

Kennenlernspiele:

www.spielereader.de

www.spielekiste.de

www.beepworld.de/members56/musikkorps-rendsburg-ev/gruppenprogramme.htm

Märchen und Wahrheit Beschreibung:

Materialbedarf: Papier, Stifte

Bis 25 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer schreibt drei Sachen auf, die ihm wichtig sind und die eigene Person oder Lebenssituation beschreiben. Zusätzlich soll ein weiterer Sachverhalt erfunden werden, der nicht wahr ist. Beim Vorstellungsgespräch soll dann der Rest der Gruppe raten, welche Aussage erfunden wurde.

Namensduell

Materialbedarf: großes Tuch, Stühle

Bis 30 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Die Namen der Teilnehmer dürfen nicht völlig unbekannt sein. Zwei Klein Gruppen sitzen durch ein Tuch getrennt gegenüber, so dass sie sich nicht sehen können. Jeweils ein Teilnehmer einer Klein Gruppe sitzt direkt vor dem Tuch auf einem Stuhl. Auf ein Kommando des Spielleiters wird das Tuch fallengelassen. Die Mitspieler versuchen so schnell wie möglich den Namen des nun sichtbaren Gegenübers laut zu rufen. Der Verlierer wechselt in die gegnerische Klein Gruppe. Die Klein Gruppe, die übrig bleibt, hat gewonnen.

Variation: Einer setzt sich aus jeder Gruppe mit dem Rücken zum Tuch. Wenn das Tuch fallengelassen wird, beschreibt die eigene Gruppe die Person, die auf der anderen Seite sitzt. Nach dieser Beschreibung soll so schnell wie möglich der richtige Name genannt werden.

Namensreime

Kein Material notwendig

Bis 25 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Es müssen passende Reime zu jedem Namen gefunden werden, und zwar der Reihe nach. Zum Beispiel beginnt Anne und sagt: „Ich bin die Anne...“ Die nächste Person muss dann den Reim finden und sagt „...und hast `ne Panne.“ Dann nennt sie ihren Namen: „Ich bin der Jens...“ und die nächste vervollständigt wieder „... ich weiß nicht, ob du den kennst.“, „Ich bin die Jenny...“ usw., einmal in der Runde.

Oh, diese Namen

Materialbedarf: Ball

Ab 10 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Ein Kreis wird gebildet, der Spielleiter bleibt im Kreis und wirft den Ball einer Person zu und nennt beim Wurf dessen Namen. Der Teilnehmer wirft den Ball zu einer anderen Person und nennt ihren Namen.

Variation Namensball :

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf.

1. Ein Ball macht im Kreis einmal die Runde. Jeder nimmt den Ball von links entgegen, nennt seinen Namen und gibt ihn nach rechts weiter.
2. Während der Ball jetzt einfach im Kreis weitergegeben wird, kommt ein weiterer Ball ins Spiel. Hierzu ruft der Werfer den Namen des gewünschten Fängers und wirft diesem den Ball zu.
3. Weitere Bälle werden nacheinander eingeführt. Der Ball im Kreis muss dabei aber immer weitergegeben werden.

Variation: Ballkette: Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Der Spielleiter nimmt den ersten Ball (z.B. den blauen) in die Hand und wirft ihn jemandem im Kreis zu. Bevor er wirft ruft er den Namen der Person, der er den Ball zuwirft. Diese Person nennt wiederum einen Namen aus der Gruppe und wirft der benannten Person den Ball zu. usw. Wichtig ist: Jeder bekommt den Ball nur einmal. Hatte jeder den Ball einmal gehabt, so wird er zurück zum Spielleiter geworfen.

Die Aufgabe ist es nun, den Ball auf genau demselben Weg durch die Gruppe zu schicken wie beim ersten Durchgang, nur dass diesmal die Namen nicht genannt werden dürfen. Jeder muss sich merken, von wem er den blauen Ball bekommen hatte und wem er den Ball dann weitergegeben hatte.

Als nächstes kommt ein zweiter Ball (mit anderer Farbe z.B. gelb) ins Spiel. Wie beim ersten Ball muss er seinen Weg durch die Gruppe finden, nur dass jetzt ein anderer Weg durch den Kreis gewählt werden muss. Nach Möglichkeit sollte keiner den Ball der gleichen Person wie beim ersten Durchgang zuwerfen. Dann wird der gelbe Ball auf seine zweite Reise geschickt, bei der wiederum keine Namen genannt werden dürfen.

Zur Steigerung werden jetzt beide Bälle gleichzeitig losgeschickt. Der blaue Ball hat seinen eigenen Weg und der gelbe auch. Wenn es eine Routine in einem der Bälle gibt, kann man auch versuchen, die Linie des Balls rückwärts zu werfen.

Je nach Alter der Teilnehmer können jetzt noch zusätzliche Bälle ins Spiel gebracht werden. Angeblich liegt der Rekord für einen fehlerfreien Durchgang bei 5 Bällen.

Wer mehr schafft, darf sich gerne melden

Personalausweise

Materialbedarf: Zettel, Stifte

Bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Jeder bekommt Papier und Stift und hat die Aufgabe, einen Personalausweis anzufertigen. Nicht so, wie man es kennt, mit Name, Adresse, usw., sondern einen verschlüsselten Ausweis. Man schreibt 5-8 kurze Infos zu sich auf

(höchstens ein Satz pro Info) und fängt mit etwas möglichst ganz allgemeinen an. Die Infos können sich auf Äußerlichkeiten, Interessen oder Details aus dem eigenen Leben beziehen. Anschließend werden die Ausweise eingesammelt. Jeder zieht einen und darf Punkt für Punkt vorlesen. Wer einen Personentipp hat, stoppt und nennt den Namen oder zeigt auf die gemeinte Person.

Persönlichkeitsspiel

Materialbedarf: Filzstifte, Plakate, Zettel

Ab 12 bis 30 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer schreiben auf einen Zettel eine bekannte Person, die noch unter den Lebenden weilt oder auch schon verstorben sein kann. Wichtig ist, dass jeder Teilnehmer eine Person auswählt, die für ihn viel bedeutet oder etwas Gutes oder Schönes gesagt bzw. geschrieben hat. Die Zettel werden eingesammelt und ihre Inhalte nacheinander auf ein größeres Wandplakat geschrieben. Nun müssen die Teilnehmer zwei gleich große Klein Gruppen bilden und das Spiel kann beginnen: Eine Kleingruppe fängt an (durch Los bestimmen). Sie kann nach einer internen Beratung eine Person aus der anderen Gruppe fragen, z.B.: „Thomas, bist du Gandhi?“ Trifft dies zu, muss Thomas die Gruppe wechseln und bleibt bis Ende des Spiels in der neuen Kleingruppe. Die Kleingruppe darf so lange weiter raten, bis eine Frage mit „nein“ beantwortet wird. Welche Kleingruppe zum Schluss am meisten Teilnehmer hat, hat gewonnen.

Variation Boss und Arbeiter: Die Teilnehmer spielen nicht in Gruppen, sondern alleine. Per Los wird bestimmt, wer anfängt. Wenn dieser richtig rät, muss die erratene Person als „Arbeiter“ zu ihm kommen. Der Teilnehmer darf so lange weiterfragen, bis seine Frage mit „nein“ beantwortet wird. Dann ist der Teilnehmer neben ihm an der Reihe. Wird ein Spieler erraten, der schon Arbeiter hat, wandern alle zu ihrem neuen „Boss“. Wer am Schluss alle Arbeiter hat, ist der Gewinner.

Schuhe erzählen

Materialbedarf: Schuhe der Teilnehmer

Bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer legt einen seiner Schuhe in die Mitte des Kreises und stellt sich aus der Perspektive des Schuhs vor. z.B.: „Ich bin der rechte/linke Schuh von Martin und laufe mit ihm meistens durch die Stadt. Er ist ... Jahre alt und hat folgende Hobbys:..." So kann jeder Teilnehmer eine Geschichte über sich selbst aus der Schuhperspektive erzählen. Vielleicht ist es auch lustig zu erzählen, wo man an dem Tag schon überall war.

Variation: Jeder Teilnehmer zieht einen Schuh aus. Alle Schuhe werden auf einem großen Haufen in der Mitte gesammelt. Auf Kommando (eins-zwei-drei) greift sich jeder blind einen Schuh vom Stapel und versucht den Besitzer zu finden. Das Chaos während jeder jemanden sucht - und dabei selber gesucht wird - ist gewollt. Jetzt hat man entweder seinen Interviewpartner gefunden und stellt ihm ein paar Fragen, deren Antwort man noch nicht weiß, oder man wird gerade noch verzweifelt gesucht. Anschließend stellt jeder seinen Schuh-Partner vor.

Tückische Länge

Materialbedarf: Wollknäuel, Schere oder Toilettenpapier

Bis 20 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Wollknäuel und eine Schere werden herumgereicht. Jeder schneidet sich ein Stück ab. Manche werden ein sehr kurzes Stück abschneiden, andere werden ein recht langes Stück nehmen. Am Ende wird jeder Teilnehmer aufgefordert, pro Fingerlänge Schnur ein Detail (Hobbys, Eigenschaften, Teile seiner Biografie) von sich zu erzählen.

Variation: Eine Variante ist, das Ganze mit einer Rolle Toilettenpapier zu machen (man spart sich die Schere - und Toilettenpapier gibt es fast überall). Die Teilnehmer werden aufgefordert, sich so viel von der Rolle abzuwickeln, wie sie meinen zu brauchen. Anschließend wird pro Blatt ein Detail aus dem Leben erzählt.

Zipp-Zapp

Kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 6 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer bilden einen Sitzkreis. Jeder sagt einmal in der Runde laut seinen Namen. Ein Teilnehmer steht in der Mitte und geht auf einen der im Kreis sitzenden Teilnehmer zu und sagt entweder „Zipp“, „Zapp“ oder „Zipp-Zapp“. Bei „Zipp“ muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn nennen, bei „Zapp“ den Namen seines rechten Nachbarn. Bei „Zipp-Zapp“ müssen alle Teilnehmer ihre Plätze wechseln. Wer einen falschen Namen nennt, muss in die Mitte. Bei „Zipp-Zapp“ kann der Teilnehmer in der Mitte versuchen, einen leeren Stuhl zu ergattern. Der Teilnehmer, der dann keinen Stuhl mehr bekommt, muss ebenfalls in die Mitte.

Variation: „Zipp“: der Name des in der Mitte Stehenden muss genannt werden.
„Zapp“: der eigene Name muss gesagt werden.

Kinderfotos erraten

Materialbedarf: eigene Kinderfotos

Ab 10 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer bringt ein Kinderfoto mit und steckt es in einen neutralen Umschlag. Anschließend gehen alle mit dem Umschlag durch den Raum und tauschen dabei die Umschläge, wenn sie einem anderen Teilnehmer begegnen. Auf ein Zeichen öffnet jeder den Umschlag, den er gerade in der Hand hält, sieht sich das Foto an und versucht es dem Eigentümer zuzuordnen. Hat er richtig geraten, nimmt der Eigentümer das Foto und legt es beiseite. Ist nicht richtig geraten worden, kommt das Foto wieder in den Umschlag. Dann beginnt eine neue Tauschrunde mit

den nicht richtig geratenen Fotos - je nach Teilnehmerzahl, bis alle Fotos zugeordnet sind oder eine festgelegte Anzahl an Runden.

Variationen: Anschließend können sich die Teilnehmer in Klein Gruppen zusammensetzen und etwas über ihre Fotos und sich selbst erzählen.

Autogrammspiel

Materialbedarf: DinA4- Zettel mit vorbereiteten Statements und Unterschriftenzeilen

Bis 30 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer bekommt einen DinA4 Zettel mit verschiedenen Statements wie "Ich mag Sonnenuntergänge". Nun muss er versuchen, von den anderen Teilnehmer Unterschriften für diese Statements zu erlangen. Sie dürfen natürlich nur unterschreiben, wenn dieses Statement für sie wahr ist!

Weitere Beispiele

- Ich koche gut.
- Ich lese viel.
- Ich bin politisch interessiert.
- Meine Lieblingsfarbe ist blau.
- Ich habe Angst vor Spinnen.
- Ich bin Vegetarier.

Variation: Anschließend können die Teilnehmer sich zu ihren Statements äußern (entweder im Plenum oder in Kleingruppen)

Verkehrte Namen

Kein Material notwendig

Bis 25

Ab 10 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer sagt nacheinander seinen Vornamen von rückwärts gelesen. Also, wer Gabi heißt, stellt sich als "Ibag" vor und wer Gisela heißt, nennt sich "Alesig" (kommt ein H im Namen vor, so muss man dieses oft zusätzlich nennen, weil man es sonst beim Sprechen nicht hört). Die anderen versuchen, möglichst schnell den richtigen Vornamen herauszufinden und laut zu rufen.

Variationen1: Bei wenig Teilnehmer kann jeder auch seinen Namen mit völlig durcheinander gewürfelter Buchstabenreihenfolge anschreiben. Alle anderen versuchen, das Rätsel zu lösen. Aus Maria wird so z.B. "Arima".

Variationen2: Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen auf ein Blatt Papier mit dickem Filz so, dass er auf der Rückseite in Spiegelschrift erscheint. Mit Tessa-Krepp an die Brust geheftet, gehen alle im Raum herum und versuchen, fünf Namen zu "entziffern" und zu merken, die sie danach, ohne Zettel, im Plenum wiederholen können.

Variationen3: Jedes Kind erhält einen Zettel und einen Stift. Der Zettel wird auf die Stirn gelegt und der eigene Name draufgeschrieben. Zur Belustigung aller ist der Name mit größter Wahrscheinlichkeit in Spiegelschrift gemalt worden. Und schon kommen die Kids darüber ins Gespräch, was das da auf der Stirn wohl heißen soll.

Das Namensassoziationsspiel

Kein Material notwendig

Ab 8 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer denke sich zu seinem Namen ein Adjektiv, das mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt (z.B. der tolle Tim). Der erste Teilnehmer nennt seinen Namen mit Adjektiv. Der nächste nennt seinerseits seinen Namen mit Adjektiv und wiederholt den seines Vorgängers. Der dritte wiederum nennt neben seinem die Namen und Adjektive seiner beiden Vorgänger, bis die Runde einmal gemacht wurde. Wer kann sich alle Namen und Adjektive merken? Bei großen Gruppen empfiehlt es sich, nach 10-12 Teilnehmer die Runde zu unterbrechen und von vorne anzufangen. Hier ist besonders spannend, wer am Ende alle Namen noch kennt.

Variation: Möglich ist dieses Spiel auch mit anderen Assoziationsformen, z.B. Getränke (Ich bin Maria und trinke gerne Milch).

Das Kennen lernen funktioniert nach dem Prinzip 'Ich packe meinen Koffer'. Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Einer der Mitarbeiter, vorzugsweise der Leiter, macht den Anfang und sagt in etwa: Ich heiße Ernst, wohne in Essen und esse gerne Eis. Dabei sollte auf jeden Fall der Name stimmen, für Wohnort und Speise kann alles genommen werden, was mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnt. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er stellt die im Kreis vor ihm sitzenden vor. "Das ist Egon, er kommt aus Essen und isst gerne Eis." Anschließend stellt er sich selber vor. Ich heiße ..., wohne in ... und esse gerne...

Und so weiter, wobei jeder Spieler alle, die vor ihm waren wiederholen muss.

Variation Namens- Akrostichon: Ein Akrostichon besteht aus Wörtern, die jeweils einen Buchstaben eines gemeinsamen Wortes enthalten. Beispiel: Stefan (sauber, spontan, elegant, fantastisch, Fußballer, lachen).

In diesem Spiel sollen aus den eigenen Namen Akrostichons gemacht werden. Jeder Teilnehmer bekommt Zettel und Stift und schreibt ein großes Akrostichon, wobei die jeweiligen Begriffe zu seinem Charakter oder seinem Leben passen müssen. In der großen Runde stellt dann jeder Teilnehmer sein Akrostichon vor und erklärt, was mit den Begriffen gemeint ist.

Variation: Das Spiel kann man auch als Partnerspiel veranstalten: Jeweils drei Minuten hat ein Partner Zeit, so viel wie möglich über den anderen zu erfahren. Aus diesen Informationen muss er dann ein Akrostichon aus dem Namen des anderen machen und vorstellen

Variation2: Das Kennen lernen funktioniert nach dem Prinzip 'Ich packe meinen Koffer'. Einer macht den Anfang und sagt in etwa: 'Mein Name ist Ludger und ich mag gerne Lollys.' Es muss immer ein Gegenstand mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie der Vorname verwendet werden.

Der Nächste wiederholt 'Das ist Ludger und er mag Lollys. Ich bin Anna und mag Ameisen'.

Im nächsten Schritt lässt man in der Mitte des Kreises eine Flasche rotieren. Derjenige, der die Flasche gedreht hat darf nun den Namen mit "Zusatz" nennen, auf den die Flasche zeigt. Gelingt das nicht, so muss nochmals gedreht werden, gelingt es, muss der Benannte als nächster die Flasche drehen.

Variation3: Jeder stellt sich mit Vornamen, einer Eigenschaft (mit gleichem Buchstaben wie der Vorname beginnend) und einer Geste vor:

Ich bin die ulkige Ulrike.

Die anderen machen jeweils die Geste nach und antworten: *sie ist die ulkige Ulrike.*

Variation4: Ich heißeund mache.....

im Kreis stehend und Gesicht zum Mittelpunkt

Die Gruppe macht in der

1. Runde die Bewegung nach
2. Runde gemeinsam Namen sagen und Bewegung machen
3. Runde ohne Reden die Bewegungen

ev. am Ende Paare machen eine gemeinsame Bewegung

Variation5: Ein Spieler fängt an und sagt: "Ich bin der Viva Wutzemann und komme vom Himmel und bin hier bei X (eigener Name)", dann gibt er das Stofftier an den nächsten weiter. Der macht weiter mit "Ich bin der Viva Wutzemann und komme vom Himmel, von X und bin hier bei Y (Name des Spielers)". Das Ganze geht immer so weiter - der letzte sollte dann alle Namen wiederholen können.

Variation6: Es wird ein Kreis gebildet und jeder Teilnehmer geht zwei Schritte nach vorn, sagt seinen Namen und macht eine pantomimische Bewegung von der er denkt, dass diese Bewegung zu seinem Charakter passt und geht wieder zwei Schritte zurück zu seinem Platz. Die anderen Teilnehmer gehen jetzt gleichzeitig ebenfalls zwei Schritte in die Mitte und machen das nach, was der Teilnehmer soeben vorgemacht hat.

Variation7: Die Teilnehmer sitzen im Kreis und der erste gibt ein beliebiges Ding an den nächsten weiter und gibt dem Ding einen Namen, der mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der eigene Vorname. z.B.: ich heiße Tom und gebe ein Telefon weiter. Der nächste gibt das Ding genauso weiter, wiederholt aber den Namen des Vorherigen und die Bezeichnung, die er dem Ding gegeben hat, also z.B. ich heiße Walter und habe hier eine Windel, die ich von Tom bekommen habe; der hat aber gesagt, es sei ein Telefon... und so weiter, bis das Ding einmal die Runde gemacht hat.

Variation7.1: Plätze tauschen und weitermachen. Macht viel Spaß und bringt auch was für die Namen, weil man meist die Assoziation gleich bereit hat, wenn der Mensch vor Dir steht.

Das Begrüßungsspiel

Kein Material notwendig

Ab 15 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer gehen zur Begleitmusik im Raum herum. Dabei gibt es verschiedene Runden der Begrüßung, die jeweils vom Spielleiter eingeleitet und erklärt werden. So wird dann jeder Teilnehmer, dem man begegnet, begrüßt, bis der Spielleiter eine neue Runde einleitet.

Beispiele

- Winken
- "Hallo" sagen
- sich auf den Rücken klopfen und "Na, wie geht's?" rufen
- sich förmlich die Hände schütteln (deutsch)
- sich voreinander verbeugen (japanisch)
- mit den Hände "High Five" geben (amerikanisch)
- für Fortgeschrittene: Küsschen rechts und links auf die Wange (französisch)

Auf diese Weise kann man sich noch unzählige andere Arten von Begrüßungen ausdenken.

Das Moderationsspiel

Materialbedarf: evtl. Aufgabenstellung für jedes Pärchen auf Papier

Ab 8 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer finden sich zu Paaren zusammen mit anderen Teilnehmer, die sie bisher noch nicht kennen. Jedes Paar bekommt die Aufgabe, sich gegenseitig zu interviewen und aus den gesammelten Informationen einen Text in einem bestimmten Stil zu schreiben. Wenn alle fertig sind, stellen die Teilnehmer ihre Texte im Plenum vor.

Beispiele:

- Gedicht
- Märchen
- Werbung
- Gebrauchsanweisung
- Nachrichtensendung
- Rezept
- Predigt
- und vieles mehr

Natürlich macht es am meisten Spaß, wenn jedes Pärchen eine unterschiedliche Textsorte als Aufgabe bekomme!

Kurzinterview

Materialbedarf: Papier und Stift evt. Schreibunterlage für jeden

Ab 8 bis 25 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Zu Beginn erhält jeder ein Blatt Papier, einen Stift und evt. eine Schreibunterlage.

Alle verteilen sich im Raum und erhalten die Aufgabe, jemand den sie (noch) nicht kennen kurz zu interviewen, indem sie nach Namen und drei verschiedenen Dingen zu fragen (z.B. Lieblingstier, -kleidung, -farbe, Länge der Anreise usw.). Die Antworten werden aufgeschrieben. Anschließend werden die Rollen getauscht und man wird selber interviewt, so dass am Ende alle Teilnehmer das Ergebnis eines Kurzinterviews auf ihrem Block haben.

Jetzt gehen beide zum nächsten Spieler und stellen dem anderen ihren vorherigen Interviewpartner anhand der Antworten auf dem Zettel vor. Dabei entstehen leicht Gerüchte weil man ja die Person die man aufgrund der Antworten vorstellt schon gar nicht mehr kennt.

Anschließend werden die Zettel getauscht und beide suchen sich einen anderen Partner und stellen dort die Person vor, deren Antworten sie auf ihrem Zettel haben. Zum Schluss setzt sich die Gruppe in einen Kreis, und jeder stellt die Person auf seinem Zettel der Gruppe vor. gegebenenfalls darf die Person, um die es sich handelt eventuelle Gerüchte korrigieren.

Unbekannter Nachbar

Materialbedarf: Augenbinden

Bis 20 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Dann werden jedem zweiten die Augen verbunden. Dann wechseln alle Teilnehmer deren Augen nicht verbunden sind den Platz. Die Teilnehmer mit den verbundenen Augen müssen nun durch Befragen herausbekommen, wer ihr rechter Nachbar ist. Dabei ist es den Teilnehmern, die gefragt werden erlaubt, die Stimme zu verstellen. In der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.

Variation: Anstatt zu fragen, sollen die Teilnehmer durch ertasten herausfinden, wer nun der neue Nachbar ist.

Ich sitze im Grünen

Materialbedarf: Für Variation Namenskärtchen

Bis 20 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis, wobei ein Stuhl frei bleibt. Der Teilnehmer links vom freien Platz sagt 'Ich sitze' und rutscht dabei auf den freien Platz. Weiter geht es mit den Satzteilen 'im Grünen', 'und liebe' und 'ganz heimlich'. Der nun folgende Teilnehmer sagt den Namen eines Mitspielers, während er weiterrutscht. Die Spieler, die links und rechts neben dem aufgerufenen Spieler sitzen müssen diesen davon abhalten, sich auf den freien Platz zu setzen. Schafft er es, geht das Spiel mit dem nun neuen freien Platz weiter. Das Spiel ist natürlich auch mit anderen Sätzen zu spielen wie z.B. „Ich sitze – im Grünen – und warte auf...“

Variation: Mein rechter, rechter Platz ist frei: Alle sitzen in einem Kreis und ein Stuhl wird frei gelassen. Derjenige der links davon sitzt klopft auf den Stuhl und sagt „Mein rechter, rechter Platz ist frei. Ich wünsche mir den/die ... herbei“. Die Nachbarn von der Person dessen Namen genannt wurde versucht dahin zu kommen und die Nachbarn versuchen sie davon abzuhalten.

Variation2: siehe Gruppenspiele, da die Gruppe sich schon besser kennen muss.

Zu meinem Namen

Kein Material notwendig

Bis 15 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Klasse sitzt im Kreis. Jeder Teilnehmer erzählt kurz etwas zu seinem Namen, z. B. wie die Eltern ihn ausgewählt haben, ob er ihn mag oder nicht, ob er schon einmal einen Spitznamen hatte oder ob der Name geändert wurde und was das für ein Gefühl war. Dieses Spiel kann auch sehr schön sein für Gruppen, die sich schon kennen man erfährt immer etwas Neues über die anderen.

Briefträger oder: Angst vor dem Nachsendeantrag

Materialbedarf: Zeitung

Ab 6 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Alle sitzen in einem Kreis. Jetzt bekommt jeder Stuhl eine Adresse, den Namen der Person, die am Anfang auf ihm sitzt. Die Person in der Mitte ist der Briefträger, der versucht, einen Brief "zuzustellen".

Wer im Rücken des Briefträgers sitzt, schickt einen Brief los, indem sie den Namen einer anderen Person ruft. Diese schickt den Brief so schnell wie möglich weiter, indem sie ebenfalls einen anderen Namen ruft, und somit den Brief weiterschickt, usw.

Gelingt es dem Briefträger, der Person auf das Knie zu schlagen, (evt. mit Zeitung) wenn sie beim Weiterschicken eines Briefes zu langsam war, muss diese als neuer Briefträger in die Mitte des Kreises. Ab diesem Punkt wird das Spiel aber erst richtig spannend: denn der Platz, auf dem jetzt der ehemalige Briefträger sitzt, behält den Namen (die Adresse) der Person, die jetzt Briefträger ist. Dieser Platz- und gleichzeitig Namenwechsel wird natürlich im Laufe des Spiels häufig vorkommen, so dass nach einigen Wechseln des Briefträgers kaum noch jemand auf seinen eigenen Namen wird reagieren müssen.

Soziometrische Aufstellung

Materialbedarf: (evtl. Kriterienliste)

Ab 4 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Gruppe soll sich nach verschiedenen Kriterien aufstellen:

z.B. Nach Namen dem Alphabet nach

Anzahl der Geschwister

nach der Anzahl der schon gehabtten Verletzungen

Anzahl der Haustiere usw.

Die Teilnehmer können kurz was dazu erzählen, wenn sie möchten (nicht ausfragen).

Variation1: Die ganze Gruppe soll sich ohne zu reden nach bestimmten Kriterien aufstellen:

z.B. nach dem Alter

nach der Größe

nach der Kleiderfarbe

Variation2: Ein oder zwei blinde Personen ordnen die Gruppe nach den Kriterien und dürfen nur untereinander reden und nicht mit der Gruppe.

Variation3: Diejenigen, welche die Gruppe ordnen, dürfen nicht miteinander reden.

Lizenz zur Neugier

Materialbedarf: (evtl. Kriterienliste)

Ab 3 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Alle stehen im Kreis und folgen der Aufforderung:

„Gehe bitte in die Mitte, wenn du

z.B.:- in Rheinland-Pfalz geboren bist

- gerne zur Schule gegangen bist
- in der Schule schon mal geschummelt hast
- verheiratet bist usw.

Wer möchte kann dazu noch kurz was sagen.

Streichhölzer legen

Materialbedarf: Pro Person etwa 20-30 Streichhölzer

Ab 2 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Es werden Paare gebildet. Die Teilnehmer sitzen jeweils Rücken an Rücken. Beide legen gleichzeitig eine Figur (abstrakt, Tier, Verkehrszeichen o.ä.) mit ihren Streichhölzern. Dann beschreibt ein Teilnehmer dem anderen, wie seine Hölzer liegen - der andere soll nach dieser Anweisung die Figur nachlegen (neben der eigenen Figur). Rückfragen sind nicht erlaubt. Dann beschreibt der zweite Teilnehmer seine Figur und der erste legt nach Anweisung. Anschließend vergleichen die Teilnehmer ihre Figuren.

Taube und Stumme

Kein Material notwendig

Ab 12 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer bilden zwei Kleingruppen. Die einen sind taub, die anderen sind stumm. Trotzdem sollen sich die beiden Kleingruppen verständigen. Die Tauben, die zwar sprechen, aber nicht hören können, stellen an die Stummen Fragen "aus dem täglichen Leben". Die Stummen, die hören, aber nicht sprechen können, beantworten die Fragen, indem sie die Antwort vorspielen. Der Spielleiter bereitet vorher die Fragekarten vor. Mögliche Fragen könnten lauten:

- * Was siehst du gern im Fernsehen?
- * Welche Sportart treibst du?
- * Welchen Beruf möchtest du mal ergreifen?
- * Was isst du gerne?
- * Welches Schulfach magst du (nicht) gerne?
- * Was hast du gestern Vormittag getan?

Nach einiger Zeit wechseln sich die Gruppen ab.

Hagoon

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Es werden zwei Kleingruppen mit gleich vielen Teilnehmer gebildet. Nun müssen immer zwei Teilnehmer aufeinander zugehen, sich angucken und dabei mit

den Händen so tun, als würden sie sich eine Plastiktüte über den Kopf stülpen und dabei "Hagoon!" sagen, ohne zu lachen. Wer lacht, muss mit in die andere Kleingruppe kommen.

Variation: Ein anderes, möglichst albernes, Wort, z.B. "Schnödeldödel" zu benutzen.

Erzähl' mir was

Kein Material notwendig

Bis 40 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Gruppe in zwei gleich große Gruppen aufteilen. Eine Gruppe setzt sich in einen großen Kreis, die zweite Gruppe setzt sich in den Innenkreis, diesmal Gesicht nach außen, und zwar so, dass jeder genau einen Partner hat. Nun werden vom Moderator zu einer festgelegten Zeit (zwei Min.) ein Thema vorgegeben... z.B.: "Was ist Dir am wichtigsten?" oder "Was hast Du letzte Woche gemacht" etc. Irgendein Thema, eventuell auf den Seminarinhalt zugeschnitten. Dazu müssen sich jeweils alle mit ihrem Partner drüber unterhalten, bis die Zeit um ist. Dann rotiert einer der Kreise.

Mit Hut vorstellen

Materialbedarf: 3 Hüte, Musikquelle

Bis 30 Personen

Alle Altersgruppe

Anleitung: Alle Teilnehmer gehen im Kreis umher und es werden drei Hüte verteilt, die immer laufend weitergegeben (aufgesetzt) werden. Wenn die Musik stoppt, stellen sich die drei vor, die zu diesem Zeitpunkt die Hüte aufhaben. Nebenbei kann man verschiedene Aufgaben beim Musikstopp einbauen (sprichwörtlich), wie z.B. jemanden auf Trab bringen, jemandem tief in die Augen schauen, jemandem auf die Füße treten, jemanden auf Vordermann bringen, jemanden hinters Licht führen, jemanden auf Händen tragen, jemandem sein Herz schenken usw.

Teller drehen

Materialbedarf: unzerbrechliche Teller

Ab 8 Personen

Ab 6 bis 12 Jahre

Anleitung: Am besten eignet sich ein Holzteller oder einer aus Plastik (unzerbrechlich halt). Alle sitzen im Kreis (auf Stühlen). Der jüngste Spieler darf anfangen. In der Kreismitte stellt er den Teller auf die Kante und dreht ihn mit Schwung an. Dann ruft er den Namen eines Mitspielers, der den Teller fangen muss, bevor er umkippt. Usw.

Molekülbewegung (Variation)

Materialbedarf: evt. Musik

Ab 12 Personen

Ab 8 bis 14 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer laufen kreuz und quer durch den Raum. Musikbegleitung dazu ist gut, es geht aber auch ohne. Vielleicht können die Teilnehmer ja selber die Geräusche der Molekülbewegung machen (leises Summen). Der Leiter ruft immer wieder eine Zahl in den Raum, worauf hin sich alle Teilnehmer so schnell wie möglich zu Gruppen dieser Größe zusammenfinden müssen. Wenn eine Gruppe komplett ist, fassen sie sich an den Händen. Wenn alle (oder auch nicht alle) in den entsprechenden Gruppen zusammenstehen, löst der Leiter das Ganze wieder auf und ruft nach kurzer Zeit die nächste Zahl.

Ziel ist es, sich jedes Mal in Gruppen zusammenzufinden, so dass man noch keinen kennt. Dann stellt man sich einander vor, bis der Leiter die Atome wieder in Bewegung setzt.

Variation Papierkrieg (aus Mannschaftsspiele)

Materialbedarf: Zeitungen, Kurzzeitwecker (sollte **laut** klingeln)

Bis 20 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Kids werden in 2 gleichstarke Gruppen eingeteilt. Das 'Spielfeld' ist durch eine Linie in 2 Hälften getrennt. Jeder Teilnehmer bekommt einen Bogen Zeitungspapier, aus denen ein Papierball geknüllt wird. Natürlich kann man auch mit 2 oder mehr Bögen und Bällen starten. Der Wecker wird auf 5-10 Minuten gestellt, je nach Alter und Kondition der Teilnehmer. Auf das Startkommando hin werfen die Teilnehmer ihre Papierbälle in das gegnerische Feld. Die Spieler müssen versuchen einen Spieler aus der gegnerischen Gruppe abzuwerfen. Jeder, der von einem Ball getroffen wird muss stehen bleiben, seinen Namen sagen und darf dann weiterspielen. Gewonnen hat das Team, in dessen Feld beim Klingeln des Weckers weniger Papierbälle liegen.