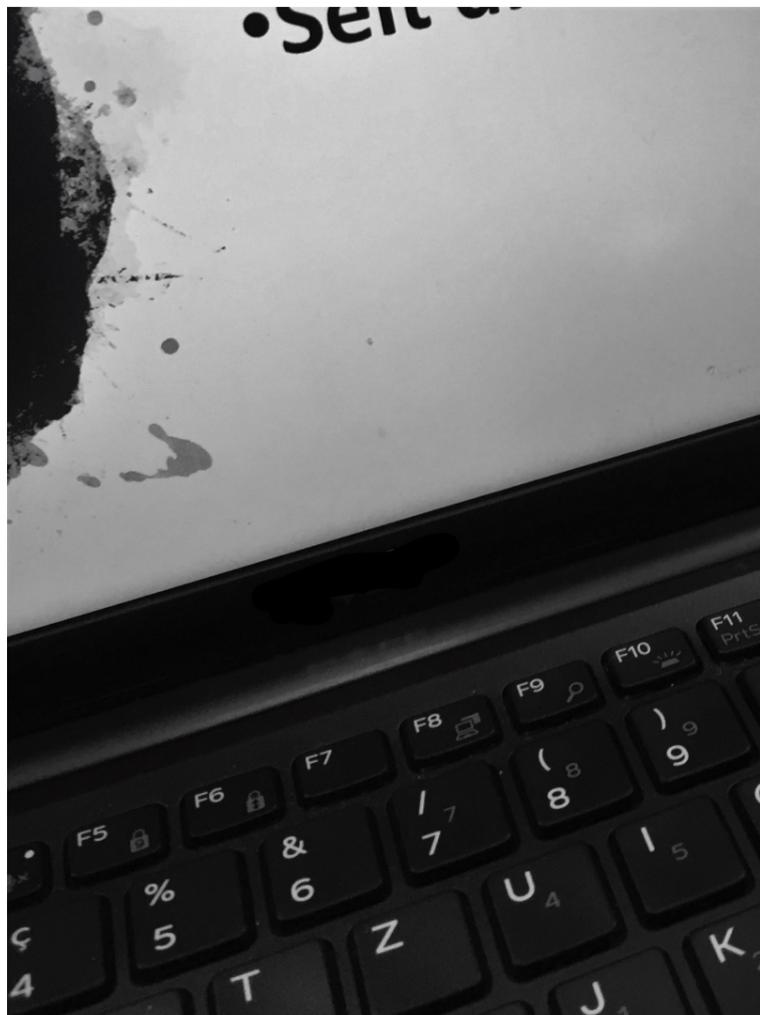


Verspielte

Zoom-

er

-eien



**Eine kleine Spielideensammlung
zur Gestaltung von Zoom-Meetings
des Zentrum Theaterpädagogik PH Luzern**

Mit der hier vorliegenden kleinen Broschüre stellen wir Ihnen in einfachen Beschreibungen eine Auswahl von Spielformen vor, mit welchen Sie Ihre nächsten Zoom-Sitzung mit einer Brise Humor, mit Bewegung oder überraschend erfrischender Phantasie gestalten können. Ob als Einstiegsspiel, zum Kennenlernen, als Auflockerungsspiel oder zur Recherche, Verdichtung oder Reflexion von Sitzungsinhalten...

Und wer weiss, vielleicht vermögen diese kreativen Ideen gar inhaltliche Neuentdeckungen an Tageslicht zu bringen. Denn diese entstehen ja meistens da, wo wir sie nicht suchen. Sie finden uns!

Kategorien:

Einstieg (E), Auflockerung (A), inhaltliche Recherche (R)

* =Für Zoomanwendung: Zuerst Reihenfolge im Zoom klären: z. B. «Ich komme nach Emma», da Kacheln im Zoom nicht für alle gleich angeordnet sind 😊

VERÄNDERUNG (E)

Alle Teilnehmenden betrachten den Hintergrund-Raum der Zoom-Teilnehmenden genau (evtl. werden einzelne den Bild-Ausschnitt verändern für dies Spiel). Dann schalten alle den Videokanal für 20 Sek. aus, um etwas im eigenen Raum zu verändern. Nach Ablauf der 20 Sek. schalten auf ein akustisches Zeichen alle Teilnehmenden den Videokanal wieder zu. Durch scharfes Beobachten wird nun versucht herauszufinden, wer was verändert hat.

Variante: etwas an sich selbst verändern (Ohrring, Schal, etc.)

ZÄHLEREI (A)

Alle Teilnehmenden beteiligen sich an der Zahlenreihe, die ohne Absprache einer Reihenfolge sogleich entstehen soll. Eine Teilnehmende beginnt mit «eins». Spontan wird nun laut weitergezählt («zwei», «drei», «vier», ...), ohne eine ausgemachte Reihenfolge.

Ziel ist es, als Gruppe möglichst weit zählen zu können, ohne dass dieselbe Zahl von zwei Personen gleichzeitig erwähnt wird. Falls dies passiert, beginnt die leitende Person wieder mit «eins».

ASSOZIATIONSKETTEN * (A/R)

Die Teilnehmenden nennen in vorher ausgemachter Reihenfolge* Assoziationen zum Begriff, der die Spielende vor Ihnen genannt hat. So nennt die erste Teilnehmerin z.B. den Begriff «Italien». Der nächste Teilnehmer führt das Spiel weiter mit «Oliven». Die nächste Person assoziiert damit vielleicht «Griechenland», und wieder der nächste «Meer», ...usw. Nach einer gewissen Zeit kann versucht werden, die Kette vorwärts, später auch rückwärts zu wiederholen

Variante: Die Teilnehmenden nennen in der ausgemachten Reihenfolge Wörter zu einem Ausgangsthema der laufenden Zoomsitzung. Somit können zum Beispiel eine thematische Recherche eröffnet, eine inhaltliche Auslegeordnung zusammengefasst oder ein Rückblick gestaltet werden.

OBJEKT WEITERREICHEN (E/A)

Alle Teilnehmenden nehmen einen gleichen Gegenstand, z. B. einen Apfel.

Dieser Gegenstand wird nun von «Zoom-Kachel zu Zoom-Kachel» weitergereicht, indem man den Namen einer

teilnehmenden Person nennt und sagt, «schau Tom, hier für dich...» (oder ähnlich).

Diese übernimmt aus dem Bildrand «gespielt» den Apfel (also den eigenen!)

ZUSAMMEN BILD MALEN (E/A)

Alle Teilnehmenden schliessen die Augen.
Eine Person beginnt mit der Schilderung
eines Objektes, das sie auf ein imaginäres
Bild malt: z.B.: „In der unteren Ecke ist eine
kleine Blume“.

Eine weitere Person «erzählt» das Bild
weiter: „Oben rechts hat es eine Wolke, es
regnet auf die Blume“.

So geht es weiter, bis das Bild abgeschlossen
scheint.

ZUHÖREN*(R)

Eine teilnehmende Person beginnt mit einem Satz. Eine zweite Teilnehmende formuliert einen weiteren Satz. Dieser Satz beinhaltet ein Wort (zwei Wörter) des vorangegangenen Satzes.

Dies kann solange wie gewünscht fortgesetzt werden.

Variante: Das Spiel kann auch mit thematischen Inhalten oder als Repetition von Inhalten genutzt werden.

LÜGENGESCHICHTEN (A)

Alle Teilnehmenden überlegen sich eine Geschichte (Zufall, Glücksfall, Missgeschick). Während nun eine Person ihre Geschichte erzählt (sie kann sowohl wahr als auch erfunden sein) versuchen die Zuhörenden herauszufinden, ob diese Geschichte wahr oder aber geflunkert ist.

ABER PLÖTZLICH*(A)

Das Spiel kann mit ca. 10 Teilnehmenden (auch gut in Breakout-Rooms) gespielt werden. Eine Teilnehmende beginnt, eine Geschichte zu erzählen.

Wenn diese „aber plötzlich“ sagt, übernimmt der nächste Teilnehmende die Geschichte und erzählt sie weiter (möglichst mitten im Satz!).

Die Geschichte endet bei der letzten Person.

RUMPELSTILZ (A)

Eine Teilnehmende (Beobachterin) macht die Augen zu, die andern einigen sich auf ein Rumpelstilzchen, das die nun folgenden Bewegung anführt. Evtl. kann man hierfür den Bildschirm etwas weiter wegstellen, damit der ganze Körper sichtbar wird - es geht aber auch „nur“ mit Oberkörper, Arme, Hände, Kopf.

Die Zoom-Teilnehmenden beginnen nun, auf die Initiative des ausgewählten «Rumpelstilzchen» diese Bewegungen zu «kopieren». Die Beobachterin öffnet nun die Augen und versucht herauszufinden, wer die Bewegungen anleitet, also wer das Rumpelstilzchen ist.

SCRABBLE*(A/E)

Eine teilnehmende Person beginnt, indem sie einen Buchstaben aus dem Alphabet nennt, z. B. „B“.

Eine neue Mitspielerin ergänzt diesen mit einem neuen Buchstaben, z. B. sagt sie „R“ (denkt sich Brot).

Wieder eine weitere Person sagt „A“ (denkt sich vielleicht Braut).

Das Spiel geht so lange, bis das Wort fertig ist oder eine Person es nicht mehr weiter verändern kann.

DYNAMISCH SPRECHEN (A/R)

Die spielleitende Person gibt eine Dynamik vor, in welcher die Teilnehmenden versuchen, ein Erlebnis zu erzählen oder eine Diskussion zu führen: direkt – indirekt, schnell - langsam, schwer – leicht, ordentlich – chaotisch, usw.

Variante: Die Teilnehmenden wählen selbst eine «geheime» Sprech-Dynamik und agieren in dieser Dynamik während einer Diskussion. Können die Teilnehmenden gegenseitig die gewählten Dynamiken erraten?

Variante: Gespräch darüber, welche Dynamik welche Wirkung auf die Diskussion hat.

FIGURENKREATION (A/R)

Zu fünft im Breakout-Room. Eine Person wird zur Expertin», zum «Experten» auserwählt. Diese Person stellt sich nun mit einem fiktiven Namen vor und erörtert das Spezialgebiet. Die anderen Teilnehmenden können nun die «Expertise» dieser Figur befragen. Diese Frage-Antwortrunde kann humorvoll, fantasiert oder übertreiben unrealistisch werden.

Variante: Das Thema der Expert*innen kann aber auch im Zusammenhang mit dem Zoom-Gesprächsinhalt stehen. In diesem Falle kann diese Spielanlage zur Verdichtung, Vertiefung oder Diskussion eines konkreten Themas führen.

Variante: Die Expert*innenfigur kann sich während der Befragung aus der Rolle lösen und jemand anderes bestimmen, diese Rolle einzunehmen.

JE 5 MINUTEN (A/B/R)

Je zwei Teilnehmende treffen sich in einem Breakout-Room. Die Teilnehmenden haben zusammen 10min Zeit, um sich gegenseitig etwas beizubringen. In den ersten 5Min bringt A → B etwas bei und für die nächsten 5Min wird getauscht. Bsp.: Gedichte, Bewegungsabfolge, Know-How, Rezept, Geräusche, Fremdsprache, Zungenbrecher, Lieder, Bodypercussion, etw. zeichnen, Handlettering, ...

ERZÄHLFELD* (E)

Alle Teilnehmenden haben einen persönlichen Gegenstand mitgebracht. In der vorab ausgemachten Reihenfolge erzählt jeweils eine Person wie folgt: Sie nimmt ihren Gegenstand und schildert dazu eine persönliche Geschichte. Ob diese Erzählung wahr oder erfunden sind... spielt keine Rolle!

Mögliche Erzählpunkte: Weshalb habe ich mich für diesen Gegenstand entschieden? Von wem habe ich den Gegenstand erhalten? Was habe ich mit dem Gegenstand schon Spezielles erlebt? Die Erzählenden entscheiden selbst, wann sie ihre Schilderungen beenden und zeigen dann ihren Gegenstand in die Kamera.

KUNSTWERBUNG (A/R)

In Kleingruppen (zu viert in Breakout-Rooms) bauen die Teilnehmenden eine Werbung für ein imaginäres Kunstobjekt. Darin gehen sie der Frage nach: Weshalb gehört dieses Kunstwerk ins Museum? Die Werbungen werden einander in der Grossgruppe präsentiert.

Variante: Die Gruppe erfindet ausgehend von einem Begriff, der behandelte „Zoom-Inhalt“ eine Werbung für einen Inhalt des besprochenen oder verhandelten Inhaltes.

Notizen