

MODBOX Stottern

digitaler Spieleabend



Für die online-Gruppenabende hat die Stotterer-Selbsthilfe Köln e.V. kommunikative Spiele-Klassiker zusammengetragen, um während oder gegen Ende eines Gesprächsabends noch mal die Runde mit etwas Spielspaß aufzulockern. Auch Flüssig-Sprecher und Angehörige finden hier sicherlich Gefallen dran. Probiert es aus...

Allgemein:

- Es sollte wie bei einem herkömmlichen Gruppenabend ein Moderator durch den Chat leiten.
- Auch bei Videochats ist es wichtig, die jeweils anderen Gesprächsteilnehmer ausreden zulassen.
- Ein Head-Set sollte verwendet werden, um unliebsame Rückkopplungen zu vermeiden.
- Bei Videochats hat es sich als sinnvoll herausgestellt, dass man bei Gesprächs- & Spielreihenfolgen diese vorher festlegt. Beispielsweise alphabetisch nach dem Vornamen, auf- oder absteigend nach dem Alter oder eine beliebige andere Reihenfolge.

STADT, LAND, FLUSS

 beliebig, eher länger

 Teilnehmer: 3+

 Papier und Stift

Das gute alte Denkspiel um jede Menge Wissen und eine Portion Kreativität.

Spielanleitung:

Die Spieler einigen sich auf mögliche Kategorien. Als Kategorien eignen sich die klassischen Kategorien wie Stadt, Land, Fluss oder viele weitere. Eurer Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.

Der erste Spieler gibt einen Buchstaben vor, darauf hin müssen die Mitspieler umgehend die Begriffe mit dem genannten Anfangsbuchstaben notieren. Reihum werden die Begriffe in die Kamera gehalten und vorgelesen. Im Anschluss darf der nächste Spieler ein Anfangsbuchstaben vorgeben usw...

ICH PACKE MEINEN KOFFER...

 5-10 Min.

 3+

 keine

Der Klassiker unter den Gedächtnisspielen, je kreativer das Urlaubsgepäck, desto lustiger die Spielrunde.

Spielanleitung:

Der erste Mitspieler aus der Runde sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste mit“, dabei sucht sich jeder Spieler seinen Gegenstand selbst aus.

der Zweite: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste und eine Hose mit.“,

der Dritte: „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Zahnbürste, eine Hose und ein Handtuch mit.“

So geht es reihum. Sagt ein Spieler etwas Falsches oder kommt nicht weiter, scheidet er aus.

Vereinbart vor Beginn des Spiels, ob ihr auch jeweils auf die genaue Reihenfolge der Dinge Wert legt, oder ob ihr lediglich auf die Richtigkeit des Inhaltes (richtige Bezeichnungen) achtet.

WER BIN ICH?

 beliebig, eher länger

 2+

 Papier und Stift

Ein Klassiker unter den Ratespielen, bei dem es weniger um das Gewinnen, als um den Spaß an der Sache geht.

Spielanleitung:

Jeder schreibt auf einen Zettel den Namen einer Persönlichkeit (Politik, Film, Musik und Sport), die er gut kennt.

Der erste Spieler muss reihum die Fragen der Mitspieler zu seiner ausgewählten Person beantworten.

Dabei dürfen die Mitspieler nur mit JA oder NEIN beantwortbare Fragen stellen.

Beispiel: „Bist du eine Frau?“, „Bist du prominent?“, „Lebst du in Deutschland?“

Die Fragereihe ist um, wenn die erdachte Person von einem der Mitspieler erraten worden ist.

Danach wird der nächste Spieler zu seiner erdachten Person befragt.

Besonders kommunikationsfördernd ist es, wenn die Mitspieler jeweils diskutieren, welcher Spieler beschrieben wird.

Variante: Was bin ich? Begriffe raten aus den Kategorien Beruf, Tier oder Gegenstand.

TEEKESSELCHEN

 beliebig, eher länger

 4+ (gerade Spieleranzahl)

 keine

Das allseits bekannte Sprech- & Ratespiel mit Spaßfaktor.

Spielanleitung:

Zwei Spieler verabreden in einem privaten Chat ein „Teekesselchen“ - ein Wort, das mindestens zwei Bedeutungen hat. Die Mitspieler dürfen Fragen zum gesuchten Teekesselchen stellen. Anschließend beantworten beide Spieler über jeweils ihr Teekesselchen die gestellten Fragen („Mein Teekesselchen ist ...“), wobei sich die beiden Antworten in der Regel widersprechen werden. Nachdem das erste Teekesselchen erraten wurde, dürfen zwei weitere Spieler ihr ausgewähltes Teekesselchen vorstellen.

Beispiele:

- Ball: 1. der Ball zum Spielen, 2. der z.B. Opernball
- Ente: 1. der Vogel, 2. die Zeitungsfalschmeldung, 3. das Auto
- Jaguar: 1. das Raubtier, 2. die Automarke
- Kiwi: 1. der Vogel, 2. die Frucht, 3. die Bewohner Neuseelands
- Linse: 1. die Hülsenfrucht, 2. das optische Gerät
- Schimmel: 1. das Klavier, 2. die Pferdeart, 3. der Belag (Schimmel-Pilz)
- Schloss: 1. ein Prachtbau, 2. ein Verschluss
- Strauß: 1. der Vogel, 2. ein Bund von Blumen

SATZ-DOMINO

 beliebig, eher länger

 2+

 keine

Das kreative Denkspiel bringt stellenweise kuriose wie auch witzige Sätze zustande.

Spielanleitung:

Der erste Spieler beginnt mit einem beliebigen Wort. Der nächste Spieler greift das erste Wort auf und muss mit dem letzten Buchstaben des vorausgegangenen Wortes fortsetzen mit dem Ziel, dass ein vollständiger Satz entsteht. Jeder wiederholt den bisherigen Satz und ergänzt nur ein Wort, bis der Satz beendet ist. Dann beginnt der letzte Spieler mit einem neuen Wort ... Ihr werdet merken, dass es gar nicht so einfach ist!

Beispiel: MeIn NeueR RolleR RolIT Total LangsaM MiT TeilweisE EchteM Motoröl.

WORT-DOMINO

🕒 beliebig, eher länger

👥 2+

🛠️ keine

Das kreative Wortspiel bringt stellenweise kuriose wie auch witzige Wörter zutage.

Spielanleitung:

Ein Spieler nennt ein zusammengesetztes Nomen, der nächste Mitspieler muss daraufhin ebenfalls ein zusammengesetztes Nomen in die Runde einwerfen, welches mit dem zweiten Wortteil beginnt, mit dem das erste Wort geendet hat. So geht es immer wieder reihum. Ihr werdet bei diesem Spiel teilweise auf die kuriosesten Gegenstände und Begriffe kommen.

Beispiel: EINTRITTS-KARTE ... KARTEN-LESER ... LESER-BRIEF ... BRIEF-KOPF ...

Hinweis: Die Gruppe entscheidet, wie tolerant mit Wörtern umgegangen wird. Ob z.B. nach Himmels-Leiter auch Leit-Gedanke stehen darf oder nach Höhen-Messer (=Messgerät) auch Messer(=Schneidwerkzeug)-Block, entscheidet das Plenum.

Was habt ihr für Spiel-Ideen? Lasst es uns wissen: modbox@stottern.info

Das Projekt »ModBox Stottern« wurde von Betroffenen für Betroffene gestaltet und umgesetzt, weitere Infos findet ihr auf der Website: modbox.stottern.info

Stotterer-Selbsthilfe Köln e.V.

koeln.stottern.info

