

Online - TGW – Spieleabend

Der abwechslungsreiche digitale Teamabend für alle – nicht nur für TGW-Begeisterte!

Liebe TGWler*innen, liebe Freunde des Sports, liebe begeisterte HTJ-Familie,

in der aktuellen Lage müssen wir alle auf vieles verzichten, vor allem wenn es um Mannschaftsport geht. Wir können euch leider keine Trainingseinheit mit eurer Gruppe bieten, aber wir haben eine Idee, um einen gemeinsamen Teamabend zu gestalten, der auch sportlich werden darf.

Wir laden euch ein, euch per Videokonferenz mit euren Teamkolleg*innen zu einem TGW-Spieleabend zu verabreden.

TGW ist so bunt wie ihr, und ihr selbst dürft entscheiden welche und wie viele Disziplinen ihr an eurem Spieleabend wählt, oder ob ihr für jede Disziplin einen eigenen Spieleabend starten wollt.

Gewählt werden darf:

Orientierungslauf	- Markiere die richtigen Orte auf der Karte
Staffellauf	- Teamarbeit
Schwimmstaffel	- Ich packe mein Wettkampftasche
Medizinballweitwurf	- Münzwurf
Turnen	- Menschenmemory
Tanzen	- Der Stille Dirigent /Die stille Dirigentin
Singen	- Summ Summ Summ...Lieder summen und erraten
Gymnastik	- Montagsmaler*in

Die Spielregeln:

Orientierungslauf - Markiere die richtigen Orte auf der Karte

Ein Teammitglied (Admin) ruft die Website *Geotastic.de* auf. Dort muss sich dieses Mitglied mit einer E-Mailadresse registrieren, diese bestätigen und sich auf der Website anmelden. Im nächsten Schritt klickt er/sie auf "create online Lobby" und schickt den anschließend generierten Link an die Mitspielenden. Diese können nun ohne Registrierung in den Spielraum eintreten.

Der Admin kann nun unter "Edit game settings" Einstellungen zum Spiel vornehmen und das Spiel starten. (Kleiner Tipp: ändert den Game Mode auf "Popular Landmarks, so lernt ihr die Sehenswürdigkeiten der Welt kennen.)

Nun sehen alle Spielenden ein Bild von einem Ort und müssen auf der Karte erraten, wo sich dieser Ort befindet.

Es sind max. 12 Spieler*innen in einem Game möglich.

Staffellauf - Teamarbeit

Zwei Teammitglieder müssen gemeinsam einen Begriff erklären. Ihr könnt euch den Begriff selbst ausdenken oder einen Wortgenerator (z.B.: <https://www.palabrasaleatorias.com/zufallige-worter.php>) nutzen. Die beiden Erklärenden müssen den Begriff so kommunizieren, dass die anderen ihn nicht erfahren (WhatsApp Nachricht, Direktnachricht im Chatfenster der Videokonferenz, etc.).

Der Begriff darf nur mit einem einzigen Satz beschrieben werden. Die Erklärenden nennen dazu immer abwechselnd ein Wort. Die 1. Person nennt das 1. Wort, die 2. Person das 2. Wort usw.

Der Satz sollte gemäß der deutschen Sprache sein und somit grammatikalisch richtig.

Die anderen Teammitglieder dürfen während der gesamten Erklärung raten und die Begriffe rufen.

Schwimmstaffel - Ich packe mein Wettkampftasche

So wie im Kinderspiel "Ich packe meinen Koffer" packt ihr eure Wettkampftasche.

Jemand beginnt mit dem Satz: „Ich packe in meine Wettkampftasche... ein Haargummi“. (Den eigenen Gegenstand sucht jede*r Spielende selbst aus).

Die nächste Person wiederholt den Satz und fügt etwas hinzu: „Ich packe in meine Wettkampftasche... ein Haargummi und einen Badeanzug“.

Die darauffolgende Person wiederholt erneut den kompletten Satz und ergänzt ihn:

„Ich packe in meine Wettkampftasche ... ein Haargummi, einen Badeanzug und meine Turnschlappchen“.

So geht das Spiel immer weiter. Alle wiederholen jeweils die Gegenstände aus der Wettkampftasche und die anderen Personen passen auf, ob alles richtig gemacht wird.

Medizinballweitwurf - Münzwurf

Ihr benötigt je Person: Eine Münze und ein Glas.

Achtet darauf, dass ungefähr gleichgroße Gläser genutzt werden. Stellt die Gläser ungefähr eine Elle (Unterarmlänge) von der Tischkante entfernt auf. Dann wird der Reihe nach versucht mit der Münze in das Glas zu treffen. Dazu wird die Münze auf dem Handballen platziert und die Hand gegen die Tischkante geschlagen, sodass die Münze durch die Luft fliegt. Jede Person hat drei Leben. Hat man selbst nicht getroffen und die Person nach einem trifft, verliert man ein Leben.

Ihr könnt die Reihenfolge nach jeder Runde wieder neu aufstellen.

Turnen - Menschenmemory

Zunächst verlassen ein oder zwei Freiwillige den Raum, oder schalten ihre Lautsprecher aus und halten sich die Augen zu. Alle anderen Teilnehmenden suchen sich eine Partnerperson und vereinbaren mit diesem ein gemeinsames Zeichen, das kann eine Gestik, eine Mimik, ein Turnelement ein Geräusch oder ein Wort sein. Die Freiwilligen kehren nun zurück. Sie fordern nacheinander die Teilnehmenden auf, die Zeichen zu zeigen und versucht die Pärchen zu finden. Bei zwei Ratenden darf die Person, die ein Pärchen aufgedeckt hat, einen weiteren Versuch starten, ansonsten ist die gegnerische Person an der Reihe.

Tanzen – Der stille Dirigent / Die stille Dirigentin

Auch hier verlassen ein oder zwei Freiwillige den Raum, oder schalten ihre Lautsprecher aus und halten sich die Augen zu. Die anderen bestimmen ein Teammitglied, das den Dirigenten/die Dirigentin spielt. Anschließend holen sie die Freiwilligen zurück.

Der Dirigent/die Dirigentin wird von den anderen Teammitgliedern kopiert. Das heißt, alles was diese Person macht – alle Gesten – sollen von den anderen (möglichst unauffällig) nachgemacht werden. Die dirigierende Person darf alle möglichen Dinge machen, die ihr einfallen, solange sie im Bildschirm sichtbar bleibt. Sprechen ist nicht erlaubt.

Die Freiwilligen müssen nun erraten wer die dirigierende Person ist. Wurde sie entdeckt, beginnt eine neue Runde.

Singen - Summ Summ Summ

Ein Teammitglied beginnt und summt die Melodie eines Liedes. Es sollte ein Lied sein, das möglichst alle kennen. Zum Beispiel ein Lied aus dem Kindergarten, der Schule oder auch ein Lied aus dem Radio. Die anderen müssen nun erraten, um welches Lied es sich handelt.

Wer es errät, darf das nächste Lied summen.

Schön ist zudem, das Lied einmal gemeinsam zu singen, wenn es erraten wurde.

Alternativ können Lieder kurz angespielt oder rückwärts eingespielt werden und alle dürfen raten, welche Lieder es sind.

Gymnastik – Montagsmaler*in

Ein Teammitglied (Admin) besucht die Website <https://skribbl.io/>. Dort gibt er seinen Namen ein und kann sein Icon ändern. Anschließend klickt er auf "create Privat room". In den Settings kann der Admin die Anzahl der Spielrunden, die zum Zeichnen verfügbare Zeit und die Sprache einstellen. Unter den Settings befindet sich ein Feld, in dem ihr den Link zum Spielraum kopieren könnt, um ihn anschließend an die Teammitglieder zu schicken. Sind alle Spielenden im Spielraum eingetreten, kann der Admin das Spiel starten.

Reihum bekommt jetzt jede Person drei Begriffe zur Auswahl und wählt einen aus. Dieser muss im Anschluss künstlerisch umgesetzt werden. In der Zeit, in der die malende Person malt, können die anderen Mitspielenden im rechten Chatfenster ihre Lösungstipps reinschreiben. Das Programm

erkennt die richtige Lösung und logt sie ein. Die falschen Lösungen können im Chat gelesen werden, die richtigen werden nicht angezeigt. Ist die Zeit abgelaufen wird der Begriff aufgelöst und die nächste Person ist an der Reihe.

Das Team TGM/TGW der Hessischen Turnjugend wünscht euch viel Spaß :)

Tipp:

Alle Informationen rund um die Sportart TGM/TGW/SGW und Kids-Cup sowie alles über die Angebote und Wettkämpfe der Hessischen Turnjugend gibt es hier: www.htj.de

Der Hessische Turnverband stellt zusätzlich noch Anleitungen und Hinweise zur Nutzung von digitalen Tools (z.B. ZOOM) zur Verfügung: [Arbeits- und Organisationshilfen \(htv-online.de\)](http://Arbeits- und Organisationshilfen (htv-online.de))

Anmerkung:

Für die Inhalte der genannten externen Webseiten sind diese selbst verantwortlich.