



PROTOKOLL

ReMix Dekanat Scheibbs und Ybbs

14.11.2020

Online per Zoom

Vorbereitungsteam: Lisa Rücklinger, Lisa Kalteis



Spiele/Methoden

Vorstellungsrunde			
Alter:	Ab 8 Jahre	Material:	Einen Gegenstand
Gruppe:	2 - 100	Dauer:	5 min und länger
Art/Ziel:	Kennenlernen		
Ablauf:	<p>Jede*r sucht sich einen Gegenstand in der unmittelbaren Nähe. Anschließend stellt sich jede*r vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name • Aus welcher Pfarre kommt man • Welche Funktion hat man in der Pfarre • Warum hat man diesen Gegenstand gewählt 		

Breakoutrooms			
Alter:	-	Material:	-
Gruppe:	2 oder mehr	Dauer:	Mind. 5
Art/Ziel:	Austausch		
Ablauf:	<p>Die TN werden in Gruppen geteilt um sich in Breakoutrooms auszutauschen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie geht es euch in der aktuellen Situation? • Wie läuft das Pfarrleben ab? • Habt ihr schon eine Online JS/Mini Stunde gehabt und wenn ja was habt ihr dabei gemacht? <p>Anschließend sollen die TN in den Breakoutrooms noch gemeinsam einen Song wählen, der ihre aktuellen Gefühle widerspiegelt damit eine gemeinsame Playlist erstellt werden kann.</p> <p>Zurück Hauptsession werden die verschiedenen Songs und deren Auswahl besprochen.</p> <p>Unsere Songs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wincent Weiss - Frische Luft https://www.youtube.com/watch?v=J3GN6JXjV3g • OneRepublic - Better Days https://www.youtube.com/watch?v=YOrMAW4pKuA 		

Touch Blue			
Alter:	-	Material:	(Webcam,) div. Gegenstände
Gruppe:	keine	Dauer:	
Art/Ziel:			

Ablauf:	Suchen Sie sich eine physikalische oder visuelle Eigenschaft von Gegenständen aus und geben Sie damit eine Anweisung: Berührt etwas aus Metall / Glas / Kunststoff/Holz oder etwas Blaues/Rotes/Gelbes/....oder Etwas zerbrechliches/robustes/biegsames/weiches. Jede*r hält nun einen Gegenstand, der diese Eigenschaft erfüllt in die Webcam. Wenn jemand zu spät ist oder keinen Gegenstand findet, dann muss diese Person das nächste Attribut vorgeben.
----------------	--

Spyfall			
Alter:	-	Material:	Smartphone/Computer+Internet oder Kärtchen mit Rollen und Räumen Spielvorbereitung
Gruppe:		Dauer:	
Art/Ziel:			
Ablauf:	<p>Die Spieler werden auf dieser Website http://spyfall.adrianocola.com/ eingetragen. Drückt man auf „Spiel starten“ wird per Zufall ein Raum generiert und jeder Spieler bekommt eine Rolle in diesem Raum zugeteilt. Man erfährt seine Rolle und den Raum, indem man auf der Website nun auf seinen eigenen Namen drückt. Ein oder zwei Spieler sind jedoch Spion () und wissen nicht, in welchem Raum sich die Gruppe nun befindet. Welche Rolle man hat, weiß man nur selbst und wird den anderen nicht verraten! Spielablauf: „Uhr starten“ drücken. Ab jetzt läuft die Zeit! Ein Spielerrichtet nun eine Frage an einen beliebigen Spieler (z.B.: „Trägt man hier Schuhe?“, „Ist man drinnen?“, usw.), die dieser beantworten muss. Der befragte Spieler darf dann selbst jemandem eine Frage stellen und so weiter. Die Spieler, die den Raum wissen, sollen durch die Fragen und Antworten nun herausfinden, wer Spion ist bzw. die Spione sollen den Raum bestimmen. Glaubt man, das zu wissen, kann man das Spiel mit „Stopp“ unterbrechen und seine Vermutung darlegen. Will man einen Spion enttarnen, wird darüber abgestimmt. Ist die Mehrheit dafür, muss der Beschuldigte verraten, ob er „normaler Spieler“ oder Spion war und scheidet aus. Ergibt sich keine Mehrheit, geht das Spiel normal weiter. Ist man Spion und hat eine Vermutung über den Raum, muss man klarerweise seine Identität als Spion preisgeben. Ist die Vermutung richtig, hat man als Spion gewonnen – ist sie falsch, hat man verloren. Sind beide Spione enttarnt, haben die „normalen Spieler“ gewonnen. Ist die Zeit abgelaufen und es sind noch nicht alle/keine Spione gefunden bzw. ist der Raum von den Spionen nicht erraten, dürfen dann auf 3 alle Spieler durch auf-die-Person-zeigen einen Mitspieler als Spion beschuldigen (auch die Spione). Hat die Mehrheit recht, hat die restliche Gruppe gewonnen; ist es nicht der Spion, so gewinnt dieser.</p>		

Stadt Land Fluss			
Alter:	Ab 8 Jahren	Material:	Smartphone/Computer+Internet oder Zetteln und Stift
Gruppe:		Dauer:	
Art/Ziel:			
Ablauf:	https://stadtlandflussonline.net/g/BZLAFL6XBQ		

	<p>Jede*r Spieler*in zeichnet auf seinem Blatt Papier sieben Spalten ein, die er mit den Worten Stadt, Land, Fluss, Tier, Pflanze, Name, Beruf oder andere Kategorien überschreibt. Dann buchstabiert ein Spieler in Gedanken das Alphabet, bis ein anderer Spieler "Stopp" sagt. So wird der Anfangsbuchstabe der Spielrunde festgelegt.</p> <p>Wer hat als Erster alle Begriffe mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben gefunden? Derjenige ruft "Stopp", dann nennen alle ihre Begriffe. Für jede Mehrfachnennung erhält man einen Punkt, für einzigartige Begriffe zwei und für Begriffe, in deren Spalte alle anderen Mitspieler nichts gefunden haben, drei Punkte. Am Ende wird zusammengezählt. Man kann auch Rubriken dazuerfinden, z.B. Kinofilm/DVD, Popband oder Schauspieler.</p>
--	---

Scribble			
Alter:	Ab 8 Jahren	Material:	Smartphone/Computer+Internet
Gruppe:		Dauer:	
Art/Ziel:			
Ablauf:	<p>https://scribble-io.online/</p> <p>Scribble.io In der kostenlosen Web-App "Scribble.io" spielen Sie online mit anderen Live-Usern das Ratespiel "Montagsmaler", in dem Sie durch Zeichnungen ein Wort erraten müssen. Abwechselnd müssen die Spielteilnehmer dabei ein Wort zeichnen. Erraten Sie das Wort als Erstes, bekommen Sie die meisten Punkte.</p>		


Weitere Spielideen:

- Black stories
- Lieder gurgeln
- Schiffe versenken (am Papier)
- Werwolf (online)
- Activity
- Bildersuche von zu Hause (Jeder TN schickt ein Foto von zu Hause, bei dem man nicht sofort erkennt wo sie wohnen, Bilder werden dann alle gezeigt und TN müssen erraten welches Foto zu wem gehört)

Feedback - Mentimeter			
Alter:	-	Material:	Smartphone/Computer+Internet
Gruppe:		Dauer:	
Art/Ziel:	Feedback		
Ablauf:	<p>www.menti.com</p> <p>Mentimeter ist ein kostenfreies Abstimmungs- und Brainstorming-Tool und bietet eine Vielzahl an interaktiven Möglichkeiten. Worum geht's? Mit ihr lassen sich ohne viel Aufwand multimediale Stoffsammlungen, zum Beispiel in Form einer Wortwolke, kreieren.</p>		



Go to www.menti.com and use the code 84 18 11 7

 Mentimeter

lustig

spaß
supa woas
junscharunklarheit
neues kennengelernt
austauschen spitze
war ganz toll

