

Online-GuStu 2: Activity – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Online-GuStu_2:_Activity/

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:31

Eine **Online-Heimstunde** zum Thema **Activity**.

Ablauf

Zu Beginn starten wir die Stunde wie gehabt mit dem [Pfadfindergruß](#).

Einstiegsspiel: Gefüllte Kalbsbrust (ca. 20-30 min)

Benötigtes Material für jede und jedem vor dem Bildschirm:

- 1 Blatt Papier
(optimalerweise liniert)
- 1 Stift

Online-GuStu 2: Activity	
Art:	Online-Gruppenstunde
Ziel:	Gruppenstunde während Corona-Isolation
Inhalt:	Einstiegsspiel und Activity
Teilnehmer:	6 GuSp
Leiter:	2 Leiter
Ort:	TSN-meeting-Plattform des Landes Tirol [1]
Material:	Zettel und Stift, Online-Stoppuhr
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	Begriffe für Activity

Der Spielleiter gibt ein Startwort vor, zum Beispiel "Kalbsbrust". Das Wort wird von allen auf der linken Seite des Zettels von oben nach unten und auf der rechten Seite von unten nach oben geschrieben, immer ein Buchstabe pro Zeile.

Die Zeile bildet immer den Anfangs- und Endbuchstaben von so vielen neuen Wörtern, wie das Startwort Buchstaben hat. Ziel des Spiels ist es, in einer ausgemachten Zeit (z.B. 2 min) die Zeilen buchstäblich aufzufüllen und ein neues Wort zu finden. Also zwischen "K" und "T" zum Beispiel das Wort "KALT" einzufügen.

K	T
A	S
L	U
B	R
S	B
B	S
R	B
U	L
S	A
T	K



Es zählen alle deutschen Wörter, auch Eigennamen u.Ä. Nach Ablauf einer [Stoppuhr](#), die über Bildschirmübertragung den GuSp anzeigt, wieviel Zeit noch bleibt, wird ausgewertet. Es gibt für jedes Wort, das nur einer aus der Gruppe hat zwei Punkte, wenn ein anderer es auch hat, einen Punkt und sonst null. Es empfiehlt sich, als Startwort zu Beginn ein kurzes Wort zu wählen ("Kalbsbrust" ist schon ziemlich lang) und, wenn gewünscht, immer längere Wörter bei gleichbleibender Zeit zu verwenden.

Als Reihenfolge, in der man abfragt wer welches Wort hat, bietet sich die Reihenfolge der Spieler und Spielerinnen an, wie sie am Bildschirm angezeigt werden.

Hauptspiel: Pfadi-Activity (45 min)

Es wird kein zusätzliches Material von den Spielern und Spielerinnen benötigt.

Es werden Gruppen zu je 2-3 GuSp gebildet (virtuell). Die Erstellung der Begriffsliste erfordert etwas Vorbereitung

Hier unser Beispiel:

3 Punkte

- Kenia
- Nyeri
- Ich habe meine Aufgabe erfüllt und bin nach Hause gegangen (Spruch am Grabstein)
- Leiterseminar
- Tiroler Pfadfinderzentrum
- Einfaches und Naturverbundenes Leben
- Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft
- Körperbewusstsein und gesunde Ernährung
- Jamboree

- Großlager

2 Punkte

- Baden-Powell
- Olave Baden-Powell
- Pfadfindergilde
- Schöpferisches Tun
- Spirituelles Leben
- Stufenraum
- Hockerkocher
- Friedenslichtmesse
- Gruppenstunde
- Herausforderung
- Waldweihnacht
- Frühjahrsputz
- Christkindlmarktstand

1 Punkt

- Pfadfinderheim
- Versprechen
- Biber
- GuSp
- CaEx
- RaRo
- Heimnacht
- Wochenendlager
- Sommerlager
- Online-Gruppenstunde
- Überstellung
- Feuerstelle
- Schwerpunkt
- Gesetz
- Abenteuer
- Sommerlager
- Knoten
- Erste Hilfe

Gruppe 1 startet, Spieler A wählt, ob er einen Begriff für einen, zwei oder drei Punkte erklären will. Je mehr Punkte es gibt, desto schwieriger ist der Begriff. Dann schickt man ihm oder ihr persönlich via Messenger den Begriff zu und wenn der Begriff dem Erklärenden bekannt ist, startet die Zeit am Bildschirm [2]. Wir haben mit 2 Minuten pro Erklärungsversuch gearbeitet.

Spieler A erklärt den Begriff, ohne ihn jedoch selbst zu verwenden. Wenn Spieler B (und evtl. C) von Gruppe 1 den Begriff in der eingestellten Zeit erraten, bekommt die Gruppe die entsprechende Punkteanzahl. Unabhängig vom Erfolg ist danach die andere Gruppe dran (anders als beim normalen Activity)

Ein aufgemaltes Spielfeld zeigt allen den Fortschritt an und nach einer vorher ausgemachten Anzahl an Runden wird die Siegergruppe bekannt gegeben.

Für den zweiten Versuch hat diese Online-Gruppenstunde bei uns ausgezeichnet funktioniert.