



Online-Spiele über eine Kommunikationsplattform

Echo

(Material: keines)

Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Die Geschichte handelt von einer Fahrt über das Meer. Vor Beginn der Erzählung erhält jeder Mitspieler den Namen eines Gegenstandes auf einem Schiff zugeteilt (etwa: Matrose, Rettungsboot, Kajüte, Schrubber,....)

Kommt in der erzählten Geschichte der Name eines der Mitspieler vor, so springt dieser auf und ruft zweimal laut den Namen. (Zur Erschwerung kann auch der Geschichtenerzähler das Wort gleich wiederholen, der Mitspieler darf dann sein Wort nur einmal rufen.)

Wer schläft oder falsch schreit, gibt einen Pfand.

Die böse Sieben

(Material: keines)

Dieses Spiel ist ein Zähl- und Konzentrationsspiel. Der Reihe nach sagt jeder Spieler (die im Kreis sitzen) die um eins größere Zahl als sein linker Nachbar.

Erschwernis dieses im Kreis zählen ist: Jede Zahl die durch 7 teilbar ist oder einen 7er enthält, wenn man sie aufschreibt, darf nicht ausgesprochen werden, sondern wird durch brrr ersetzt. Also: Der Spielleiter beginnt mit "eins", Sein rechter Nachbar zählt "zwei", dessen Nachbar "drei",...

Die ersten 20 Zahlen in diesem Spiel lauten: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - brrr - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 -13 - brrr (durch 7 teilbar) -15 -16 - brrr (Enthält eine 7) - 18 - 19 - 20.

Wer einen Fehler macht, gibt einen Pfand.

ihn erkannt zu haben glaubt, nennt ein vorher verabredetes Stichwort. Der Goldfahrer muss sich unauffällig zu erkennen geben, wenn er mit dem Stichwort angesprochen wird. Er gibt dem Frager ein vorbereitetes Kärtchen, auf dem er die Uhrzeit des Zusammentreffens vermerkt. Der Goldtransport darf nicht überfallen, sondern nur beobachtet werden. Am vereinbarten Treffpunkt liefert jeder sein Kärtchen an den Schiedsrichter ab, der nur noch festzustellen braucht, wer den Transport als erster entdeckt hat.

Telefonspiel

Die Feuerwehr wird angefordert!

"Anrufer" und "Gegenstelle" (Nachrichtenzentrale) setzen sich Rücken an Rücken und imitieren ein Telefongespräch. Der "Anrufer" meldet der "Nachrichtenzentrale" (Feuerwehralarmierung) einen Brand, Unfall etc.

Der "Anrufer" soll dabei möglichst einfallsreich sein! (FeuerwehrJugendbetreuer, HilfsJugendbetreuer, aufgewecktes Mitglied der Feuerwehrjugend)

Bei jedem Anruf kann ein anderer Menschentyp dargestellt werden (z.B. alte, schwerhörige Frau berichtet, dass ihre Katze von einem hohen Baum nicht mehr herunter kann. Ein aufgeregter Autofahrer meldet einen Unfall, bei dem eine Person eingeklemmt ist. Ein weinendes Kind erzählt, dass es im Stadel geraucht hat und das Stroh brennt.).

Es liegt nun an dem Angerufenen (Brandmeldestelle) , Ruhe zu bewahren und alle notwendigen Informationen zu erfragen.

- genaue Adresse
- Name
- was brennt
- Zufahrtswege

Je abwechslungsreicher die Anrufe gestellt werden, desto lustiger wird dieses Spiel. Nach jedem Anruf wird gemeinsam besprochen, ob die erfragten Informationen für einen raschen Feuerwehreinsatz ausreichen würden.

Vier in der Gondel

(Material: keines)

Vier redegewandte Spieler können an diesem Konversationsspiel teilnehmen. Jeder der Spieler stellt eine berühmte Persönlichkeit dar.

Handlung: Die vier Berühmten reisen gemeinsam in einer Gondel, die in Gefahr ist, abzustürzen. Einer der Mitfahrer muss als Ballast abgeworfen werden. Die Gruppe muss durch Diskussion feststellen, wer der Unwichtigste unter den Reisenden ist.

Beispiele für Besetzungen der Gondel:

- Einstein, Liz Taylor, Karajan, Landesfeuerwehrkommandant,
- Presley, Zirkusdirektor, Bundeskanzler, Bürgermeister, Feuerwehrkommandant