

# DIE BOTSCHAFTER



## ZIELE

- Spracherwer
- Abbau von Hemmungen

### ZIELGRUPPE

Alle Gruppen

### ANZAHL DER TN

8 bis 30 Teilnehmende

### DAUER

Flexibel  
Min. 15 Minuten

## MATERIAL

Breakout-Rooms  
Stift und Papier (die Teilnehmenden sollten darüber im Voraus informiert werden)

## TECHNISCHE EINZELHEITEN

Eine Webcam wird benötigt. Vor der Aktivität sollten die Breakout-Room-Optionen getestet werden (die Teilnehmenden dürfen selbst in die Hauptkonferenz zurückkehren und die verbleibende Zeit in den Breakout-Rooms kann je nach Länge der Aktivität eingestellt werden.). Es sollte erklärt werden, wie man aus den Breakout-Rooms herauskommt (und nicht das Meeting verlässt!) und wie man wieder aus der Hauptkonferenz in die Breakout-Rooms zurückkehrt.

## SPIELBESCHREIBUNG

Die Teilnehmenden werden in verschiedene Teams aufgeteilt, die sich in verschiedenen Breakout-Rooms zusammenfinden.

Zu Beginn verlässt ein\*e Teilnehmende\*r ihre\*seine Gruppe und geht in die Hauptkonferenz zurück. Die Person erhält von der Spielleitung ein Wort im privaten Chat.

Dann kehrt sie wieder in die eigene Gruppe zurück und muss das Wort erraten lassen, in dem sie es malt (es kann auf einem Blatt gezeichnet werden, das dann über die Kamera auf den Bildschirmen angezeigt oder es kann das Whiteboard genutzt werden).

Wenn eine Person des Teams glaubt, das richtige Wort gefunden zu haben, muss sie es auf der Muttersprache der zeichnenden Person sagen. Hierzu kann sie ein Online-Wörterbuch zu Hilfe nehmen. Die Antwort wird mündlich und/oder schriftlich gegeben. Wenn die zeichnende Person das richtige Wort in einer anderen Sprache als ihrer Muttersprache hört, darf sie dieses nicht bestätigen. Erst wenn das Wort in ihrer Sprache gesagt wird.

Sobald die richtige Antwort gefunden wurde, verlässt eine andere Person den Breakout-Room, um die Antwort im privaten Chat an die Spielleitung weiterzugeben, die ihr ein neues Wort gibt, usw.

Diese Aktivität ist sehr flexibel einsetzbar. Es ist möglich, die Mimik oder jede andere Ausdrucksart zu verwenden, um das Wort erraten zu lassen.

Im Falle einer ausschließlich deutsch-französischen Gruppe, kann die Anweisung gegeben werden, dass das Wort in beiden Sprachen gefunden werden muss, um das nächste Wort zu erhalten. Es ist möglich, diese Aktivität auf wonder.me durchzuführen. Dies ist toll, da man die Teilnehmenden wirklich "rennen" sehen kann, wenn sie das nächste Wort holen. Dies erzeugt mehr Dynamik.

## VARIANTEN