

## **Spiele & Tools für die Jugendarbeit und Jugendgruppen online**

---

### **EISBRECHERSPIELE ZUM BEGINN**

- **Alphabet-Impro**

Nennt abwechseln einzelne Worte zum Thema oder Projekt in alphabetischer Reihenfolge.

- **Fitness Check**

Spielleiter:in macht Bewegungen vor, alle anderen machen sie nach.  
BEISPIELE: aus dem Bild gehen – ins Bild hineinspringen – Armbewegungen – Beinbewegungen – aufstehen und wieder hinsetzen – Grimassen schneiden

- **Sinnbilder**

Jede:r hält eine kleine Rede mit einem Gegenstand zu einem bestimmten Thema oder Projekt.

BEISPIEL: „Die JG ist für mich wie eine Tasse Kaffee, weil ...“

- **Jede/r der ...**

Alle schalten die Kamera aus.

Spielleiter:in nennt eine „Jede:r der – Aussage“ – alle, bei denen diese Aussage zutrifft, schalten die Kamera wieder an (somit sehen alle, welche Gemeinsamkeiten / Interesse die Teilnehmer:innen miteinander verbindet)

BEISPIELE: Jede:r der ... gerne rodeln geht / Vanilleeis mag / ein Haustier besitzt / gerne liest / ein „a“ im Namen hat / das Thema der letzten Stunde noch weiß

- **Farbspiel**

Spielleiter:in nennt eine Farbe (z.B. „rot“).

Alle suchen oder holen einen passenden Gegenstand und halten ihn in die Kamera.

Die Person, die als letzte den Gegenstand zeigt, nennt eine neue Farbe.  
(Anstatt den Farben können auch bestimmte Gegenstände und Formen von Gegenständen genannt werden.)

## SPIELE

### o **Skribbl**

ähnlich Activity, Galgenraten, Montagsmaler

Anzahl Spieler:innen: max. 12  
Kosten: keine  
Zugriff: <https://skribbl.io/>

Ablauf: Eine:r erstellt online einen Raum und lädt Mitspieler:innen per Link ein. Anzahl der Runden und Spielzeit pro Zeichner:in können individuell gewählt werden.

Spieler:innen müssen abwechselnd ein Wort zeichnen und die anderen raten. Wer an der Reihe ist kann aus drei Worten auswählen, welches er/sie zeichnen möchte. Die Lösungsvorschläge werden rechts in das Chatfenster geschrieben. Richtige Antworten werden automatisch verschlüsselt, sodass alle anderen weiterraten können. Oben rechts wird die Wortlänge durch Striche angegeben. Der/Die Zeichnende können unten Farben und Strichstärke auswählen. Je schneller man das Wort errät, desto mehr Punkte erhält man.

### o **Stadt, Land, Fluss**

Anzahl Spieler:innen: max. 45  
Kosten: keine  
Zugriff: <https://stadtlandflussonline.net/>

Ablauf: Eine:r gründet ein Spiel und wählt zuvor die Kategorien aus. Auch Einstellung zur Anzahl der Spieler:innen, der Runden, zum Rundenende sind möglich. Mitspieler:innen werden per Link eingeladen. Nach jedem Durchgang müssen alle die Eintragungen durchgehen und überlegen, was sie gelten lassen. Erst nachdem alle die Ergebnisse bestätigt haben, kann eine neue Runde beginnen.

### o **Codenames**

Anzahl Spieler:innen: zwei Teams  
Kosten: keine  
Zugriff: <https://codenames.game/>

Ablauf: Ein:e Spieler:in erstellt einen "Spieltisch", wählt Deutsch als Sprache aus und schickt den Link an alle, die teilnehmen wollen. Jede:r kann sich mit Namen anmelden. Nun kann man auswählen, aus welchen Kartendecks man Begriffe angezeigt haben möchte

und sieht ein Spielfeld mit 25 Wortkarten. Diese Wörter sind "Agenten". Es gibt Agenten des blauen Teams, Agenten des roten Teams und neutrale Agenten. Außerdem ist unter den Wörtern ein Attentäter, also ein Wort, das auf keinen Fall erraten werden darf. Die Mitspieler:innen teilen sich in Teams auf. In jedem Team muss eine Person als Geheimdienstchef teilnehmen, die anderen nehmen als Ermittler teil. Ziel des Spieles ist es, mit Hilfe der Hinweise des Geheimdienstchefs die eigenen "Agenten" des Teams zu entlarven. Ein Hinweis besteht immer aus einem Wort und einer Zahl. Das Wort sollte eine Art Überbegriff für mehrere "Agenten" sein. Die Zahl gibt im Regelfall an, wie viele Agenten gemeint sind. (Beispiel: Die Agenten "Kater" und "Hase" könnte man mit dem Hinweis "Tier 2" zusammenfassen.) Die Anzahl der Rateversuche ist die Hinweiszahl plus 1 Bonuszug (den man aber auch verfallen lassen kann). Tippt das Team jedoch auf einen neutralen Agenten oder auf einen Agenten des gegnerischen Teams, ist automatisch das gegnerische Team an der Reihe. Tippt ein Team auf den Attentäter, hat es automatisch verloren. Welches Team zuerst alle Agenten gefunden hat, gewinnt.

### ○ **Werwolf**

Alle Infos, Spielanleitung und Ablauf sind auf der Website zusammengefasst.  
Zugriff: <http://www.werwolongline.eu/info/index.php>

### ○ **Escape Room**

Anzahl Spieler:innen: keine Vorgaben  
Zeit: mind. 1 Stunde einplanen  
Kosten: keine  
Zugriff: <https://escaperooms-pforzheim.de/webscape/>

### ○ **Scrabble**

Anzahl Spieler:innen: max. 20  
Zugriff: <https://iscramble.net/de/>  
Ablauf: Spiel erstellen, Runden, Anzahl Mitspieler:innen, Spielfeldgröße wählen. Mitspieler:innen per Link einladen. Aus den verfügbaren Buchstaben muss jede:r zusammenhängende (!) Worte gelegt werden. Dazu die Buchstaben ins Feld ziehen. Rechts unten

kannst du überprüfen, ob deine Wörter gültig sind.  
Zum Schluss müssen alle die Wörter bestätigen.

- **Slither**

Zugriff: <http://slither.io/>  
Ziel: Fressen und nicht gefressen werden.

- **BlackStories**

Zugriff: <https://super-witzig.de/Blackstories/black-stories.php>

- **Spyfall**

ähnlich Werwolf/Mafia

Anzahl Spieler:innen: max. 12  
Zeit: 10min pro Runde  
Kosten: keine  
Zugriff: <https://spyfall.adrianocola.com/>  
Ablauf: Eine:r gründet einen Raum, erhält Code, wählt Deutsch als Sprache und Anzahl der Spieler:innen aus. Timer kann eingestellt werden, kann im Laufe des Spiels aber problemlos angehalten werden. Spieler:innen betreten Raum nach Eingabe des Codes, nach Spielstart wird ihnen ihre Rolle angezeigt. Eine:r ist Spion, alle anderen sind an demselben Ort mit unterschiedlichen Rollen. (Orte können individuell eingestellt werden oder man spielt mit den Orten der Vorauswahl.) Alle sehen die Auswahl aller möglichen Orte auf dem Bildschirm. Der Spion muss herausfinden, an welchem Ort alle sind, die anderen müssen den Spion entlarven. Das erfolgt über Frage-Antwort-Runden. Fragen und Antworten müssen so offen und zugleich so konkret wie möglich gestellt werden. Rückfragen sind nicht erlaubt. Am besten lässt der Spielleiter die Spieler:innen in der Reihenfolge, wie sie ihm angezeigt werden, zu Wort kommen. Pro Ort darf jede:r eine Verdächtigung aussprechen, über die abgestimmt wird. Ist das Ergebnis einstimmig (der beschuldigte selber ist natürlich ausgenommen), endet der Durchgang. Ist die/der Beschuldigte der Spion, haben die Nicht-Spione gewonnen, ansonsten der (tatsächliche) Spion. Kommt es zu keinem einstimmigen Ergebnis, läuft das Spiel ganz normal weiter. Der Spion kann jederzeit eingreifen und eine Vermutung über den Ort, an dem sich alle befinden,

äußern. Liegt er richtig, hat er gewonnen, ansonsten haben die Nicht-Spione gewonnen. Ist die Zeit abgelaufen, findet eine Abstimmung statt. Der mit den meisten Stimmen wird als Spion verdächtigt. Ist die/der Beschuldigte der Spion, haben die Nicht-Spione gewonnen, ansonsten der (tatsächliche) Spion.

Spielleiter muss über ein eigenes mobiles Endgerät teilnehmen oder ist „nur“ Moderator.

Beispiele für Fragen:

Wie ist das Wetter?

Ist es laut?

Sind Kinder erlaubt?

Was machst du da?

Wie viel Einkommen verdient man da?

Wie risikoreich ist es?

Wie fühlst du dich da?

Wie oft gibt es den Ort in unserer Heimatstadt?

Verbindet man Ort mit Urlaub?

## TOOLS

- **WatchTogether**

<https://w2g.tv/> Lobpreis-Lieder vorstellen, gemeinsam Videos schauen oder Musik hören

- **Answergarden**

<https://answergarden.ch> fürs Brainstorming

- **Kahoot-App, Slido-App, Mentimeter**

Quiz erstellen  
Abstimmungen  
Umfragen

- **Bibellesepläne**

Zugriff: <https://www.bible.com/de/> oder die App „Holy Bible“ (kostenlose Registrierung nötig)

Hier (<https://www.bible.com/de/reading-plans>, ebenso in der App) können Lesepläne gemeinsam gewählt, gelesen und von allen, die lesen, kommentiert werden.