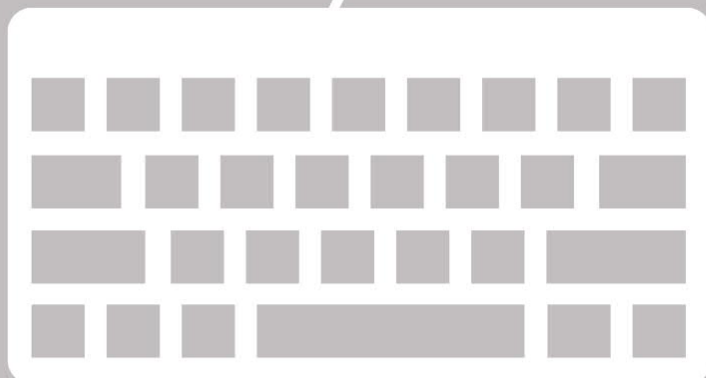


# Inter@ction\_1.1

**Energizer und weitere Methoden für die digitale Seminargestaltung**



# INTER@CTION\_1.1

## ENERGIZER UND WEITERE METHODEN FÜR DIE DIGITALE SEMINARGESTALTUNG

### INHALT

Digitale Seminare mit allem drum und dran...	2
Warum sollte ich solche Methoden in mein Seminar einbauen?	2
Kompaktwissen über Energizer bzw. Aktivierungsmethoden	3
Über die Verfasserinnen dieser Ideensammlung	3
Mit Methoden einen Rahmen geben...	5
Stimmungen einfangen und Feedback geben	5
Emoji Skala	5
Verschiedene Anwendungen von Abfragen	5
Kennenlernen	6
Lügenbarometer	6
Wie viele in der Videokonferenz...	8
Meine Urgroßmutter war eine gefürchtete Räuberin	10
Austausch in Kleingruppen	11
Crazy Call	11
Interaktive Pause	11
Kleingruppenbildung	12
Sign up for!	12
Ideensammlung über Mentimeter	12
Wirklich alle in einer Gruppe untergekommen?	13
Energizer	14
Gif Gymnastik	14
Spieglein, Spieglein	14
Emoji Nachricht	15
Am Anfang war eine Videokonferenz	16
Synapse	16
Time Snap digital	16
Time Snap digital mit Videokonferenzsystemen mit Whiteboard	17
Time Snap digital mit Videokonferenzsystemen ohne Whiteboard	17
Time Snap für technisch sehr begabte Gruppen	17
Zum Schluss...	18
Impressum	18

## DIGITALE SEMINARE MIT ALLEM DRUM UND DRAN...

Die Auswirkungen des Corona Virus verändern aktuell unser Denken und Handeln. In der Lehre und Seminargestaltung sind Menschen gezwungen, digitale Wege zu gehen. Insbesondere soziale Interaktion, die eine wichtige Rolle in Lernprozessen spielt, scheint hinter einer Kontakt-Barriere verbaut zu sein, die derzeit noch unüberwindbar scheint. Ob der Mensch es jemals schaffen wird, durch Technologie die gleichen sozialen und biologischen Effekte zu erreichen, wie bei einem realen Treffen bzw. Austausch, ist heute noch nicht abzusehen. Was jedoch für die momentane Situation und die Weiterentwicklung von digitalen Lernformaten von Nutzen sein kann, ist das mutige Ausprobieren von digitalen Seminarmethoden. Dabei muss das Rad nicht immer neu erfunden werden und es müssen nicht unbedingt digitale Apps und/oder kostspielige Programme zum Einsatz kommen. Mit der hier vorgeschlagenen Auswahl von Energizern und Methoden, die die Autorinnen in verschiedensten formalen und non-formalen Bildungssettings bereits ausprobiert und für die digitale Nutzung (weiter-)entwickelt haben, soll ein Anstoß dazu gegeben werden, Energizer auch in digitale Seminargestaltungen einzubauen. Nicht nur die Freude an Gruppenprozessen, sondern auch das Kennenlernen von Möglichkeiten digitaler Plattformen und somit die Erweiterung von Fähigkeiten können durch diese digitalen Energizer spielerisch ermöglicht werden. Grundannahme hierbei ist, dass auch die Generation der sog. „digital natives“, nicht mit einem allumfassenden Wissen über Online-Werkzeuge wie Microsoft Teams (nachfolgend nur Teams genannt), Zoom, Jitsi, Skype usw., groß geworden und Medienkompetenzerwerb auch für diese Gruppe notwendig ist. Mit den nachfolgenden Beispielen sollen keine Empfehlungen für die entsprechenden Programme/Systeme ausgesprochen werden. Falls Sie nicht mit einem dieser Systeme arbeiten, lohnt es sich zu prüfen ob Ihr System die gleichen Features anbietet oder ob die Methoden an Ihr System anpassbar sind, hier gibt es wiederum die Möglichkeit Ihre eigenen technischen Kompetenzen zu erweitern.

### Warum sollte ich solche Methoden in mein Seminar einbauen?

Insbesondere wenn alle Teilnehmer\*innen (womöglich seit Wochen) allein in einem Raum sitzen, gilt es, digitale Seminare, Workshops und Kurse auch zu Orten der Begegnung werden zu lassen. Neben Kleingruppenarbeiten und Zweiergesprächen in Videokonferenzen können digitale Aktivierungs- und weitere Methoden dazu genutzt werden, Kontakt innerhalb von Gruppen online zu ermöglichen. Neben diesen Begegnungen, bieten digitale Energizer das, was Energizer im realen Leben auch bewirken: Sie bringen „frische Luft“ in Körper und Geist, verändern das Setting für einen Moment, nehmen Druck raus, können in Einheiten einleiten und/oder die

Wissensvermittlung unterstützen. Daneben können sie dazu beitragen, dass Anleitende und Teilnehmende sich anders begegnen und ein „Miteinander Sein“ ermöglicht wird. Auch für Lehrpersonen, die Teilnehmende für ihre Leistungen bewerten müssen, können sich so nochmal andere Seiten einer Person aufzeigen lassen. Und für Teilnehmende zeigt sich manchmal an einer bewusst und gut eingesetzten Methode, dass Ihre Seminargestaltung didaktisch und methodisch durchdacht haben. Seminare werden für alle zu einer runden Sache.

### Kompaktwissen über Energizer bzw. Aktivierungsmethoden

In der Diskussion über diese Ideensammlung haben wir festgestellt, dass der Begriff „Energizer“ von allen, die vor allem in non-formalen Bildungssettings unterwegs sind, genutzt wird, während alle, die an Hochschulen lehren diese „Aktivierungsmethoden“ o.ä. nennen. Ganz gleich, ob Sie die nachfolgenden Ideen anwenden, um schnell etwas Energie in Ihre Jugendgruppe zu bringen oder (auch) mit dem wissenschaftlichen Auge in die praktische Prüfung gehen: Beim Anleiten übertragen Sie Energie bzw. Sie aktivieren! Entsprechend sollten Sie Lust darauf haben, mit der Gruppe einen Energizer zu machen. Die einfachste und grundlegendste Information lautet deshalb: wenn ich als Anleiter\*in Freude bei der Erklärung der Methode ausstrahle, kann die Gruppe nichts anderes machen als mitzuziehen! Energizer/Aktivierungsmethoden sind in ihrer praktischen Anwendung, keine feststehenden Gebilde, sondern Bausteine, die so angepasst werden können, dass sie zu einem Seminar und/oder Gruppe passen. Nutzen Sie Ihre Freiheit der Lehre bzw. Gestaltungsmacht auch dazu, sich kreativ für außergewöhnliche Seminargestaltungen einzusetzen. Sie werden schnell merken, dass es sich lohnt! Egal ob Sie den Energizer mit Ihren Gruppen immer wieder nutzen oder ihn einmal mit Ihren Studierenden an testen, um ihn dann „sauber“ methodentheoretisch abzulegen 😊.

### ÜBER DIE VERFASSERINNEN DIESER IDEENSAMMLUNG

Die Autorinnen und Redakteurinnen dieser Sammlung von Ideen haben gemeinsam einen Verein gegründet, der sich dem Thema Diversität widmet und zum Ziel hat, möglichst alle Menschengruppen in gesellschaftliche Entwicklungen einzubeziehen. Hierzu entwickeln sie inklusive Begegnungsformate wie Sprachencafés, Erzählabende, Workshops und digitale Austauschrunden. In diese Ideensammlung eingebracht wurden verschiedene Erfahrungen in der Seminargestaltung - im Rahmen von Jugendarbeit, in Seminaren verschiedener (inter-)nationaler Freiwilligendienste sowie in der Hochschullehre. In allen Seminarformaten

war es bisher wichtig, im Ablauf mal das Setting zu wechseln, kreative Pausen einzulegen und/oder sich zu aktivieren. Hierfür bieten sich die nachfolgenden Methoden an. Mit dieser Ideensammlung sollen Erfahrungen weitergegeben und dazu aufgerufen werden, Erkenntnisse zu teilen! Die Sammlung ist selbstverständlich nicht vollständig, vielleicht an manchen Stellen methodentheoretisch nicht ganz trennscharf (s.o.), sondern will vor allem dazu anregen, eigene Umsetzungsstrategien zu entwickeln und zeigen, dass es weiterhin möglich ist in digitalen Settings sozial zu interagieren. Wir freuen uns sehr über Rückmeldungen, Weiterentwicklungen und weitere Ansätze an: [di-world@posteo.de](mailto:di-world@posteo.de).

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren und gemeinsamen aktiv Sein!



*Abbildung 1 Gif aus Skype, eingebunden über tenor.com*

## MIT METHODEN EINEN RAHMEN GEBEN...

Im Ablauf eines Seminars kann es von Bedeutung sein, dass sich Teilnehmende untereinander kennenlernen oder dass sich Anleitende ein Bild vom Gemütszustand der Teilnehmenden machen. Nachfolgend eine kleine Sammlung von Methoden, die sich in der digitalen Gestaltung von Seminaren dazu einsetzen lassen, einen solchen Rahmen zu bilden.

### Stimmungen einfangen und Feedback geben

#### Emoji Skala

Ganz ohne Sprache ist es möglich, dass Sie mit Emojis Stimmungen einfangen oder Feedback zu Einheiten und Methoden abfragen. Hierzu können Sie in der Chatfunktion des Videokonferenzsystems recht einfach eine Emoji- Skala angeben, wie z.B.

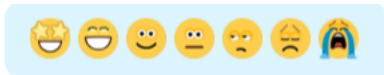


Abbildung 2 Mögliche Bewertungsskala in Emojis

Diese versehen Sie mit der Bitte, Rückmeldung auf dieser Skala zu geben.

Die Methode lässt sich auch zur Einschätzung von Vorwissen in einem Bereich oder Abfrage von Verständlichkeit nutzen. Entsprechend kann die Skala beliebig angepasst und erweitert werden.

#### Verschiedene Anwendungen von Abfragen

##### Skype

Bitte schätzen Sie Ihr Vorwissen zum Thema Theorien der Macht auf der nachfolgenden Skala ein. Emoji ganz links: Profi, Emoji ganz rechts: Newcomer



Abbildung 3 Abfrage des Vorwissens in Emojis, hier: (NERD) (NOD) :| (SHAKE): X

Bei den hier aufgeführten Beispielen in Skype können die Teilnehmenden mit dem Cursor die jeweiligen Eingaben für die entsprechenden Emoji anzeigen lassen. Die Emojis bewegen sich zudem.

##### Teams

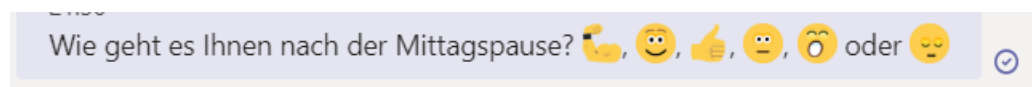


Abbildung 4 Abfrage Teams nach Mittagspause

! Natürlich ist es auch möglich, dass Teilnehmende ohne eine vorgegebene Skala frei aus den Emojis wählen können, um ihre Meinung oder ihren Gemütszustand auszudrücken.

! Die Verfasserinnen haben in einer offenen Abfrage auch Rückmeldungen mit Gifs ausprobiert: dies kann auch sehr lustig sein, je nach Gruppengröße sind es dann allerdings sehr viele bewegte Bilder im Chat.

! Sie können auch die sehr bewährte Einschätzungs- und Kennenlernmethode „Alle die“ mit Emojis umwandeln.

Alle die, die schon mal ein Seminar zum Thema Macht besucht haben 🤖

Alle die, die noch kein Seminar zum Thema Macht besucht haben 😊

*Abbildung 5 Alle die in der Emoji Version mit Skype*

## Kennenlernen

Wer ist eigentlich mit mir im digitalen Raum unterwegs? Da die reale Begegnung wegfällt, können Kennenlernmethoden zumindest einen Einblick hinter die Bildschirme geben.

## Lügenbarometer

Ist eine Methode, bei der Teilnehmende spannende Fakten aus dem Leben der anderen Videokonferenzteilnehmenden erfahren können. Dabei sind alle frei zu entscheiden, was sie über sich preisgeben.

### *Variante a) Vorbereitet durch die anleitende Person*

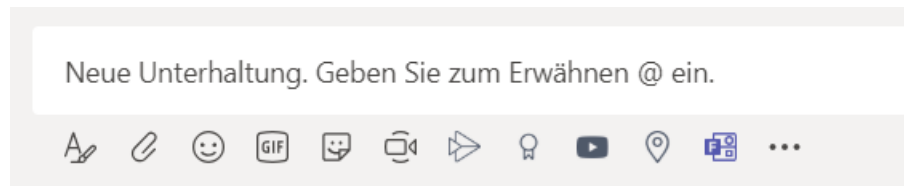
In der Vorbereitung auf das Seminar erbittet die anleitende Person von allen Teilnehmenden eine Sache/ Eigenschaft/ ein Hobby/ Interesse, welche(s) sie oder ihn besonders macht. Je nach Gruppengröße wählt die anleitende Person aus den Rückmeldungen aus oder listet sie alle in einer Umfrage z.B. mit Microsoft Forms (nachfolgend nur Forms genannt) auf. Zu diesen wahren Aussagen werden Lügen ergänzt. Ideen sind z.B.: „Ich habe bereits eine Junioren-Weltmeisterschaft gewonnen“; „Ich züchte Brieftauben“; „Ich wohne mit meinen vier Schwestern zusammen“. In der Forms- Abfrage geben Sie an, wie viele Lügen aufgelistet sind und dass die Teilnehmenden erraten sollen, welche Personen nicht im Seminar anwesend sind. Bei der Auflösung der Umfrage sind die Teilnehmenden eingeladen kurz etwas über ihre besondere Eigenschaft zu erzählen, wenn sie mögen.

### *Variante b) Umgesetzt durch die Teilnehmenden und mit Forms*

Mit dieser Variante kann den Teilnehmenden spielerisch aufgezeigt werden, wie sie selbst eine Umfrage, technisch einbinden können (bei gleichzeitigem Erwerb von technischer Kompetenz). Nachfolgend stellen wir dies einmal mit Teams dar.

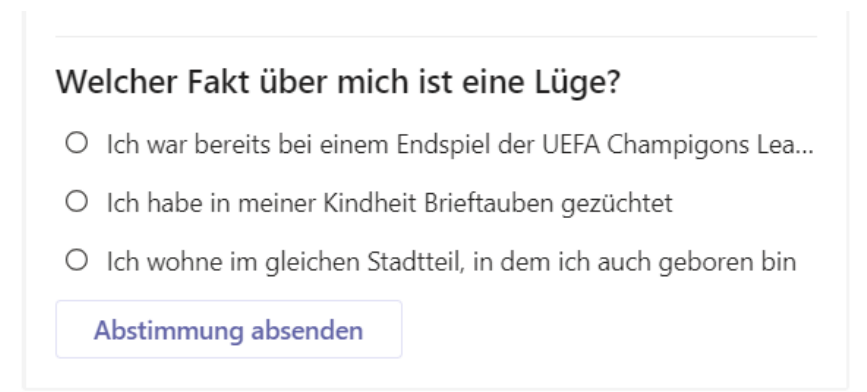
Anleitung: Die Teilnehmenden werden dazu aufgefordert eine Umfrage zu erstellen, in der sie drei Fakten über sich selbst zur Auswahl präsentieren. Davon sind zwei wahr und eine gelogen. Die anderen sind später dazu aufgefordert, aus dem Bauch heraus zu entscheiden, welcher Fakt gelogen ist.

! Es kann sinnvoll sein, die Kennenlernmethode mit einer kurzen Einführung, wie die Teilnehmenden Forms und weitere Apps in Teams einbinden können, zu starten.



*Abbildung 6 Forms ist bei Teams in der Chatfunktion ganz einfach einbindbar.*

!! Es ist ratsam, die Teilnehmenden dazu aufzufordern, möglichst besondere Dinge über sich in der Umfrage aufzuzählen.



*Abbildung 7 Ein Beispiel einer Umfrage zu zwei Lügen und einer Wahrheit*



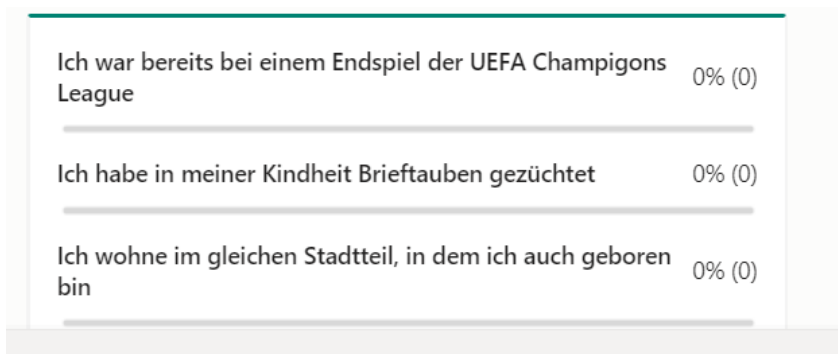


Abbildung 8 Warten auf das Abstimmungsergebnis...

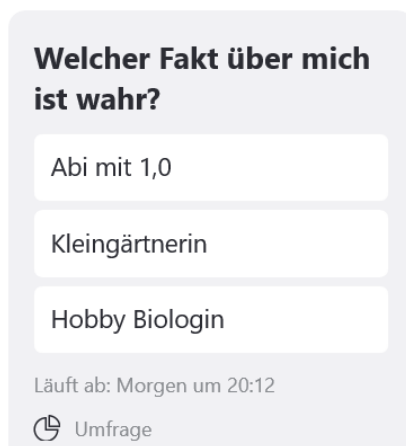


Abbildung 9 Bei der Umfrage in Skype stehen weniger Zeichen zur Verfügung.

Wie viele in der Videokonferenz...

Eine weitere Kennenlernmethode, mit der sich Teilnehmende sehr niedrigschwellig ein Bild davon machen können, welche Persönlichkeiten sich hinter der Technologie verstecken.

Die anleitende Person gibt zunächst an, wie viele Menschen sich in der Videokonferenz befinden. Danach stelle sie eine Frage, z.B.:

- Was glauben Sie, wie viele dieser Personen haben bereits ein Studium vor diesem abgeschlossen?
- ... haben schon mal eine Weltreise gemacht?
- ... wohnen in Stadt XYZ?
- usw.

Die Schätzungen sollen die Teilnehmenden in den Chat posten. Dann öffnet die anleitende Person eine Umfrage z.B. mit Forms, in der die vorangegangenen Fragen von den Teilnehmenden beantwortet werden sollen. Die entsprechende Auflösung kann mit den vorherigen Angaben abgeglichen werden. Ein Beispiel mit Teams und Forms:

## Haben Sie mal eine Weltreise gemacht?

- ja
- nein

Abstimmung absenden

Abbildung 10 Umfrage mit Forms



Abbildung 11 Ergebnisse mit Forms, rechts hinter den Prozenten die realen Zahlen

**Schon ein Studium abgeschlossen?**

ja

nein

Läuft ab: Morgen um 11:43

Umfrage

Abbildung 12 Gleiches Prinzip, weniger Zeichen in Skype

! Diese Methode kann ebenfalls dazu genutzt werden, um einen Wissensstand in der Gruppe abzufragen oder ein schnelles Stimmungsbild einzuholen. So können Fragen formuliert werden, wie sie unten beispielhaft aufgeführt sind. Diese Fragen können genauso zuvor von den Teilnehmenden eingeschätzt werden.

## Über die SDG bringe ich bereits Vorwissen mit.

- Ja
- Nein

[Abstimmung absenden](#)

### *Abbildung 13 Sehr kurze Abfrage zum Wissensstand mit Forms*

#### Meine Urgroßmutter war eine gefürchtete Räuberin

Eine Kennenlernmethode bei der es darum geht, Fähigkeiten, Hobbies und weitere Besonderheiten der richtigen Person zuzuordnen. Gleichzeitig kann sie dazu genutzt werden, dass Teilnehmende üben, Dokumente miteinander in der Videokonferenz zu teilen.

#### *Variante für Gruppen bis zu 30 Personen*

Zunächst wird die Gruppe in zwei Untergruppen aufgeteilt. Es bietet sich an, die Teilnehmer\*innenliste im Videokonferenzsystem zu nutzen und einen Teil der Gruppe aus der Konferenz zu bitten; je nach Videokonferenzsystem kann auch eine Untergruppe angelegt werden. Währenddessen wird der andere Teil der Gruppe dazu aufgefordert, besondere, aber wahre Aussagen über sich selbst in einem Word Dokument zu sammeln und darunter in alphabetischer Reihenfolge bzw. einfach nicht in der gleichen Reihenfolge der obigen Aussagen, ihre Namen aufzulisten. Dafür haben sie ca. 5 Minuten Zeit, anschließend kommen alle zurück in den Hauptraum. Die Gruppe teilt das Dokument mit allen und die anderen sind dazu aufgefordert, die Aussagen den jeweiligen Namen zuzuordnen. Sie dürfen die jeweiligen Personen aufrufen und bitten, die Kamera anzumachen, damit sie einen Eindruck von den Personen bekommen können. Nach Abschluss der Zuordnung wird aufgelöst und entsprechend Punkte für eine richtige Zuordnung vergeben. Dann können die Rollen getauscht werden.

#### *Variante für Gruppen über 30 Personen*

Bei großen Gruppen bietet es sich nicht an, dass die Zuordnung in zwei Gruppen passiert, da Listen sonst sehr lang werden. Hier können jeweils bis zu 15 Menschen in eine Untergruppe eingeteilt werden, die ihre Besonderheiten zusammenstellen. Alle anderen dürfen anschließend rätseln und sich wundern 😊. Punkte werden in dieser Version nicht vergeben und das ganze kann so lange wiederholt werden, bis entweder alle dran gewesen sind oder der Spaß raus ist.

! Der Name der Methode ist aus einer getroffenen Aussage eines Teilnehmers in einem Seminar im Bereich Globales Lernen entstanden. Für die digitale Variante wurde lediglich der Urgroßvater zur Urgroßmutter 😊.

### Austausch in Kleingruppen

Bei manchen Inhalten ist es gut, wenn sich die Teilnehmenden in kleinen Gruppen zu Fragestellungen austauschen... natürlich können Sie auch einfach Gruppen zuteilen, es geht aber auch kreativer! Auf geht's zur digitalen Murmelgruppe...

### Crazy Call

Fast alle Videokonferenzsysteme erlauben es, dass Teilnehmende sich untereinander anrufen. Bei Crazy Call bekommen die Teilnehmenden die Aufgabe, sich mit einer gewissen Fragestellung bewaffnet untereinander anzurufen und über die Frage ins Gespräch zu kommen. Hierbei ist wichtig: Alles ist erlaubt! Teilnehmende dürfen Anrufe ablehnen, Calls verlassen und Gruppenanrufe starten. Hauptsache sie sprechen miteinander über die anfangs gestellte Frage. Das Ende wird entweder durch eine vorherige Zeitangabe oder Chatnachrichten an alle bestimmt und kommuniziert.

### Interaktive Pause

Bei Seminaren und Workshops geht es in der Pause neben der frischen Luft, dem Essen und Trinken um's Netzwerken! Hier eine Idee, wie die soziale Interaktion in der Pause auch digital umgesetzt werden kann: Bereits bei der Einleitung zum Seminar kann ein Dokument geteilt werden, in dem alle ihre Ideen, Interessen und Redebedarfe für die Pausen festhalten können. Angefangen von Dingen wie Hausarbeitsthemen, Engagementmöglichkeiten, Interessensgruppen usw. gibt es keine Begrenzungen. In der Liste können neben den Themen auch die Namen der Interessierten notiert werden. Diese haben dann in einer Pause, die am besten als „interaktive Pause mit Austauschmöglichkeiten“ eingeleitet wird, die Möglichkeit miteinander ins Gespräch zu kommen.

! Auch digitale Lernumgebungen brauchen Raum für Informelles. Gleichzeitig raten wir dringend dazu, die Teilnehmenden anzuregen, den Arbeitsplatz und Computerbildschirm in der Pause auch zu verlassen, sich zu bewegen, zu trinken, das Fenster zu öffnen und in die Weite zu schauen. Ein Gefühl für die richtige Balance von Methoden, die Zeit für sich und Zeit mit anderen ermöglichen, entwickelt sich nach und nach (und ist bestimmt auch abhängig von den Gruppen, den Themen usw.).

## Kleingruppenbildung

Während des Verfassens dieser Ideensammlung, ist der Bedarf entstanden ca. 120 Menschen nach eigenen Interessen in Untergruppen sich zusammenfinden zu lassen. Folgende Ideen möchten wir dazu teilen.

Sign up for!

In einem online geteilten, gemeinsam bearbeitbaren Dokument wird die Platzierung von Themen und das Eintragen zu entsprechenden Kleingruppen ermöglicht. Nicht die kreativste Lösung, jedoch kreativ umsetzbar: So kann das Design der Liste sich zum Beispiel an US-amerikanischen College-Filmen aus den 90er Jahren orientieren oder an anderen Settings, um dem Eintragen in Listen einen anderen Hintergrund als reine Bürokratie, lästige Organisation zu geben.

### **Sign up for Kleingruppe !!!**

<b>Coolere Designs für Kleingruppenfindung entwickeln</b>	
<b>Tamara (t.muster@muster.de)</b>	<b>Dein Name und deine Mail-Adresse hier</b>
<b>Berat (b.muster@muster.de)</b>	<b>Dein Name und deine Mail-Adresse hier</b>
<b>Alicia (a.muster@muster.de)</b>	<b>Dein Name und deine Mail-Adresse hier</b>
<b>Dein Name und deine Mail-Adresse hier</b>	<b>Dein Name und deine Mail-Adresse hier</b>

*Abbildung 14 Schnell gebasteltes Beispiel- das geht besser ;-)*

! Vermutlich ist es notwendig den Teilnehmenden etwas Zeit zu lassen, bis sich alle eingetragen haben, auch um das gleichzeitige Bearbeiten des Dokuments nicht überzustrapazieren. Vielleicht vor einer Pause oder bereits zu Anfang des Seminars?

?! Nutzen Sie ggf. ein Programm, in das eine Mindmap eingebunden werden kann, in die alle schreiben können. Dies wäre eine graphische andere Lösung als die klassische Liste und bietet sich je nach Zielgruppe besser an.

## Ideensammlung über Mentimeter

Mentimeter ist ein Programm, über das Sie schnell und einfach Stimmen von vielen Menschen bündeln können. Es eignet sich in der kostenlosen Version gut, um gemeinsam Ideen zu spinnen oder Rückmeldungen einzufangen. Sie müssen sich

allerdings bei Mentimeter ein Konto anlegen. Anschließend können Sie eine Präsentation anlegen. Für die Gruppenfindung nach Interessen bietet sich „Open Ended“ an. Nachdem Sie die Präsentation angelegt haben, können Teilnehmende über einen Zugangscode ihre Ideen ablegen. Damit die Teilnehmenden zur Gruppenfindung Kontakt zueinander aufnehmen können, wird im Beispiel unten zusätzlich der Kontakt abgefragt. Damit alle sehen, wer bereits welche Ideen und Gruppe angeboten hat, müssen Sie nur noch die Präsentation über das Videokonferenzsystem mit allen teilen. Diese Rückmeldungen sehen dann wie folgt aus:

Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 44 52 05

**Ihre Idee für eine Kleingruppe (bitte Kontakt angeben)**

Design für Umfragen entwickeln  
(muster@muster.de)

Mentimeter

Abbildung 15 Ideensammlung für Kleingruppen

Wirklich alle in einer Gruppe untergekommen?  
Jetzt wollen Sie noch prüfen, ob wirklich alle in Gruppen untergekommen sind?! Dann können Sie hierfür einfach ein Terminfindungstool zweckentfremden. Im folgenden Beispiel wurde xoyondo genutzt. Statt über die Kalenderfunktion Termine einzugeben, wurde „Freie Eingabe“ gewählt, um keine Termine, sondern Kleingruppenthemen abzufragen.

## Kleingruppen

In welcher Kleingruppe arbeiten Sie zwischen 14- 16 Uhr mit?

	Design erstellen	Theorien der Macht	Energizer entwickeln	Umfrage erstellen	Kalenderfunktion
☑ Marie	✓	✗	✗	✗	✗
☑ Berat	✗	✗	✗	✓	✗
☑ Alicia	✗	✓	✗	✗	✗
Ihr Name	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Speichern	1	1	0	1	0

Abbildung 16 Beispiel einer Abfrage, wer in welcher Gruppe ist; mit einem kostenlosen Terminplaner

## ENERGIZER

Schnelle Action, kurze Abwechslung oder Einführungen in Themenbereiche: bei Energizern sind keine Grenzen gesetzt... Nur langweilig sollten sie nicht sein 😊.

### Gif Gymnastik

Ein ganz schneller Energizer, um Bewegung in Videokonferenzen zu bringen. Die Teilnehmenden werden dazu aufgefordert, möglichst schnell Gifs, auf denen sich Menschen bewegen oder feiern, in den Chat zu posten. Nachdem die ersten 5-6 Gifs eingegangen sind, bittet die anleitende Person darum, das Posten einzustellen. Jetzt geht es darum, sich diese Bilder anzuschauen und die Bewegungen nachzumachen. Mutige dürfen dabei gerne ihre Kamera anmachen!



Abbildung 17 Aerobic Gif (Personen bewegen sich)

### Spieglein, Spieglein

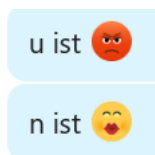
Noch ein witziger, schneller, unaufwendiger Bewegungsenergizer. Die Gruppe wird dazu aufgefordert, eine Bewegung, die die anleitende Person macht, nachzumachen. Dies kann z.B. Schulterkreisen oder ähnliches sein. Nach einer Weile sagt die anleitende Person, dass sie von einer anderen Person abgelöst werden möchte, diese muss die Kamera anschalten und laut klatschen, damit sie vom Konferenzsystem als Sprechende bemerkt und so von allen gesehen werden kann. Nach einer Weile kann diese Person wieder durch eine weitere abgelöst werden. Alle anderen sind dazu aufgefordert die Bewegungen, die sie sehen, zu spiegeln. Wenn die ganze Gruppe gut bewegt ist, kann es mit Inhalten weitergehen.

## Emoji Nachricht

Emoji Nachricht ist ein Energizer, bei dem eine Gruppe gemeinsam knobeln kann. Die anleitende Person entwickelt im Vorfeld des Seminars mit den Emojis des jeweiligen Videokonferenzsystems ein Alphabet und schreibt ein Zitat in der entsprechenden Emoji-Sprache. Zunächst werden zwei Buchstaben vorgegeben. Die Gruppe wird dazu angehalten, das Zitat zu entziffern. Je nach Verlauf kann der/die Anleiter\*in weitere Buchstaben an die Gruppe geben. Beispiel mit Skype:



Vorgegeben wurde:



Später wurde noch ergänzt:



Auflösung: Wir leben nicht um zu glauben, sondern um zu lernen (Dalai Lama)

! Dieser Energizer kann zur Einführung von Einheiten mit Zitaten passend zum jeweiligen Thema genutzt werden. Im Verlauf des Energizers kann der/die Anleiter\*in weitere Buchstaben vorgeben, um die Lösung zu erleichtern.



## Am Anfang war eine Videokonferenz

Ein Energizer, der beinahe völlig ohne Vorbereitung auskommt und lediglich auf der Phantasie der Teilnehmenden beruht. Die anleitende Person kündigt an, dass es im folgenden Energizer darum geht, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen. Dabei darf es keine langen Übergänge zwischen den Erzählenden geben, alle Gruppenmitglieder müssen Teil der Geschichte sein. Die anleitende Person verdeutlicht weiter, dass sie gleich den Satz „Am Anfang war eine Videokonferenz“ sagen wird und die Geschichte möglichst schnell weitererzählt werden muss. Jede Person darf zwei bis vier Sätze ergänzen. Die anleitende Person sollte während der Geschichte versuchen, den Überblick zu behalten, ob wirklich alle etwas gesagt haben, oder bei sehr großen Gruppen einen Schlusspunkt zu setzen.

! Dieser Energizer eignet sich besonders gut, um ohne viel Aufwand die Kreativität von Menschengruppen anzuregen.

## Synapse

Auch Methoden, die gruppensdynamische Prozesse fördern, sind online möglich! Bei der Methode „Synapse“ geht es darum, eine Strategie zu entwickeln, um in einer Gruppe eine extrem lange Zahl oder ein komplexes Zitat auswendig wiederzugeben. Diese Methode kann entweder in der ganzen Gruppe oder in Kleingruppen umgesetzt werden. Zunächst teilt die anleitende Person eine Zahl oder ein Zitat mit der (Klein-)Gruppe und verkündet die Aufgabe, dass sie 5 Minuten Zeit hat, diese auswendig wiederzugeben. Die Gruppe ist frei sich eine Strategie zu überlegen. Nach Ablauf der Zeit wird das Teilen des Dokuments beendet und die Gruppe darf ihren Vortrag (Zahl, Zitat oder ähnliches) beginnen.

! Als Richtwert für eine Zahlenfolge hat es sich bewährt mindestens 7 Ziffern pro Teilnehmenden in die Reihenfolge aufzunehmen.

!! Hier können gut Zitate genutzt werden, die im weiteren Verlauf des Seminars eine Rolle spielen.

## Time Snap digital

Time Snap ist eine Methode bei der im realen Leben Gruppen miteinander interagieren, indem sie nacheinander historische Ereignisse so gut als Standbild darstellen, dass die andere Gruppe dieses erkennen kann. Time Snap eignet sich wunderbar, um

Seminareinheiten einzuleiten, die sich z.B. mit historischen Entwicklungen beschäftigen. Und auch Time Snap ist digital umsetzbar! Bisher wurden die nachfolgenden Varianten ausprobiert.

#### Time Snap digital mit Videokonferenzsystemen mit Whiteboard

Zunächst wird die Gruppe in zwei oder mehr Teams aufgeteilt. Das erste Team bekommt ein historisches Ereignis zugeschickt. Dieses kann entweder gestern oder vor Tausenden von Jahren passiert sein. Beispiele sind:

- Martin Luther übersetzt die Bibel
- Take That trennen sich
- Alexander Fleming entdeckt das Penizillin
- Kolumbus betritt den amerikanischen Kontinent
- Helmut Kohl hält die Rede zum Mauerfall
- Die ersten Olympischen Spiele der Antike finden statt

Anschließend wird das Whiteboard geöffnet und die Gruppe muss das historische Ereignis so gut es geht miteinander malen, während die anderen raten. Nach der Auflösung bekommt die nächste Gruppe ein historisches Ereignis, welches sie zeichnen müssen.

#### Time Snap digital mit Videokonferenzsystemen ohne Whiteboard

Wieder wird die Gruppe in zwei oder mehr Untergruppen eingeteilt. Alle Gruppen bekommen gleichzeitig verschiedene historische Ereignisse zugeteilt. Sie bekommen die Aufgabe, dieses Ereignis darzustellen, in dem jede Person der Gruppe etwas aus der entsprechenden Situation darstellt. Sie haben von da an 3 bis 5 Minuten Zeit sich abzusprechen. Nach Ablauf der Zeit beginnt die erste Gruppe: Nacheinander führen die einzelnen Personen nun vor. Um jeweils auf den Bildschirmen bei den anderen aufzutauchen, sagen sie eingehend irgendetwas, wie z.B. „Als nächstes bin ich dran“. Nach den einzelnen Vorführungen können die anderen sich gegenseitig beraten und erraten, um welches historische Ereignis es sich handelt.

#### Time Snap für technisch sehr begabte Gruppen

In Kontexten mit technisch sehr begabten Gruppen kann auch die Aufgabe gegeben werden, dass ein gemeinsames Bild aus verschiedenen Screenshots oder Whiteboards zusammengebaut werden soll, in dem alle vorkommen und das historische Ereignis darstellen. Die andere Gruppe rät dann anhand des Gesamtbilds.

! Ergänzt werden kann jede Version dadurch, dass alle gefragt werden, ob jemand das Datum zum Ereignis kennt.

## ZUM SCHLUSS...

Wir möchten zum Schluss noch darauf hinweisen, dass die angegebenen Methoden immer an die jeweiligen Bedarfe der Gruppen angepasst werden können. Falls Sie Rückfragen dazu haben, wie im Sinne der Inklusion Teilnehmenden berücksichtigt werden können, freuen wir uns genauso über Post wie über Rückmeldungen zu Ihren Erfahrungen mit diesen oder anderen Methoden und/oder mit Ihren Anpassungen an Ihre Rahmenbedingungen und Zielsetzungen in der informellen und formellen Bildungsarbeit!

Und weil es so schön ist, noch eine Idee, die vielleicht zu abefahren für Hochschulen, für informelle Gruppen von Jugendlichen und Jungen Erwachsenen jedoch ganz witzig, sein kann. Aktuell wird viel darauf hingewiesen, viel zu trinken und dass viele Menschen vergessen zu trinken, wenn sie lange vor dem PC sitzen. Wie wäre es mit einem „Wassertrinkspiel“- alle müssen sich mit einem großen Glas Wasser versorgen und immer, wenn ein bestimmter Begriff genannt wird, gilt es einen großen Schluck Wasser zu sich zu nehmen 😊

In diesem Sinne: seien Sie kreativ und bleiben gesund!

## IMPRESSUM

Redaktion: Fritz, Stéphanie; Hölscher, Kathrin; Klopstein, Juliane; Whitford, Susanne

Layout: Kathrin Hölscher

Spielideen zu Emoji Nachricht, Gif Gymnastik und Time Snap digital von Hölscher, Kathrin

Veröffentlicht im April 2020

Kontakt: [di-world@posteo.de](mailto:di-world@posteo.de)

Hinweis: Um diese Ideensammlung möglichst vielen Menschen barrierefrei zur Verfügung stellen zu können, verzichten wir auf dekorative Graphiken und Bilder und nutzen eine barrierefreie Vorlage für die Textdarstellung.

[www.di-world.org](http://www.di-world.org)

