

Online-Gruppenstunde – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Online-Gruppenstunde/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:23:11

In Zeiten der coronabedingten Isolation finden sich in vielen Pfadigruppen in Österreich Leiter und Leiterinnen, die über verschiedene Online-Plattformen versuchen, Gruppenstunden abzuhalten, ohne sich zu treffen.

Das Stichwort lautet **"Distance-Scouting"**

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ablauf](#)
 - [1.1 Einstiegsspiel: Taschengeld erwürfeln \(20 min\)](#)
 - [1.2 Hauptspiel: Virtuelle Schnitzeljagd \(45 min\)](#)
 - [1.3 Ausklang \(5 min\)](#)

Online-Gruppenstunde	
Art:	Heimstunde
Ziel:	
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	
Material:	
Dauer:	eine Heimstunde (90 Minuten)
Vorbereitung:	

Ablauf

Hier die Beschreibung der ersten Gruppenstunde:

Zu Beginn starteten wir die Stunde wie gehabt mit dem Pfadfindergruß. Dann (weil es die erste Stunde war) gaben wir allen die Möglichkeit, kurz von ihrem neuen Alltag zu erzählen.

Einstiegsspiel: Taschengeld erwürfeln (20 min)

Benötigtes Material für jede und jedem vor dem Bildschirm:

- 1 Würfel
- 1 Blatt Papier
- 1 Stift

Der Spielleiter beginnt das Spiel, er würfelt, gibt die erwürfelte Zahl bekannt und zeigt den Würfel als Beweis in die Kamera. (Hier wird auf ein bisschen Ehrlichkeit vertraut). Er schreibt die Zahl auf sein Blatt. Dann gibt er an, wer der Nächste ist, der Nächste und so weiter, bis die Reihe wieder an ihm ist. Er würfelt wieder, zeigt die Zahl in die Kamera und addiert die neue Zahl zur alten.

So geht es weiter und weiter. Ziel des Spiels ist es, mit der erwürfelten Summe auf genau 50 zu kommen. Würfelt man mit dem letzten Wurf z.B. auf 52 so muss man hoffen beim nächsten Mal einen 2er zu würfeln um genau auf 50 zu kommen. Wer 50 erreicht hat gewonnen, der Rest spielt so lange weiter, bis alle bei 50 angekommen sind.

Als Reihenfolge bietet sich die Reihenfolge der Spieler und Spielerinnen an, wie sie am Bildschirm angezeigt werden.

Hauptspiel: Virtuelle Schnitzeljagd (45 min)

Benötigtes Material vor jedem Bildschirm:

- 1 Blatt Papier
- 1 Stift
- Post-it-Zettel für den Kornett/die Kornettin
- evtl notwendige Hilfsmittel für die Lösung von Geheimschriften

Diese Schnitzeljagd erfordert etwas Vorbereitung. Wir haben für den ersten Versuch am PC Botschaften vorgeschrieben, teilweise unter Verwendung von Geheimschriften. Die Botschaften zielen darauf ab, dass die GuSp zusammenarbeiten müssen, um sie zu lösen.

Ein Beispiel:

- Botschaft 1 für GuSp A: Wie heißt der Vater von GuSp C? -> Dritter Buchstabe
- Botschaft 1 für GuSp B: Wie lautet das GuSp-Versprechen? Drittes Wort, vierter Buchstabe
- Botschaft 1 für GuSp C: Welche Adresse hat unser Pfadiheim? Erster Buchstabe.

Die Botschaften werden während des Spiels an jeden GuSp einzeln via Messenger geschickt, sodass nur er oder sie die Botschaft sehen können. Natürlich dürfen und sollen sie für die Lösung miteinander reden.

Der Kornett/Die Kornettin sammelt alle gewonnenen Buchstaben auf Post-Its. Am Ende des Spiels zeigt er alle nebeneinander in die Kamera und gemeinsam soll das Lösungswort daraus gefunden werden.

Ausklang (5 min)

Am Schluss holten wir kurzes Feedback ein und trugen den Kindern auf, sich für das nächste Mal Programmwünsche zu überlegen. Einer der Gruppe verfasste, wie immer, einen Logbucheintrag.