

VON A BIS Z



ZIELE

- Abbau von Hemmungen
- Spracherwerb
- Systematisierung
- Teamarbeit

TEILNEHMENDENZAHL

Mind 6

MATERIAL

Papier, Stifte in mehreren Farben
oder am Computer erstelltes
PDF-Dokument/Bilddatei

ZIELGRUPPE

zwei- oder
mehrsprachige Gruppe

DAUER

20-30 min

TECHNISCHES

Der Bildschirm muss an mehreren Momenten vom Team geteilt werden, auch in den Breakout-Rooms. Daher werden zwei Personen aus dem Team benötigt, die ihren Bildschirm während dieser Aktivität teilen können. Außerdem müssen sie einen Screenshot machen. Mindestens eine Person aus dem Team sollte in der Lage sein, Breakout-Rooms zu erstellen und zu verwalten.

Für die Bearbeitung der Visualisierung in den Breakout-Rooms wird die Option "Kommentieren" benötigt: Die Teilnehmenden müssen in den Breakout-Rooms die Option "Kommentieren" und dann "Text" auswählen.

Auf dem Computer: Wenn der Bildschirm geteilt wird, erscheint oben Mitte rechts die Option "Optionen anzeigen" in grün. Die TN müssen darauf klicken und dann die Option "Kommentieren" klicken. Es öffnet sich eine Leiste mit unterschiedlichen Funktionen. Die Option "T" ist für Text. Die TN können damit das Alphabet ausfüllen und auch die Person aus dem Team mit Moderationsstatus kann die Wörter bewegen.

Es wird eventuell eine Kommunikationsmöglichkeit zwischen Team außerhalb von Zoom (WhatsApp, Telegram etc.) benötigt, um sich gemeinsam für den Start der Gruppen in den Breakout-Rooms abzusprechen.

SPIELBESCHREIBUNG

Vorbereitung: 2 Dokumente mit Alphabet von A-Z. Wenn zweisprachig gespielt wird (z.B. deutsch, französisch) und die Teilnehmenden zwischen den beiden Sprachen variieren sollen, am besten einen Farbcode für die Buchstaben festlegen (A=rot=deutsch, B=blau=französisch, C=rot=deutsch, D=blau=französisch, etc.).

Die Gruppe wird in zwei mehrsprachige Teams geteilt. Eine Person aus dem Team, die für die Technik verantwortlich ist, erstellt die Breakout-Rooms, während die anleitende Person erklärt. Wenn das Team aus mehreren Leuten besteht, sollte in jedem Breakout-Room mindestens eine Person aus dem Team sein.

Die anleitende Person erklärt, dass die Gruppe in zwei (oder mehr) Teams geteilt wird. Ziel ist es, dass Alphabet möglichst schnell in den verwendeten Sprachen auszufüllen. In den Breakout-Rooms wird die Person aus dem Team den Bildschirm teilen, um das Alphabet zu zeigen. Die Person aus dem Team erklärt, wie man die Option "Kommentieren" und "Text" nutzt. Sobald die Anweisungen in beiden Breakout-Rooms klar sind, kontaktieren sich die Personen auf dem Team, um den gemeinsamen Startschuss zu geben. Dann geht es darum, dass jedes Team so schnell es geht das Alphabet mit Vokabular füllt. Die Person aus dem Team ist in den Breakout-Rooms nur für die Erklärung und Technik zuständig. Die Teilnehmenden sollen gemeinsam nach und nach das Alphabet ausfüllen, gemeinsam kommunizieren, sich unterstützen. Es kann je nach Zielsetzung festgelegt werden, ob das Alphabet der Reihenfolge nach ausgefüllt werden muss oder nicht.

Wenn ein Team fertig ist, macht die jeweilige Person aus dem Team einen Screenshot und die Gruppe kann zurück in die Hauptkonferenz geschickt werden. Die Person aus dem Team teilt außerdem ihren Kolleg*innen mit, wenn ihre Gruppe fertig ist, die andere aber noch nicht.

Achtung:

Auch wenn dies ein Kooperationsspiel ist, kann eine Konkurrenzsituation entstehen, die die Teamleitung im Auge behalten muss.

Nach dem Spiel: Wenn beide Gruppen fertig und wieder in die Hauptkonferenz zurückgekehrt sind, teilen die Personen aus dem Team die Bildschirme mit den Screenshots, die Alphabete werden vorgelesen und es wird geschaut, welches Team mehr Wörter hat. Beiden Teams wird gratuliert.

VARIANTEN

- mehr als 2 Teams bei großer Gruppe
- mehrere Sprachen, mehrere Alphabete
- statt Alphabet können bestimmte Wörter/Buchstaben verwendet werden
- themenspezifisches Vokabular, z.B. Thema der Begegnung zur Systematisierung, Themen wie "Umwelt", "Kunst" etc.