

# **SPIELE AUF ABSTAND – SPIELERISCHE DIGITALE MÖGLICHKEITEN**

(zusammengetragen von Beate Klähn-Egbers)

## **ZIELWERFEN**

Jede Person erhält genau 20 sec, um sich einen kleinen, weichen Gegenstand zu holen. Dann wird nacheinander geworfen, Zielpunkt ist die untere rechte Ecke der Tastatur. Wie viele Tastenbreiten bin ich entfernt? Wer gewinnt, erhält Ruhm, Ehre und Applaus aller anderen 😊.

## **KIM – DIGITAL**

Info: KIM-Spiele wecken die Konzentration. Es geht um Gedächtnistraining und sinnliche Wahrnehmung. Hier drei digitale Ideen:

### **TÜCHER - KIM**

Einige (Geschirr-?) Tücher 10 sec in die Kamera halten. 5 sec Pause und ein Tuch entfernen. Danach die restlichen Tücher erneut zeigen. Wer weiß, welches fehlt?  
Dies lässt sich selbstverständlich auch mit anderen Gegenständen spielen.

### **GEMEINSAMES KIM**

Jede Person holt einen Gegenstand und hält ihn in die Kamera. Es gibt 10 sec Zeit zur gemeinsamen Betrachtung. Alle Gegenstände werden aus der Kamera genommen.  
Wer kann wie viele Gegenstände nennen?  
Wer kann sie den Menschen zuordnen?

### **VERÄNDERUNGS - KIM**

Alle schauen sich die Anwesenden gut an.  
Alle drehen sich mit dem Rücken zur Kamera und verändern eine Kleinigkeit am Outfit.  
Wer erkennt welche Veränderungen, wenn alle wieder in ihre Kamera schauen?

## **FINGERSPIEL**

Fünf Freunde sitzen dicht an dicht,  
sie wärmen sich, sie frieren nicht.  
Der Erste sagt: Ich muss jetzt geh 'n.  
Der Zweite sagt: Auf Wiederseh 'n.  
Der Dritte, der verlässt das Haus.  
Der Vierte geht zur Türe raus.  
Der Fünfte ruft: Hey ihr, ich frier.  
Da wärmen ihn die anderen vier.

*[Eine Hand hochhalten und eine Faust machen; nacheinander kleinen Finger, Ringfinger, Mittelfinger, Zeigefinger und Daumen ausstrecken; zum Schluss eine Faust um den Daumen herum bilden.]*

## **DIGITALES HIGH FIVE / ABKLATSCHEN**

Evtl. zu Beginn die eigene Kachel mit dem Finger vor dem Bildschirm „umfahren“.

Dann Hände (mit Handfläche nach außen gedreht) an die Ränder der eigenen Kachel halten, so dass sie optisch die der Nachbar\*innen berührt. Machen dies alle, lässt sich digital mit Nachbar\*innen gut „abklatschen“.

## **FROZEN PICTURE**

Ansagen machen, die alle mit entsprechenden Grimassen umsetzen:

Wie siehst Du aus, wenn...

- ... du dein Lieblingseis siehst?
- ... du einen ekligen Lappen anfassen musst?
- ... du morgens zum ersten Mal in den Spiegel guckst?
- ... ein Kind mit offenen Armen strahlend auf dich zuläuft?
- ... Corona vorbei ist?

## **BOOGIEWOOGIE UND SUPERWOMAN**

Für die Zahlen 1, 2 und 3 werden Aktionen vereinbart und kurz geprobt:

1-auf der Stelle hüpfen

2-boogiewoogie (wie zum Hinsetzen in die Hocke „wedeln“)

3-Superwoman (linker Arm zum Sieg gestreckt, mit Ausruf „Superwoman“)

Nacheinander werden die Figuren eingeführt und wie folgt gespielt:

Leitung: 1     Alle: 2

Leitung: 2     Alle: 3

Leitung: 3     Alle: 1

Danach in fröhlicher, freier Reihenfolge so lange spielen, wie alle Lust haben.

## **SWIPE**

Sich in der Gruppe einen imaginären Ball zuwerfen.

## **RIESE UND ZWERG**

Eine Armlänge Platz bis zum Rechner für egal wie viele. Los geht´s:

In diesem Spiel werden pantomimisch die Tagesabläufe eines Riesen und eines Zwergs nachgespielt. Die Mitspielenden machen erst große, grobe Bewegungen und wiederholen diese dann klein und fein. Die Leitungsperson erzählt die Geschichte eines Riesen und eines Zwergs. Passende Bewegungen zu den Dingen, die die beiden im Tagesverlauf erleben, werden von allen, die mitmachen, in sehr große (beim Riesen) und sehr kleine (beim Zwerg) Bewegungen umgesetzt...

„In einem Wald steht ein großes Haus (dabei mit den Händen ein großes Haus in die Luft zeichnen), in dem ein Riese wohnt. Gleich daneben steht ein kleines Häuschen (hier nur mit den Zeigefingern ein kleines Haus in die Luft zeichnen) – hier wohnt der Zwerg. Eines schönen Morgens, die Sonne geht auf, erwacht der Riese. Er reckt und streckt sich (alle recken und strecken sich sehr weit), geht zu seinem Fenster (große Schrittbewegungen machen) und öffnet die Fensterläden (riesige Läden pantomimisch öffnen). Nebenan erwacht auch der Zwerg. Er reckt

und streckt sich (kleine Streckübungen), geht zu seinem Fenster (kleine Trippelschritte auf der Stelle machen) und öffnet die Fensterläden (kleine Fensterläden öffnen). Der Riese geht (große Schritte) zu seinem Badezimmer, öffnet die Tür (riesige Tür öffnen) und lässt Wasser in das Waschbecken laufen (einen großen Wasserhahn aufschrauben). Der Zwerg geht (Trippelschritte) zu seinem Badezimmer, öffnet die Tür (kleine Tür öffnen) und lässt Wasser in das Waschbecken laufen (kleinste Schraubbewegungen). Der Riese nimmt seinen Waschlappen (pantomimisch ein Tuch, so groß wie ein Laken, nehmen), taucht ihn ins Wasser (mit großen Bewegungen beugen) und wringt ihn aus (großes Wringen). Der Zwerg nimmt seinen Waschlappen (ein Tüchlein, groß wie eine Briefmarke, nehmen), taucht ihn ins Wasser (kleines Dippen) und wringt ihn aus (mit den Fingerspitzen wringen). Der Riese wäscht sein Gesicht (Kreisbewegungen mit der Hand um den ganzen Kopf herum), wäscht seine Arme und seinen großen, großen Bauch (Kreisbewegungen vor dem gesamten Rumpf). Der Zwerg wäscht sein Gesicht, seine Arme und sein Bäuchlein (kleine, kreisende Fingerbewegungen). Dann nimmt der Riese seine Zahnbürste ...“ Danach können Riese und Zwerg frühstücken, zur Arbeit gehen oder in den Urlaub fahren. Statt des Spielleiters kann auch jemand anderes erzählen, es können auch mehrere nacheinander abschnittsweise durch den Tag von Zwerg und Riese führen. Bei einer Wiederholung der Geschichte können auch einzelne Bewegungsabläufe ausgelassen werden, die die Mitspielenden bemerken sollen.

Tipp: Die Tätigkeiten des Riesen mit tiefer, die des Zwergs mit hoher Stimme sprechen.