

Kennenlernspiele

Zipp-Zapp

Alle Mitspieler bilden einen Kreis während eine Person in der Mitte steht. Diese geht nun auf ein Kind zu und sagt "Zipp!", worauf dieses ihm den Namen seines linken Nachbarn sagen muss; oder bei "Zapp!" den seines rechten Nachbarn. Schafft es das nicht, so muss es selbst in die Mitte. Sagt der Teilnehmer in der Mitte "Zipp Zapp!", müssen alle die Plätze wechseln und derjenige, der in der Mitte bleibt, macht weiter.

Zipp: Name des linken Nachbars

Zapp: Name des rechten Nachbars

Zipp-Zipp: Name des übernächsten linken Nachbars

Zapp-Zapp: Name des übernächsten rechten Nachbars



Kennenlernspiele

Zeitungsschlagen

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler steht mit einer zusammengerollten Zeitung in der Mitte. Er bekommt den Namen eines Mitspielers zugerufen und muss diesem Mitspieler mit der Zeitung auf das Knie schlagen.

Sagt dieser Mitspieler jedoch vorher einen anderen Namen, so muss der Spieler in der Mitte diesen neuen Mitspieler ausfindig machen. Schafft er es, den anderen abzuschlagen, bevor dieser einen Namen rufen kann, so darf er sich auf dessen Platz setzen, und der Andere muss in die Mitte.



Kennenlernspiele

Namensduell

Voraussetzung: Die Namen der Teilnehmer dürfen nicht völlig unbekannt sein. Zwei Gruppen sitzen sich durch ein Tuch getrennt gegenüber, so dass sie sich nicht sehen können. Jeweils ein Teilnehmer einer Gruppe sitzt direkt vor dem Tuch. 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 Gruppe. Die Gruppe, die übrig bleibt, hat gewonnen.



Kennenlernspiele

Kennenlern-Bingo

Jedes Gruppenmitglied bekommt ein Arbeitsblatt mit folgenden Anweisungen:
Gehe im Raum herum und finde Personen, die den Anforderungen in den Kästchen entsprechen. **Für jedes Kästchen soll eine Person gefunden werden, die dann im jeweiligen Kästchen unterschreiben dürfen.**

Wenn vier Kästchen in einer Reihe - senkrecht, waagrecht oder diagonal - ausgefüllt sind rufe laut "Bingo".

Finde jemanden, der ...

(4x4 Kästchen auf einem Blatt mit verschiedenen Fragen)

Alle Teilnehmer bewegen sich im Raum und füllen ihr Blatt aus.



Kennenlernspiele

Richtige Aufstellung

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Auf Kommando muss nun jede Gruppe sich so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge stellen. z.B.: alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach der Größe, nach dem Alter, nach Gewicht, nach Schuhgröße.

Variante

Wie zuvor, jedoch darf nun nicht gesprochen werden.
Durch Zeichensprache muss nun die richtige Reihenfolge erstellt werden.



Kennenlernspiele

Werbekampagne

Material: nach Wunsch

Die einzelnen Spieler sollen Werbekampagnen für sich selbst entwickeln, entweder fürs Fernsehen (ohne Material) oder auf Werbemittel (Plakat, Aufkleber...). Der Anlass kann offen bleiben oder festgelegt werden (also mit Manager, Leibwächter, Assistenten).



Kennenlernspiele

Zwei Gruppen treffen aufeinander

Material: Zettel und Stifte, Musik

Manchmal gibt es Situationen, in denen zwei ähnliche Gruppen (z.B. zwei Schulklassen) sich begegnen. Sie sollen sich mit einem Spiel besser kennenlernen, obwohl sie sich gruppenintern ja bereits sehr gut kennen.

An jede Gruppe werden Zettel ausgegeben (grüne Zettel für die eine, weiße für die andere Gruppe). Auf denzetteln stehen jeweils ein Buchstabe als Abkürzung für einen Kennenlernbereich, z.B. W für Wohnort; H für Hobby; B für Berufswunsch. Diese Buchstaben sind gleichmäßig auf die Zettel innerhalb der Gruppe verteilt. Nun spielt Musik. Während der Musik werden die Zettel innerhalb der Gruppe schnell getauscht. Bei Musikstop behält jeder seinen Zettel und geht auf jemanden aus der anderen Gruppe zu. Nun soll jeder den anderen nach dem Kennenlerngebiet fragen, dass gerade auf seinem Zettel steht. Nach zwei Minuten gibt es eine neue Tauschrunde und auf die Art und Weise etwa drei Kennenlernrunden.



Kennenlernspiele

Schätzen

Die Gruppe teilt sich in Kleingruppen, in denen sie einige Gesamtangaben der Großgruppe schätzen sollen: Gesamtalter, Gesamtzahl der Buchstaben im Vornamen, Gesamt-Geschwisterzahl usw. Anschließend werden die Ergebnisse zusammen errechnet.



Kennenlernspiele

Hoppla, hier komm ich!

Alle stehen im Kreis. Die erste Person macht eine typische Bewegung und sagt dazu seinen/ihren Namen. Danach machen alle die Bewegung nach und versuchen den Namen genauso auszusprechen. Dann ist der nächste dran.



Kennenlernspiele

Ich heiße... - und du?

Material: Softball, Frisbee, Wollknäuel, usw.

Ein Softball (oder Frisbee oder Wollknäuel) wird von Person zu Person im Kreis geworfen. Dabei sagt der Werfende: „Ich heiße Peter, und wie heißt du?“ Der Fänger sagt seinen Namen und wirft mit dem gleichen Satz weiter.

Es kann noch ein zweiter Gegenstand ins Spiel gebracht werden. Das stiftet etwas Verwirrung und ist dann lustiger. Wenn jeder Teilnehmer einmal dran gewesen ist, wird der Gegenstand genau umgekehrt zurück geworfen. Hierbei muss der Werfer den Namen des Empfängers nennen. Es muss nicht unbedingt der Name genannt werden, es kann auch eine andere Information sein (z.B. „Ich habe 4 Geschwister“)



Kennenlernspiele

Krokodilspiel

Material: Gegenstand (z.B. Filzstift)

Ein Gegenstand ist das Krokodil und wird im Kreis herumgegeben. Jeder muss alle Namen wiederholen, wo das Krokodil vorher schon war. Variante: Tätigkeit des Krokodils hinzufügen.

Tätigkeiten sollen mit dem gleichen Buchstaben wie der Vorname beginnen.



Kennenlernspiele

Kennenlerninterview

Material: vorbereitete Zettel mit den Gestaltungsmöglichkeiten

Jeder bekommt einen Zettel mit zwei Textmöglichkeiten darauf, zwischen denen er später wählen kann. Dann werden Paare gebildet. Man befragt sich gegenseitig (ca. 15-20 Minuten). Dann soll jeder mindestens 4 Informationen über seinen Gesprächspartner in einen gestalteten Text einbauen. Für die Gestaltungsform kann jeder zwischen zwei Möglichkeiten auf dem Zettel wählen. Dann werden die Texte vorgetragen. Textgestaltungsmöglichkeiten: Nachrichtensprecher – Lied – Dichterlesung – Quiz – Bänkelsong – Telegramm – Küchengerät – Gebrauchsanweisung – Brief einer älteren Dame an ihre Jugendliebe – Fernsehprediger – Festtagsrede – Heiratsannonce – Leserbrief – Kurzmärchen – Rätsel der Woche – Horoskop usw.



Kennenlernspiele

Landkartenspiel

Material: große Papierbögen, Stifte, Tapeten,...

Ihr bildet nationale Kleingruppen und malt die Staatsgrenzen eures eigenen Staates auf ein großes Blatt Papier. Die Grenzen können solange korrigiert werden, bis alle einverstanden sind. Jeder Mitspieler zeichnet jetzt seinen Wohnort in die Karte ein, eine Sache, die er besonders in seinem Land mag (z.B. Hamburger Michel, Reichstag in Berlin) und eine, die er nicht mag (z.B. Atomkraftwerke, tote Robbe in der Nordsee). Um diese Sachen darzustellen, sollte ein kleines Bild oder eine kleine Zeichnung gewählt werden, damit alle Vertreter der anderen Nationalitäten es auch verstehen können. Wenn alle Landkarten fertig sind, stellen die nationalen Gruppen ihr Land mit ihren Eintragungen den anderen vor und beantworten Fragen. Dieses Spiel kann auch in auf Kreis-, Landes-, Bundesebene umgesetzt werden.



Kennenlernspiele

Lügen-Portrait

Material: eventuell Stifte, Papier

Paare interviewen sich gegenseitig über Namen, Wohnort, Arbeit, Alter, Hobbys, Erwartungen, Haustiere. Dann stellt A allen B vor, anschließend B allen A, indem der Ganzen Gruppe 4 Einzelheiten über die Person berichtet werden, die der Berichtstatter am interessantesten fand. Eine Einzelheit soll dabei „gelogen“ (erfunden) werden. Die ganze Gruppe soll dann raten, welches die erfundene Information war.

Variante: Vorstellung des Partners in Form einer Heiratsanzeige, einer Dichterlesung, eines Nachrichtensprechers...

Variante: Statt eine „Lüge“ soll ein Wunsch (aber nicht als solcher kenntlich) bei den Einzelheiten untergebracht werden. Die Gruppe soll dann den Wunsch erraten.



Kennenlernspiele

Namen verkehrt

Material: eventuell Papier und Stifte

Jeder sagt in der Gruppe nacheinander seinen Vornamen von rückwärts gelesen. Also, wer Gabi heißt, stellt sich als Ibag vor. Kommt ein H im Namen vor, so muss man dieses oft zusätzlich nennen, weil man es sonst beim Sprechen nicht hört. Hat jemand seinen Namen rückwärts genannt, so versuchen alle, den richtigen Vornamen herauszufinden. Zur Festigung der Vornamen soll dann jeder seinen rechten Partner in eine Reihe der Vornamen von A bis Z stellen (in der Reihenfolge der richtigen Schreibweise).

Variante: Bei wenig Gruppenmitgliedern kann jeder auch seinen Namen mit völlig durcheinander gewürfelter Buchstabenreihenfolge anschreiben, alle stehen herum und versuchen das Rätsel zu lösen.



Namensbällchen

Material: leere Joghurtbecher in der Anzahl der Spieler, Tischtennisball

Das Spiel beginnt mit einer Vorstellungsrunde, jeder nennt seinen Namen, sodass die Mitspieler den Namen schon einmal gehört haben. Dann kann das Spiel beginnen. Alle haben einen Joghurtbecher in der Hand. Einer hat in seinem Becher einen Tischtennisball. Er ruft laut einen Namen und wirft den Ball in die Luft. Der Aufgerufene muss versuchen, den Ball so schnell es geht in seinem Becher zu fangen.



Geschenke

Material: Fragen in bemalte Streichholzschachteln legen und Topf mit Namenszetteln

Einer zieht aus dem Topf mit den Namenszetteln aller Teilnehmer einen Namen und gibt demjenigen den er gezogen hat eine Streichholzschachtel. Der ausgewählte Teilnehmer soll die enthaltene Kennenlernfrage beantworten oder die Aufgabe vor der Gruppe erledigen. Dann zieht er den nächsten Namenszettel und wählt die nächste Schachtel. Bei Interesse können die Namen auch noch mal in den Topf zurück und ein zweites Mal gezogen werden (erfordert nun andere Fragen).



Personensteckbrief

Material: Namenssteckbrief

Alle setzen sich in einen Kreis, aber so, dass sie nach außen blicken. Wer die Tür sieht beginnt: er beschreibt einen Mitspieler so genau er kann steckbrieflich. Ist er fertig, können alle raten, wer gemeint war.

Oder: Vorher ziehen alle einen Namenszettel und man beschreibt den, dessen Namen man gezogen hat. Dieses Spiel ist beendet, wenn jeder seinen Steckbrief gesprochen hat.

Variante: Nicht Äußerlichkeiten beschreiben, sondern Eigenschaften. Dann wird es ein kleines Feedback-Spiel.



Kennenlernspiele

Propaganda

Material: evtl. Tisch, Gegenstand (z.B. einen Kugelschreiber)

Die Spieler sitzen im Kreis oder um einen Tisch. Der Spielleiter wendet sich zu seinem Nachbarn, gibt ihm den Gegenstand und sagt dabei: „Ich heiÙe... und ich behaupte, dass sei ein Krokodil.“ Der Nachbar reicht den Kugelschreiber seinem Nachbarn weiter und sagt dabei: „Ich heiÙe... und (Name des Spielleiters) und ich behaupte, dies sei ein Krokodil. Jeder Spieler sagt also seinen Namen und wiederholt alle Namen der vor ihm Sitzenden.



Kennenlernspiele

Visitenkarten tauschen

Material: (Namens-)zettel aller Mitspieler oder Luftballons und Filzstifte, Musik

Der Spielleiter hat von jedem Anwesenden ein Namenskärtchen geschrieben. Dann gibt er jedem Mitspieler sein Kärtchen und sagt dabei laut für alle den Namen. Dann wird Musik gespielt. Alle stellen sich dicht zusammen und tauschen schnell die Kärtchen. Wird die Musik unterbrochen, so soll jeder das Namenskärtchen an den richtigen Mann/die richtige Frau bringen, aber ohne den Namen zu rufen. 3-4 Musikstops sind empfehlenswert.

Variante: Jeder könnte auch auf ein Kärtchen seinen Beruf, seinen Herkunftsort, ein charakteristisches Eigenschaftswort oder sein Hobby aufschreiben. Oder statt auf Zettel werden die Namen auf Luftballons geschrieben, die durch Hin- und Herwerfen ausgetauscht werden.



Kennenlernspiele

Papierrolle

Material: Toilettenpapierrolle oder M&M's/Smarties

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, auch soviel wie er meint zu benötigen. Anschließend bekommen die Gruppenteilnehmer gesagt, dass sie pro Papier, das sie genommen haben, etwas von sich bzw. über sich erzählen müssen.

Variante: Anstatt sich Papierblätter zu nehmen, nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl von Smarties oder M&M's aus einer Tüte.



Kennenlernspiele

Das habe ich noch nie gemacht...

Alle sitzen im Kreis außer einer Person. Die Person in der Mitte sagt etwas, dass sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben aufstehen und mit einer Person ihren Platz tauschen. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat muss nun in die Mitte.



Kennenlernspiele

Namenspantomime

Jeder Teilnehmer muss seinen Namen pantomimisch darstellen, in dem er für jeden Buchstaben sich etwas überlegt. z.B. D= Dedektiv, E=Engel, B=Baum im Wind, S=Sonne usw. Alternativ oder zusätzlich kann auch die Körperhaltung eingenommen werden um einen Buchstaben darzustellen. U=auf dem Rücken liegen und Füße und Arme nach oben halten. Die anderen müssen raten wie die Teilnehmer heißen. Sind alle Teilnehmer sowieso bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.



Kennenlernspiele

Wer ist Es?

Material: Karte, Stifte

Jeder bekommt eine Karte. Darauf schreibt jeder seinen Namen und 4-5 charakteristische Dinge von sich. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue leere Karten werden ausgeteilt. Nun wird jede Karte vom Leiter vorgelesen und jedes Gruppenmitglied muss auf seine Karte den Namen schreiben, den es vermutet. Die Person hat gewonnen, die am meisten Personen erkannt hat.



Kennenlernspiele

Begrüßungsrituale

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter fängt an. Zunächst gibt er der ersten Person die Hand zur Begrüßung. Diese begrüßt anschließend die nächste Person bis alle durch sind. In der nächsten Runde wird durch reiben der beiden Nasen gegeneinander sich begrüßt. Wieder eine Runde später Kopf an Kopf usw. (Ohr an Ohr, Backe an Backe reiben, Küsschen links – rechts – links, Kinn an Kinn).



Kennenlernspiele

Schuhhaufen

Jeder zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede Person nimmt nun einen Schuh (nur nicht den eigenen) und versucht die Person zu finden, zu der der Schuh passt.



Kennenlernspiele

Kofferpacken

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt. Er sagt seinen Namen und nennt einen Gegenstand welchen er in seinen Koffer packen will. Dann ist der Mitspieler rechts von ihm an der Reihe. Er wiederholt zunächst den Namen des Vorgängers und was dieser mitgenommen hat, anschließend nennt er seinen Namen und was er mitnehmen will. Das geht so weiter.



Kennenlernspiele

Ich liebe...

Material: Ball oder ausgeschnittenes Herz

Nimm einen Ball oder ein ausgeschnittenes Herz und gebe es dem ersten Kind. Dieses sagt: „Ich liebe... Eiscreme.“ Dieses Kind gibt den Gegenstand an ein anderes Kind weiter. Nun folgt: „Ich liebe... Basketball spielen.“

Variante: Die Aussage muss innerhalb weniger Sekunden kommen. Identische Aussagen sind nicht mehr erlaubt. Falsche Aussagen auch nicht.



Kennenlernspiele

Rollenbild

Material: lange Papierbahnen, Stifte

Lange Papierbahnen werden auf dem Boden ausgerollt. Jeder Spieler lässt sich von einem Partner in einer für ihn typischen Körperhaltung liegend abmalen. Dann klebt er „sich“ an die Wand und schreibt charakteristische Merkmale hinein. Nach Fertigstellung der Selbstbilder geht die Gruppe an der „Körperwand“ entlang und die Partner stellen sich gegenseitig vor.



Kennenlernspiele

Ego-Imago

Material: Stifte, Papier, Verkleidungen

Die einzelnen Spieler sollen Werbekampagnen für sich selbst entwickeln, entweder fürs Fernsehen oder auf Werbemitteln (Plakate...). Der Anlass kann offen bleiben oder festgelegt werden. Es kann auch in Kleingruppen gespielt werden (also mit Manager, Leibwächter, Assistenten).



Kennenlernspiele

Lebendiges Quartett

Material: Stifte, Papier

Jeder Spieler denkt sich eine Person oder Figur, zu der er eine besondere emotionale Beziehung hat (+ oder -). Die Personen oder Figuren müssen allen anderen bekannt sein (z.B. Musiker, Politiker, Lehrer, Comicfiguren, Dichter...) Alle flüstern ihre Person dem Spielleiter ins Ohr, der sie durcheinander aufschreibt, Doppelnennungen sind nicht erlaubt. Nun werden immer Vierergruppen aus den Spielern gebildet. Dann liest der Spielleiter alle Namen mehrmals vor. Eine Vierergruppe kann sich jetzt aus den anderen Gruppen einen Spieler aussuchen und ihn beispielsweise fragen: „ Bist du Franz Josef Strauß?“ Ist er es, so wechselt er zu den Fragern und begründet kurz, warum er zu dieser Person eine besondere Beziehung hat. Dann darf dieselbe Gruppe weiterfragen. Ist der Gefragte die Person nicht, fragt dessen Gruppe weiter. Wenn alle Spieler erkannt sind, ist das Spiel zu Ende.



Kennenlernspiele

Familienwappen

Material: Zettel, Stifte

Es werden Kleingruppen eingeteilt, dessen Mitglieder sich vorstellen sollen, eine Familie zu sein. Jede Kleingruppe bekommt die Aufgabe innerhalb von 20-30 Minuten ein Wappen zu entwerfen, in dem sich die Familienmitglieder wiederfinden können.



Kennenlernspiele

Unser Gruppen- ABC

Material: Zettel mit großen aufgemalten Buchstaben von A bis Z, viele Blätter und Stifte

Der Spielleiter hat im Raum die Zettel mit den ABC-Buchstaben verteilt hingelegt. Jeder Mitspieler soll sich mindestens 5 Begriffe einfallen lassen, die etwas über ihn persönlich, über seinen Arbeitsplatz und/oder seine Erwartungen an die Gruppe aussagen. Alle Begriffe sollten, soweit es geht, gemalt werden. Jeder Begriff auf einen extra Zettel. Dann sollen alle Zettel zu den entsprechenden ABC Zetteln gelegt werden. Nun geht man mit der ganzen Gruppe das Alphabet ab und einzelne Mitspieler können Erläuterungen zu ihren Zetteln sagen.



Kennenlernspiele

Namen-Kreuzworträtsel

Material: Stifte, Papier (möglichst kariert)

Jeder Spieler schreibt seinen Vor- (evtl. auch Haus-) namen senkrecht oder waagrecht auf ein großes Stück Papier. Er versucht nun alle Namen der Gruppenmitglieder kreuzworträtselg seinem Namen zuzuordnen.



Kennenlernspiele

Bekanntschäftsanzeige

Material: Papier, Stifte, Namenszettel

Durch Verlosen von Namenszettel erhält jeder Mitspieler den Namen eines anderen Gruppenmitgliedes, für den er eine treffende Bekanntschaftsanzeige formulieren soll ohne dessen Namen zu nennen. Die Anzeigen werden vorgelesen und die Namen der „Inserenten“ sollen erraten werden.

Wenn man die Anzeige verdeckt einsammelt und sie dann aus dem Haufen zieht und vorliest, kann man die Gruppe auch den Namen des Schreibers raten lassen.



Kennenlernspiele

Mit wem würde ich mal...

Material: für jeden 15 kleine Zettel, Stifte

Jeder Mitspieler schreibt auf seine 15 Zettel seine Namen. Der Spielleiter stellt nacheinander fünf fragen:

1. *Mit wem würde ich gern mal im Fahrstuhl stecken bleiben?*
2. *Wen hätte ich gern als Chef?*
3. *Mit wem zusammen würde ich gern einen Porno ansehen?*
4. *Mit wem würde ich in eine Wohngemeinschaft zusammenziehen?*
5. *Wen hätte ich gern als Wunsch-Vater oder Mutter?*

Nach jeder Frage gibt jeder Spieler 1-3 seiner Zettel an die anderen Mitspieler, mit denen er das Gefragte gerne machen würde. Jeder muss mindestens einen Zettel vergeben. Anschließendes Auswertungsgespräch empfehlenswert?

