

Kurze Spiele für's Online-Treffen

Soundmaster

Alle stehen hinter ihren Bildschirmen wie "Roboter im Standby-Modus". Ein Kind ist der Soundmaster. Es erzeugt Geräusche mit dem Mund, den Händen oder mit Gegenständen und die "Roboter" bewegen sich dazu. Lange melodiose Geräusche sollen in fließenden Bewegungen Ausdruck finden, kurze Geräusche führen zu abgehackten Bewegungen usw. Der Soundmaster wird natürlich reihum weitergegeben.

Frage-Kaskade

Ein Kind sitzt auf dem „heißen Stuhl“ - in der Videokonferenz kann dieses Kind gepinnt werden oder das einzige mit Video sein. Die anderen Kinder stellen Fragen, das Kind auf dem heißen Stuhl muss antworten und zwar so schnell wie möglich. Die Antworten müssen nicht der Wahrheit entsprechen.

ABER gewisse Wörter sind verboten, z.B. UND, ALSO, WEIL, ÄH, ...

Spiegel mit Grimassen

Spiegelübungen sind bekannt. Ein Kind macht vor, das andere versucht, möglichst zeitnah zu kopieren. Das funktioniert auch vor dem Computer - am besten so, dass das Gesicht kopiert wird. Schön ist, wenn man das Gegenüber auf diese Weise in möglichst schwierige, vielleicht auch nicht so "schöne" Grimassen "zwingt".

Macht Spaß und sorgt für Lacheffekte.

Variante: Natürlich kann man das Spiel auch so spielen, dass ein Kind die Grimassen vormacht und alle anderen sie nachmachen.

Ochs am Berg

Ochs am Berg kennen alle?! Ein Kind ist der Ochs, dreht sich mit dem Gesicht zur Wand, ruft "Ochs am Berg" und wenn es sich zurückdreht, darf sich niemand bewegen. Wer sich bewegt, wird zurückgeschickt und muss neu starten.

Online spielen wir das Spiel etwas anders: Ein Kind dreht sich. Die anderen bewegen sich wild, schneiden Grimassen, ... Wenn sich „der Ochs“ umdreht, erstarren alle. Um den Spaß zu erhöhen, malt sich jedes Kind, das erwischt wird, einen bunten Punkt/ ein kleines Post it oder ähnliches auf die Stirn.

Riesen, Zwerge, Berge

Die Spielleitung (Gruppenleiterinnen, Gruppenleiter oder ein Kind) hat mehrere Kommandos zur Auswahl, die anderen Kinder müssen die dazu passende Bewegung machen:

Ruft die Spielleitung „Riese“ (machen sich die Kinder so groß wie möglich),

bei „Berg“ (stehen die Kinder auf beiden Füßen und bilden mit den Armen ein Dreieck über dem Kopf),

oder bei „Zwerg“ (gehen die Kinder schnell in die Hocke).

Diese Kommandos kommen schnell hintereinander und die Spielleitung macht natürlich mit. Aber Achtung, sie macht auch bewusst falsch vor um zu verwirren. Nimmt z.B. beim Kommando Berge die Haltung der Zwerge ein.

Es macht den Kindern sicher auch Spaß ganz andere Kommandos zu erfinden (Mixer, Palme im Wind, Hund, ...).

Quelle: Theaterpädagogisches Zentrum Brixen (<https://tpz-brixen.org/spiele-fr-den-fernunterricht>)