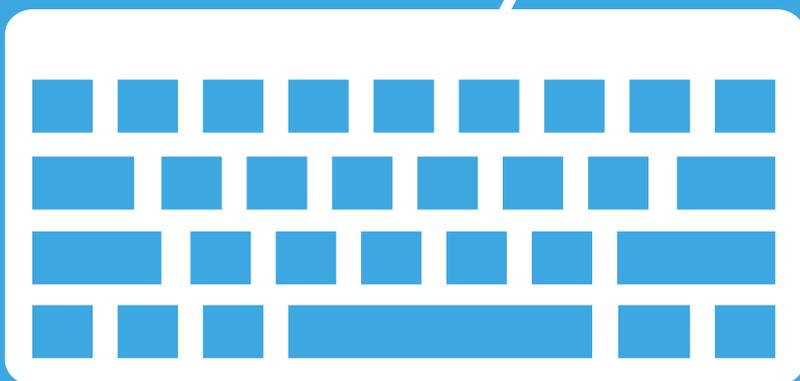


Ideensammlung Inter@ction_2.1

Energizer und weitere Methoden für
die digitale Seminargestaltung



mit
Adaptionen
für
Inklusion!

Inter@ction_2.1

Energizer und weitere Methoden für die digitale Seminargestaltung

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Vorwort | 3 |
| Alles anders? Nein, Inklusion bleibt Haltungsarbeit. | 3 |
| Plötzlich divers und neue Barrieren | 3 |
| Chancen sehen und nutzen!..... | 4 |
| Die Haltung von Di-World | 4 |
| Warum sollte ich solche Methoden in mein Seminar einbauen? | 5 |
| Kompaktwissen über Energizer bzw. Aktivierungsmethoden..... | 6 |
| Über die Verfasserinnen dieser Ideensammlung..... | 6 |
| Mit Methoden einen Rahmen geben | 7 |
| Erwartungen abfragen | 7 |
| Wahrsagen..... | 7 |
| Stimmungen einfangen | 8 |
| Im Blitzlicht-Gewitter | 8 |
| Feedback geben..... | 9 |
| Smiley Coin | 9 |
| Kennenlernen | 10 |
| Eine Geschichte über mich... .. | 10 |
| Alle di(e)gital | 11 |
| Digital- Atome..... | 13 |
| 2 Wahrheiten 1 Lüge | 14 |
| Aktivierung und Gruppendynamik inklusive!..... | 15 |
| Gymnastik bei Stromausfall..... | 15 |
| Weißt du noch?!..... | 16 |
| Online Beach Resort Dancing Competition | 16 |
| Spieglein, Spieglein Version 2.1..... | 18 |
| Das Zimmer von Prof. Dr. Fitsch und Prof. Dr. Futsch..... | 19 |
| Wetten doch?..... | 20 |
| Ihre Nummer, bitte! | 20 |
| Impressum..... | 21 |

Vorwort

Im April 2020 haben wir eine erste Ideensammlung zur Gestaltung von digitalen Formaten veröffentlicht. Diese ist bisher über 600-mal auf unserer Homepage heruntergeladen sowie, alleine von uns, an über 100 Kontakte per Mail versendet worden. Wir haben Workshops angeboten, nette Kontakte zu Menschen gehabt, die die Methoden weiterentwickelt oder sie in eigenen Veröffentlichungen aufgenommen und somit multipliziert haben. Vielen Dank für das Interesse, alle Rückmeldungen und dafür, dass wir Ihre Arbeit im digitalen Raum ein kleines bisschen mitgestalten durften. Als Verein, der erst im August 2020 seine Registrierung abgeschlossen hat, fühlt sich unser Start trotz aller widrigen Umstände mehr als geglückt an...

... doch sind wir natürlich noch lange nicht am Ziel der Reise angelangt. Unser Ding ist Diversität, wir lieben es, Systeme mit einem transformativen und vor allem inklusiven Auge zu betrachten. Das gilt natürlich auch für Methoden und selbstverständlich auch für diese, die wir selbst veröffentlichen. Im April hatten wir viele Ideen, die wir mittlerweile in verschiedenen Bildungssettings ausprobiert und weiterentwickelt haben. Wir kommen unserer Vision von gelebter Diversität ein bisschen näher, indem wir Ihnen Anpassungsmöglichkeiten für inklusive Gruppenarbeiten vorstellen: Unsere Erfahrungen, notwendige Adaptionen zur Erreichung verschiedener Bedarfsgruppen und noch mehr kreative Ideen sollen Sie darin unterstützen, diversitätssensible digitale Formate zu erschaffen, die Menschen zielgruppengerecht erreichen.

Alles anders? Nein, Inklusion bleibt Haltungsarbeit.

Inklusion ist eine Vision, in der sich das System an die Bedarfe verschiedener Menschengruppen anpasst, damit alle gleichberechtigt teilnehmen und teilhaben können. Dies bedeutet, dass ich, wenn ich einen Rahmen gebe für Seminare oder weitere digitale Formate, mich jedes Mal neu auf die Diversität und Ressourcen einer Gruppe einlassen muss, um niemanden auszuschließen und gleichermaßen zu einem positiven Gruppenerlebnis zu gelangen.

Plötzlich divers und neue Barrieren

Aus der non-formalen Bildungsarbeit hören wir viele Berichte über Anmeldezahlen bei digitalen Formaten, die im bisherigen Leben kaum oder noch nie erreicht wurden. Das ist toll und zeigt, wie wichtig der inhaltliche Austausch insbesondere jetzt ist. Manch eine Person mag so ganz plötzlich mit anderen Menschen und diverseren Gruppen arbeiten als zuvor. Umgang mit Vielfalt benötigt Sensibilität- schließlich reproduzieren wir immer das, was wir über uns und andere denken. Zur Entwicklung einer Haltung die Inklusion fördert, gibt es hervorragende Methoden und Organisationen, die gerne ihr Wissen weiter geben. Vielleicht kann das Jahr 2021 auch für eine Haltungs- und Netzwerkerweiterung genutzt werden?!

Auf der anderen Seite zeigen sich gerade jetzt neue Barrieren. Daher möchten wir Sie freundlich dazu auffordern zu schauen, welche Zielgruppen bisher nicht erreicht wurden und was noch getan werden kann, um sie einzubeziehen. Gibt es Menschen, die aufgrund fehlender Zugänge zu Technik ausgeschlossen werden? Und: welche (kreativen) Wege können gefunden werden, um Zugangsbarrieren zu überwinden? Hohe Anmeldezahlen sind kein Indiz für Heterogenität und auch wenn Antragslogiken zum Teil anderes vermitteln, sollten sie, insbesondere in der diversitätssensiblen Bildungsarbeit, nicht als alleiniger Erfolgsfaktor gewertet werden. In der noch neuen Situation sind wir gut aufgestellt, wenn wir uns immer wieder dazu austauschen, wie wir z.B. auch technikferne Zielgruppen angesprochen bzw. eingebunden haben, um gemeinsam ein Statement gegen Ausgrenzungen zu setzen. Dabei kann es helfen, sich auf inklusive Grundwerte zu besinnen, wie z.B. den Einbezug von Selbstvertretenden in die Gestaltung und Themenfindung von Formaten.

Chancen sehen und nutzen!

Es wird 2021 weiterhin notwendig sein, dass wir Rahmen geben, in denen Menschen sich digital austauschen und begegnen können. Idealistisch formuliert gibt es die Möglichkeit, dass wir Menschen(-gruppen) miteinander in Kontakt bringen, die (vielleicht zum ersten Mal in ihrem Leben?!) ähnliche Erfahrungen machen. Welch größere Chance könnte es geben, um Vorannahmen und Vorurteile abzubauen? Lassen Sie uns diese gemeinsam nutzen- Auch damit die große Sehnsucht nach Kontakt, Verständnis und Erklärung nicht (noch mehr und wieder) mit Menschenfeindlichkeit gefüllt wird!

Die Haltung von Di-World

Aus eigener Erfahrung können wir berichten, dass Haltungsarbeit manchmal emotional ist, manchmal wirkliche Aha- Erlebnisse mit sich bringt und vor allem bereichert! Der Kern unserer Haltungsarbeit ist, dass wir uns, unsere Denkmuster, Haltungen, Privilegien und Diskriminierungserfahrungen regelmäßig reflektieren. Auch bezogen auf die Sprache, die wir nutzen. Inter@ction 1.1 sowie Inter@ction 2.1 haben wir in unserer Freizeit, ehrenamtlich und ohne weitere finanzielle Ressourcen verfasst. Daher gibt es sie (bisher leider) nur einsprachig. Zudem haben wir bedacht, welche Begriffe wir für Menschen und Menschengruppen möglichst sensibel gebrauchen wollen.

So haben wir uns dazu entschieden im Folgenden das Wording „Behinderung“ zu benutzen. Angelehnt an das Soziale Modell von Behinderungen wollen wir dafür sensibilisieren, dass Menschen durch fehlende Zugänge behindert werden- dies gilt auch für den digitalen sozialen Raum.

Beim Gendern des Textes haben wir darauf geachtet, dass die Lesefähigkeit insbesondere durch Screenreader möglichst gut erhalten bleibt. Des Weiteren haben wir geprüft ob wir mit den

Methoden, bzw. den Geschichten, die die Methoden erzählen, Stereotype reproduzieren oder eine Form der kulturellen Aneignung vervielfältigt werden könnte.

Wir haben ganz klar die Haltung, dass Menschen, die Diskriminierung erfahren, sich anderen nicht erklären müssen, sondern dass die Arbeit, sich die Auswirkungen dieser Diskriminierungserfahrungen bewusst zu machen, bei den privilegierten Menschen liegt. Das ist für uns Inklusion! Gleichmaßen sehen wir uns nicht als „perfekt“ an. Wir haben die Methoden in Inter@action 2.1 mit verschiedenen Selbstvertretenden ausprobiert und Feedback eingeholt. Trotzdem kann es sein, dass wir an manchen Stellen triggern o.ä.. Falls dies der Fall sein sollte, tut es uns leid! Auch wenn wir es nicht erwarten (können), würden wir uns sehr freuen, über entsprechende Fälle miteinander ins Gespräch zu kommen, um miteinander und voneinander zu lernen!

Wir hoffen, mit unserer Ideensammlung breite Personengruppen anregen und positiv unterstützen zu können: jene, die gerade neu in das Thema Diversität in Gruppen einsteigen, und jene, die schon seit vielen Jahren divers unterwegs sind.

Falls Sie weitere Informationen zu Diversität und Inklusion in digitalen Formaten benötigen, kontaktieren Sie uns gerne! Grundlagen, wo und wie man Dolmetschende einbezieht, wie gut mit Untertiteln gearbeitet werden kann, wie wir Zielgruppen ansprechen usw. besprechen wir gerne mit Ihnen, in dieser Publikation werden wir jedoch nicht weiter darauf eingehen.

Warum sollte ich solche Methoden in mein Seminar einbauen?

Insbesondere wenn Teilnehmende (womöglich seit Wochen) alleine in einem Raum sitzen, gilt es, digitale Seminare, Workshops und Kurse auch zu Orten der Begegnung werden zu lassen. In Videokonferenzen können neben Kleingruppenarbeiten und Zweiergesprächen auch Aktivierungs- und weitere Methoden dazu genutzt werden, Kontakte innerhalb der Gruppe 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 Sie Ihre Seminargestaltung didaktisch und methodisch durchdacht haben. Seminare werden für alle zu einer runden Sache. Mit dieser Ideensammlung sollen insbesondere Anregungen für inklusive, digitale Bildungsarbeit gegeben werden.

Kompaktwissen über Energizer bzw. Aktivierungsmethoden

In der Diskussion über unsere Ideensammlung haben wir festgestellt, dass der Begriff „Energizer“ von jenen genutzt wird, die eher in non-formalen Bildungssettings unterwegs sind, während Lehrende an Hochschulen diese „Aktivierungsmethoden“ o.ä. nennen. Ganz gleich, ob Sie die nachfolgenden Ideen anwenden, um schnell etwas Energie in eine Jugendgruppe zu bringen oder (auch) mit dem wissenschaftlichen Auge in die praktische Prüfung zu gehen: Beim Anleiten werden Energien übertragen. Entsprechend sollten anleitende Personen Lust darauf haben, mit der Gruppe einen Energizer zu machen. Die einfachste und grundlegendste Information lautet deshalb: Wenn ich als anleitende Person 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 einer Gruppe passen. Nutzen Sie Ihre Freiheit der Lehre bzw. Gestaltungsmacht auch dazu, sich kreativ für außergewöhnliche Seminargestaltungen einzusetzen. Es lohnt sich!

Über die Verfasserinnen dieser Ideensammlung

Die Autorinnen und Redakteurinnen dieser Sammlung von Ideen haben gemeinsam Di-World e.V. gegründet, einen Verein, 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, Weiterbildungsformate sowie digitale Austauschrunden und Partys. In diese Ideensammlung wurden verschiedene Erfahrungen in der Seminargestaltung eingebracht - 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, sondern will vor allem dazu anregen, eigene Umsetzungsideen und Strategien zu entwickeln und zeigen, dass es weiterhin möglich ist, in digitalen Settings gemeinschaftlich und möglichst inklusiv zu interagieren.

Alle beschriebenen Methoden basieren auf der Nutzung von Video/Audiokonferenzsystemen. Das Ausprobieren, Ausführen und Weiterentwickeln der Methoden erfolgen auf eigene Gefahr. Nachfolgend werden bei den Ausführungen immer mal wieder Namen von Videokonferenzsystemen, Programmen und Tools genannt. Ausdrücklich wollen wir damit keine Werbung machen, sondern lediglich Vorschläge geben, wie die entsprechende Methode umgesetzt werden könnte. Wir bitten auch hier zu prüfen, welche Umsetzungsvarianten vertretbar und zielgruppengerecht sind!

Wir freuen uns über Ihre Rückmeldung zu Inter@ction 2.1. Seien Sie kritisch, kreativ und kontaktieren Sie uns gerne wenn Sie Rückmeldungen, Ergänzungen oder Vernetzungsinteresse haben.

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren und gemeinsamen aktiv Sein!

Mit Methoden einen Rahmen geben

Auch digitale Formate brauchen einen Rahmen. Ankommen, Erwartungen formulieren, Stimmungen einfangen, Feedback geben. Hier sind ein paar Ideen, wie dies umgesetzt werden kann:

Erwartungen abfragen

Wahrsagen

Warum fragen wir eigentlich vor unseren Seminaren die Erwartungen der Teilnehmenden ab?

Natürlich um zu schauen, ob ihre Fragen, Wünsche und Ideen im Seminarverlauf vorkommen aber eben auch um den Teilnehmenden eine Selbstreflexion zu ermöglichen, was sie eigentlich erwarten.

Mit „Wahrsagen“ (in der Version „Eigene Wahrsagung“ s.u.) wird darauf abgezielt, dass anleitende Personen Zugang zu den Erwartungen der Teilnehmenden bekommen. Vielmehr sollen die Teilnehmenden ihre eigenen Erwartungen und das, was sie beitragen können, um das Seminar für sie erfolgreich zu machen, herausfinden und wahr werden lassen. Dieser Übung liegen die Annahme und Haltung zugrunde, dass Teilnehmende einen großen Beitrag zum Erfolg von Seminaren beitragen und dass sie selbst mitverantwortlich dafür sind, ob die Zeit, die sie im digitalen Format verbringen, für sie einen Mehrwert hat.

Version: Eigene Wahrsagung

Ablauf: Direkt zu Beginn des Formats werden die Teilnehmenden darum gebeten, etwas zur Hand zu nehmen, womit sie sich Notizen oder kleine Zeichnungen machen können, je nachdem was ihnen mehr zusagt. In der Erklärung sollten mehrere Möglichkeiten, womit die entsprechenden Gedanken und Bilder festgehalten werden können, genannt werden, um zu signalisieren, dass es keine Rolle spielt womit oder worauf das Wahrsagen umgesetzt wird. Möglich ist es, das Handy zu nutzen, Stift und Papier, ein Textdokument auf dem PC, eine Sprachaufnahme auf dem Smartphone...

Danach sind alle dazu aufgefordert, für/über sich selbst wahrzusagen, indem sie sich zu folgenden Punkten Notizen machen:

1. Was habe ich am Ende des Seminars über Thema „XY“ gelernt?
2. Was habe ich am Ende des Seminars zum Thema eingebracht?
3. Was habe ich am Ende des Seminars zum guten Gelingen des Seminars eingebracht?

Es kann unter Umständen gut sein, eine genaue Uhrzeit festzuhalten, wie: „Um 19 Uhr habe ich ... über Inklusion in digitalen Formaten gelernt“. So kann die Wahrsagung spezifischer gemacht werden

😊 und gleichzeitig bekommen die Teilnehmenden nochmal gesagt, wie lange das digitale Format, in dem sie gerade ankommen, dauern wird.

Zum Ende des Seminars wird die Wahrsagung dann nochmal hervorgehoben, die Teilnehmenden können schauen, was sie sich wahrgesagt haben und zur eigenen Ergebnisdokumentation weitere Stickpunkte ergänzen. Vom Zeitrahmen sollten jeweils 10 Minuten eingeplant werden. Die Teilnehmenden haben nach der Auswertung ihrer Wahrsagung das Seminar für sich reflektiert. Es bietet sich an, daran eine Feedbackmethode anzuschließen.

Version: Geteilte Wahrsagung

Ablauf: Direkt zu Beginn des Formats werden die Teilnehmenden darum gebeten, anhand von Leitfragen wahrzusagen. Ihre Wahrsagung halten sie in einem geteilten Dokument, über Mentimeter oder ähnliche Tools, fest. Hier sollte ein Weg gesucht werden, der es der anleitenden Person ermöglicht, ohne viel Aufwand, die Ergebnisse zu teilen.

Danach sind alle dazu aufgefordert, über den Seminarprozess wahrzusagen:

1. Was habe ich am Ende des Seminars über Thema „XY“ gelernt?
2. Was habe ich am Ende des Seminars zum Thema eingebracht?
3. Was habe ich am Ende des Seminars zum guten Gelingen des Seminars eingebracht?

Es kann unter Umständen gut sein, eine genaue Uhrzeit festzuhalten, wie: „Um 19 Uhr habe ich ... über Inklusion in digitalen Formaten gelernt“. So kann die Wahrsagung spezifischer gemacht werden 😊 und gleichzeitig bekommen die Teilnehmenden nochmal gesagt, wie lange das digitale Format, in dem sie gerade ankommen, dauern wird.

Zum Ende des Seminars wird die Wahrsagung mit allen geteilt. Ausgetauscht wird sich zur Frage: Was ist wahr geworden?

Diese Version kann als Feedback Methode genutzt werden.

Stimmungen einfangen

Im Blitzlicht-Gewitter

Basis

Eine ganz schnelle Methode, um Stimmungen einzufangen. Sie dauert keine Minute. Alle Teilnehmende werden dazu aufgefordert ihre Kamera einzuschalten. Nach einem Countdown sollen die Teilnehmenden mit dem Daumen anzeigen, wie ihre Stimmung aktuell ist, insbesondere nach der vorherigen Einheit,. Hier gilt: Daumen nach oben: positiv, Daumen zur Mitte: neutral, Daumen nach unten: negativ.

Erweiterung

Während der Abstimmung wird ein Screenshot gemacht. Diese wird mit dem Namen der vorherigen Einheit abgespeichert und gemeinsam mit Screenshots weiterer Einheiten zur Auswertung des Seminars wieder hervorgeholt. damit die Teilnehmenden sich daran erinnern können, wie sie sich gefühlt haben, bevor sie ein finales Feedback geben.

Anpassungen:

- Für diese Methode muss geprüft werden, ob alle Teilnehmenden ihre Kamera einschalten und ihre Hände nutzen können. Das ist nicht der Fall? Dann kann die Basisvariante ggf. mit Emojis über den Chat umgesetzt werden.
- Alle Teilnehmenden müssen zustimmen, dass ein Foto von ihnen gemacht wird.
- Bei sehr großen Gruppen muss das Blitzlicht-Gewitter ggf. in Breakout-Rooms gemacht werden, um alle auf Bild zu haben.
- Wenn die Bilder zur Seminauswertung genutzt werden sollen, müssen ggf. Bildbeschreibungen angefertigt oder Assistenzen zur Verbalisierung der Bilder eingesetzt werden.

Feedback geben

Durch Onlinetools ist es einfach, dass Teilnehmende anonym Feedback geben können. Wenn Umfragetools wie MS Forms, Mentimeter oder ähnliche genutzt werden, ist es notwendig, die barrierefreie Nutzung zu prüfen. So ist es z.B. nicht allen Teilnehmenden möglich, externe Links aus Videokonferenzchats aufzurufen, insbesondere wenn Screenreader genutzt werden. Ggf. müssen Links in einer separaten Mail oder auf anderen Wegen versendet werden.

Doch auch in digitalen Formaten kann Feedback nicht nur anonym gegeben werden, sondern auch für alle hör-/sehbar. Damit wird die Möglichkeit gegeben, dass sich die Teilnehmenden untereinander Rückmeldungen geben können. Warum nicht mal wie folgt:

Smiley Coin

Jede Person hat eine bestimmte Anzahl von Smileys zur Verfügung. Die Anzahl der Smileys ist abhängig von der Anzahl der (Programm-)Punkte, die bewertet werden sollen. Sie können eingesetzt werden wie eine Feedback-Währung. Auf einer Folie werden alle (Programm-)Punkte, die bewertet werden sollen, angezeigt. Die Teilnehmenden dürfen Aspekte, die sie feedbacken wollen, ergänzen. Den Teilnehmenden wird daraufhin gesagt, dass sie im Folgenden ihre Smiley-Coins auf die Programmpunkte setzen können. Dabei sind sie frei, ihre Coins so einzusetzen, wie sie wollen. Es ist möglich alle- nehmen wir an es sind zehn Programmpunkte/Seminarinhalte, die bewertet werden sollen- zehn Coins auf einen Punkt zu setzen. Allerdings ist es eine Pflicht, alle Coins auszugeben. Im weiteren Verlauf liest die anleitende Person die Namen der Programmpunkte vor, gleichzeitig postet

sie den Namen in den Chat. Alle sind nun frei, so viele Smileys zur Bewertung in den Chat zu posten, wie sie möchten. Zur guten Transparenz kann das Ergebnis durch die anleitende Person bzw. eine beauftragte Person in das geteilte Dokument geschrieben werden. Nach jeder Bewertung ist es möglich, ein kurzes Blitzlicht zu machen, z.B. indem Personen befragt werden, was/warum sie sehr hoch/niedrig bewertet haben. Wenn alle Punkte bewertet sind, können Teilnehmende der Gruppe noch ein ergänzendes Abschlusstatement zu den Ergebnissen geben.

Anpassungen:

- Für diese Methode muss geprüft werden, ob alle Teilnehmenden den Chat nutzen können.
- Ggf. ist es notwendig, dass eine Assistenzperson die Smileys für eine andere Person, der es nicht möglich ist, den Chat zu nutzen, postet. Die Assistenzperson kann die Smileys z.B. per Whatsapp, Telegram, E-Mail gesendet bekommen oder ihr wird die Anzahl am Telefon durchgegeben.

Kennenlernen

Eine Geschichte über mich...

Ein schnelles Kennenlernspiel um einen Blick dafür zu bekommen, wer sich alles im digitalen Raum befindet und auch um zu prüfen, welche Erwartungen bzw. Anforderungen von den Teilnehmenden an den Seminarablauf gestellt werden. In der Vorbereitung wird eine Geschichte verfasst, die in etwa folgendermaßen lauten kann:

„Es war einmal eine mutige Gruppe von Menschen, die sich dazu austauschen wollte, wie Seminare im digitalen Raum möglichst inklusiv gestaltet werden können. Die Teilnehmenden kamen aus allen Ecken des Landes zusammen. Manche schalteten sich aus NRW, andere aus Hamburg, Hessen, Berlin oder Sachsen ein. Unter ihnen gab es solche, die schon seit Jahren inklusive Formate gestalteten, andere, die das Thema neu entdecken wollten. Manchen war es wichtig in den Austausch über Erfahrungen zu kommen, für andere standen theoretische Erkenntnisse im Vordergrund. Auch in diesem Seminar war es für einige wichtig, dass regelmäßig Pausen gemacht wurden. Es waren solche vor den Bildschirmen, die neben sich immer etwas fair gehandelte Schokolade parat hatten, andere, die niemals zu Schokolade greifen würden. In der Gruppe gab es die, die sich fragten, wie es den anderen wohl vor den Computern so geht?! Gab es welche, die im Wohnzimmer saßen? Oder im Büro? Wer hatte wohl ein Tier in seiner Nähe und wer wohl ein oder mehrere Kinder? A propos Büro... noch gar nichts wurde dazu gesagt, wer in welchem Bereich arbeitete. Da gab es die, die in der Erwachsenenbildung tätig waren, die, die sich im Globalen Lernen engagierten, manche, die an

Hochschulen arbeiteten und wiederum andere, die freiberuflich unterwegs waren. Und welche Sprachenvielfalt es in der Gruppe gab... Einige nannten Deutsch nicht ihre Muttersprache. Waren da auch Menschen mit mehreren Muttersprachen in der Gruppe? Mit Sicherheit! Vielleicht auch Menschen, die Spanisch, Farsi oder Deutsche Gebärdensprache sprachen? Eine Geste, die alle in der Gruppe, unabhängig von ihren Sprachen, sofort verstanden war, wenn sie alle ihre Kamera einschalteten und sich so breit es ihnen möglich war gegenseitig anlächelten! Und wenn sie nicht gestorben sind, dann lächeln sie noch heute.“

In der Gruppensituation werden zu Beginn alle darum gebeten, ihre Kameras auszuschalten. Sobald sie sich in der Geschichte beschrieben fühlen, diese kurz anzumachen um zu signalisieren, dass die entsprechende Aussage auf sie zutrifft. Die Geschichte wird anschließend langsam vorgelesen. An den entscheidenden Stellen sollten kurze Pausen gemacht werden, damit wahrgenommen werden kann, wer sichtbar ist. Die Geschichte kann ganz nach den Bedarfen der Gruppe aufgebaut werden. Ein schöner Abschluss ist es, wenn sich alle nochmal kurz sehen und wahrnehmen können.

Anpassungen:

- In Gruppen mit Menschen mit Sehbehinderungen ist die Methode ggf. nicht anwendbar, hier empfehlen wir eine andere Methode (z.B. [Digital Atome](#), [2 Wahrheiten1 Lüge](#)) zum Kennenlernen anzuwenden.
- In Gruppen, in denen es nicht allen möglich ist, die Kamera zu nutzen, ist die Methode ebenfalls nicht passend.
- Je nach Videokonferenzsystem sollte geprüft werden, ob sich alle gleichzeitig sehen können und die entsprechende Einstellung sollte kommuniziert werden.
- Die Geschichte sollte möglichst so aufgebaut werden, dass jede Person sich einmal zeigen kann.

Alle di(e)gital

Ein Kennenlernklassiker in der digitalen Version. Im realen Raum würde die Gruppe dazu aufgefordert werden, sich entsprechend ihres Antwortverhaltens in eine Ecke des Raumes zu stellen. In der digitalen Version machen sie die Kamera an und aus. Zum Beispiel:

Alle die, die schon mal einen Braunbären in der Wildnis gesehen haben...

Alle die, die schon mal einen Workshop zu inklusiven Methoden in digitalen Formaten besucht haben...

Alle die, die an einem Dienstag geboren wurden...

Alle die, die in Brandenburg wohnen...

Alle die, die ein Musikinstrument spielen...

Alle die, die gerne tanzen...

Alle die, die lieber Schokolade als Chips essen...

Alle die, die im Bereich Globales Lernen arbeiten...

Alle die, die schon mal ein Antirassismustraining besucht haben...

... machen die Kamera an.

Wenn die jeweiligen Personen die Kameras eingestellt haben, können noch kurze Blitzlichter gemacht werden, indem einzelne Personen befragt werden...

... wo sie den Bären gesehen haben?

... was ihnen am Workshop besonders gut gefallen hat?

... ob sie auch die Uhrzeit wissen?

... wo genau sie wohnen?

... und so weiter 😊

Version: Wissensstand/ Vorerfahrungen teilen

Diese Methode kann auch dazu genutzt werden, den Wissensstand bzw. die Vorerfahrungen der Gruppe abzufragen und darüber ins Gespräch zu kommen. In dieser Version bietet es sich besonders an, die Teilnehmenden zu Wort kommen zu lassen.

Anpassungen:

- In Gruppen mit Menschen mit Sehbehinderungen ist die Methode ggf. nicht anwendbar, hier empfehlen wir eine andere Methode (z.B. [Digital Atome](#), [2 Wahrheiten1 Lüge](#)) zum Kennenlernen anzuwenden.
- In Gruppen, in denen es nicht allen möglich ist, die Kamera zu nutzen, kann geprüft werden ob Emojis, Daumen hoch, Meldezeichen oder Ähnliches, Alternativen darstellen.
- Je nach Videokonferenzsystem sollte geprüft werden, ob sich alle gleichzeitig sehen können und die entsprechende Einstellung sollte kommuniziert werden.
- Die Fragen sollten möglichst so aufgebaut werden, dass jede Person sich einmal zeigen kann.

Digital- Atome

Ein Kennenlernspielklassiker in der digitalen Version. Umsetzbar mit Videokonferenzsystemen, die es erlauben, Breakoutrooms (Kleingruppen) einzurichten. Es wird hierbei empfohlen, dass diese so eingestellt sind, dass sie ohne Zeitverzögerung vom Host eingerichtet und abgebrochen werden können, d.h. ohne Countdown, der in den Gruppenräumen runterläuft etc. Im Vorfeld überlegt die anleitende Person sich Fragen oder Aufgaben, über die die Teilnehmenden miteinander ins Gespräch kommen sollen. Diese können sein:

- Angenommen ihr könntet reisen wohin ihr wollt, wohin ginge eure Reise?
- Findet mindestens 3 Gemeinsamkeiten in der Gruppe.
- Wie gestaltet sich dein typischer Arbeitstag/ Tag an der Uni etc. ?
- Welche Erwartungen hast du an dieses Seminar?
- Was sollten andere Menschen über dich wissen?
- Was andere meist an mir erstaunt...
- In einer Gruppe ist mir wichtig, dass...
- Welche Jahreszeit ist deiner Meinung nach die schönste?
- Berechne, wie viele Kilometer ihr fahren müsstet, um euch gegenseitig zu besuchen.
- Welche Superkraft hättest du gerne?
- Welches Buch kannst du weiterempfehlen?
- In welches Jahr würdest du gerne zeitreisen?

Im Verlauf der Kennenlernmethode wird zunächst die Frage durch die anleitende Person gestellt, dann werden alle Teilnehmenden umgehend in Kleingruppen eingeteilt, in denen sie sich 1-2 Minuten zur Frage austauschen können. Danach werden die Kleingruppen von der anleitenden Person abgebrochen, alle kommen zurück in den Hauptraum der Videokonferenz. Dort wird die nächste Frage gestellt und die nächste Kleingruppenphase eingeleitet. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Gruppen immer neu gemischt werden und die Kleingruppen unterschiedlich groß sind, so dass sich die Teilnehmenden mal in größeren und mal in kleineren Runden austauschen und miteinander ins Gespräch kommen können.

Anpassungen:

- Diese Methode kann auch genutzt werden, wenn Teilnehmende über das Telefon eingebunden werden oder ihre Kamera nicht einschalten können. Es sollte darauf geachtet werden, dass alle anderen zuvor informiert werden, dass manche Teilnehmende ausschließlich über Audio zugeschaltet sind.
- Wenn Dolmetschende eingebunden sind, muss darauf geachtet werden, dass sie mit der/den Person/en, für die sie dolmetschen, in einen Raum zugeordnet werden.
- Die Zeit, in der sich die Gruppen austauschen können sollte entsprechend der Gruppengröße kalkuliert werden
- Je nach Gruppe kann es vor dem Start der Methode hilfreich sein, zu erklären, was passieren wird insbesondere was das „Beitreten“ und „Raum verlassen“ angeht. Die Frage „Was mache ich, wenn ich ganz rausfliege“ sollte auch ganz zu Beginn des Seminars geklärt werden.

2 Wahrheiten 1 Lüge

Einer unserer „all time favorites“ ... ging bisher immer und macht Spaß. Ein echter Kennenlernklassiker, der sich bis jetzt in jeder Gruppe als Feuerstarter 😊 herausgestellt hat und auch digital eine gute Figur macht. In Gruppen ab 30 Personen sollten Untergruppen mit höchstens 15 Personen erstellt werden. Zeitlich kann es notwendig sein, einen Rahmen vorzugeben, denn mit dieser Methode können auch Abende gefüllt werden. Wir empfehlen für eine Gruppe von 25 Menschen 30 Minuten einzuplanen. Aber auch hier gilt es, den Zeitrahmen an den Ressourcen der Gruppe zu bemessen. Unter Menschen, die sich schon kennen, kann diese Methode ebenfalls Abende füllen... vor allem dann, wenn es mehr in Richtung „Geschichten erzählen“ geht ... Alles ist möglich mit der simplen Aufforderung, dass jede Person sich zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst überlegen soll. Danach beginnt eine Person und erzählt ihre Wahrheiten und Lügen, alle anderen müssen anschließend raten, was gelogen war.

Dabei ist es ganz egal, ob die Wahrheiten und die Lüge mit großen Erzählungen ausgeschmückt werden oder vielleicht insgesamt drei Sätze gesagt werden...

Auch lustig in der Version 2 Lügen 1 Wahrheit 😊

Anpassungen:

- Am besten ist es wenn die anleitende Person beginnt damit alle anderen etwas Zeit haben, sich etwas zu überlegen. Gegebenenfalls kann auch zu Beginn etwas Zeit für alle gegeben werden, damit sie sich etwas überlegen können.

Aktivierung und Gruppendynamik inklusive!

Gymnastik bei Stromausfall

Wir stellen uns vor, dass wir seit Jahren an einer Turngruppe teilnehmen, die ganz sympathisch ist und einfach alle Teilnehmenden großen Spaß an der Bewegung haben. Nur leider gibt es ein großes Problem: ständig fällt der Strom aus. Woran das liegt? Vielleicht an den Bibern, die draußen an den Kabeln knabbern, der Tatsache, dass der Hausmeister manchmal vergisst die Rechnung zu bezahlen oder einfach daran, dass es eben auch gut sein kann zu üben, wie Bewegungen umschrieben werden können, wenn man weiß, dass alle anderen einen nicht sehen... Ja, manche vermuten auch, dass einzelne in der Gruppe ab und an den Strom ausdrehen, damit sie beim Sport nicht beobachtet werden können, aber das behalten wir wohl besser mal für uns.

Zack- Stromausfall. Das heißt, dass alle dazu aufgefordert werden, ihre Kameras auszuschalten, am besten auch den Kopfhörer abzulegen sowie das Mikrofon auszuschalten.

Die anleitende Person beginnt mit einer „Gymnastik“ Übung. Sie beschreibt alle Dinge, die sie tut, so gut wie es ihr möglich ist. Von „Ich kreise zunächst meine linke Schulter, dann meine rechte, jetzt wieder die linke...“ bis zu „Ich springe auf und ab und tippe mir dabei mit meinem linken kleinen Finger im Takt auf die Nasenspitze.“, ist alles erlaubt. Nach einer Weile sucht sie eine nächste Person aus, der es erlaubt wird, das Mikrofon anzumachen und eine Übung zu beschreiben. Alle anderen sind natürlich dazu aufgefordert mitzumachen- was aber tatsächlich im „Dunklen“ passiert, bleibt jeder Person selbst überlassen.

Anpassungen:

- Diese Methode ist ggf. in einer Gruppe mit DGS Übersetzung nicht umsetzbar, da alle die Kamera ausschalten müssen. Allerdings ist die Methode dann, soweit niemand mit Sehbehinderungen anwesend ist, in der Variante „Aerobic bei Tonausfall“ umsetzbar:
- In einem Fitnessstudio fällt die Tonanlage aus und die Vorturnenden sind dazu aufgefordert, durch möglichst deutliche Bewegungen anzuzeigen, was alle anderen nachmachen sollen. Der Ablauf entspricht „Gymnastik bei Stromausfall.“. In der Variante „Aerobic bei Tonausfall“ muss darauf geachtet werden, dass in der Einführung ermutigend festgehalten wird, dass alle sich so bewegen dürfen, wie es für sie passt und gut ist. Final geht es darum, dass alle kurz in Bewegung gebracht werden- was auch immer dies für sie bedeutet. Die Story des Fitnessstudios soll einen Rahmen geben, in dem sich die Teilnehmenden auch kreativ ausleben können. Falls sie nicht zur Gruppe passt, kann ggf. „[Spieglein, Spieglein](#)“ angewendet oder ein anderer Ort gefunden werden.

Weißt du noch?!

Eine Methode zur Unterstützung der Gruppendynamik bei der es vor allem darum geht, miteinander kreativ zu werden. Gut geeignet für Gruppen mit bis zu 60 Teilnehmenden. Zunächst wird der Gruppe die Aufgabe erklärt: Es geht darum, dass sie in Untergruppen eine Geschichte eines gemeinsamen Erlebnisses erfinden sollen. Diese Geschichte kann lustig, haarsträubend, spannend, romantisch, tragisch etc. sein- es geht darum, die anderen davon zu überzeugen, dass dies wirklich passiert ist. Um die Geschichte zu „beweisen“, sollen sie ein Beweismittel mitbringen. Auch bei diesem sind sie frei zu entscheiden, was es sein könnte. Als Vorschlag kann genannt werden:

- Ein Beweisfoto (z.B. durch kreatives agieren mit Photoshop erstellt)
- Ein Beweisvideo
- Ein Beweisgegenstand (z.B. etwas was sie zufällig alle besitzen)
- Oder alles was Ihnen noch einfällt...

In Beidem sind sie völlig frei sich auszutoben. Für diese Aufgabe bekommen die Gruppen 20 Minuten Zeit. Danach erzählen sich die Gruppen ihre Geschichten und fragen sich gegenseitig: „Weißt du noch...?!“

Anpassungen:

- Kreative Methoden können in Gruppenprozessen wertvoll sein, wenn das gemeinsame Ideenspinnen nicht die Gefühle von anderen verletzt. Die Reproduktion von Vorurteilen, Stereotypen etc. sollte daher in jedem Fall vermieden werden! Je nach Gruppe kann es daher ggf. notwendig sein, einen Inhaltskodex aufzusetzen oder eine Einheit zu Antidiskriminierung vor dieser Methodik anzusetzen- so kann das Geschichten erfinden und erzählen zur Antidiskriminierungspraxis werden!
- Erzählen ist auf jeder Sprache schön! Bei Sprachvielfalt in Gruppen kann diese Methode ggf. auch dazu genutzt werden, Geschichten auf mehreren Sprachen zu hören.

Online Beach Resort Dancing Competition

Einer unserer Aktivierungsfavoriten, vor Jahren von uns im Rahmen eines inklusiven Seminars entwickelt und seitdem immer mit dabei. Hier nun in der digitalen Version – jippii.

Geschichte: Jedes Jahr veranstaltet das Beach Resort seinen berühmten Tanzwettbewerb- seit 2020 sogar digital.

Die Spielregeln sind immer die gleichen: Eine anleitende Person führt in zunächst vier Tanzschritte (siehe unten) ein. Zum Beispiel: Burger, Cocktail, Surfer, Palme

Diese können selbstverständlich im Sitzen ausgeführt werden. Danach tanzt die anleitende Person eine bestimmte Reihenfolge vor, bei der sie sowohl die Bewegungen macht als auch den Namen des Tanzschritts nennt. Zum Beispiel:

„Burger, Surfer, Burger, Cocktail“

Danach ruft sie eine nächste Person auf, die die Reihenfolge nachtanzen muss und dann eine Figur dranhängen darf. Zum Beispiel:

„Burger, Surfer, Burger, Cocktail, Palme“

Anschließend wird die nächste Person von der vortanzenden Person aufgerufen. Sie muss wieder die vorgetanzte Reihe wiederholen und einen Schritt anhängen.

Vergisst sie einen Schritt scheidet sie aus und muss ihre Kamera ausstellen. Die danach vortanzende Person muss die alte Reihenfolge wiederholen...

Die anleitende Person muss während der ganzen Zeit gut darauf achten, ob alle die Reihenfolge einhalten. Er/Sie darf jedoch auch weitere Tanzschritte einführen, um den Energizer noch aktivierender zu gestalten 😊. Sind nur noch zwei Tanzende übrig, beginnt das große Finale. Der kleinste Fehler kann den Wettbewerb entscheiden. Zum Ende der Competition gibt es einen rasenden Applaus für alle Teilnehmenden und insbesondere die Person, die gewonnen hat. Zudem kann ein Preis vergeben werden.

Tanzschritte:

- Burger: Mit den Händen wird ein imaginärer Burger umklammert welcher mit Genuss zum Mund geführt wird.
- Cocktail: Eine Hand umklammert einen imaginären Cocktail und man tut so als ob man mit einem Strohhalm den Cocktail trinken würde.
- Hai: Die Hand wird wie eine Haifischflosse an den Kopf gehalten, der Kopf wird leicht hin und her bewegt. Das Ganze wird mit einem finsternen Blick komplettiert.
- Palme: Die Arme werden im 45 Grad- Winkel angehoben und die Hände werden locker nach unten fallen gelassen.
- Paddel: Der Stuhl dient als Ruderboot. Mit den Armen werden Ruderbewegungen ausgeführt.
- Surfer: Man senkt den Oberkörper leicht nach unten und streckt Arme zum Gewichtsausgleich zur linken Seite aus.

Anpassungen:

- Online Beach Resort Dancing Competition ist zwar ein Wettbewerb, bei dem es darum geht, gewisse Tanzschritte in einer richtigen Reihenfolge zu präsentieren, jedoch kann dies nach individuellen Fähigkeiten geschehen:
- Nach ihren Fähigkeiten können Teilnehmende entweder nur die Bewegung machen, nur den Namen des Tanzschritts sagen oder beides machen.
- Wir haben diesen Energizer schon an realen Orten des Planeten stattfinden lassen (z.B. Waikiki), eine Verortung kann thematisch eingebettet werden und z.B. auch vor Bildungseinheiten zum Thema Tourismus und seinen ökologischen und sozialen Folgen genutzt werden. Inwieweit Stereotype reproduziert werden könnten, sollte zuvor geprüft werden.

Spieglein, Spieglein Version 2.1

In Inter@ction 1.1 haben wir die Methode „Spieglein, Spieglein“ beschrieben, die in der Zwischenzeit wie folgt weiterentwickelt wurde:

Ein witziger, schneller, unaufwendiger Bewegungsenergizer. Die Gruppe wird dazu aufgefordert, den Ton anzuschalten und aus dem Sichtfeld der Kamera zu gehen. Die anleitende Person bleibt weiterhin im Sichtfeld stehen und macht eine Bewegung vor, die alle anderen nachmachen sollen. Dies kann z.B. Schulterkreisen oder Ähnliches sein. Nach einer Weile sagt die anleitende Person von wem sie abgelöst werden soll. Die entsprechende Person kommt nun ins Sichtfeld und kann mit ihrer Bewegungsübung starten. 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.

Anpassungen:

- Diese Methode ist in einer Gruppe mit Menschen mit Sehbehinderungen ggf. nicht umsetzbar. Hier eignet sich [Gymnastik bei Stromausfall](#)
- Die Methode wird zugänglich, wenn deutlich gemacht wird, dass die Übungen ganz nach Ressourcen vorgeführt und umgesetzt werden können.
- Es sollte geprüft werden, ob alle genug Bewegungsfreiraum haben.
- Gibt es zur guten Umsetzung zu viele Barrieren? Ggf. passt die Methode in der Gesichtsspiegel- Variante besser zur Gruppe? Bei dieser geht es darum vorgeführte Gesichtsbewegungen nachzumachen 😊

Das Zimmer von Prof. Dr. Fitsch und Prof. Dr. Futsch

Die Geschichte zur Methode: Prof. Dr. Fitsch und Prof. Dr. Futsch haben es geschafft! Sie sind endlich für eine Gastprofessur nach Harvard berufen worden. Allerdings hat man Ihnen vorübergehend „nur“ ein Doppelzimmer im Studierendenwohnheim angeboten und das noch größere Problem: sie mussten umgehend in den Flieger in Richtung Boston steigen. In ihrer Situation haben sie keinen anderen Weg gesehen als die Gruppe zu bitten, die wichtigsten Sachen für sie zusammen zu sammeln und mit dem nächsten Flugzeug hinterher zu schicken. Der nette Service von der Luftfracht wird in 5 Minuten vor der Tür stehen. Übriggelassen haben die beiden ausschließlich eine Packliste und den Wunsch, dass jede Person in der Gruppe einen Gegenstand beisteuert und selbstverständlich nichts doppelt im Gepäck sein darf. Nachdem die Geschichte vorgetragen wurde, teilt die anleitende Person die Packliste und stoppt die Zeit. Sie kann den Tipp geben, dass es gut sein kann, zuerst eine Taktik zu überlegen.

Beispielpackliste für 15 Personen:

- Handy
- Kerze
- Waschlappen
- Gabel
- Sportschuhe
- Teddybär
- Quark
- Wörterbuch Deutsch- Englisch
- Schuhlöffel
- Heißklebepistole
- Mütze
- Desinfektionsmittel
- Pflaster
- Schere
- Haarspülung

Nachdem die Zeit abgelaufen ist, geht die anleitende Person die Liste durch und prüft, ob alle Gegenstände da sind und ob jede Person einen Gegenstand eingebracht hat.

Anpassungen:

- Die Packliste kann an die Gruppe angepasst werden. Es sollte so geplant sein, dass manche Gegenstände nach Herausforderung klingen und für alle etwas dabei ist.
- Je nach Gruppengröße muss die Zeit zur Absprache ggf. verlängert werden.
- Umsetzbar für Gruppen mit bis zu 30 Teilnehmenden.

Wetten doch?

Ab und zu mal eine kleine Wette kann der Gruppendynamik auch im digitalen Raum nicht schaden. Hierbei kann es darum gehen, dass entweder die ganze Gruppe herausgefordert wird oder sich einzelne zur Lösung der Wette freiwillig melden können. Das Schöne ist, dass sich die Wetten an den Ressourcen der Gruppe orientieren können und dass der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind.

Umsetzungsvorschläge:

- Niemand in der Gruppe schafft 30 Liegestützen am Stück.
- Ihr schafft es nicht, innerhalb von 15 Minuten ein Gedicht auf 6 verschiedenen Sprachen aufzusagen.
- Ihr schafft es nicht, Euch alle innerhalb von 10 Minuten im Stile des 18. Jahrhunderts zu verkleiden.
- Ihr schafft es nicht, innerhalb 15 Minuten einen gemeinsamen Tanz zum Lied XYZ einzustudieren.
- Ihr schafft es nicht, innerhalb von 15 Minuten ein Inklusionsprojekt für digitale Teilhabe zu konzipieren.

Einsatz: Natürlich braucht eine Wette auch einen Wetteinsatz, der gleichermaßen zur Gruppe passen sollte/könnte. Nur als Beispiel könnte für die letzte Wette angeboten werden, dass das Projekt über einen Träger beantragt wird 😊.

Anpassungen:

- Es kann auch in Gruppen gegeneinander gespielt werden.
- Die Wetten sollten sich immer an den Ressourcen der Teilnehmenden orientieren.
- Es kann auch witzig sein, wenn die Gruppe anleitende Person herausfordern kann oder diese zu einer Gruppe zugeordnet werden.

Ihre Nummer, bitte!

Gruppendynamik an Hochschulen und Universitäten- ja bitte 😊! Matrikelnummern können nicht nur dazu genutzt werden, sich für Prüfungen anzumelden, sondern auch dafür, Gruppen ins gemeinsame Überlegen zu bringen. Die Aufgabe scheint ganz einfach: Die Studierenden sollen sich nach Matrikelnummer sortieren, in aufsteigender Reihenfolge. Problem: während aller Absprachen sind sie auf stumm geschaltet und die Nutzung des Chats ist auch nicht erlaubt.

... entweder treten zwei gleichgroße Gruppen gegeneinander an und die schnellere Gruppe gewinnt. Diese Variante kann gleichzeitig in Breakoutrooms (Kleingruppen) gespielt werden. Sobald eine

Gruppe meint die richtige Reihenfolge zu kennen, können sie in den Hauptraum zurückkommen und nacheinander- in der hoffentlich richtigen Reihenfolge- ihre Matrikelnummern sagen.

... oder es kann als Wette (siehe [Wetten doch?](#)) unter Nennung einer Zeitvorgabe für die ganze Gruppe gespielt werden.

Für andere Gruppen kann die Methode auch mit Postleitzahlen, Geburtstagen o.ä. gespielt werden.

Anpassungen:

- In einer Gruppe, in der viele Gebärdensprache sprechen ist die Methode wahrscheinlich eher langweilig 😊 ...
- ... gleichzeitig kann sie in inklusiven Gruppen ggf. auch dazu genutzt werden zu lernen, wie Zahlen gebärdet werden?!
- Leider ist die Methode nicht geeignet für Gruppen in denen Menschen die Kamera nicht nutzen können.

Impressum

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

Layout: Hölscher, Kathrin

Ideen zu Online Beach Resort Dancing Competition, Gymnastik bei Stromausfall, Weißt du noch?!, Im Blitzlicht-Gewitter und Wahrsagen von Hölscher, Kathrin

Veröffentlicht im Januar 2021

Kontakt: 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

www.di-world.org

