

Geordnete Reihe

Alle Teilnehmenden müssen sich entsprechend der Aufgabe sortieren, z. B.: nach Größe, Geburtsdatum, Vornamen alphabetisch, Anzahl der Geschwister, Schuhgröße, ...

Erschwerte Varianten:

Die Teilnehmenden dürfen dabei nicht reden, sondern nur mit Handzeichen kommunizieren.

Die Teilnehmenden stehen auf Stühlen und niemand darf beim Sortieren den Boden berühren. Die Gruppe muss also vorsichtig auf den Stühlen aneinander vorbeigehen.

Ballspiel

Ein Ball wird im Kreis herumgeworfen. Dabei sagt die Person, die den Ball hat: „Ich heiße ..., habe den Ball von ... und werfe ihn zu ...“

Evtl. mehrere Bälle ins Spiel bringen, Reihenfolge muss nach dem ersten Durchlauf wiederholt werden.

(Unterschiedliche Farben der Bälle ermöglichen unterschiedliche Reihenfolgen).

Gummibärchen

Jedem Teilnehmenden werden Gummibärchen angeboten. Die Anweisung lautet, die Gummibärchen auf der Hand zu lassen und nicht zu essen. Wenn jede Person Gummibärchen genommen hat, wird die Aufgabe erklärt: Pro Gummibärchen müssen die Teilnehmenden eine Eigenschaft von sich preisgeben oder etwas nennen, das sie mögen.

Zipp Zapp

Stuhlkreis, ein Stuhl weniger als Mitspieler. 1 Spieler steht in der Mitte, alle anderen merken sich die Namen ihres linken (Zipp) und rechten (Zapp) Nachbarn. Der Spieler in der Mitte fragt einen Mitspieler nach „Zipp?“, dieser nennt den Namen seines linken Nachbarn, bei „Zapp?“ entsprechend den des Rechten. Kennt er ihn nicht, muss er in die Mitte. Bei „Zipp-Zapp“ wechseln alle Spieler den Platz, der Letzte bleibt in der Mitte und setzt das Spiel fort.

Zeitungsschlagen

Material: 1 alte Zeitung oder Zeitschrift, gerollt

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis, eine Person hat keinen Platz aber eine Zeitungsrolle. Der Spielleiter setzt das Spiel in Gang, indem er einen Namen aus der Gruppe ruft. Aufgabe der Person in der Mitte ist es, dem Aufgerufenen mit der Zeitungsrolle auf den Oberschenkel zu schlagen. Wenn dieser zuvor nicht schnell genug einen anderen Namen aus der Gruppe genannt hat, muss er mit der Person in der Mitte tauschen. Wer neu im Kreis Platz genommen hat, darf jetzt einen Namen nennen und das Spiel geht weiter.

Ronny rettet Regenwürmer / Einfachere Variante: „Kofferpacken“

Jeder nennt seinen Vornamen und bildet mit lauter Wörtern mit dem gleichen Anfangsbuchstaben einen Satz

Beispiele: Emily erntet Erdbeeren.

Ronny rettet Regenwürmer.

Ina isst in Indien Igel.

Alle wiederholen Namen und Satz ihrer Vorgänger und hängen dann ihren eigenen Namen und Satz an.

Einfachere Variante: nur Name + Tier / andere Kategorie (z.B. Essen)

(Ronny Regenwurm, Ina Igel, Annika Ameise, ...)

Obstsalat

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis, eine Person steht in der Mitte und nennt gewisse Eigenschaften wie „hat 3 Geschwister“. Personen mit diesen Eigenschaften müssen aufstehen und sich einen anderen Platz suchen (nicht den Nachbarplatz). Bei „Obstsalat“ müssen alle den Platz wechseln.

Zimmer frei

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis, eine Person steht in der Mitte und hat keinen freien Stuhl im Kreis zur Verfügung.

Ziel ist es sich kennen zu lernen, deshalb hat die Person in der Mitte den Auftrag auf eine Person zu zugehen und sich mit den Worten: „Hallo ich bin ..., ist bei dir noch ein Zimmer frei?“ vorzustellen. Der/die Gefragte antwortet: „Ja, aber nur für Leute *mit blonden Haaren!*“ oder „...*die gut in Mathe sind!*“ etc. Diese Bedingung muss aber für die Person, die sie ausspricht auch selbst zutreffen.

Alle Personen der Gruppe, auf die diese Beschreibung zutrifft, müssen sich dann einen neuen Platz im Stuhlkreis suchen und dürfen nicht auf ihrem alten Platz bleiben oder zu ihm zurückkehren. Die Person, die sich nach dem Zimmer erkundigt hat, muss dabei schnell einen Stuhl ergattern.

Die Person, die ohne Stuhl übrigbleibt, spielt als Zimmersucher*in weiter.

Lügenwappen

Jede Person bekommt ein Blatt Papier und den Auftrag ein Wappen darauf zu zeichnen. Das Wappen soll in vier Teile unterteilt werden. Jede Person malt in das unterteilte Wappen vier Bilder, die etwas über die eigenen Eigenschaften, Hobbys, Fähigkeiten etc. aussagen, davon ist eins gelogen. (Alternativ kann das Wappen auch beschriftet oder beklebt werden). In der großen Gruppe stellen sich die Personen mit Namen und Alter an Hand der Wappen vor. Die Gruppe muss nun versuchen das Gelogene herauszufinden.

Kreuzwort

Alle Teilnehmenden schreiben ihren Namen in Druckbuchstaben untereinander auf ein Blatt Papier. Jetzt werden die Buchstaben quer zu neuen Worten ergänzt, so dass die entstehenden Worte etwas über die jeweilige Person aussagen. Das Blatt wird dann an den linken Nachbarn weitergegeben. Nach einer kurzen Lesepause kann jeder und jede zu einem Begriff auf dem Blatt eine Frage stellen, die der Schreiber/die Schreiberin kurz beantwortet.

Musikstühle

Für alle Teilnehmenden stehen Stühle im Raum verteilt, immer paarweise gegenüber. Die Musik läuft und die Teilnehmenden bewegen sich im Raum. Wenn die Musik stoppt, sucht sich jeder und jede einen Sitzplatz.

Es wird eine Impulsfrage gestellt und die Paare kommen darüber ins Gespräch.

Evtl.: Zeit 2 Minuten, dabei hat jede und jeder des Gesprächspaares einen Redeanteil von einer Minute

Vorhang fällt

Material: 1 großes undurchsichtiges Tuch

Zwei Spielleiter halten ein großes Tuch als Vorhang in die Höhe. Auf beiden Seiten, mit etwas Abstand zum Vorhang sitzen zwei gleichgroße Gruppen ohne einander sehen zu können. Jede Gruppe schickt lautlos eine Person an den Platz direkt am Vorhang. Die beiden Spielleiter rufen „Der Vorhang fällt“ und lassen das Tuch fallen.

Nun müssen die beiden ausgewählten Personen den Namen des Gegenübers so schnell wie möglich rufen. Der Schnellere gewinnt sein Gegenüber für die eigene Gruppe.

Persönliche Eigenschaften

Jeder schreibt auf einen Zettel seinen Namen und 1-2 Eigenschaften von sich. Alle Karten werden gemischt und verteilt. Nun muss jeder versuchen seine Karte einer Person zuzuordnen. Sind die Teilnehmenden sowieso bekannt, dann ist der Name wegzulassen und stattdessen eine x-beliebige Zahl einzutragen und ebenfalls 2-4 Eigenschaften. Jeder versucht nun herauszufinden zu welcher Person die Eigenschaften passen könnte. Anhand der Zahl kann die Person bestätigen, ob richtig geraten wurde, falls mehrere Personen dieselben Eigenschaften auf ihre Zettel geschrieben haben.

Terminkalender

Material: Terminplan, Stifte und eine große Uhr

Alle erhalten einen Plan mit „freien Terminen“. Nun wird im Raum umhergegangen und man kann sich mit den anderen verabreden. Die Namen werden dann gegenseitig in den Plan eingetragen. Am Ende könnte der „Terminplan“ mit Namen gefüllt etwa so aussehen.

9.00 Uhr	<u>Marie</u>
11.30 Uhr	<u>Thomas</u>
13.00 Uhr	<u>Jenny</u>
14.30 Uhr	<u>Nina</u>
16.00 Uhr	<u>Daniel</u>

Wenn alle Verabredungen getroffen sind, beginnt der Spielleiter/ die Spielleiterin, die Uhr weiterzudrehen. Alle suchen sich dann die Person, mit der sie zu der Zeit eine Verabredung getroffen haben und führen ein kurzes Gespräch zum Kennenlernen. Nach einer Minute wird eine neue Uhrzeit angesagt und neue Partner finden sich.

FRAG MAL ...

(Finde zu jeder Frage eine Person, und lass sie unterschreiben. Kein Name darf mehr als zwei Mal auf dem Blatt stehen!)

1. Wer trinkt zum Frühstück am liebsten Kaffee mit Milch und Zucker? _____
2. Wer isst gern Meeresfrüchtesalat? _____
3. Wer schläft am liebsten auf dem Bauch? _____
4. Wer wurde schon einmal operiert? _____
5. Wer ist schon 18 Jahre alt? _____
6. Wer ekelt sich vor Spinnen? _____
7. Wer singt gern? _____
8. Wer hat im März Geburtstag? _____
9. Wer schreibt gern Briefe? _____
10. Wer geht noch zur Schule? _____

11. Wer hat zu Hause einen Hund? _____
12. Wer hat den „Faust“ gelesen? _____
13. Wer spielt gern Volleyball? _____
14. Wer kann Auto fahren? _____
15. Wer spielt ein Musikinstrument? _____
16. Wer kocht gern? _____
17. Wer hat ein Tattoo oder Piercing? _____
18. Wer trägt eine Brille oder Kontaktlinsen? _____
19. Wer arbeitet ehrenamtlich? _____
20. Wer war in diesem Jahr schon auf einem Konzert _____