
Kennen Lernspiele

Elfe, Zauberer, Riese

Du brauchst:

Kein Material

So geht's:

Das Spiel geht wie Schere-Stein-Papier. Immer ein Paar steht sich gegenüber. Auf Kommando muss dieses Paar dann eine Körperhaltung einnehmen und ein Geräusch von sich geben. Jeder Charakter (Elfe, Zauberer, Riese) hat eine spezifische Handlung oder Geräusch.

Elfe: sitzt in der Hocke und ahmt mit zwei Fingern jeweils Ohren nach. Als Geräusch „eeeeeking – eeeeking -“

Riese: steht auf Zehenspitzen mit verschränkten Armen und gibt einen tiefen brummenden Ton von sich.

Zauberer: steht normal mit ausgestreckten Armen und spricht geheimnisvolle, buchstabierende Zauberformeln

Die Elfe schlägt den Zauberer: Die Elfe schießt einen Pfeil auf den Zauberer. Dieser fällt mit dramatischen Gebärden mitten im Herz getroffen zusammen.

Der Zauberer schlägt den Riesen: Die Riesen schrumpfen in sich zusammen. Schrumpferäusch ähnlich einem Ballon, der Luft verliert.

Der Riese schlägt die Elfe: Riese gibt sich als sehr klein aus.

Blindes zusammenfinden

Du brauchst:

– Augenbinden

So geht's:

Immer zwei Personen stehen sich gegenüber und bilden ein Paar. Die Handflächen werden etwa in Schulterhöhe gegeneinander gelegt. Nun schließen beide die Augen und drehen sich einmal im Kreis herum und versuchen dann mit geschlossenen Augen wieder die Handflächen aufeinander zu legen.

Alternative:

Nach einer halben Drehung 3 Schritte vorwärts gehen, wieder eine halbe Drehung und aufeinander zugehen und die Handflächen aufeinander legen.

Partnerhaltung

Du brauchst:

- Musik

So geht's:

Die Jugendlichen werden jeweils zu einem Paar zusammengestellt. Anschließend wird die gesamte Gruppe in 2 Gruppen aufgeteilt. Die jeweiligen Paare teilen sich in die 2 Gruppen auf. Die eine Gruppe bildet einen äußeren Ring, die andere Gruppe den inneren Ring. Bei Musikbeginn beginnen beide Gruppen sich in entgegengesetzter Richtung zu bewegen. Die Musik wird gestoppt und der Gruppenleiter nennt 2 Körperhaltungen zum Beispiel „rechtes Bein heben und mit der linken Hand heben“. Jeder der Teenager nimmt nun diese Stellung ein und versucht seinen Partner/Partnerin in dieser Stellung zu finden. Jedes Paar scheidet aus, welches nicht in der gewünschten Stellung steht. Anschließend folgt die nächste Runde mit kurzer Musik und neuer Körperstellung. Noch lustiger kann es werden wenn:

Großer Zeh zum Mund
Zunge unter die Achselhöhle
Fuß hinter den Kopf
Beide Füße auf den Bauch legen
Bauch nach oben auf allen vieren stehen.

Gerichtet und Sortiert

Du brauchst:

Kein Material

So geht's:

Je nach Größe der Gruppe werden Untergruppen gebildet. Die Gruppe stellt sich dann in der richtige Reihenfolge oder Sortierung auf. Nach dem Alter, nach der Größe, nach der Haarfarbe, der Augenfarbe, nach der Schuhgröße, sortiert nach Gewicht, alphabetisch nach dem Vornamen, anschließend nach dem Nachnamen.

Zipp – Zapp

Du brauchst:

Kein Material

So geht's:

Die ganze Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein Gruppenmitglied steht in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Angesprochene den Namen des linken Nebensitzers, bei Zapp muss der Name des rechten Nebensitzers genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden

genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet muss in die Mitte.

Gemeinsam aufstehen

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:
2,4,6, oder mehr Personen setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden, haken sich ineinander und versuchen gemeinsam aufzustehen. Je mehr Personen daran teilnehmen, desto schwierig wird es, dass sich die Gruppe koordiniert. Ist aber ein schönes Kooperationsspiel und dient auch als Eisbrecherspiel um Berührungängste abzubauen.

Begrüßungsrituale

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:
Entweder werden immer 2 Zettel mit derselben Begrüßungsart geschrieben, gemischt und an die Gruppenmitglieder verteilt. Beide Zettelinhaber müssen sich nun finden. Anschließend werden die Zettel neu gemischt und verteilt. Oder aber es werden mehrere Begrüßungsrituale reihum durchgespielt, oder bei Musikstopp die nächststehende Person begrüßt. Folgende Begrüßungsarten sind denkbar: 1. einfaches hallo sagen, 2. Hände schütteln (deutsch), 3. Hände überaus lang schütteln und sich verbeugen (südamerikanisch), 4. Bruderkuss (russisch), 5. Wangenkuss (französisch), 6. mit gefalteten Händen verbeugen (indisch), 7. Nasen aneinander reiben (Eskimos), 8. sich umarmen (sehr freundschaftlich, südländisch), 9. in der Hocke, die Hände auf die Knie legen und sich verbeugen (japanisch), 10. Salam sagen und mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Bauchnabel streichen (orientalisch), 10. Raumschiff Enterprise: Handflächen gegenseitig aufeinanderlegen wobei jeweils die Finger als V gespreizt werden (kleiner Finger+Ringfinger zusammenlegen, Zeigefinger und Mittelfinger zusammenlegen), 11. Handflächen einmal flach berühren, anschließend die Hand als Faust berühren und zum Abschluss den Finger schnipsen (cool).

Namen verkehrt

Du brauchst:
Kein Material

So geht's:
In der Vorstellungsrunde nennt jeder seinen Namen verkehrt herum. Die anderen versuchen dann so schnell wie möglich (falls sie es nicht eh schon wissen), den richtigen Namen zu nennen. Anschließend werden Hobbys usw. genannt. Durch das verkehrt herum aufsagen können sich die anderen den

richtigen Namen zum Teil besser merken, gerade dann, wenn der verkehrt herum aufgesagte Name lustig und äußerst komisch klingt.

Kreuzwort-Namens-Rätsel

Du brauchst:

- Papier und Stifte

So geht's:

Jedes Kind überlegt sich zu jedem Buchstaben seines Namens eine Frage, in deren Antwort der Anfangsbuchstabe des jeweiligen Buchstabens des Namens ist. Zum Beispiel Tim: Aus was besteht eine Zigarette? (Tabak) Wie nennt man die Ureinwohner Nordamerikas? (Indianer) Wie heißt die bayrische Hauptstadt? (München)

Alternative

Die Fragen können sich aber auch nur auf Hobbys und sonstigen Freizeitbeschäftigungen beziehen. Dadurch bekommen die anderen Gruppenmitglieder noch einige zusätzliche Informationen zur Person.

Gesten geben

Du brauchst:

Kein Material

So geht's:

Das Spiel geht so ähnlich wie Kofferpacken, nur dass Bewegungsgesten gegeben werden. Das erste Kind beginnt und sagt: "Ich heiße ... und habe ein ... (Kopfschütteln, Fußtritt, Nase reiben, Handschütteln, verneinende Kopfbewegung, ...) mitgebracht". Zum jeweiligen Satz wird gleichzeitig die entsprechende Bewegung gemacht. Dann ist das nächste Kind an der Reihe, zeigt auf und spricht den Text des vorherigen Kindes nach: "Das ist(Name des Kindes) und er/sie hat ein (mitgebrachte Bewegung nennen und ausführen.) mitgebracht. Ich bin ... (eigener Name) und habe ein (eigene weitere Geste nennen und ausführen) mitgebracht." Das Spiel geht so weiter, indem die Namen, Gesten und Bewegungen der vorherigen Mitspieler jeweils genannt und gezeigt werden.

Wahr oder Gelogen

Du brauchst:

- Papier und Stifte

So geht's:

Auf einem Blatt Papier mal jeder Teilnehmer zwei kleine Bilder über Geschichten aus seinem Leben auf, oder bei welchen er eine Verbindung zu sich selbst sieht. Dabei muss es sich um eine erfundene und eine echte Geschichte handeln. Nun erzählen sich immer zwei Personen ihre Geschichten und der Gegenüber muss erraten, welche Geschichte falsch und welche richtig ist. Im Anschluss daran tauscht man die Geschichten untereinander aus und geht zu einem anderen Mitspieler, bei dem man die Story auf dem Blatt seines Vorgängers erzählt. Hierbei sollte man großen Wert darauf legen sich die Geschichte mit ihren Namen und Personen sowie ihren Handlungen gut einzuprägen, damit man sie glaubhaft vermitteln kann. Je nach Anzahl der Mitspieler muss man die Geschichte des Öfteren erzählen. Ist dies bei allen Mitspielern der Fall und es gibt keinem dem man die Geschichte noch nicht erzählte, treffen sich alle im Kreis wieder. Im Kreis gibt jeder noch einmal die Geschichte, zumindest die Bedeutung der Bilder auf dem Blatt wieder und teilt der Gruppe auch mit, von wem die Geschichten stammen. Im Anschluss an die Erläuterungen wird in der Gruppe über die Wahrheit der Geschichten abgestimmt.

Smarties und Stories

Du brauchst:

- Süßigkeiten oder Klopapierrolle

So geht's:

Aus einer Tüte Smarties, M&Ms, Gummibärchen oder Bonbons nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl (maximal 5). Anschließend wird gesagt, dass jeder etwas von sich erzählen soll. Und zwar pro Smartie etwas anderes. Wer viel genommen hat, erzählt viel, wer wenig genommen hat erzählt weniger.

Alternative

Anstatt Süßigkeiten geht auch eine Klopapierrolle. Jeder reißt sich ein paar Blätter ab. Pro Blatt eine Story, eine Eigenschaft, oder pro Blatt darf von den anderen eine Frage gestellt werden.

3 Wünsche | 3 Wahrheiten | 3 Wichtigkeiten

Du brauchst:

- Zettel und Stifte

So geht's:

Jede Person schreibt 3 Wünsche auf! Alle Wunschzettel werden eingesammelt und die Gruppe rät im Anschluss, wer welche Wünsche geäußert hat.

Alternative

Jede Person schreibt 3 Wahrheiten von sich auf, oder nennt 3 Dinge, Eigenschaften die einem wichtig sind. Zusätzlich wird jedoch noch ein Punkt erfunden, der nicht wahr ist, bzw. einem unwichtig ist. Die Gruppe rät im Anschluss, welche Zettel zu wem gehören und was unwahr ist.

Hände

Du brauchst:

- Decke oder Tür

So geht's:

Hinter einer Decke stehen mehrere Personen. Eine Person streckt die Hände über der Decke empor. Die anderen Gruppenmitglieder müssen nun erraten um welche Person hinter der Decke es sich handelt.

Alternative

Anstatt einer Decke geht natürlich auch eine Tür, die einen Türspalt geöffnet wird und eine Person streckt die Hände durch.