



Niedersachsen

Methoden- und Seminarideen für Online-Seminare

Inhaltsverzeichnis

1. Methodenliste für Online-Seminare	3
Lockere Einführungsfragen:	5
Kennenlernrunde	5
Warmup und Spiele für Zwischendurch	5
Inhaltserarbeitung	6
Clustern	6
Bildschirm teilen	6
Internetrecherche	6
Kleingruppenarbeit	6
Einzelarbeit	6
Chatfunktion	7
Film	7
Feedback	7
Abstimmungen	7
Buchtipp:	7
2. Seminarkonzept: „Jugendversammlung“	8
Seminarablauf	9
1. Vor der Jugendversammlung	9
2. Tag der Jugendversammlung	10
3. Unterlagen für die Vorbereitung	13
3. Seminarkonzept: „Spiele, Spiele, Spiele“	14
Seminarablauf	15
Vor dem Seminar	15
1. Einleitung und Begrüßung	15
2. Kennenlernrunde	16
3. Erwartungsabfrage	16
4. Fragen zum Thema Spiele	16
5. Einheit Spielepädagogik	17
6. Praxisphase	17
7. Gruppen-Online-Spiel	18
4. Weitere Spiel- und Seminarideen	19

1. Methodenliste

für

Online-Seminare

Methodenliste für Online-Seminare

Im Grunde ist in Bezug zur Methodenvielfalt ein Online-Seminar genauso zu betrachten wie eine Präsenzveranstaltung. Die Aufmerksamkeit und Motivation der Teilnehmenden kann viel besser durch eine Vielfalt an Methoden und Methoden-wechsel gestärkt werden, als durch reine Wissensvermittlung per Vortrag. Generell sollte darauf geachtet werden, dass ca. alle 1 – 1,5 Stunden eine Pause gemacht wird und zwischendurch immer wieder kleinere Bewegungs- und/oder Konzentrationsübungen eingebaut werden.

Allerdings empfehlen wir, im Gegensatz zu einem Präsenzseminar, bei einem Online-Seminar das Smartphone und möglichst zusätzlich einen PC direkt dabei zu haben. Es gibt z. B. ein Abstimmungstool „Mentimeter“, welches mittels eines Smartphones genutzt werden kann.

Vor einem Online-Seminar könnte zudem überlegt werden, jedem Teilnehmenden ein Paket zuzuschicken. Dort kann neben Seminarmaterialien auch Süßigkeiten oder andere Kleinigkeiten reingepackt werden. Dies macht das Seminar etwas „greifbarer“ und steigert natürlich auch die Vorfreude auf das Seminar.

Ideen/Tipps & Tricks

- Gewinne; die nach dem Seminar per Post zugeschickt werden
- Zur Auflockerung ein interaktives Quiz
- 6 Stunden auf zwei Blöcke aufteilen (Vor- und Nachmittag oder auch an zwei Tagen). Es muss nicht alles online stattfinden; auch Einzelarbeit, Gruppen-arbeit und Vor- und Nachbereitungsphasen können in das Seminar integriert werden.
- Vorher die Technik prüfen (z. B. bei einer Versammlung eine Woche vorher einen kurzen Testlauf) und damit vertraut machen (Teamer*innen und Teilnehmer*innen).
- Parallel zum Seminar lenken sich die Teilnehmenden häufig mit anderen Dingen ab (z. B. am Handy spielen). Um dieses zu umgehen, können vorher gemeinsame Umgangsregeln festgelegt werden.
- Tipps zur Kommunikation:
 1. Bei Fragen Hand heben oder ein Icon benutzen
 2. Generell Fragen in den Chat stellen. Hier sollte sich der*die Teamer*in bewusst Zeit nehmen, um regelmäßig die Fragen zu lesen und zu beantworten.
 3. Wenn TN nicht sprechen, bitte Mikro ausstellen.
 4. Wenn TN aus irgendeinem Grund kurz weg müssen, können sie dies in den Chat schreiben oder ein vorher vereinbartes Icon benutzen.
- Für Seminare am Abend eignen sich zu Beginn Fantasiereisen, damit die TN erst einmal ankommen und Kraft tanken können.

Lockere Einführungsfragen:

- Wo sitzt du gerade?
- Hast du Vorerfahrungen zum Thema?
- Was hast du heute Morgen gefrühstückt?
- An wie vielen Online-Seminaren hast du bereits teilgenommen?

...

Kennenlernrunde

- Die Teilnehmenden malen etwas auf dem Whiteboard und stellen sich anschließend damit vor.
- Die Teilnehmenden suchen sich aus dem Raum einen Gegenstand und halten diesen in die Kamera. Dann sagen sie ihren Namen, und beschreiben was sie mit dem Gegenstand persönlich verbindet etc. / Andere Variante: Es werden drei Bilder gezeigt, wozu die Teilnehmenden ihre Verbindung oder auch Nicht-Verbindung erörtern.
- Anfangsbuchstaben: Die Teilnehmenden sollen aus den Anfangsbuchstaben ihres Vornamens Wörter bilden, mit denen sie sich identifizieren. Zur Veranschaulichung kann der*die Teamer*in beginnen. Dafür sollte zunächst den Teilnehmenden ein paar Minuten Ruhe zum Nachdenken gegeben werden.
- Fenster: Die Teilnehmenden sollen beschreiben was sie sehen, wenn sie aus dem Fenster schauen.
- Partnerinterview in Breakoutrooms. Anschließend stellen die Teilnehmenden den*die Partner*in im Plenum vor.
- Mit der Kamera durch den Raum, Haus, Garten etc. gehen und zeigen, wo man gerade ist. Dies ist allerdings sehr persönlich, so dass es sich eher für Gruppen eignet, die sich schon sehr gut kennen.
- „Der bewegte Name“: Bei dieser Aktion stellen sich die Teilnehmenden mit ihren Namen vor und wählen ein zum Anfangsbuchstaben passendes Hobby oder eine Eigenschaft. Z. B.: „Mein Name ist Katrin und ich gehe gern Klettern.“ Daraufhin wiederholen die anderen den Namen und das Hobby. Dadurch merken wir uns schneller Namen und jeder hat dadurch schon vor der Kamera gesprochen.
- „Die Geschichte meines Namens“: Die Teilnehmenden erzählen, warum die Eltern diesen Namen ausgesucht haben.

Warmup und Spiele für Zwischendurch

Jede*r kennt eine Menge Spiele von Präsenzveranstaltungen. Hier kann überlegt werden, ob und wie diese Spiele auch online gespielt werden können. Einige Beispiele, die online durchführbar sind:

- Die Teilnehmenden holen auf Zeit fünf Gegenstände vor die Kamera, die vorher genannt wurden.
- Ballontier zusammen knoten
- „Montagsmaler“
- „Alle die...“

- Kleinere Sportübungen
- Aus unserer Spielesammlung unter: <https://niedersachsen.dlrg-jugend.de/fuer-dich/spielesammlung/>: Durchschnittstyp, Vorstellung mit Karten, Name mit Bewegung und Alliteration, Auf den Tisch dieses Hauses, Feuer/Wasser/Sturm, Bis 10 zählen...
- Alle Teilnehmenden bekommen im Vorfeld des Seminars einen Smiley, ein Herz, ein Ausrufezeichen etc. ausgedruckt auf einem Zettel zugeschickt. Diese symbolisieren z. B. verschiedene Stimmungen. Diese Zettel können die Teilnehmenden z. B. zwischendurch in die Kamera halten, um zu zeigen, wie ihre Stimmung gerade ist oder auch als Antwort auf Fragen nutzen.
- Piratentanz o. Ä. auf youtube abspielen und jeder macht mit.

Inhaltserarbeitung

Clustern

- Für Erwartungsabfragen, Brainstorming etc. kann eine Digitale Pinnwand (z. B. miro.com) eröffnet werden, auf der alle Teilnehmenden für alle sichtbar etwas schreiben/posten können.

Bildschirm teilen

- Es besteht die Möglichkeit den Bildschirm freizugeben. Das bedeutet, dass man Dokumente, PPP o. Ä. für alle sichtbar auf dem Bildschirm teilen kann. Somit kann z. B. eine Tagesordnung vorgestellt werden.
- Der Moderierende teilt z. B. eine Word-Datei. Dort können u. a. gemeinsam Vor- und Nachteile zum Thema gesammelt werden.

Internetrecherche

- Die Teilnehmenden erhalten eine bestimmte Aufgabe. Dafür erhalten sie 10-30 Min. Zeit, um geeignete Seiten im Internet zu finden. Dies kann sowohl in Einzel- als auch in Gruppenarbeit erfolgen. Anschließend werden die Internetseiten den anderen Teilnehmenden vorgestellt.

Kleingruppenarbeit

- Es besteht die Möglichkeit online sog. Breakoutrooms zu erstellen, in denen in Kleingruppen gearbeitet werden kann. Dies kann zeitlich begrenzt werden, so dass die TN automatisch wieder in den Plenumsraum zurückgeholt werden.

Einzelarbeit

- Online-Seminare müssen nicht immer zwingend komplett vor dem Bildschirm stattfinden. So können auch Fragestellungen oder einzelne Aufgaben in Einzelarbeit stattfinden. Dafür sollen die Teilnehmenden ihren

PC-Platz und die Videokonferenz für eine vorgegebene Zeit absichtlich verlassen, um die Einzelarbeit an einem anderen Ort, auch gerne in der Natur, zu erarbeiten.

Chatfunktion

- Es gibt die Möglichkeit etwas in den Gruppenchat zu schreiben, aber auch jedem Teilnehmenden einzeln. So kann man z. B. jedem Teilnehmenden für ein Spiel o. Ä. per Einzelchat eine Rolle oder Aufgabe zuteilen, ohne dass die anderen Teilnehmenden dies mitbekommen.

Film

- Abwechslungsreich kann auch das Zeigen eines Films, youtube-Videos, Audioaufnahme etc. sein; natürlich thematisch passend zum Thema.

Feedback

- Stimmungsbilder u. Ä. : Es können verschiedene Stimmungsbilder auf einem Whiteboard hochgeladen werden (Berg, Zug etc.). Dort kann sich jeder Teilnehmende positionieren und erörtern, warum sie*er sich gerade an dieser Stelle sieht.
- Jedem Teilnehmenden wird per E-Mail ein Feedbackbogen zugesandt, den er*sie in Einzelarbeit ausfüllt und anschließend zurücksendet.

Abstimmungen

- Diese sind gut mit farbigen Karten umsetzbar oder auch mit Emojis, die vorher den Teilnehmenden per Post zugeschickt werden.

Buchtipp

Zamyat M. Klein: „150 kreative Webinar-Methoden – Kreative und lebendige Tools und Tipps für ihre Live-Online-Trainings“

2. Seminarkonzept: „Jugend- versammlung“

„Jugendversammlung planen und durchführen“

(Online-Seminar – Abrechenbar über das Land Niedersachsen)

Teilnehmer*innen-Anzahl:	mind. 5 Personen
Datum/Zeit:	mind. 6 Zeitstunden (aufteilbar auf zwei Tage)
Ziele:	Die TN sollen in der Lage sein, eine Jugendversammlung (bzw. Rat/Tag) satzungskonform planen und durchführen zu können.

Seminarablauf

1. Vor der Jugendversammlung

Folgend ist ein möglicher Ablaufplan mit methodischen Vorschlägen dargestellt. Dieser kann nach Zeit, Gruppengröße, Interesse etc. entsprechend angepasst, umgewandelt oder auch ergänzt werden.

1.1 Fristgerechte Einladung

Zu Bedenken:

- Zeitpunkt: Hinweis auf § 6 Absatz 3 Jugendordnung
- Wie und wo? (Aushang, E-Mail, Brief etc.)
- Inhalt der Einladung (nach Jugendordnung)
- Zielgruppe (insb. stimmberechtigte Mitglieder/Delegierte, Vertreter der übergeordneten Ebene, Gäste)
- Werbung (z. B. soziale Medien)
- Es sollte ein*e Teamer*in dabei sein, der die Orfi (Geschäftsordnung, Jugendordnung etc.) kennt

Methode:

- Brainstorming im Chat, Whiteboard etc. (Aussehen der Einladung, Verbreitung)
- Kleingruppenarbeit in Breakoutrooms (Ausgestaltung, Präsentation)

1.2 Ca. 1 Woche vor der Jugendversammlung

Zu Bedenken:

- Möglichen Wahlausschuss, ggf. Sitzungsleitung planen (Sitzungsleitung kann sich einfacher um Anliegen von TN kümmern)
- Testlauf mit Vorstand sowie wahrscheinlichem Wahlausschuss & Sitzungsleitung/Moderator(en) (z. B. WebEx, Abstimmungstools etc.)

- Detaillierter Zeitplan
- Aufgabenverteilung + Berechtigung während des Meetings klären

Methode:

- Onlinesitzung (z. B. WebEx, Zoom etc.) mit vorherigem Testlauf (v. a. in Bezug auf Wahlen u. Ä.)

2. Tag der Jugendversammlung

2.1 Einleitung

Zu Bedenken:

- Wichtig ist, dass sich jede*r Delegierte*r einmal zu Beginn vorstellt. Somit wissen auch alle Teilnehmenden, wer bei der Versammlung anwesend ist, da nicht immer unbedingt alle Teilnehmenden auf einem Bildschirm sichtbar sind.
- Anmeldung aller TN unter Angabe des Namens und der Funktion auf der Sitzung ("Max Mustermann, Vorstand", "Walter Wahlfreund, Wahlausschuss")
- Wenn möglich hybride Veranstaltung
- Erörterung des Abstimmungsverfahrens (bei offener Wahl z. B. Smileys in die Kamera halten)
- Einführung in die Tools (z. B. generell Ton aus, Klärung wie man sich mit Handzeichen zu Wort meldet etc.)
- Sitzungsleitung und Wahlausschuss sollten eine Desktop-Version des Meeting-Programms nutzen
- Genug Zeit einplanen, um Schwierigkeiten der TN zu beheben
- Evtl. Erlaubnis der Aufzeichnung der Versammlung abfragen

Methode:

- Vorstellungsrunde (Name, Alter, Mitglied seit, Stimmberechtigung)
- Kennlernspiel (z. B. Erzähl was zu einem Gegenstand aus deinem Raum)
- Schaubild Do's & Don'ts (Knigge des Onlinemeetings)
- TN mit Kehrpaketen versehen (Abstimmungskärtchen, Verpflegung etc.)

2.2 TOP 0 Begrüßung

Zu Bedenken:

- Benennung eines*r Protokollführers*in
- Auch an Gäste denken (inkl. Grußwort)

Methode:

- Onlinemeeting

2.3 TOP 1 Feststellung der Beschlussfähigkeit

Zu Bedenken:

- Dafür sollte extra eine Person zuständig sein (Wahlausschuss)

Methode:

- z. B. Ergebnisverkündung aus dem o. g. Kennenlernspiel

2.4 TOP 2 Beschluss über die Tagesordnung

Zu Bedenken:

- Abstimmung

Methode:

- Handzeichen im Chat
- Schriftverkehr im Chat
- Smiley-Karte
- Hand heben im Bild
- Abstimmungs-Tools

2.5 TOP 3 Berichte

3a. Bericht des Jugendvorstands

3b. Bericht des Kassenwarts

3c. Bericht der Revisor*innen + Entlastung des Jugendvorstands

Bedenken:

- Auf Bezirksebene käme noch der *TOP Berichte der OG* hinzu. Hier kann der Bezirksjugendvorstand den OG vorher eine Methode nennen, wie die Berichte präsentiert werden sollen.
- Die Berichte sollten mehreren TN zur Verfügung stehen (falls jemand ausfällt)
- Berechtigung zur Teilung des Bildschirms ggf. ausweiten

Methode:

- PowerPoint
- Geteilter Bildschirm
- Bildershow
- Abstimmung

2.6 TOP 4 Wahlen

- 4a. Bestellung eines Wahlausschusses
- 4b. Wahl des Jugendvorstands
- 4c. Wahl der Delegierten und Ersatzdelegierten (für Bezirksjugendrat/-tag oder höhere Ebene)
- 4d. Wahl von zwei Revisor*innen und Stellvertretenden

Zu Bedenken:

- Wahlrecht Hinweis auf § 2 Jugendordnung

Methode:

- o. g. Abstimmungsverfahren

2.7 TOP 5 Haushaltsplan

Methode:

- PowerPoint
- Bildschirmteilung
- Abstimmung

2.8 TOP 6 Anträge

Zu Bedenken:

- Ggf. Fristen beachten
- Vorherige Klärung, wie GO-Anträge gestellt werden (z. B. rotes Blatt in die Kamera halten, Melden im Chat, Icons etc.)
- Evtl. Bildschirmfreigabe von Antragstellern

Methode:

- Abstimmung

2.9 TOP 7 Verschiedenes

Zu Bedenken:

- Ein zusätzlicher TOP könnte z. B. Ehrungen sein. Dieser passt am besten nach dem TOP Anträge.

Methode:

- Ehrungen vorab mit den zu Ehrenden absprechen, ggf. verschieben auf Präsenzsitzung, wenn gewünscht
- Ausgiebige Laudatio bei Ehrung

- Eventuell mit persönlicher Überraschungsübergabe während der Online-Sitzung

3. Unterlagen für die Vorbereitung

Folgende Unterlagen können vor einer Jugendversammlung vorbereitet werden, damit diese während der Versammlung auf dem Bildschirm geteilt werden können.

- Beispieleinladung
- Tagesordnung
- Jugendordnung + Geschäftsordnung
- Abstimmungskarten (Smiley, SOS, ...)

3. Seminarkonzept: „Spiele, Spiele, Spiele“

„Spiele, Spiele, Spiele“

(Online-Seminar – Abrechenbar über das Land Niedersachsen)

Teilnehmer*innen-Anzahl:	mind. 5 Personen
Datum/Zeit:	mind. 6 Zeitstunden (aufteilbar auf zwei Tage)
Ziele:	In diesem Seminar werden die verschiedensten Online-Methoden ausprobiert. Die TN haben die Möglichkeit sich über diverse Spiele auszutauschen. Einige werden in der Praxis ausprobiert und reflektiert. Dabei wird u. a. diskutiert, welches Spiel und auch Methode für welche Zielgruppe geeignet ist.

Seminarablauf

Folgend ist ein möglicher Ablaufplan mit methodischen Vorschlägen dargestellt. Dieser kann nach Zeit, Gruppengröße, Interesse etc. entsprechend angepasst, umgewandelt oder auch ergänzt werden.

Vor dem Seminar

Zu Bedenken:

- ggf. vorher einen Probelauf bzgl. des Online-Tools durchführen
- ggf. vorher Pakete für das Seminar an die Teilnehmenden verschicken (Abrechenbar über die Seminarabrechnung)
- das Seminar kann auf Vor- und Nachmittags (Theorie- und Praxisphase) oder auch auf zwei Tage verteilt werden.

1. Einleitung und Begrüßung

Zu Bedenken:

- Organisatorisches klären (z. B. Mikrofon aus, wenn man selbst nicht spricht, Pausenzeiten, Meldungen etc.)

Methoden:

- Begrüßung durch die*den Teamer*in
- Visualisierung des Tagesablaufs inkl. Pausen (Bildschirm freigeben)
- Icebreaker: Alle Teilnehmenden sollen zusammen in die Kamera winken. Anschließend soll jede*r seine*n beiden Nachbarn*innen – die sie/er auf ihrem/seinem Bildschirm als Nachbarn*innen sieht - (die zwei Personen, die im Videochat neben dem eigenen Bild angezeigt werden) im privaten Chat begrüßen.

2. Kennenlernrunde

Zu Bedenken:

- Je nachdem wie gut sich die Gruppe kennt, kann die Kennenlernrunde länger oder kürzer ausfallen.

Methoden:

- Alle Teilnehmenden sollen auf einer interaktiven Landkarte ihren Standort anpinnen.
- Vorstellung mit Name, Beruf, Hobbys, Funktion in der DLRG (Reihenfolge nach Alter; Teilnehmende müssen sich dafür untereinander verständigen, wer die*der Nächst-Ältere ist).
- Spiel „Daniel Döner“ (ähnlich „Ich packe meinen Koffer“, nur mit Namen und Lebensmitteln)
- Spiel „Alle die...“ (wenn es zutrifft: Kamera anmachen, einen Gegenstand in die Kamera halten etc.)
- Spiel: Alle Teilnehmenden bekommen von dem*der Teamer*in einen Namen eines anderen Teilnehmenden per Direktchat geschickt. Diesen sollen sie auf ein Blatt Papier zeichnen und in die Kamera halten. Die übrigen Teilnehmer*innen raten, um wen es sich handelt (kann auch zwischendurch als WUP gespielt werden). Zusätzlich kann noch das Hobby, Alter, der aktuelle Videohintergrund etc. gemalt werden, je nachdem, was der Malende von seinem „Kunstwerk“ bereits weiß.

3. Erwartungsabfrage

Zu Bedenken:

- Alle sollten sich äußern. Generell ist es wichtig, dass jeder Teilnehmende zu Beginn zumindest einmal etwas gesagt hat, damit die „Hemmschwelle“ verloren geht.

Methode:

- Umfrage über Mentimeter (Tipp: Teamer sollten auf die Antworten eingehen, hinterfragen etc.)

4. Fragen zum Thema Spiele

4.1 Was für Spiele kennt ihr?

Methode:

Auflistung über Mentimeter oder Whiteboard; einzelne Spiele vorstellen lassen. (Tipp: Nur ein paar Spiele daraus nehmen und erklären, sonst kann der TOP zu lang werden)

4.2 Was ist euer Lieblingsspiel und warum?

Methode:

Alle Teilnehmenden nennen ein Spiel. Die*der Teamer*in schreibt diese auf einem freigegebenen Bildschirm mit.

4.3 Welche Spiele habt ihr schon online gespielt?

Methode:

Auflistung über Mentimeter, Whiteboard, Chat oder Sprachmeldung.

4.4 Was könnt ihr euch vorstellen online zu spielen und/oder was nicht? Und welche Anforderungen muss das Spiel erfüllen, damit es online mit einer Gruppe gespielt werden kann?

Methode:

- Diskussionsaustausch (Tipp: Die*der Teamer*in sollte dabei die Gesprächsführung übernehmen. Vorher klären, wie man sich zu Wort meldet). Der*die Teamer*in fasst die Aussagen zusammen.
- Auch möglich: World Café in Kleingruppen.

5. Einheit Spielepädagogik

Zu Bedenken:

- Nicht zu „trocken“ gestalten
- mit Warmups auflockern
- Fragen zulassen

Methoden:

- Vortrag mit Präsentation.
- Zwischendurch Warmups: Ein*e Spielleiter*in dirigiert die Teilnehmenden so, dass durch deren Armhaltung ein großes Herz auf dem Bildschirm entsteht. Anschließend wird ein Screenshot gemacht.
- Spiele aus den Fragen von TOP 4. in die jeweiligen Kategorien einordnen (Kennlernspiele, Vertrauensspiele etc.) und clustern.
- Im Anschluss ein Quiz zur Ergebnissicherung inkl. Ausgabe eines Gewinns, welches die Person zugeschickt bekommt.

6. Praxisphase

Zu Bedenken:

- Je nach Gruppengröße ein paar Spiele (möglichst aus jeder Spielekategorie) aus TOP 4 heraussuchen und ausprobieren.

- Nach jedem Spiel sollte im Plenum ein Feedback durchgeführt werden.

Methoden:

- Spielekette
- Black Stories
- Pantomime (Begriffe werden im Privatchat zugeteilt, Diskussion läuft im öffentlichen Chat, Teamer*in stoppt die Runden, sobald richtiger Begriff geschrieben wurde)
- Laut bis 20 (auch weniger oder mehr) zählen: Eine Person beginnt und sagt laut „1“. Dann sagt eine zweite Person laut „2“ usw. Dieses passiert spontan, so dass es schnell passieren kann, dass zwei Personen eine Zahl gleichzeitig aussprechen. Ziel ist es aber, dass immer nur eine Person eine Zahl nennt. Ansonsten wird wieder von vorne begonnen.

7. Gruppen-Online-Spiel

Zum Ausklang des Tages kann in der Gruppe ein Online-Spiel gespielt werden.

Zu Bedenken:

- Dafür müssen sich die Teilnehmenden vorher anmelden.
- Die Kosten für ein Spiel sind sehr variabel und können auch für die Seminarabrechnung eingereicht werden.

Links für mögliche Online-Spiele:

- [Escape-online.de](https://escape-online.de)
- [Escape-at-home.de](https://escape-at-home.de)
- [Enigmania.de](https://enigmania.de)
- [Bigbreakhamburg.de](https://bigbreakhamburg.de)
- [Skribbl.io](https://skribbl.io)
- [Stadt-land-fluss.online](https://stadt-land-fluss.online)
- [Never-have-i-ever-online.com](https://never-have-i-ever-online.com)
- [Goosechase.com](https://goosechase.com)
- [Play.werwolfoffline.eu](https://play.werwolfoffline.eu)
- [Jackboxgames.com](https://jackboxgames.com)
- [Culinario-mortale.de](https://culinario-mortale.de)
- [Mordsnacht.de](https://mordsnacht.de)
- [Brettspielwelt.de](https://brettspielwelt.de)

...

4. Weitere Spiel- und Seminarideen

Weitere Spiel- und Seminarideen

Es gibt eine Vielzahl von Präsenzveranstaltungen, die auch online durchgeführt werden können. Einfach mal googeln, auf youtube schauen und stöbern 😊:

1. Escaperoom online (z. B. escape-online.de)
2. Krimidinner online (z. B. mordsnacht.de)
3. Mount-Everest-Challenge at home
4. Suchtprävention (z. B. zu sozialen Medien „Wie viele Videokonferenzen hast du schon erlebt?“ ...)
5. Umwelt/Nachhaltigkeit (z. B. gemeinsam etwas aus „Müll“ basteln, Masken aus alten Sachen...)
6. Koch- oder Backseminar (Den TN wird vorher das Rezept und die Zutaten zugeschickt. Daraus kann ein Kochbuch entstehen.)
7. Für Jüngere: Eine wöchentliche Vorlesestunde
8. Spieleabende (z. B. stadt-land-fluss.online oder auch Spiele aus Präsenzveranstaltungen online ausprobieren)
9. Bastelabende (z. B. Knete oder Salzteig selber machen, s. z. B. utopia.de)
10. Rätselstunde (z. B. raetselrunde.de)
11. Zeitkapsel (Jede*r schreibt auf einen Zettel, was sie*er gerade fühlt usw. Alles wird zusammen in eine „Zeitkapsel“ gepackt und in einem Jahr im Vereinsheim gemeinsam wieder ausgepackt)
12. Schatzsuche (Fotos machen und mit Hilfe dieser eine Wegbeschreibung online zur Verfügung stellen)