



## Spiele für Online Workshops & Virtuell Classroom



Pivi Scamperle  
Coaching | Beratung

Bauhof 2 | 90556 Cadolzburg  
+49 151 20 22 14 28 | [mail@scamperle.de](mailto:mail@scamperle.de)

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





# WORTSPIELE

## TEEKESSELCHEN

Ein Teekesselchen ist ein Wort, das zwei Bedeutungen hat, das es gilt zu erraten, indem man sich gegenseitig Tipps gibt: „Mein Teekesselchen kann man essen“; „Mein Teekesselchen juckt“ (Ein Bienenstich)

## ABCS:

Suchen Sie gemeinsam eine Kategorie aus (z.B. Tiere) und gehen sie das Alphabet abwechselnd von A-Z durch; z.B. Affe, Bär, Chamäleon, usw. oder Ressourcen: Dinge aus dem Büro oder dem Labor.

## ICH PACKE MEINEN KOFFER

Einer beginnt und sagt, „ich packe meinen Koffer und nehme einen Kugelschreiber mit.“ Der 2. Spieler wiederholt die Gegenstände, die bereits genannt wurden und fügt ein eigenes Wort dazu. Das ergibt eine immer längere Packliste

**Variationen:** Dinge in der Reihenfolge des ABCs nennen oder Koffer mit anderen Inhalt packen wie z.B.:

- Ressourcen-koffer
- Team-Koffer
- Change-Koffer
- Schaeffler-Koffer
- Projekt-Koffer
- Herausforderungs-Koffer
- Lernen-Koffer
- *oder andere im Kontext stehende Überbegriffe*

## WÖRTER DOMINO

Abwechselnd werden Wörter genannt deren erster Buchstabe immer der gleiche ist, wie der letzte des vorherigen Wortes: Virus – Suppe – Elch – Hammer – Regenbogen – usw.

## WÖRTERKETTE

Einer nennt ein Wort, dass aus 2 Hauptwörtern besteht z.B. Baum-Haus. Der nächste Spieler muss nun ein zusammen gesetztes Hauptwort mit „Haus“ am Anfang finden z.B. Hausparty. Weiter geht es mit Party am Anfang usw.





## SPIELE OHNE MATERIALIEN

### ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST:

Der Klassiker, hier wird jeweils ein Ding in dem Raum gesucht. (Vielleicht nur wenn die Kamera angemacht werden kann.)

### NICHT JA NICHT NEIN: (EIGENET SICH FÜR BREAKOUT ROOMS MIT CA. 2 PERSONEN)

Einer stellt eine Frage. Der andere muss ohne die Worte „JA“ oder „NEIN“ antworten. Wer es schafft, dass der andere doch JA oder NEIN sagt, hat gewonnen. Dann Wechsel.

### WER ZUERST LACHT: BRAUCHT KAMERA (FÜR TEAMS GEEIGNET, DIE SICH SCHON GUT KENNEN)

Bei LOS startet das Spiel. Einer fängt an zu reden und Grimassen zu machen und versucht den anderen oder die anderen zum Lachen zu bringen. Wer es schafft hat einen Punkt. Dann Wechsel.



## SPIELE MIT WHITEBOARD ODER CHAT FUNKTION

### STADT – LAND – FLUSS

Überlegen Sie sich gemeinsam Kategorien, die vielleicht auch einen Kontext zum Thema herstellen.

### MONTAGSMALER

Abwechselnd Begriffe ausdenken, die aufgemalt und von den anderen erraten werden müssen. Geht auch pantomimisch (mit Kamera Funktion)

### WER BIN ICH?

Eigentlich bekommt man von dem anderen einen Zettel auf die Stirn geklebt, den man selbst nicht sieht. Darauf steht ein Tier, eine Berühmtheit oder anderes. Der andere muss mit JA und NEIN Fragen erraten, wer oder was man ist. Statt Zettel könnte man den Begriff über die Chat Funktion mit den anderen teilen.

### SCHIFFE VERSENKEN (WHITEBOARD VORBEREITEN)

Geht neben der klassischen Version auch mit Begriffen, die im Kontext zum eigentlichen stehen. (Projekt, Initiative, etc.)



## WEITERE IDEEN

Galgenmännchen, TicTacTo, 4 gewinnt, etc.



# RUND UM DAS THEMA KONZENTRATION

## HÖREN UND ZÄHLEN

Sie erzählen eine Geschichte und die Zuhörer müssen sich bestimmte Dinge merken (z.B. wie oft wurde ein Wort gesagt; wie viele Personen kommen in der Geschichte vor, Was stimmt nicht in der Geschichte, etc.)

## GERÄUSCHE ERRATEN (KAMERA AUS)

Jeder Teilnehmer macht ein Geräusch mit einem Gegenstand und die anderen müssen erraten was es ist.

**Variante:** Geräusche Memo: Jemand anders muss das Geräusch mit dem gleichen Gegenstand nachmachen.

## RATE-/MERKSPIEL: (MIT KAMERA UND WHITEBOARD ODER CHAT)

Ein Teilnehmer hält eine bestimmte Anzahl von Gegenständen in die Kamera (z.B. Stift, Maus, Handy, Papier, Schlüssel, etc.) Alle anderen müssen sich die Dinge einprägen. Dann macht er die Kamera aus oder verdeckt die Gegenstände und die anderen müssen aufschreiben was sie sich merken konnten.

