

Bettina Lorentz, Gemeindepädagogin, und Ursula Starke, Referentin für Singen mit Kindern

Spiele im Kinderchor mit ZOOM

Für manche Spiele werden Worte benötigt (z. B. Begriffekarten aus bekannten Gesellschaftsspielen). Es gibt auch im Internet Seiten mit Vorschlägen für unterschiedliche Altersgruppen und zu verschiedenen Themen.

Berücksichtigen Sie die Bildschirmgrößen der Endgeräte der Mitspielenden. Bei manchen Spielen sollten die Mitspielenden auf einem Bildschirm sichtbar sein.

Die Spielleitung sollte ihr Endgerät am besten mit einer LAN-Verbindung nutzen.

Spiele zum Kennenlernen und sich gegenseitig wahrnehmen

1. Alle, die ...

Alle verdecken ihre Kamera. Die Spielleitung liest vor: „Alle, die Sommersprossen haben.“ oder „Alle, die gerne lang schlafen.“ „Alle, die unter der Dusche singen“ ... Wer sich angesprochen fühlt, deckt die Kamera wieder auf und zeigt sich. Für die nächste Runde die Kamera wieder zudecken.

2. Rate, wer! (für Jugendliche)

a) Die Spielenden verraten im Vorfeld ohne Angabe des Namens etwas von sich z. B. „Ich spiele gerne Hockey.“ Die Spielleitung sammelt diese Aussagen an einer digitalen Pinwand z. B. in Padlet. Nun wird geraten, zu wem welche Aussage gehört. Vermutungen können auch von den Spielenden direkt zu den Aussagen dazugeschrieben werden.

b) Die Spielleitung nennt einen Gegenstand des Haushalts, z. B. eine Tasse, die die Spielenden fotografieren und die z. B. in Padlet ohne Namenszuordnung präsentiert wird. Nun wird geraten, welcher Gegenstand zu wem gehört.

3. Gegenstände zuwerfen

Bei bis zu 10 Personen können die Mikros offen bleiben. Das Spiel kann auch dazu benutzt werden, das An- und Ausschalten des Mikros zu üben.

Alle nehmen sich einen Stift. Die Spielleitung beginnt: „Ich heiße Toni, ich habe hier einen Stift, den werfe ich zu Isa“. Isa: „Ich heiße Isa, ich fange einen Edding und werfe ihn weiter zu ...“

Variation: Alle nehmen sich einen handlichen Gegenstand und verstecken ihn vor der Kamera. Dieser Gegenstand verwandelt sich während des Zuwerfens auf wundersame Weise in einen anderen Gegenstand, zufällig in den, den die Fängerin in der Hand hat.

4. Schatzkiste (für Jugendliche)

Ein Bild zeigt viele Gegenstände. Zeit zum Anschauen geben, evtl. Gegenstände erklären.

Aufgabe: Sucht euch einen Gegenstand heraus, mit dem ihr etwas über euch erzählen könnt, wie es euch gerade geht, an was ihr dran seid. Dann beginnt die Runde, in der alle von sich erzählen, z. B. „Ich fühle mich gerade wie ein Kreisel.“ oder: „Meine Batterie könnte dringend mal wieder aufgeladen werden.“ ...



© Bettina Lorentz, Gießen 2021

Ratespiele

1. Pantomime

Die Spielleitung legt ein Thema fest, zu dem sich alle 3 bis 5 verschiedene Begriffe überlegen. Die Spielleitung beginnt mit der Darstellung eines ihrer Begriffe. Wer ihn errät, darf weiter machen. Variation: Wer den Begriff erraten hat, schickt einen Begriff aus der eigenen Liste im Chat an eine beliebige Person. Diese stellt dann den Begriff dar.

2. Lippen lesen

Die Spielleitung spricht sehr deutlich artikuliert Worte oder einfache Sätze. Das Mikro ist dabei aus.

3. Instrumente erkennen

Mit Hilfe von Powerpoint Folien erstellen (Anleitung im Internet unter dem Stichwort „Dalli klick“). Nach und nach die einzelnen Teile aufdecken, bis das Gesamtbild, z. B. ein Instrument sichtbar ist. Beispiele für Power-Point-Präsentationen (Bildschirmpräsentation starten, mit jedem Klick verschwindet ein Teil): [Kalimba](#), [Okarina](#), [Orgel](#).

4. Lieder erkennen

- a) Liedanfänge mit Emojis darstellen und über den Bildschirm zeigen. Wer das Lied erkennt, singt einfach los. Rätsel als PDF-Download auf der Seite des Zentrum Verkündigung: [Weihnachtslieder-Rätsel, Kinder/Volkslieder-Rätsel 1, Kinder/Volkslieder-Rätsel 2](#)
- b) ein paar Sekunden einer Aufnahme einspielen
- c) Liedanfänge klatschen oder summen

5. Die Montagsmaler

Auf dem Whiteboard zeichnet die Spielleitung Bilder. Wenn das Spiel als Wettbewerb gespielt werden soll, braucht es eine Co-Spielleitung, die die Kacheln der Teilnehmenden im Blick hat.

6. süntloclesneh – Buchstabensalat

Bildschirm freigeben und das Whiteboard wählen, dort die Textfunktion. Der Buchstabensalat wird in das Textfeld geschrieben. Wer errät das Wort? Als Hilfestellung kann der Anfangsbuchstabe groß geschrieben werden.

7. Der große Preis

Über diese Seite kann das Quiz selbst gestaltet werden: https://lehrerfortbildung-bw.de/s_allg/sonder/matproj/fb1/5/html/baustein_02.htm

Gedächtnisspiele

1. Koffer packen

Die Spielleitung beginnt: „Ich packe meinen Koffer und lege einen Badeanzug hinein“. Das nächste Kind wiederholt den Satz und nennt eine weitere Sache, die es in den Koffer legt. So geht es reihum, bis der Koffer gut gefüllt ist. Entweder bestimmt die Spielleitung die Reihenfolge oder sie fertigt einen Screenshot der Kacheln an und zeigt diesen über den Bildschirm.

Variationen, auch zum Kennenlernen geeignet: Nur Dinge einpacken, die mit demselben Buchstaben beginnen wie der eigene Vorname. Nur Instrumente einpacken, die mit dem Buchstaben des eigenen Vornamens beginnen.

2. Was fehlt?

Hier ist eine Co-Spielleitung hilfreich, die sich zusätzlich mit dem Handy einloggt.

Auf einem Servierbrett o. ä. liegen (je nach Alter der Kinder) bis zu 10 Gegenstände. Mit dem Handy wird ein Bild davon gemacht und über den freigegebenen Bildschirm gezeigt. Alle betrachten und merken sich die Gegenstände.

Dann werden die Gegenstände verdeckt und ein Gegenstand herausgenommen oder die Kamera dafür aus- und angeschaltet. Welcher Gegenstand fehlt?

Danach wird der Gegenstand wieder zurückgelegt und ein anderer herausgenommen.

Wenn keine Co-Spielleitung zur Verfügung steht, im Vorfeld Fotos von den Gegenständen machen, diese in einem Ordner in folgender Reihenfolge abspeichern: Bild 1 = Gesamtbild, Bild 2 = eine Veränderung, Bild 3 = Bild 1, Bild 4 = neue Veränderung, Bild 5 = Bild 1 usw. Beim Spielen einfach immer weiter klicken.

3. Schneckenmemory

In diesem Fall wurden neun verschiedene Schneckenbilder zu einer Collage zusammengestellt. Bei den folgenden neun Bildern fehlt eine Schnecke, dafür erscheint eine andere Schnecke immer zweimal. Welche? [Schneckenmemory PDF](#)

Bewegungsspiele

1. Schnitzeljagd

Die Spielleitung nennt einen Gegenstand, eine Farbe oder einen Klang. Wer ihn zuerst holt und in die Kamera hält, darf die nächste Aktion bestimmen.

Variationen: In ... Sekunden holen, laut runter zählen.

2. Die Clownschole

Musik einspielen, alle bewegen sich frei dazu. Musik stoppen, alle frieren ein und halten die Spannung (freeze). Die Spielleitung sagt eine Aufgabe an, z. B. 3x in die Hände klatschen. Musik wieder starten. Beim nächsten Stopp wiederholen alle die erste Aufgabe und schließen eine zweite Aufgabe an z. B. 1x um den Stuhl herumlaufen. Mit jedem Stopp kommt eine neue Aufgabe dazu. Die richtige Reihenfolge beachten.

Zum Abschluss

Segenskreis

Alle legen ihre Handflächen nach links und rechts an die Seiten ihrer Kacheln. Segen sprechen.

Copyright-Hinweise

© Zentrum Verkündigung der EKHN

Wir freuen uns, wenn Sie unsere Materialien für Ihre Arbeit in der Gemeinde, im Dekanat oder Ihrer Einrichtung verwenden. Eine Veröffentlichung in Druckform oder im Internet bedarf einer vorherigen Zustimmung des Zentrums Verkündigung. Bitte wenden Sie sich mit Ihren Fragen an [Nora Krieger](#), Sachbearbeitung Abdruckrechte Zentrum Verkündigung. Bild-, Druck- und Textvorlagen dürfen darüber hinaus weder an andere Nutzer unentgeltlich weitergegeben noch gewerblich vertrieben werden.