraum gekommen sind).



Und so sehen dann Siegerinnen aus :)

Diese Auflistung wird am Ende der eingestellten Runden gezeigt. Ein paar Sekunden nach dieser "Erscheinung" schließt sich das Spiel und alle kommen auf die Startseite zurück.

Der unvergessliche Abschluss - Mentimeter

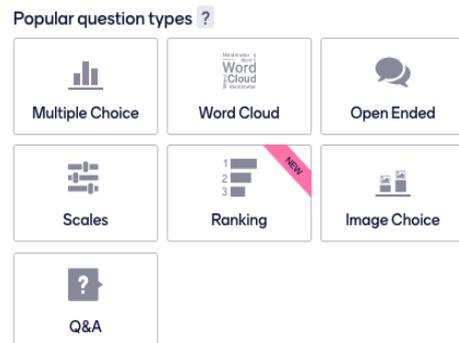
Du suchst eine Möglichkeit, wie du mit deinen Kids euer Jahr abschließen kannst und dafür digital Feedback sammelst?

Mentimeter kann da eine super Lösung für dich sein: Das kostenlose online Programm hilft dir dabei, eine einfache Frage zu stellen und deine Kinder antworten zu lassen. Dafür benötigt jedes Kind ein internetfähiges Gerät. Du kannst sofort sehen, wenn jemand antwortet und du kannst deine Kids auch daran teilhaben lassen (z.B. gibt es einen Link, den sie zum Teilnehmen bekommen und einen Link, den sie zum Mitverfolgen der Antworten bekommen).

Schau dich um, das Programm entspricht vielleicht deinen Wünschen!

Für die Nutzung von Mentimeter reicht eine kostenlose Anmeldung als Leiterin oder Leiter. Du gehst auf die Seite [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) und klickst auf "Sign up" - dabei kannst du dich mit google oder facebook, aber auch mit einem eigenen Account kostenlos anmelden.

Wenn du auf "New presentation" klickst, kannst du die wunderbare Vielfalt von Mentimeter entdecken. Gib dafür deiner Präsentation einen Namen (z.B. Abschluss Minis Hintertux). Wähle dann aus, welches Programm für dich und deine Gruppe am passendsten ist. Innerhalb einer Präsentation kannst du bis zu zwei verschiedene Fragen und Formen stellen. Jede und jeder kann ein Wort hinschreiben, alle dürfen einen Text schreiben...



Wie können die Kinder und Jugendlichen mitmachen? Sie haben dafür zwei Möglichkeiten:

1. Sie klicken auf den Link, den du unter "Share" erhältst und ihnen schickst, z.B. <https://www.menti.com/cfb4sp2rw9>
2. Sie gehen auf [menti.com](https://www.menti.com) und geben den Code ein, den du bei deiner Präsentation findest und ihnen schickst, z.B. 33 78 87

Entscheide du dich am besten für eine Art und stelle ihnen dann nur diese zur Verfügung.

Interessant: Wenn du den Kindern den Link von der Seite schickst, auf der du die Präsentation bearbeitest, können sie live mitverfolgen, wie die neuen Antworten eingehen. Ist spannend!

Wichtig: Ein Mentimeter-Link bleibt für zwei Tage offen, dann "verfällt" er. Kündige also deine Abfrage an und erstelle deine Umfrage erst kurzfristig (du kannst sie auch vorher Erstellen und dann einfach am besagten Tag den aktuellen Link/Code hernehmen).

Und: Testet am besten immer unter euch Leiterinnen und Leitern, ob es so klappt, wie ihr es gern hättet.

Wenn es in deiner Präsentation zwei Seiten/versch. Fragen gibt, sollen alle zuerst die erste Frage beantworten und dann nach ein paar Minuten musst du als Leitung auf die zweite Seite/Frage klicken, damit die Anderen diese sehen und beantworten können.

Achtung: Die Seite ist grundsätzlich in Englisch konzipiert, d.h. Erklärungen werden in Englisch angezeigt. Es lohnt sich sicherlich miteinander zu chatten oder zu videofonieren, dann können Fragen auch gemeinsam geklärt werden.

ALLES IN ALLEM: Hab Spaß Mentimeter kennenzulernen, dann wirst du die Vielfalt entdecken und genießen :) Viel Freude!

Quellen der Bilder: www.watten.org, www.scribbl.io, www.mentimeter.com