



Kennenlernspiele für Ferienfreizeiten

Ball nach Namen zu werfen:

Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf (je nach Gruppengröße mehrere Kleingruppen). Eigenen Namen nennen und Ball einem Mitspieler zuwerfen. Den Namen eines Mitspielers nennen und Ball zu ihm werfen.

Alphabetisches Zuwerfen nach Namen

Ball wird in der Mitte hochgeworfen. Der Werfer ruft einen Namen, der den Ball fangen muss. Vorgang öfter wiederholen.

Reihe bilden:

Auf einer Linie oder Bank oder umgedrehten Bank sollen sich die Teilnehmer/innen

- Nach Namen
- Alter
- Herkunft (Anfangsbuchstabe der Stadt), usw.

aufstellen. Im ersten Durchgang darf gesprochen werden, im zweiten nicht mehr.

Alliterationsspiel (Ich packe meinen Koffer-Harm Harnisch)

Benannt ist das Spiel nach einem Pastor mit Vornamen "Harm". Es funktioniert nach dem Prinzip "Ich packe meinen Koffer". Einer macht den Anfang und sagt in etwa: "Mein Name ist **Maik** und ich mag gerne **Monchichis**." Er nennt also immer einen Gegenstand, der mit demselben Anfangsbuchstaben wie sein eigener Vorname beginnt. Der Nächste in der Reihenfolge (sinnigerweise sitzt man in kreisähnlicher Anordnung) sagt dann in etwa: "Das ist Maik und er mag Monchichis. Ich bin Thorid und mag Tauben" usw. Der letzte hat es somit am schwersten, da er ja alle Namen mit Gegenstand nennen muss... Man kann das Spiel auch mit Adjektiven spielen, z.B. "Mirko mondsüchtig". Ansonsten ändert sich nichts.

Variante

Es wird kein Gegenstand genannt, sondern eine Bewegung gemacht, die evtl. typisch für die betreffende Person ist. Diese Bewegung wird dann von allen anderen Teilnehmern wiederholt (nach dem Prinzip "ich packe meinen Koffer").

Erfahrungen

Das Spiel ist deswegen so schön, weil sich gewisse Dinge, gewollt oder ungewollt über Jahre halten können. Ich denke bei besagtem Pastor immer noch mit Harm Haschisch, wenn ich ihn treffe ... Mit manchen Bewegungen verbinde ich immer noch einen Namen, auch nach Jahren – Stichwort "Mehrkanaliges Lernen".

Zipp Zapp

Einer geht in die Mitte, zeigt auf irgendjemanden und sagt entweder "Zipp" oder "Zapp". Der Betroffene muss bei "Zipp" den Namen seines linken Nachbarn und bei "Zapp" den Namen seines rechten Nachbarn nennen. Gelingt ihm das nicht innerhalb von ca. 1-2s, so muss er selbst in die Mitte gehen und der andere setzt sich auf den frei gewordenen Platz. Wenn es dem in der Mitte zu bunt wird, dann sagt er "Zipp- Zapp" und alle müssen sich umgehend einen neuen Platz suchen. Derjenige, der keinen Platz mehr abbekommt, macht in der Mitte weiter.

Erfahrungen

Es handelt sich hierbei um ein sehr "außenseiterfreundliches" Spiel, da stets eine Chance besteht, der "Mitte" zu entrinnen. Für Jugendliche in der forcierten Entwicklungsphase ist es meistens zu albern. Schön ist außerdem, dass man sich schon sehr bald um seine Nachbarn kümmern muss ("Sag mal, wie heißt Du eigentlich?")

Zeitungsschlagen

Ein Freiwilliger begibt sich in die Mitte (also wieder mal einer gegen die Gruppe). Er hält besagte Zeitung in seiner Hand. Mit dieser Zeitung soll er versuchen, den Spielleiter am Bein zu berühren. Der Spielleiter kann das verhindern, indem er einen beliebigen Namen aus der Gruppe nennt, bevor er mit der Zeitung berührt wird. Nun muss unser Freiwilliger diesen Menschen mit der Zeitung berühren. Dieser Mensch kann sich durch Rufen eines Namens wieder aus der misslichen Situation befreien usw. Sobald jemand von der Zeitung berührt wird, muss der Betroffene - wer auch sonst - in die Mitte und alles beginnt von vorne.

Erfahrungen

Das Spiel heißt zwar Zeitungsschlagen, was aber bitte, bitte nicht zu wörtlich genommen werden sollte. Daher bietet es sich an, einen dünnen Prospekt zu verwenden und bei Auftreten von zu viel "schlägerischem" Ehrgeiz umgehend zu intervenieren. Das Spiel eignet sich nicht zur Anwendung in einem sehr frühen Stadium, in dem sich die Gruppe noch nicht so gut kennt.

Are you ready?

Es gibt hier eine vordergründig einfache Bewegung, die von allen Beteiligten synchron (damit meine ich zeitgleich und zusammen) durchgeführt werden muß und aus vier Grundelementen besteht:

- Händen zugleich auf die Schenkel (die eigenen) klopfen (Klopf)
- in die Hände klatschen (Klatsch)
- mit der rechten Hand schnipsen (Schnips)
- mit der linken Hand schnipsen (Schnips)

Das ergibt als den Rhythmus "Klopf - Klatsch - Schnips - Schnips (endlos wiederholen", also einen äußerst europäischen 4/4 Takt mit Betonung auf der 1 und 3. Diese Bewegung ist nun von allen gleichzeitig durchzuführen, bis sich ein moderates Tempo eingespielt hat. Nun sagt der Spielleiter im Takt: Are you ready - concentration - let's go und auf den ersten "Schnipp" seinen eigenen Namen und auf dem zweiten "Schnipp" einen beliebigen anderen, also "Klopf - Klatsch - Maik - Peter". Jetzt ist Peter unverzüglich dran mit "Klopf - Klatsch - Peter - Sophie - (Sophie: Klopf - Klatsch - Sophie- Mark)" usw. Alles sollte möglichst im Takt vonstattengehen und das wird umso schwerer, je schneller das Anfangstempo gewählt wird. Macht jemand einen Fehler, so scheidet er entweder aus oder ihr lacht Euch gemeinsam schief und macht dann ebenso gemeinsam weiter. Eine Hilfe kann die folgende Vorgehensweise sein, wenn einem mal kein passender Name einfällt: Ich heiße Maik, bin an der Reihe und kann so vorgehen: Klopf - Klatsch - Maik - Maik (wiederholbar)- Klopf - Klatsch - Maik - Mark.

Erfahrungen

Dieses Spiel ist kein Spiel für den Anfang und absolut nichts für kleinere Kinder, da es einfach zu anspruchsvoll ist (was u. U. auch für Jugendliche und Erwachsene gelten kann)

Napoleon

Eine Sache vorweg - bei diesem Spiel kann man keine oder kaum Namen lernen, vielmehr geht darum, die Sache mit der 1. Kontaktaufnahme etwas zu fördern. Jeder denkt sich eine möglichst bekannte Person aus dem öffentlichen oder historischen Leben aus und hat die Aufgabe, diese nachzuspielen. Dazu kann er sich auch ein wenig verkleiden. Seine Identi-

tät hält er jedoch geheim. Alle Teilnehmer laufen nun wahllos durch den Raum. Immer wenn zwei aufeinandertreffen, müssen sie versuchen, die ausgedachte Identität des anderen zu erraten. Dabei sind Fragen erlaubt, die sich mit Ja oder Nein beantworten lassen. Keiner darf seine Identität preisgeben!!! Wenn zwei miteinander kommunizieren, darf kein Dritter hinzukommen und zuhören. Vielmehr soll anhand der Ergebnisse der Fragen und des Verhaltens eine Vermutung zur Identität schriftlich auf dem Block festgehalten werden. Das Spiel wird an geeigneter Stelle abgebrochen, ein Stuhlkreis gebildet und dann werden der Reihe nach alle Klarheiten beseitigt. Derjenige, der mit seinen Vermutungen bei den meisten Teilnehmern richtig lag, gewinnt dieses Spiel.

Erfahrungen

Dieses Spiel ist sehr reizvoll, gerade auch zu Anfang. Jeder sollte sich im Idealfall mit jedem wenigstens kurz auseinandergesetzt haben. Das Spiel steht und fällt mit der Phantasie der Beteiligten. Es macht am meisten Spaß, wenn man durch Beobachtung der Bewegungen und Verkleidungen bereits spekulieren kann. Die einfachsten Dinge sind oft die schwierigsten!

Schlag auf Schlag

Das Prinzip ist einfach: Ihr bildet einen Stuhlkreis, ein Freiwilliger geht in die Mitte. Er hat nun die Aufgabe, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Das kann derjenige, der rechts von dem freien Stuhl sitzt dadurch verhindern, dass er schnell einen beliebigen Namen aus der Gruppe ruft. Der Genannte darf nun auf dem freien Stuhl Platz nehmen, wodurch natürlich ein neuer Stuhl frei wird usw. Gelingt es unserem Freiwilligen in der Mitte sich zu setzen, bevor ein neuer Name genannt wurde, so muss derjenige, der das nicht schnell genug auf die Reihe bekommen hat, selbst in die Mitte.

Erfahrungen

Ein sehr schnelles und hektisches Spiel, das viel Spaß macht. Um zu verhindern, dass gerade in der Gruppenbildungsphase "Cliquenwirtschaft" herrscht, empfiehlt es sich, vorher eine kleine Namensrunde zu machen oder ein anderes Kennenlernspiel zu spielen. Achtet ein wenig darauf, dass sich nicht immer dieselben in der Mitte befinden.

Namensalphabet

Ihr sitzt im Kreis und alle sagen der Reihe nach ihren Vornamen. Ihr als Spielleiter gratuliert im Anschluss den Teilnehmern zu dieser außergewöhnlichen Leistung. Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, sich in alphabetischer Reihenfolge im Kreis zu setzen. Dabei darf nicht gesprochen werden. Ihr solltet vorher absprechen, an welchem Platz das Alphabet beginnen soll. Das Ergebnis wird durch eine neue (laute) Namensrunde überprüft und gegebenenfalls solange korrigiert, bis das Alphabet "stimmt".

Erfahrungen

Dieses Spiel eignet sich hervorragend, um Sitzordnungen aufzubrechen. Außerdem lernt man dabei die Namen der Beteiligten relativ gut und schnell. Mit steigender Teilnehmerzahl wächst der Schwierigkeitsgrad.

Gerüchteküche

Jeder erhält ein Blatt Papier, einen Stift und evtl. eine Schreibunterlage. Alle verteilen sich im Raum und erhalten die Aufgabe, jemand anderen nach Namen und drei verschiedenen Dingen zu fragen (z.B. Lieblingstier, -kleidung, -farbe, Länge der Anreise usw.) Das Ergebnis wird auf dem Zettel festgehalten. Danach gibt der "Frager" selbst dem Partner die gleichen Auskünfte. Auch hier wird das Ergebnis auf dem Zettel festgehalten. Jetzt gehen beide zum nächsten Spieler und stellen die Person auf ihren Zettel einander vor (Das ist xyz, er mag...). Die Zettel werden dann getauscht und beide suchen sich einen anderen Partner. Das lässt sich eine Zeit lang fortsetzen. Zum Schluss setzt sich die Gruppe in einen Kreis, und jeder stellt die Person auf seinem Zettel der Gruppe vor.

Erfahrungen

Also: Nochmal im Klartext - Es wird von jedem nur eine Personenbeschreibung angefertigt. Das Spiel hat etwas von "Stille Post". Da man nur wenige Informationen über den anderen aus zweiter, dritter oder gar sechster Hand erhält, können dann schon Gerüchte entstehen. Daher ja auch der Name des Spiels.

Ballkette

Dieses Spiel wird im Stehen gespielt. Ihr bildet einen Kreis. Der Spielleiter nimmt den ersten Ball (z.B. einen roten) in die Hand und wirft ihn zu irgendjemandem aus dem Kreis, sagt jedoch vorher den Namen der "Zielperson". Von da aus wird der Ball wieder zu irgendjemandem geworfen. Wichtig ist: Jeder bekommt den Ball nur einmal. Hatte jeder den Ball, so wird er zurück zum Spielleiter geworfen. Die Aufgabe ist es nun, den Ball auf genau dieselbe Weise wie beim ersten Durchgang durch den Kreis zu werfen, ohne dass dabei Namen genannt werden. Jeder sollte sich also merken, von wem er den roten Ball erhalten und zu wem er ihn geworfen hat. Damit es etwas spannender wird, kommt nun ein z.B. grüner Ball ins Spiel. Es folgt die gleiche Prozedur wie beim roten Ball, nur dass jetzt ein anderer Weg durch den Kreis gewählt werden muss. Nach Möglichkeit sollte keiner den Ball zu der gleichen Person wie beim ersten Durchgang werfen. Auch der grüne Ball muss nun auf die gleiche Weise stumm durch den Kreis gegeben werden. Bisher war es einfach. Nun wirft der Spielleiter den roten und den grünen Ball gleichzeitig in den Kreis. Der rote Ball hat seinen vorgeschriebenen Weg und der grüne auch. Um Kollisionen zu vermeiden, ist es erforderlich, manchmal als Werfer darauf zu warten, bis der Fänger tatsächlich frei ist. Ja und jetzt kommt noch ein blauer, ein gelber, ein weißer, ein schwarzer usw. Ball. Der Rekord für einen fehlerfreien Durchgang soll angeblich bei 5 Bällen liegen...

Erfahrungen

Dieses Spiel erfordert Konzentration und den Willen zur Zusammenarbeit, grenzt also vom Spielprinzip her fast an den Typ "Kooperationsspiel". Es macht Spass und eignet sich bestimmt auch für etwas jüngere Kinder, wenn man es mit der Ballanzahl nicht zu sehr überreibt...

Tückische Länge - Toilettenrolle

Material: Wollkäuel und Schere oder eine Rolle Toilettenpapier

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 (Hobbies, Eigenschaften, Haarfarbe, Schuhgröße, etc.) von sich erzählen. Das Gelächter über diejenigen mit den längsten Stücken ist groß. Eine Variante ist, das Ganze mit einer Rolle Toilettenpapier zu machen (man spart sich die Schere - und Toilettenpapier gibt's fast überall). Die Teilnehmer werden z.B. aufgefordert mit: "Jeder nimmt, soviel er braucht..." Anschließend wird ein Detail pro Blatt gefordert.

Das Schuhspiel

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.

Schuhsalat (Eisbrecher)

Alle Teilnehmer müssen die Schuhe ausziehen und in der Mitte auf einen großen Haufen stapeln. Alternativ bietet sich ein großer Sack an, in dem die Schuhe gesammelt werden. Jetzt schnappt sich jeder den Schuh, von dem man meint, dass er dem linken Nachbarn passt. Schon etwas schwierig, da jeder beide

Schuhe im Stapel hat :-) Das ganze Spiel sollte ohne Worte ablaufen.

Gemeinsamkeiten

„Gemeinsamkeiten“ ist ein einfaches Spiel. Es lässt sich mit neu zusammengewürfelten Gruppen ebenso spielen, wie mit Gruppen, die sich schon "ewig" kennen. Der Clou ist die Art, nach Kriterien zu fragen, nach denen sich die Teilnehmer ordnen sollen. Dabei können Gruppenteilungen zu 50/50, wie auch Gruppenbildungen zu beliebigen Kriterien gebildet werden.

Varianten:

- Alle mit der gleichen Augenfarbe gehen zusammen.
- Alle, die im gleichen Monat Geburtstag haben.
- Alle die, gleiche ... Geschwisterzahl, T-Shirt-Farbe, Hobbies, Lieblingsgericht, ...
- Alle die ähnliche Ziele/Befürchtungen/Wünsche ... für den Workshop haben
- Selbstbewusstsein, Optimist/Pessimist, Musikinstrumente spielen,
- Auslandsaufenthalte, Klopapierfalter oder knüller, Sternzeichen, ...
- Alle, die schon einmal sitzen geblieben sind oder einen Verweis erhalten haben
- ... gerne Nasenbohren, Bravo lesen, "Liebe Sünde" schauen,....

Auswertung

Nach jeder Runde werden alle gefundenen Gruppierungen nach ihren Themen gefragt. Wenn man das Spiel am Anfang eines Workshops spielt, bietet es sich an, Fragen zu stellen, die sich schon auf das Thema beziehen.

Pantomimisches Kennenlernen

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.

Viva Wutzemann

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.

Variationen:

Runde rückwärts - Stofftier wird jedem zweiten gegeben, usw.

Briefträger oder: Angst vor dem Nachsendeantrag

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 die BriefträgerIn, die versucht, einen Brief "zuzustellen".

Wer im Rücken der BriefträgerIn 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, (evtl. mit Zeitung) wenn sie beim Weiterschicken eines Briefes zu langsam war, muss diese als neue BriefträgerIn 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 BriefträgerIn ist. Dieser Platz- und gleichzeitig Namenwechsel wird natürlich Laufe des Spiels häufig vorkommen, so dass nach einigen Wechseln des Briefträgers kaum noch jemand auf seinen eigenen Namen wird reagieren müssen.

Tips:

Zwar scheint das Spiel auf den ersten Blick nicht als Kennenlernspiel geeignet zu sein, da ja nicht wirklich die Namen der anderen gelernt werden. Zumindest sollte aber jeder hinterher wissen, welche Namen es in der Gruppe gibt. Es kann sinnvoll sein, dieses Spiel in einer Reihe von Kennenlernspielen einzusetzen.

Probleme:

Besonders in Gruppen, die sich noch nicht so gut kennen, kann die Situation nach einigen Runden ziemlich kompliziert werden. Es empfiehlt sich daher, daß der Spielleiter dann das Spiel unterbricht und nochmal eine Namensrunde vorschlägt. Dabei stellen sich logischer alle mit dem Namen des Platzes, auf dem sie sitzen, vor, nicht mit ihrem eigenen. Diese Namensrunde kann wiederholt werden.

Kennenlernen – Bingo

| | | | | | |
|------------------------|---------------------------|--------------------------|-------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| Hast Du Geschwister? | Fängt Dein Name mit M an? | Bist Du sportlich? | Weißt Du, was ein O-Lauf ist? | Liebst Du Schokolade? | Magst Du Techno? |
| Hast Du ein Haustier? | Kannst Du gut singen? | Hast Du blaue Socken an? | Spielst Du ein Instrument? | Trägst Du gerne Kleider? | Kennst Du Beyonce? |
| Kannst Du reiten? | Heißt Dein Vater Peter? | Magst Du Früchtetee? | Bist Du evangelisch? | Hast du ein Handy? | Warst Du schon mal an der Nordsee? |
| Isst Du gerne Pudding? | Sprichst Du Englisch? | Hast Du Temperament? | Kennst Du meinen Namen? | Kannst Du über Dich selbst lachen? | Kannst Du ein Gedicht aufsagen? |

| | | | | | |
|-------------------|--------------------------|--------------------|---------------------------|--------------------------|---------------------------|
| Bist du launisch? | Schläfst Du gerne lange? | Kennst Du den LSB? | Weißt Du was ein KSB ist? | Glaubst Du an Horoskope? | Hast Du einen MP3-Player? |
|-------------------|--------------------------|--------------------|---------------------------|--------------------------|---------------------------|

Mein Schlüsselbund

Jeder Teilnehmer wird vorab in der Einladung darum gebeten, seinen Schlüsselbund mit zum Seminar zu nehmen. Auf dem Seminar beginnt eine Leitungskraft (es ist sinnvoll, dass eine Leitungskraft beginnt und sich möglichst ausführlich vorstellt, so können sich die Teilnehmer daran orientieren. In der Regel stellen sich die Teilnehmer dann sehr ausführlich und aufschlussreich vor.) sich anhand ihres Schlüsselbundes vorzustellen. Z.B.: „Ich bin die Sabine, 24 Jahre alt, das ist mein Fahrradschlüssel und das ist ein Anhänger, den ich mal von einer guten Freundin zum Geburtstag geschenkt bekommen habe... etc.

Wer keinen Schlüsselbund dabei hat, stellt sich seinen Schlüsselbund vor. Jeder kann dabei so viel – oder so wenig erzählen wie er möchte.

Schneeball

Jeder Teilnehmer bekommt ein Stück Zeitung auf das er seinen Namen schreibt (Edding) (möglichst groß, sonst findet man vor lauter Schrift den Namen nur nach langem Suchen) und dann die Zeitung zu einem Papierball zusammenknäult. Die Großgruppe wird in 2 gleich starke Gruppen geteilt, die sich einander gegenüber positionieren. Auf das Signal der Leitungskraft beginnen die Teilnehmer die Papierbälle aufeinander zu werfen. Das geht so lange, bis die Leitungskraft ein „STOP“ ruft. Jeder soll sich nun, soweit noch nicht geschehen, einen Papierball nehmen, entwirren und die Person, dessen Name auf Papier steht, suchen und ihr den Ball zurückgeben. Einige weitere Runden folgen...

Menschdomino

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Sie müssen jeder 3 Angaben machen:

1. Name
2. Einsatzstelle
3. Aufgabenbeschreibung

Ein Teilnehmer beginnt das Spiel, indem sie sich in die Mitte des Raumes stellt und die 3 gefragten Informationen nennt. Wer sich nun irgendwo „anbauen“ kann, stellt sich zur ersten Person, nennt zuerst die Gemeinsamkeit und dann die beiden anderen Angaben. Dann stellt sich der Nächste an etc. Damit sich die ganze Gruppe anbauen kann, sollten die Gemeinsamkeiten recht kreativ betrachte werden (z.B. der zweite Buchstabe in meinem Namen ist auch ein „A“.)

Namensscrabble

Auf ein Flipchart – Papier schreibt (Edding) die Spielleitung ihren Namen. Der nächste Teilnehmer kommt und baut seinen Namen an einen Buchstaben an. Das geht solange, bis alle Teilnehmer einmal vorne waren und ihren Namen in das Scrabble eingetragen haben.

Identitätsmoleküle

Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen auf ein Din A4 Blatt (Stifte, Din A4 Blätter). Dann werden alle möglichen Eigenschaften um den Namen geschrieben (Geschlecht, Hobbys, Religion, Status in der Gesellschaft, z.B. Bruder, FSJ-ler). Den Teilnehmern werden keine Grenzen gesetzt. Im Anschluss werden die Blätter im Seminarraum aufgehängt und vorgestellt.

Was bringt dich zum Platzen?

Die Teilnehmer sitzen in einem Stuhlkreis. Jeder bekommt einen Luftballon, der aufgeblasen werden soll. Anschließend verteilt die Leitungskraft an jeden Teilnehmer einen Zettel und einen Stift. Es werden 3 Dinge notiert, die einen persönlich ärgern, aber nur eine Sache davon bringt einen wirklich zum Platzen. Jeder legt für sich, heimlich, die Sache fest. (Man kann die Sache auch einkreisen, damit nicht geschummelt werden kann.) Die Leitungskraft beginnt damit, seine 3 Dinge vorzustellen und sucht sich jemanden aus der Gruppe aus, der raten darf. Errät er das Richtige, darf derjenige den Luftballon platzen lassen. Wenn er falsch rät, bleibt der Luftballon heil und wird zum Zeichen, dass man bereits an der Reihe gewesen ist, unter den Stuhl gelegt. Der Rater ist nun dran, seine 3 Dinge vorzustellen und sich wiederum jemanden aus der Gruppe auszusuchen, der raten darf. Am Ende wird geschaut wie viele Luftballons heil geblieben sind. (Variante: Es wird solange gespielt, bis nur noch ein Luftballon übrig ist, dieser ist dann der „Sieger“.)

Ballchaos/ Gegenstände wandern im Kreis

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Die Leitungskraft wirft einen Gegenstand (z.B. einen Ball) einem Teilnehmer zu und nennt dessen Namen. Der Teilnehmer wirft den Gegenstand zu einem weiteren Teilnehmer und nennt dessen Namen usw. Die Teilnehmer, die bereits an der Reihe waren verschränken ihre Arme. Wenn alle einmal an der Reihe waren, beginnt die gleiche Runde in der gleichen Reihenfolge. Parallel wirft die Leitungskraft einen anderen Gegenstand (Würfel, andere Ballform, Socke etc.) zu einem anderen Teilnehmer, so dass eine neue Reihenfolge entsteht. Ein dritter Gegenstand kann später eingeführt werden.

Herzblatt

Die Gruppe wird in 2 gleich große Gruppen geteilt. Die Leitungskräfte spannen quer durch den Raum ein großes Laken, so dass sich die beiden Gruppen nicht sehen können. Dann bilden die Gruppen jeweils eine Linie und treten an das Laken. Die Leitungskräfte achten darauf, dass sich jeweils ein Teilnehmer einem anderen gegenüber steht. Dann lassen die Leitungskräfte das Laken fallen. Der Teilnehmer, der zuerst den Namen seines gegenüber nennt, bekommt einen Punkt. Danach wird das Laken wieder „gespannt“ und die Gruppen sortieren sich neu. Das Spiel ist beendet, wenn der erste Teilnehmer 10 Punkte gesammelt hat.

Lebende Landkarte

Die Teilnehmer befinden sich auf einer „gedachten“ Landkarte. Dann werden verschiedene Orte genannt und alle Teilnehmer ordnen sich entsprechend zu. Beispiele: Letzter Urlaub, Traumziel, zukünftiger Studienort, „ich bin Fan von...“, etc.

Der blinde Bildhauer

Einteilung in 3er Gruppen. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden. Ein Weiterer nimmt eine Pose ein (sportlich, Denkmal o.ä.). Der Spieler mit verbundenen Augen soll nun versuchen den dritten Spieler durch tasten und erfühlen in die gleiche Position zu bringen.

Vorstellung

Bei der Vorstellungsrunde fällt es manchen Kinds immer schwer etwas über sich zu erzählen. Meistens endet es damit, dass jeder fast dasselbe wie die Vorredner erzählt. Von daher empfiehlt es sich, noch 2-3 Fragen aus einem Topf zu ziehen und diese neben der normalen Vorstellung zu beantworten.

- Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?
- Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?
- Nenne alle Orte in welchen Du schon gelebt hast!
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Wie war Dein Spitzname als Kind?

- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis auf einer anderen Freizeit?
- Wo ist Dein Lieblingsplatz in der Natur?
- Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?
- Was ist Deine Lieblingsmusik?
- Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schrecklichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schönste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?
- Welcher Popstar würdest du am liebsten auch sein?
- Welcher Fußballer würdest du am liebsten auch sein?
- Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?

Begrüßungen aus aller Welt

Und zwar gibt man sich nicht in allen Ländern zur Begrüßung die Hand. Wir werden ganz eigenartige Formen der Begrüßung erleben. Jede der nachfolgenden Zeilen wird auf je zwei Zettel geschrieben. Die Gesamtzahl der Zettel muss der Teilnehmerzahl entsprechen. Zettel gut mischen und an alle austeilen. Ohne einen Laut von sich zu geben, müssen sich nun die "beiden Landsleute" finden, und zwar durch die jeweilige Begrüßungsgeste. Dieses Spiel soll öfter wiederholt werden, damit möglichst viele Begrüßungen unter das "internationale Publikum" kommen. Mögliche Begrüßungsarten:

- Indien: mit gefalteten Händen verbeugen
- China: mit aufeinander liegenden Händen verbeugen
- Russland: Bruderkuss
- Orient: "Salam", mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Nabel streichen
- Eskimo: Nasen aneinander reiben
- Haiti: überlanges Händeschütteln mit wiederholten Verbeugungen
- Frankreich: auf die Wange küssen
- Ägypten: Älteren/Höhergestellten die Hand küssen
- Mexiko: Brust an Brust sich auf die Schulter klopfen
- Japan: in Hockstellung mehrere Verbeugungen, Hände vor den Knien aneinanderlegen
- Tibet: Zunge herausstrecken und pfeifend die Luft einziehen
- Äthiopien: dargebotene Hand (nur) berühren

Eurer Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt - man kann auch einfach Bewegungen erfinden und so Paare bilden.

Die Landkarte

Der Boden des Raumes ist eine imaginäre Deutschlandkarte; die eine Wand symbolisiert Norden, die gegenüberliegende Süden. Alle Spieler verteilen sich jetzt so im Raum, dass sie ungefähr dort zu stehen kommen, wo ihre Heimatstadt auf der Karte läge. Sind alle verteilt, berichten die Ersten von Norden nach Süden, woher sie kommen. Das Gleiche kann man für den Geburtsort machen oder für das Wunschreiseziel.