

# Wö-Online-Spielesammlung 2021

## 1. Pantomime

Die Kinder können sich hierfür ganz einfach stumm schalten, der Rest der Kinder kann dann erraten was pantomimt wird. Die Begriffe können sich die Kinder entweder selbst ausdenken oder sie können durch ein\*e Leiter\*in an das Kind geschrieben werden.

## 2. Galgenmännchen

Hierfür kann ganz einfach die „Whiteboard Funktion“ genutzt werden. Damit nun geschrieben werden kann müsst ihr oben in der Leiste noch auf die Kommentier Funktion drücken. Hier bietet es sich an, dass ein\*e Leiter\*in die Buchstaben schreibt und das Galgenmännchen malt. Die Begriffe können sich jeweils die Kinder ausdenken.

## 3. Montagsmaler

Mit der Whiteboard Funktion kann auch ganz einfach Montagsmaler gespielt werden. Dazu müsst ihr wieder wie oben auf die Kommentier-Funktion drücken und könnt ganz einfach zeichnen. Die Begriffe können dann wieder durch die Kinder festgelegt werden, die Zeichen.

## 4. Wer bringtts am schnellsten?

Die Kinder bekommen anfangs je von einer Leiter\*in die Aufgabe einen Gegenstand wie zum Beispiel eine Haarbürste oder ein Halstuch zu holen. Das Kind, dass den Gegenstand am schnellsten geholt hat kann dann in der nächsten Runde einen Gegenstand auswählen, der geholt werden soll.

## 5. Touch Blue

Ganz ähnlich wie bei „wer bringst am schnellsten“ sollen Kinder hier möglichst schnell einen Gegenstand in einer bestimmten Farbe anfassen. Das Kind, dass am schnellsten war kann im Anschluss die nächste Farbe sagen.

## 6. Was ist das denn?

Hier kann im Vorfeld eine Präsentation mit Bildausschnitten z.B. von eurer letzten Aktion, Tieren oder sonst allem, was die Kinder kennen könnten zusammengestellt werden. Die Kinder können dann raten, was auf den Bildern zu sehen ist.

## 7. Stadt-Land-Tier

Kann ganz klassisch auf Paper geschrieben werden. Es sollte aber bedacht werden, das einzelne Wös noch nicht so schnell schreiben können, entsprechend können diese dann z.B. Symbole malen.

## 8. Menschenmemory

Anfangs können zwei Kinder durch den Host in einen Breakout-Room geschickt werden. Anschließend können sich immer zwei Kinder bzw. Leiter\*innen zusammenfinden und sich jeweils auf eine Bewegung einigen. Dieser Prozess kann auch gegebenenfalls durch ein\*e Leiter\*in moderiert bzw. beschleunigt werden. Wenn alle Kinder sich zusammengefunden haben werden alle Kameras ausgeschaltet und die zwei Sucher\*innen zurück in die Hauptsession geholt. Diese können jetzt nacheinander, wie beim normalen Memory, Kinder aufdecken. Wer am Ende mehr Paare aufgedeckt hat gewinnt.

## 9. Emoji-Quiz

Hier können durch Kinder, oder Leitende, im Vorfeld Begriffe oder Sätze als Emojis dargestellt werden. Anschließend kann dann erraten werden um welchen Begriff es sich handelt. Solltet ihr keine Emojis auf eurem Gerät haben, könnt ihr diese im Internet finden.

## 10. Alle-Die

Die Kameras der Kinder werden zugedeckt. Dann werden Fragen, wie „Wer war schonmal mit auf einem Zeltlager“ gestellt. Alle Kinder, auf die die Frage zutrifft, dürfen ihre Kamera aufdecken. Wenn alle ihre Kamera wieder zugedeckt haben kann ein anderes Kind eine Frage stellen.

### **11. Ich sehe was, was du nicht siehst**

Wie in real können die Kinder hier jeweils „Ich sehe was, was du nicht siehst“ mit den Zoom-Bildchen spielen.

### **12. Geräusche erraten**

Ein Kind macht seine Kamera aus, und macht ein Geräusch. Der Rest muss dann erraten was das Geräusch war. Das Kind, dass es als erstes errät, macht das nächste Geräusch.

### **13. Stopptanz**

Durch die bzw. den Host kann Musik geteilt werden (durch die Bildschirm teilen Funktion). Die Kinder können jetzt Tanzen, bis die Musik wieder ausgeschaltet wird. Dann müssen sie, wie eine Statue „einfrieren“. Ggf. kann geschaut werden, wer sich als letztes bewegt hat.

### **14. Witze erzählen**

Die Kinder können sich, am besten vor der Gruppenstunde, Witze überlegen. Nun können diese der Reihe nach erzählt werden und ggf. durch die Reaktion Funktion bewertet werden.

### **15. Der geheimnisvolle Beutel**

Die Leitenden platzieren einen Gegenstand in einen Beutel. Die Kinder haben nun die Aufgabe durch Fragen den Gegenstand im Beutel zu erraten.

### **16. An was denke ich?**

Ähnlich wie beim Pantomimen wird durch ein Kind ein Begriff auf einen Zettel geschrieben. Das Kind muss nun diesen Begriff so genau wie möglich erklären, ohne den Begriff selbst zu nennen. Das Kind, dass den Begriff als erstes erraten hat macht mit dem nächsten Begriff weiter.

### **17. Kopfmalen**

Alle Kinder nehmen sich ein Zettel und einen, nicht permanenten, Stift. Nun müssen sie einen, durch den bzw. die Leiter\*in festgelegten Begriff auf dem Papier auf ihrem Kopf malen, und ihre Ergebnisse anschließend vorstellen.

### **18.Simon says**

Hier wird ein „Simon“ ausgewählt, der der Gruppe Aufgaben stellt. Wenn „Simon“ also sagt, „Simon sagt, alle sollen sich an den Kopf fassen“ berühren alle Spieler\*innen ihren Kopf, wenn jedoch nur die Anweisung, ohne „Simon sagt“ gegeben wird so darf sich keiner an den Kopf fassen.

### **19.Geschichten erzählen**

Bevor angefangen wird sollten die Leitenden eine Reihenfolge, in der die Kinder erzählen festlegen. Dann kann entweder mit jeweils einem Wort, oder einem Satz, der Reihe nach, eine Geschichte erzählt werden.

### **20.Wörterkette**

Ähnlich wie beim Geschichten erzählen wird hier am Anfang wieder eine Reihenfolge festgelegt. Des Weiteren wird durch die Leitenden ein Thema, z.B. Zeltlager, ausgewählt. Die Kinder können nun der Reihe nach jeweils ein Wort sagen, das ihnen zu dem Thema einfällt. Das Ganze kann natürlich auch auf Zeit gespielt werden.

### **21.Was ist anders?**

Ein Kind wird ausgewählt und in der Online Konferenz angepinnt. Die restlichen Kinder prägen sich den Hintergrund bzw. das Bild des Kindes ein. Nach einiger Zeit schaltet das Kind seine Kamera kurz aus und verändert etwas in seinem Hintergrund. Das Kind, das die Änderung als erstes bemerkt, darf weitermachen.