



Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Ullis Spielekladde

Kennenlernen 2022



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung

- Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

© 2016 - jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Schuhgucken

Reflexion der Erwartungen und Kennenlernen ...

Phase 1:

Alle Teilnehmer:innen laufen mit gesenktem Kopf im Raum herum.

Jede:r stellt sich selber am Anfang folgende Fragen:

- Warum bin ich hier?
- Was erwarte ich?
- Was kann ich einbringen?
- Wie gefällt es mir hier?
- Wie fühle ich mich?



Phase 2:

Alle Teilnehmer:innen schauen sich nun einzelne Schuhe der anderen Teilnehmer:innen an.

Dazu bilden die Teilnehmer:innen für kurze Zeit immer wieder Paare. Ohne sich dabei anzuschauen, stellen sich immer Zwei voreinander und betrachten die Schuhe des jeweils Anderen.

Folgende Fragen begleiten diese Phase:

- Was für ein Lebensstil verbindest Du mit diesen Schuhen?
- Wie viele Schuhe hat die Person vor dir wohl noch?
- Welches Hobby passt zu deinem Gegenüber?

Phase 3:

Nach etwa fünf „Schuhgucken“ sucht sich jede:r aus den betrachteten Schuhen das Lieblingspaar aus.

Aufgabe:

- Teilt euch eure Vermutungen übereinander mit.
- In wieweit entsprechen sie der Wahrheit?

Phase 4:

Die Paare berichten den Anderen von ihren Erkenntnissen.

- Gab es Überraschungen?
- Was denkt ihr über Vorurteile?

Ich und meine # Hashtag

Bei diesem Spiel nennen die Teilnehmer nicht nur ihre Namen, sondern wählen noch drei Hashtags, mit denen sie sich identifizieren können, beispielsweise „Lesen“, „Leichtathletik“ und „Klettern“.



Eine Vorstellungsrunde könnte also so ablaufen:

Ich heiße Lena und meine gewählten Hashtags sind „Musik machen“, „Malen“ und „Yoga“.

Diese Methode ist besonders dann geeignet, wenn nicht viel Zeit zum Kennenlernen bleibt.

Auf diese Weise kannst du bereits viel über die Spieler:innen erfahren und vielleicht sogar Anstöße für ein späteres Gespräch liefern.

Wenn sich jede:r Spieler:in auf diese Weise vorgestellt hat, kann es weiter gehen.

Alle die auch...

Der Reihe nach nennt jede Person eine Eigenschaft, die auf sie zutrifft und beginnt den Satz mit „Alle die auch... „

Alle Personen auf die diese Eigenschaft auch zutrifft stehen auf und laufen einmal um ihren Stuhl herum und setzen sich wieder hin. Erst dann ist die nächste Person an der Reihe und nennt eine nächste Eigenschaft.

Der Satz kann mit Eigenschaften, Hobbys, Lieblingsfarben, Essen und vielem mehr beendet werden.

Hinweis:

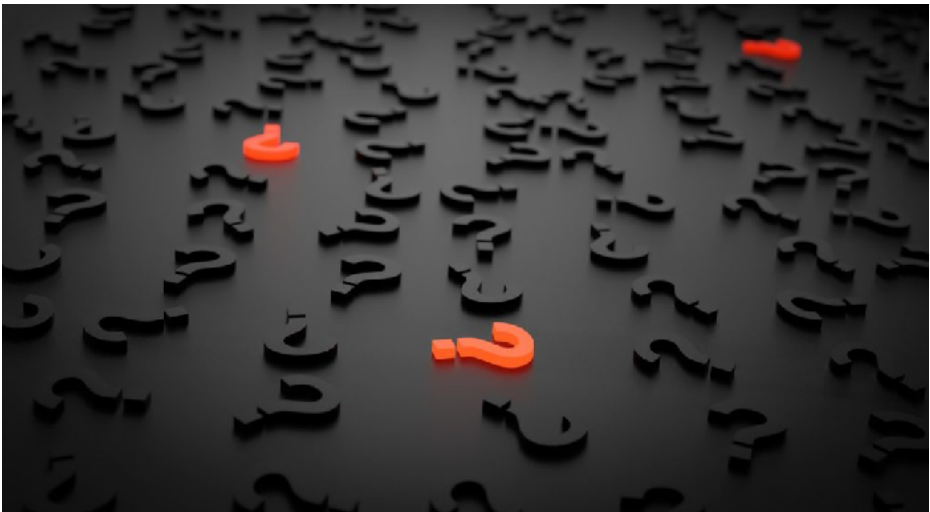
Die Reihenfolge muss vorher Spielbeginn festgelegt werden.



Frag doch mal...

...was ihr noch nie gefragt habt:

- Mit welchen 3 Worten würde Deine Mutter Dich beschreiben?
- Was war das schönste Ereignis in den letzten Sommerferien?
- Was möchtest Du auf gar keinen Fall später werden?
- Wenn Du einen Tag König:in wärst, was würdest Du tun?
- Wenn Du etwas erfinden könntest, was wäre das?
- Was magst Du lieber: Sommer oder Winter?
- Was sammelst Du?
- Was bringt dich im Leben zum lächeln?
- ...



Methusalem

Ein Spiel dass die Kreativität fördert und beim Namen lernen hilft.

Aufgabe:

Frage eine Person nach ihrem Namen und erzähle dann der ganzen Gruppe eine Geschichte über diese Person, die sie erlebt, wenn sie das hohe Alter von (wähle eine Zahl zw. 150 – 200) Jahren erreicht hat. Halte dich dabei kurz und erfinde möglichst komische Situationen oder Gegebenheiten.

Hier ein Beispiel:

„Wenn ‚Gerlinde‘ 168 Jahre alt ist, wird sie in die Geschichte eingehen, weil sie in ihrem hohen Alter an einem Tag genau so viele Fische mit der Hand gefangen hat, wie sie alt ist.“

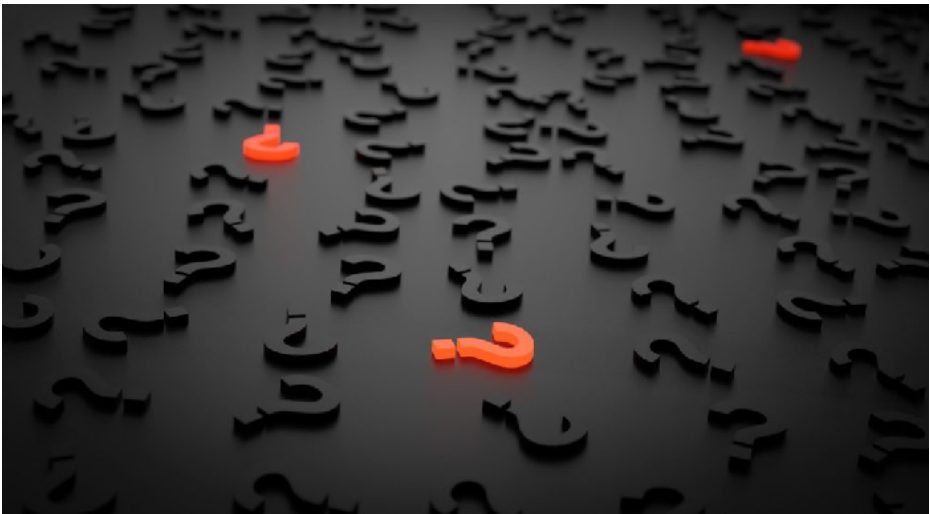
Gerlinde ist dann als Nächste dran und fragt eine nächste Person nach ihrem Namen und denkt sich ebenfalls eine witzige kurze Geschichte aus.



Fragwürdig

Dieses Kennenlernspiel stellt die Gruppe vor Fragen, die in der Runde der Anwesenden beantwortet werden.

Entweder paarweise oder die Spielleitung wählt einzelne Spieler:innen aus.



Fragen:

- Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?
- Was ist Deine früheste Erinnerung?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe wünschen?
- Nenne alle Orte in denen Du schon gelebt hast!
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis auf einer anderen Freizeit?
- Wo ist Dein Lieblingsplatz in der Natur?



Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

- 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?
- 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?
- Was ist dein Lieblingsessen?
- Hast du einen Spitznamen? Welcher ist es?
- Wer ist dein Lieblingsmusiker?
- Was ist deine Lieblingsserie?
- Was ist dein Lieblings-Filmzitat?
- Was sind deine Hobbys?
- Hast du Haustiere? Wie heißen sie?
- Was ist dein Lieblingsbuch?
- Wenn du dir einen beliebigen Gegenstand kaufen könntest (real oder fiktional), welcher wäre es?
- Was ist deine Lieblingsfarbe?
- Was ist deine schönste Kindheitserinnerung?
- Berge oder Meer? Warum?
- Buch oder Serie? Warum?
- Sommer oder Winter? Warum?
- Hast du ein Lebensmotto? Wenn ja, welches ist es?
- Wo wurdest du geboren?



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung
- Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
© 2016 - jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Rot zu Rot (update)

Wird eine Farbe ausgerufen, so müssen sich alle Spieler:innen, die Kleidungsstücke in dieser Farbe haben, mit diesen Kleidungsstücken berühren.

Die Spieler:innen bewegen sich zu Musik frei im Raum. Die Spielleitung stoppt plötzlich die Musik und ruft eine Farbe, z.B. „Rot“. Nun müssen sich alle Spieler:innen, deren Kleidung irgendetwas Rotes aufweist, berühren, und zwar genau an der Körperstelle, an der das farbige Kleidungsstück sitzt.

Eine rote Socke wird also versuchen, sich mit einem roten Halstuch zusammen zu tun, das wiederum an einer roten Hose „klebt“ usw. Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter mit freier Bewegung zur Musik, bis sie wieder stoppt und eine andere Farbe ausgerufen wird.

Variante:

Auf Kommando sollen alle Spieler:innen Dinge berühren, die die folgende Anforderung erfüllt:

Berühre etwas:

- ... Blaues
- ... aus Holz
- ... Kaltes
- ... Heißes
- ... das dich zum Lachen bringt
- ... das dich inspiriert
- ...



Zombie

Alle stehen in einem großen Kreis.

Ein:e Spieler:in wird ausgewählt und zum Zombie.

Dazu stellt sie:er sich in die Kreismitte.

Der Zombie geht mit zombiemäßigem Gang und Geräuschen langsam auf sein „Opfer“, einer anderen Person im Kreis zu.



Das „Opfer“ ist vor Schreck so erstarrt, dass es nur noch die Augen bewegen kann und damit um Hilfe suchen muss.

Um gerettet zu werden, zwinkert das „Opfer“ einer anderen Person, dem oder der Retter:in zu.

Wenn der oder die Retter:in angezwinkert wird, kann er oder sie das „Opfer“ retten, indem er oder sie einen Namen von einer anderen Person ruft. Diese:r Spieler:in ist das neue „Opfer“ und der Zombie macht sich auf den Weg zu ihm.

Wenn der Augenkontakt misslingt, ein falscher Name gesagt wird oder der Zombie schon bei dem „Opfer“ angekommen ist und es berühren kann, wird das „Opfer“ zum neuen Zombie und muss in die Mitte.