

DKJB Toolbox

Spiele

Kennlernspiele

Gesprächsstarter

3x Umkreisen:

TN: 5+

Alter: 6+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle TN nehmen sich geheim eine andere Person der Gruppe vor welche sie 3x umkreisen wollen. Es rennen alle auf einmal los und versuchen ihr Glück.

Dreieckspiel:

TN: 10+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle suchen sich 2 aus mit denen sie ein gleichschenkeliges Dreieck bilden. Nun werden alle sich in Bewegung setzen bis es stimmt.

Besteck heben

TN: 10+

Alter: 10+

Spielmaterial: ein Löffel, ein Messer und eine Gabel pro Gruppe und für die Spielleitung

Beschreibung: Es werden Kleingruppen gebildet (wenigstens 5 Person pro Team). Die Teams setzen sich hintereinander auf den Boden oder Bänke. Hinter den Gruppen steht jemand der/die immer entweder eine Gabel ein Messer oder ein Löffel hebt. Vor der Gruppe steht jemand der/die feststellt welches Team am schnellsten ist. Nur die hinterste Person einer Reihe darf sich umdrehen, auf ein Zeichen zeigt die Person von hinten eines der Besteckteile, für die Gabeln klopft die hinterste Person einer Reihe auf die rechte Schulter des Vordermanns, fürs Messer auf die linke und für den Löffel auf beide gleichzeitig. Dieses „Kommando“ muss so bis nach vorne durchgegeben werden. Die vorderste Person einer Reihe muss dann das entsprechende Besteckstück hochheben (jede Gruppe hat ein Besteckset vor sich).



Kommando Bimberle:

TN: 9+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle sitzen an einem Tisch oder stehen im Kreis. Eine Person gibt immer Befehle wie "Kommando Klatsch" dann müssen alle einmal klatschen. Sagt er/sie aber nur ein Befehl ohne "Kommando ..." darf keine*r den Befehl ausführen, es fallen alle raus, die den Befehl trotzdem ausführen. So scheiden immer mehr aus und es hat der/die gewonnen welche*r noch übrigbleibt.

Ping-Pong:

TN: 7+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle stehen im Kreis, die Lippen über die Zähne, dass man sie nicht sieht, der Mund muss immer offenstehen. Nun beginnt eine*r ein „Ping“ durchzugeben. Sagt irgendwann eine*r Pong, so wurde es geblockt und es gibt einen Richtungswechsel. Wer lachen muss, den Mund schließt, oder beim ping sagen die Zähne zeigt, fliegt raus.

Kotzendes Känguru:

TN: 10+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Die Mitspieler*innen stehen im Kreis, eine*r in der Mitte. Die Person in der Mitte zeigt auf eine Person im Kreis und sagt dazu den Namen einer "Figur", die dann von der Person im Kreis sowie ihrem/r linken und ihrem/r rechten Nachbarn*in möglichst schnell gemeinsam dargestellt werden muss. Wenn jemand einen Fehler macht, kommt er/sie in die Mitte.

Die Figuren: (dargestellt durch Person M, auf die gezeigt wurde, L links davon, R rechts davon)

"Palme": M streckt die Arme hoch und bewegt sie wie Palmwedel, L und R genauso, aber etwas zu ihrer jeweiligen Seite geneigt.

"Toaster": L und R drehen sich zueinander, strecken ihre Arme in Schulterhöhe nach vorne und bilden so einen "Schlitz" für M, den hüpfenden Toast.



"Elefant": M macht den Rüssel (ein Arm an die Nase, der andere durch die Armbeuge des ersten), L und R formen mit ihren Armen zwei große Ohren.

"Kotzendes Känguru": M formt mit beiden Armen vor seinem Bauch eine Känguru-Tasche, L und R beugen sich über diese und "kotzen" hinein.

"Dusche" M seift sich ein, L hält seine Hand als Dusche darüber, R dreht an den Wasserhähnen.

„Affe“ – die einfache Variante: M ißt Banane, L und R kratzen sich. „Affe“ – die schwierige Variante: M hält die Hände vor die Augen, L auf die Ohren, R auf den Mund. Eine garantierte Möglichkeit, aus der Mitte des Kreises herauszukommen, weil die Figur fast nie richtig dargestellt wird.

„Hase“: Mittelteil: Mit beiden Händen vor der Brust Pfötchen machen – Seitenteile: Mit dem dem Hasen zugewandten Arm über dessen Kopf Ohren machen (es darf ein Schlappohr dabei sein).

„Jane“: Die mittlere Person nimmt Kampfstellung ein mit geballten Fäusten, die beiden anderen stoßen möglichst laut den Kampfschrei von Tarzans Gefährtin aus!

„Kassette“: M „dudelt“ den neuesten Hit, die beiden anderen drehen sich als Spulen um sich selbst.

„Waschmaschine“ L und R formen gemeinsam einen Kreis mit ihren Händen und M dreht den Kopf wild durch den Kreis.

„Mixer“ M berührt jeweils mit dem Zeigefinger den Kopf der zwei äußeren Personen und diese drehen sich dazu.

„Insel“ M streckt ihre Hände in die Höhe als Palmzweige, L und R tanzen einen „Hula-Tanz“.

„Ronaldo“ Die mittlere Person schießt auf ein imaginäres Tor. Die äußeren Personen jubeln.

„Esel“ Alle drei Personen bleiben ruhig stehen und schauen mürrisch.

Sa-mu-rei

TN: 15+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle stellen sich in einem Kreis auf und eine Person steht in der Mitte. Diese sagt „Sa“ und hebt die gestreckten Arme mit den Händen zusammen über den Kopf. Dann sagt er/sie „mu“ und zeigt mit den beiden Armen zusammen auf eine Person.



Diese muss schnell „rei“ rufen und die gestreckten Arme mit den Händen zusammen über den Kopf heben, die linke und rechte Person muss die beiden Arme mit den Händen zusammen zu der Person bewegen.

Schnick-Schnack-Schnuck mit Anfeuern:

TN: 15+

Alter: 10+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Es bilden sich 2er-Paare die jeweils gegeneinander Schnick-Schnack-Schnuck spielen. Wer verliert muss den/die Gewinner*in anfeuern und hinter ihr/ihm herlaufen. Die Person die gewonnen hat sucht sich jetzt eine*n neue Gegner*in usw. So gibt es immer weniger aber größere Gruppen die sich gegenseitig anfeuern.

Turmbau

TN: 6+

Alter: 6+

Spielmaterial: z.B 4 Blätter, eine Schere und Tesafilm, einzelne Spaghetti, Marshmallows, mehrere Rollen schmales Kreppband oder anderes (alles immer pro Gruppe),

Beschreibung: Zunächst werden Gruppen gebildet. Deren einzige Aufgabe ist es, einen Turm zu bauen. Dafür bekommen die Gruppen jeweils identische Baumaterialien Die Gruppen bekommen 5-15 Minuten Zeit. Ziel ist es den höchsten Turm von allen zu bauen. Der Turm muss allein stehen können.

Gemeinsamkeiten erraten

TN: 15+

Alter: 10+

Spielmaterial: Tafel, Smartboard, Flipchart oder ähnliches

Beschreibung: Drei Personen stehen mit dem Rücken zur Tafel. Eine andere schreibt nun eine Eigenschaft daran. Alle andere, die nicht vorne an der Tafel stehen und zu denen diese Eigenschaft passt, stehen auf. Die drei vorne müssen nun raten, welche Eigenschaft aufgeschrieben wurde. Es können Tipps gegeben werden, wenn die Teilnehmenden nicht sofort draufkommen.

Kippstuhl

TN: 8+

Alter: 10+

Spielmaterial: ein Stuhl pro TN

Beschreibung: Ein Stuhlkreis wird gebildet. Allerdings stehen die Mitspielenden hinter den Stühlen. Mit der linken Hand ergreift nun jede*r die Lehne des vor ihm/ihr stehenden Stuhls und kippt diesen so weit nach vorne, bis der Stuhl auf zwei Beinen steht.

Sobald alle Stühle nur noch auf zwei Beinen stehen, müssen sich alle, auf Signal, einen Platz zur Seite bewegen. Das Schwierige dabei: Kein Stuhl darf auf den Boden fallen, während die Spielenden ihre Position wechseln. Außerdem darf die rechte Hand nicht benutzt werden. Sobald ein Stuhl auf den Boden fällt, geht jede*r zurück zu seiner/ihrer Ausgangsposition und das Spiel beginnt erneut.



Stille Post

TN: 10+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Für dieses Spiel muss die Gruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt werden. Jede dieser bildet dann eine Linie. Die erste Person einer Linie flüstert der Person neben sich eine Nachricht ins Ohr. Diese wiederholt das Gesagte, so gut sie es verstanden hat, flüsternd in das nächste Ohr. Gewonnen hat die Gruppe, deren letzte Person in der Lage ist, die Botschaft korrekt wiederzugeben.

Beende den Satz

TN: 4+

Alter: 10+

Spielmaterial: ein Blatt und ein Stift

Beschreibung: In diesem Spiel muss man nur mit einem unvollständigen Satz beginnen und die nächste Person diesen beenden sowie einen neuen beginnen. Beauftrage jemanden, der alles aufschreibt. Achte darauf, dass die Sätze am Ende auch zusammen gelesen einen Sinn ergeben. So kann eine ganze Geschichte entstehen.

Alternativ kann man es so spielen das jede/r nur ein Wort sagen darf, wenn am Ende dann ein Satz entstanden ist kann die Spielleitung dazu einige Aufgaben stellen. Z.B. sagt es immer schneller, sagt es rückwärts etc.

Kissenwurf-Namensspiel

TN: 10+

Alter: 10+

Spielmaterial: Kissen oder etwas ähnliches

Beschreibung: Dieses Spiel eignet sich am besten für Leute, die sich gerade erst kennenlernen. Alle müssen ihren Namen einmal aufsagen. Danach wird ein Kreis gebildet, das Kissen wird einer Person zugeworfen und diese anweisen, an wen sie als Nächstes zu werfen hat.

Hier geb' ich dir ein Brot:

TN: 7+

Alter: 14+

Spielmaterial: zwei handliche Gegenstände

Beschreibung: Ein/e Spielleiter*in gibt einen Gegenstand der Person im Kreis links neben sich und sagt "Hier geb ich dir ein Brot!". Die erste Person fragt daraufhin "ein Was???" und der/die Spielleiter*in antwortet "ein Brot!!". Die erste Person gibt daraufhin den Gegenstand der nächsten Person und sagt "Hier geb ich dir ein Brot!". Die zweite Person fragt darauf "ein Was???", die erste Person dreht sich zum/r Spielleiter*in und fragt "ein Was???". Diese/r antwortet "ein Brot!!", die erste Person dreht sich wieder zur zweiten Person und sagt "ein Brot!". So geht das Immer weiter. Wenn jemand die Falsche Frage stellt oder falsch antwortet geht es von vorne los. Wenn der Gegenstand einmal rum ist gibt der/die Spielleiter*in einen zweiten Gegenstand in die andere Richtung und sagt "Hier geb ich dir ein Buch!". Mit den zwei Gegenständen die entgegengesetzt bewegt werden wird nun weitergespielt. Schwierig wird es meist, wenn sich die beiden Gegenstände kreuzen.

Banana:

TN: 6+

Alter: 4+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle stellen sich in einem Kreis auf. Eine Person spricht eine Zeile vor und der Rest wiederholt sie mehrere mahle.

All bananas in the word unite

(währenddessen über dem Kopf in die Hände klatschen)

Catch banana, catch catch banana.... *(währenddessen so tun als würde man Bananen pflücken)*

catch banana, Catch catch banana, catch banana, Catch catch banana

Peel banana, peel peel banana..... *(währenddessen so tun als würde man Bananen schälen)*

Peel banana, peel peel banana, Peel banana, peel peel banana,

Slice banana, slice slice banana..... *(währenddessen so tun als würde man Bananen schneiden)*

Slice banana, slice slice banana, Slice banana, slice slice banana

Shake banana, shake shake banana..... *(während dessen tanzen alle durcheinander und schütteln sich)*

Shake banana, shake shake banana, Shake banana, shake shake banana

All Milkshakes in the word unite

(währenddessen über dem Kopf in die Hände klatschen)

Evolutions snick schnack schnuck:

TN: 15+

Alter: 12+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: es wird wie gehabt Schnick schnack schnuck gespielt. Die Person die gewinnt erlangt eine höhere Evaluationsstufe, die die verliert geht eine runter. Zwei Personen dürfen nur gegeneinander spielen, wenn sie die gleiche Stufe haben. Erkennen zu welcher Evaluationsstufe eine Person gehört tut man durch die Bewegungen die zu jeder Figur gehören.

Amöbe (Wabbelnde Bewegungen), Frosch (hüpft und quakt), Huhn (Ellenbogen als Flügel und gackert), Affe (haut sich auf die Brust), Mensch (höchste Stufe und scheidet aus dem Spiel aus)

Bürger*in (Normal Laufen), Kommunalpolitiker*in (Sich streiten, versuchen Streit anzufangen), Minister*in (mit "Aktentasche" rumlaufen und wichtig tun), Kanzler*in (Raute), Bundespräsident*in (Hand von Verlierer *in schütteln und so tun als würde davon ein Foto gemacht werden)

Gelangweilte/r Jugendliche/r (gelangweilt schauen und gähnen), Mitglied eines Jugendgremiums (geschäftig "von Termin zu Termin" rennen), Vorsitzende/r eines Jugendgremiums (mit "Aktentasche" rumlaufen), Bundeskanzler*in (Raute)

Großes schnick schnack schnuck

TN: 6+

Alter: 10+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Es müssen gleichgroße Gruppen gebildet werden. In diesen wird untereinander abgesprochen welche Figur zum Einsatz kommt. Die drei Figuren sind 1. Samurai; 2. Tiger; 3. altes Mütterchen.

Spielprinzip ist: der Samurai schlägt den Tiger mit seinem Schwert, der Tiger frisst das alte Mütterchen, das alte Mütterchen erschreckt den Samurai zu Tode. (Prinzip von Schnick, Schnack,

Schnuck). Die Figuren werden pantomimisch dargestellt: der Samurai erhebt mit beiden Händen das Schwert und gibt einen Angriffslaut von sich; der Tiger erhebt beide Arme wie Tatzen und gibt ein Tigerrollen von sich; das alte Mütterchen geht zitterig am Stock. Das Spiel wird dreimal (oder mehr) durchgeführt, Sieger ist die Mannschaft, die öfter überlegen war.

In einer anderen Version spielen Jugendliche, gegen den/die Bürgermeister*in und die/den Jugendbeauftragten. Jugendliche (gewinnen gegen BM aber verlieren gegen JBe. BM gewinnt gegen JBe). J besiegen BM mit guten reden, guten Argumenten. BM besiegt JBe mit lautem meckern. JBe besiegt J mit vielen Vorschriften und Unmengen an Papierkram.

Stopp tanz

TN: 15+

Alter: 14+

Spielmaterial: Musikbox o.ä. falls mit Musik gespielt wird

Beschreibung: Die TN laufen frei umher (wären Musik läuft). Der/Die Spielleiter*in ruft (nach stopp der Musik) eine zahl. Genau diese Anzahl an TNs muss sich nun zu Gruppen finden. Wenn sie damit fertig sind ruft der/die Spielleiter*in eine Anzahl an Körperteilen die den Boden berühren dürfen. Z.B alle sollen dreier Gruppen bilden und dürfen nur mit zwei Beinen, einer Hand und einem Knie den Boden berühren. Eine Person geht dann durch die Gruppen und kontrolliert.

Reiseführer*in

TN: 12+

Alter: 14+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Bevor das Spiel beginnen kann, muss ein Thema entschieden werden. Möglich sind etwa: deutsche Städte, Länder, Sehenswürdigkeiten, Politik, Pflanzen, Tiere, Vornamen oder europäische Städte. Die Gruppe steht in einem Kreis oder es wird nacheinander eine Person aufgerufen. Ein/Eine TN beginnt mit einer Stadt/Land/Politischen begriff/etc. Die nächste Person muss dann einen Begriff nennen welcher mit dem Letzten buschstaben das Vorherigen Wortes beginnt. Und so weiter.

Wer bin ich?

TN: 8+

Alter: 8+

Spielmaterial: Selbstklebende Zettel oder kleine Zettel und Klebeband, Stifte

Beschreibung: Eine Person bekommt von den Mitspielenden einen Zettel auf die Stirn geheftet. Darauf steht der Name eines/r Prominenten. Nun muss derjenige/diejenige herausfinden, wer er/sie ist. Er/Sie darf den Anderen Fragen stellen und bekommt dadurch Hinweise auf seine/ihre Identität.

Gordischer Knoten

TN: 10+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Die Teilnehmer*innen stellen sich in einen engen Kreis (bei vielen Teilnehmer*innen mehrere Kreise bilden) und strecken mit geschlossenen Augen die Hände nach vorne in die Mitte. Jede/r Teilnehmer*in greift sowohl mit links als auch rechts eine andere Hand und hält sie fest. Ab sofort darf man die Hände nicht mehr loslassen. Die Augen werden geöffnet und das Endwirrspiel darf beginnen. Es gilt, den entstandenen Menschen-Knoten zu lösen.

Alternativ können auch Schnüre wild in der Gruppe verteilt werden und nach öffnen der Augen müssen alle versuchen die Knoten zu lösen ohne ihr Ende loszulassen. So finden sich am Ende die Paare die die gleiche Schnur halten.

Stühle klopfen

TN: 5+

Alter: 8+

Spielmaterial: Stühle

Beschreibung: Du baust einen Stuhlkreis auf, alle bis auf eine Person setzen sich. Ein Stuhl bleibt frei und die übrige Person stellt sich in die Mitte des Kreises. Nun muss der- oder diejenige, deren rechter Platz frei ist, auf den Stuhl klopfen und den Namen einer anderen Person aus dem Kreis rufen. Schafft sie das, bevor sich der /die Teilnehmer*in aus der Mitte auf den Stuhl gesetzt hat, kommt die gerufene Person herbei. Dadurch wird ein neuer Stuhl frei und dort muss wiederum die. Bzw. Derjenige jemanden rufen (und klopfen), dessen rechter Platz frei geworden ist.

Dies oder das

TN: 5+

Alter: 8+

Spielmaterial: Ball (oder Ähnliches)

Beschreibung: Meer oder Berge? Hund oder Katze? Blau oder Rot? Das schnelle Tempo macht Spaß und hält auch ungeduldige Teilnehmende bei Laune. Es wird einfach einen Ball (oder Ähnliches) in die Runde geworfen. Wer ihn fängt muss die erste simple Entscheidungsfrage beantworten, sich schnell eine weitere ausdenken und den Ball einer anderen Person zuwerfen.

Dieser beantwortet die Frage des/r Werfer*in und setzt das Spiel ebenso fort. Um den Ablauf zu beschleunigen, können die Entscheidungsfragen auch vorab auf eine Tafel oder einem Plakat gut sichtbar festgehalten werden. Der/Die Spielleiter*in ruft nach jedem Wurf dann dem/r Fänger*in die neue Frage zu.

Anonymer Steckbrief

TN: 10+

Alter: 10+

Spielmaterial: Steckbrief mit Fragen

Beschreibung: Alle Teilnehmenden füllen einen vorgefertigten Steckbrief über sich selbst aus. Das Besondere: Es gibt kein Feld für den Namen. Die ausgefüllten Steckbriefe aller Mitspielenden

werden gemischt. Dann zieht jede*r ein Blatt und versucht zu erraten, wessen Steckbrief er/sie in den Händen hält.

(Alternativ kann auch jede der teilnehmenden Personen

seinen/ihren Brief zerknüllen und auf ein Zeichen in den Raum

werfen). Für die Fragen eignen sich auch die **Gesprächsstarter** gut.



Süßes für alle

TN: 6+

Alter: 8+

Spielmaterial: Süßlichkeiten mit unterschiedlichen Farben

Beschreibung: Für jede in der Naschtüte befindliche Farbe werden vorab Fragen festgelegt, etwa:

- Rot = Wie groß bist du?
- Gelb = Was hast du heute schon gemacht?
- Blau = Lieblingsbuch?
- Grün = Wo würdest du am liebsten Urlaub machen?
- Pink = Lieblingstier?
- Ein paar der **Gesprächsstarter** eignen sich ebenfalls

Je nach Farbe muss dann die entsprechende Frage beantwortet werden. Die Tüte kann auch mehrfach rumgehen.

Zweimal Wahrheit, einmal Lüge

TN: 8+

Alter: 10+

Spielmaterial: Zettel und Stifte

Beschreibung: Alle Mitspielenden bekommen Zettel und Stift. Jede*r schreibt drei Aussagen über sich selbst auf. Zwei davon müssen der Wahrheit entsprechen. Die Dritte soll eine Lüge sein.

Anschließend tragen alle der Reihe nach ihre Aussagen vor, während die Anderen raten müssen,

was nicht stimmen könnte. Das Spiel lässt sich abkürzen, indem jede*r direkt mündlich einfach drei

Sätze über sich sagt. Allerdings verraten sich hier gerade jüngere Kinder oft schon beim Erzählen. Wer eine noch kürzere Variante benötigt, reduziert den Umfang auf jeweils eine Wahrheit und eine Lüge.

Drei Fakten für alle

TN: 9+

Alter: 10+

Spielmaterial: Stifte und Papier

Beschreibung: Aus allen Teilnehmenden bilden sich Gruppen mit je drei Personen. Jedes der kleinen Teams muss dann drei Fakten herausfinden, die auf alle drei Mitglieder gleichermaßen zutreffen, etwa: Jede/r der Drei trägt eine Brille; jede/r geht gerne zu Fast-Food-Ketten; jede/r davon hat heute Morgen Kaffee getrunken.

Je ungewöhnlicher die Entdeckungen, desto besser. Das Spiel lässt sich auch als kleiner Wettkampf abwandeln. Dafür sammeln alle Dreier-Grüppchen innerhalb einer festgelegten Frist so viele Gemeinsamkeiten wie möglich. Wer am Ende die meisten Fakten nennen kann, hat gewonnen.

Obstsalat

TN: 10+

Alter: 10+

Spielmaterial: Stühle

Beschreibung: Es wird ein Stuhlkreis gebildet, in dem alle Teilnehmenden Platz finden – bis auf eine/n. Diese übrig gebliebene Person muss sich in die Mitte des Kreises begeben. Dort äußert er/sie eine Eigenschaft von sich, etwa: Ich liebe griechisches Essen. Alle, auf die diese Aussage ebenso zutrifft, müssen sofort aufstehen, und sich einen neuen Platz suchen. Dabei bekommt der/die ursprünglich Platzlose natürlich die Chance, sich einen Stuhl zu ergattern. Wenn der Befehl „Obstsalat“ gegeben wird müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.

Der Reihe nach

TN: 10+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Zunächst wird die Gruppe in kleine Teams von etwa fünf bis zehn Mitgliedern aufgeteilt. Auf Zuruf muss sich jedes Team nun so schnell wie möglich in der richtigen Reihenfolge aufstellen. Das Spiel kann auch in der großen Gruppe gespielt werden, hier bietet sich Sonderregeln an. Diese können sein: Sprechverbot (durch Zeichensprache und Ähnliches müssen die

Teilnehmenden dann ihre Aufstellung finden), es kann auch auf einer Bank, zusammengestellten Stühlen oder einem auf den Boden gemalten Strich gespielt werden.

Vorab sollte sich die Spielleitung ein paar Kommandos überlegen, wie etwa:

- Körpergröße
- Geburtsjahr
- Anfangsbuchstabe des Vornamens
- Schuhgröße
- Anfahrtsdauer
- Alter des Gremiums (bei Austausch verschiedener Gremien)

Tick Tack

TN: 10+

Alter: 12+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle sitzen im Kreis, während sich eine/r der Spielenden in der Mitte befindet. Diese/r zeigt ganz plötzlich auf eine/n der Sitzenden und sagt Tick oder Tack. Bei Tick muss der/die Angesprochene schnell den Namen seines/r linken Nachbarn*in sagen, bei Tapp jenen des/der rechten.

Fällt dieser Person der Name nicht innerhalb von 3 bis 5 Sekunden ein, muss er/sie selbst in den Kreis und der/die Vorgänger*in darf sich setzen. Sagt die Person in der Kreismitte jedoch plötzlich Tick-Tack, haben alle aufzuspringen und sich eilig einen neuen Platz zu ergattern. Wer übrigbleibt, muss in die Mitte, und es geht weiter.

Mein Name in Pantomime

TN: 8+

Alter: 10+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Der Reihe nach muss jede/r Teilnehmende seinen/ihren Namen in Pantomime darstellen. Sprechen ist verboten. Das funktioniert, indem für jeden Laut ein anderes Wort dargestellt wird, das mit eben diesem Buchstaben beginnt. Bei L-I-S-A etwa für das L Luft, das I eine Insel, S ist beispielsweise ein Salzstreuer und das A ein Affe. Sind die Namen der Mitspielenden bereits untereinander bekannt, bekommt jede/r eine Person, die er/sie darstellen muss.

Schnur-Spiel

TN: 15+

Alter: 10+

Spielmaterial: Lange Schnur/Wolle

Beschreibung: Alle Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Eine beliebige Person bekommt ein Wollknäuel in die Hand. Diese hält den Faden gut fest. Nun stellt die Person irgendeinem/r Mitspieler*in eine Frage, indem sie diesem das Wollknäuel zuwirft, den Faden aber weiter in der Hand behält. Nach der Beantwortung wirft wiederum der/die Gefragte das Knäuel weiter, behält aber wieder ein Fadenstück sicher zwischen den Fingern. Er/Sie stellt nun seinerseits/ihrerseits einem/r anderen Mitspieler*in die nächste Frage und so geht es weiter. Auf diese Weise weben die Fragen und Antworten mit der Zeit ein stabiles Spinnennetz. Wenn man möchte und alle gut mitziehen, ist das Netz am Ende so fest, dass sich einer aus der Gruppe darauflegen kann und getragen wird.

Fang den Ball

TN: 8+

Alter: 8+

Spielmaterial: Ball oder ähnliches

Beschreibung: In diesem Spiel müssen die Teilnehmenden einen Kreis bilden und einen Ball zu einer Person werfen. Die Person, die den Ball hat, erzählt allen etwas über sich selbst. Dabei ist es relativ egal, worum es sich handelt, solange die Person sich öffnet und von sich berichtet. Sobald sie/er fertig ist, wirft sie/er den Ball zur nächsten Person. Es wird so lange fortgeföhrt, bis jede/r mindestens einmal an der Reihe war bzw. so lange man möchte

Ab in die Ecke

TN: 10+

Alter: 8+

Spielmaterial: ein Raum mit vier Ecken (im Freien vier der Gruppengröße angepasste Markierungen am Boden)

Beschreibung: Die Spielleitung bestimmt eine Überkategorie und weist jeder der Ecken/Markierungen mögliche Antworten zu. Beispielsweise fragt er/sie: „Welches Obst mögt ihr am liebsten?“ Eine Ecke sind die Äpfel, die andere Erdbeeren, die nächste Südfrüchte, die letzte bedeutet beispielsweise „Ich mag gar kein Obst“. Die genauere Zuordnung bleibt der Spielleitung überlassen.

Man kann den TN auch zwischendurch die Möglichkeit geben, etwas aus der Ecke heraus zu erklären. Beispiel: „Mein Name ist ... und ich habe einen Hund der heißt ...“, „Ich heiße ... meine Lieblingsfarbe ist ...“. Nach dem Spiel kann man gegebenenfalls noch einmal kleine Gruppierungen bilden, bei denen ein gegenseitiger Austausch möglich ist.

Namen und Eigenarten

TN: 5+

Alter: 8+

Spielmaterial: Stifte, Papier

Beschreibung: Jede/r Spieler*in erhält ein Blatt Papier und einen Stift. Nun werden die Buchstaben des Namens untereinander auf das Blatt geschrieben. Hinter jeden Buchstaben muss der/die Spieler*in dann eigene positive oder negative (Charakter-) Eigenschaften aufschreiben, die mit diesem Buchstaben beginnen. Das sieht dann etwa folgendermaßen aus:

D durchsetzungsfähig, demokratisch, diplomatisch...

A abenteuerlustig, achtsam, agil

N nett, nervös, normal

I intelligent, ideenreich, impulsiv

E ehrlich, eigenwillig, einfühlsam

L lieb, lernfähig, labil

Doppelte Buchstaben lässt man aus. Anschließend kann jede/r sein/ihr eigenes „Plakat“ der Gruppe vorstellen und erklären, weshalb er/sie genau diese Eigenschaften aufgeschrieben hat. Es sollte aber vielleicht bereits vorweg erklärt werden, dass die Spielenden ihr Wahl später auch begründen müssen.

Mein Name ist ... und ich mag ...

TN: 5+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle setzen sich in einen Stuhlkreis oder auf den Boden. Es wird ein Thema festgelegt, wie z.B. Tiere. Jede/r nennt der Reihe nach zuerst ihren/seinen Namen und dann ein Tier, das mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnt. Beispielsweise: „Mein Name ist Nico und ich mag Nilpferde“. Der/Die Nächste macht weiter, Ich bin Sarah und mag Störche“. Das Spiel kann auch abgewandelt werden und z.B. mit Verben (Ich bin Lennja und ich laufe), mit Adjektiven (Ich bin der liebende Leo) oder kombiniert (Ich bin Leo der laufende Lachs)

Das schnellste Namensspiel der Welt

TN: 8+

Alter: 10+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Alle Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung hat eine Stoppuhr. Nun wird gestoppt, wie schnell die komplette Gruppe Ihre Namen nacheinander sagen kann. Am Anfang etwas schüchtern wandelt sich das Ganze schnell in ein energiegeladenes Reaktionsspiel. Auch als Online Kennenlernspiel möglich (allerdings ist es hier etwas kniffliger die Reihenfolge festzulegen und einzuhalten)

Das Wappen

TN: 5+

Alter: 8+

Spielmaterial: Flipchart oder andere Blätter, Stifte

Beschreibung: Hier tun sich jeweils drei bis vier Teilnehmer*innen zu einer Kleingruppe zusammen und gestalten gemeinsam ein Wappen. Dazu wird ein Wappen auf ein Flipchartblatt gezeichnet. Dann wird es in drei bis vier Felder aufgeteilt. Nun beantworten die Teilnehmer*innen in ihrem Bereich verschiedene Fragen: bzw:

- Hobbys
- Name
- Wie viele Herzen schlagen bei mir zu Hause
- Lieblings... (Auto, Sport, Shampoo, Essen)
- Etc.

Anschließend tauschen sich die Gruppenmitglieder über die Inhalte aus und überlegen sich ein gemeinsames Motto. Dieses können sie aus eventuellen Gemeinsamkeiten oder Einstellungen oder ähnlichem ableiten. Nun erhalten die Gruppen die Aufgabe, dass sich die einzelnen Gruppenmitgliedern gegenseitig vorstellen.

Namensball

TN: 10+

Alter: 10+

Spielmaterial: Ein oder mehrere

Beschreibung: Dazu stellen sich alle im Kreis auf. Der / Die Spielleiter*in wirft einen Ball zu einem/r weiteren Teilnehmer*in. Davor ruft er/sie ihn/sie beim Namen. Dann muss der Ball einmal durch den Kreis gehen. Allerdings nicht von Person zu Person, sondern kreuz und quer. Wichtig dabei ist, dass jede Person den Ball nur einmal hatte. Und: Niemand darf den Ball zweimal gehabt haben. Am Ende muss er zur/m Spielleiter*in zurückkommen. Ist der Ball wieder am Anfang angekommen, erhalten die TN folgende Info: Nun muss der Ball denselben Weg durch den Kreis nehmen wie eben. Ist das geschafft, kann das Ganze als nächstes Level auf Zeit gespielt werden.

- rückwärts
- Ein zusätzlicher Weg
- Mit verschiedenen Bällen
- Die Teilnehmer stellen sich auf andere Positionen

Dingesuchen (Online)

TN: 5+

Alter: 8+

Spielmaterial: keines

Beschreibung: Jemand sagt eine Farbe (oder einen genauen Gegenstand) und alle suchen in dem Raum, in dem sie gerade sind, einen Gegenstand dieser Farbe. Die Person die am schnellsten ist hat gewonnen.

Der Vorhang fällt

TN: 12+

Alter: 6+

Spielmaterial: Großes Tuch o.ä., zwei Stühle

Beschreibung: Zwei Gruppen treten gegeneinander an. In der Mitte wird eine Decke o.ä. hochgehalten, so dass sich die Gruppen nicht sehen können.

Rechts und links hinter der Decke stehen sich zwei Stühle gegenüber. Jeweils ein/e Freiwillige/r aus jeder Gruppe setzt sich auf den Stuhl.

Der/Die Spielleiter*in zählt langsam bis drei. Bei "drei" fällt der Vorhang. Die beiden, die sich anschauen müssen schnell den Namen des/der anderen sagen. Der/Die der/die ihn zuerst sagt, bekommt einen Punkt. Der Vorhang wird wieder hochgehalten, eine neue Runde beginnt und zwei neue Freiwillige besetzen die Stühle.

Hau mich

TN: 8+

Alter: 6+

Spielmaterial: Stühle, Zeitungsrolle, evtl. Papierkorb

Beschreibung: Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Eine/r steht in der Mitte. Er/Sie hält eine zusammengerollte Zeitung in der Hand. Zunächst ruft er/sie einen Namen eines/r Mitspielers*in. Diese/r steht auf und ruft einen



weiteren Namen in der Runde, diese/r steht auf... usw. Derjenige/Diejenige, der/die in der Mitte steht muss versuchen, eine/n stehende/n Mitspieler*in auf die Beine zu schlagen. Gelingt ihm/ihr dies, bevor der/die Stehende einen anderen Namen gerufen hat, wechseln sie die Rollen.

Variante: In der Mitte steht ein Eimer. Ein/e Teilnehmer*in steht mit einer Zeitungsrolle in der Mitte. Er/Sie schlägt einem/r Mitspieler*in auf die Schenkel, stellt die Rolle in den Eimer und setzt sich hin. Der/Die Abgeschlagene nimmt sich die Zeitung aus dem Eimer und versucht, den/die Schläger*in abzuschlagen, bevor er/sie auf seinem/ihrem Platz sitzt.

Gelingt ihm/ihr das, darf er/sie sich wieder setzen, gelingt es ihm/ihr nicht, macht er/sie weiter.

Luftballonspiel

TN: 10+

Alter: 10+

Spielmaterial: Luftballons, Eddings, Musikbox

Beschreibung: Jede/r Spieler*in erhält einen Ballon, den er/sie aufbläst und mit seinem/ihrer Namen beschriftet. Die Spieler*innen bewegen sich zur Musik durch den Raum und halten den Ballon in der Luft. Bei einem Musikstopp schmettert jede/r seinen/ihren Ballon möglichst weit weg und schnappt sich einen anderen. Hat jede/r einen Ballon in der Hand, stellt der/die Spielleiter *in eine Aufgabe: z.B. "Erzählt ... – euer Lieblingsessen / – das Lieblingstier / -findet eine Gemeinsamkeit / – findet eine Gegensätzlichkeit / – tanzt einen Walzer, ... etc. Nun müssen die TN den/die „Besitzer*in“ des Ballons suchen und die Aufgabe mit diesem/dieser lösen. Gleichzeitig bekommt man auch seinen/ihren eigenen Ballon wieder, also wird jede Aufgabe zweimal absolviert: einmal mit dem/der Besitzer*in des „fremden“ Ballons und einmal mit dem/der „Wiederbringer*in“ des eigenen Ballons.

Namens-Bingo

TN: 15+

Alter: 12+

Spielmaterial: Ein Blatt bei dem wie bei Bingo in Kästchen Fragen stehen

Beschreibung: Die Blätter werden ausgeteilt und alle müssen nun durch die Gruppe gehen um Leute zu finden die Punkte auf dem Blatt erfüllen. Eine Person darf nur einmal befragt werden. Das Ziel ist es eine Reihe (oder das ganze Blatt) fertig zu haben.

Auf dem Blatt können Fragen über Äußerlichkeiten (Augenfarbe, Größe etc.), Eigenschaften (introvertiert, Ordentlich, etc.), Vorlieben (Farbe, Essen, etc.), Ich weiß... (was der §18a ist, etc.) oder ähnlichem stehen.

Hier ein Beispiel/eine Vorlage



Gremien-Bingo.pdf

Gesprächs stäter

Was war das letzte lustige Video, das du gesehen hast?

Was ist eine Sache, von der du besessen bist?

Welche drei Worte beschreiben dich am besten?

Was ist deine Lieblingszahl? Und warum?

Welcher aktuelle Trend nervt dich?

Mit wem bist du am längsten befreundet? Wo hast du ihn/sie kennengelernt?

Was ist das Beste/Schlimmste an deiner Arbeit/Schule/Ehrenamt?

Wenn du eine Intro-Musik hättest, welches Lied wäre es? Und warum?

Wenn du ein beliebiges Tier als Haustier haben könntest, welches Tier würdest du wählen?

Wenn du ein Geschäft eröffnen könntest, was für eins wäre es?

Was ist die nervigste Angewohnheit, die jemand haben kann?

Was ist deine Lieblingsjahreszeit? Und warum?

Wenn du die Antwort auf eine Frage zu deiner Zukunft erfahren könntest, welche Frage wäre das?

Wer wäre die schlimmste Person, mit der man in einem Aufzug festsitzen könnte? Wer die beste?

Wie viele Vögel braucht man, um einen Löwen zu töten?

Was hältst du von Ananas auf Pizza?

Wenn du ein Dessert/Sommergetränk/Essen wärst, welches wärst du?

Was ist dein Lieblingsshirt?

Welches Essen sieht eklig aus, schmeckt aber köstlich?

Wenn dein Leben eine Mahlzeit wäre, welche Mahlzeit wäre es dann?

Wenn dein Bewusstsein eine Insel wäre, wie würde sie aussehen?

Welche Eissorte würdest du dir wünschen, dass es sie gibt?

Die Zeit bleibt für alle Menschen außer dir einen Tag lang stehen. Was tust du?

Wenn du irgendjemand auf der Welt anrufen und ein einstündiges Gespräch führen könntest, wen würdest du anrufen?

Die Welt ist voll von tollwütigen Hunden mit der Intelligenz eines 5-jährigen Kindes. Wo kannst du dich verstecken, um zu überleben?

Dein Gremium bekommt ein Projekt gefördert (egal wie teuer), welches wäre das?

Eine Person aus deinem Gremium wird zu/r BM, wer wäre das?

Was würdest du (als erstes) tun wenn zu BM wärst?

Dein Gremium bekommt entweder Antrags oder Stimmrecht, aber ihr müsst euch entscheiden. Was von beiden würdest du nehmen?

Wenn du eine Stelle in der Verwaltung übernehmen müsstest, welche wäre das?

Wie sieht für dich die beste Jugendbeteiligung (in deine Kommune) aus?

Quellen/weitere Ideen

<https://www.super-sozi.de/category/spielekartei/kennenlernspiele/>

<https://workshop-helden.de/kennenlernspiele/>

<https://www.eggertspiele.de/kennenlernspiele/>

<https://psycatgames.com/de/magazine/conversation-starters/get-to-know-you-games/>

<https://www.talu.de/kennenlernspiele-kinder-erwachsene/>

<https://www.meinunterricht.de/blog/aktivierungsspiele-energizer-bewegungspausen-unterricht/>

<https://teambuilding-spiele.de/energizer-spiele/>

<https://www.sandrasideenkiste.de/methodensammlung-1/aktivierungsspiele/>

<https://bildung.vonmorgen.org/energizer/>

<https://psycatgames.com/de/magazine/conversation-starters/250-conversation-starters/>