



Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Kennenlernen 2023

Seminarauftakt

EINE AUSWAHL MÖGLICHER SPIELE

Ullis Materialbörse

<https://www.materialboerse.ejo.de/>



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!



Mist Mist Mist

Ein temporeiches, witziges Spiel zum warm und wach werden.
Dieses Spiel eignet sich auch zum nonverbalen Kennenlernen.



Als erstes sollte ein Spielfeld eingegrenzt werden.
Jede*r Mitspieler*in bekommt einen Hut oder eine Mütze auf den Kopf.
Nun müssen alle versuchen, sich gegenseitig die Mützen oder Hüte vom Kopf zu stupsen.
Fällt eine Kopfbedeckung herunter, muss die Kopfbedeckung aufgehoben und anschließend sofort wieder dreimal auf den Boden geschmissen werden.
Dabei ist dann laut „MIST MIST MIST“ zu rufen.

Variante:

Wem die Kopfbedeckung heruntergefallen ist, scheidet aus.
Wer als letztes seine Kopfbedeckung noch auf dem Kopf hat, hat gewonnen.



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:

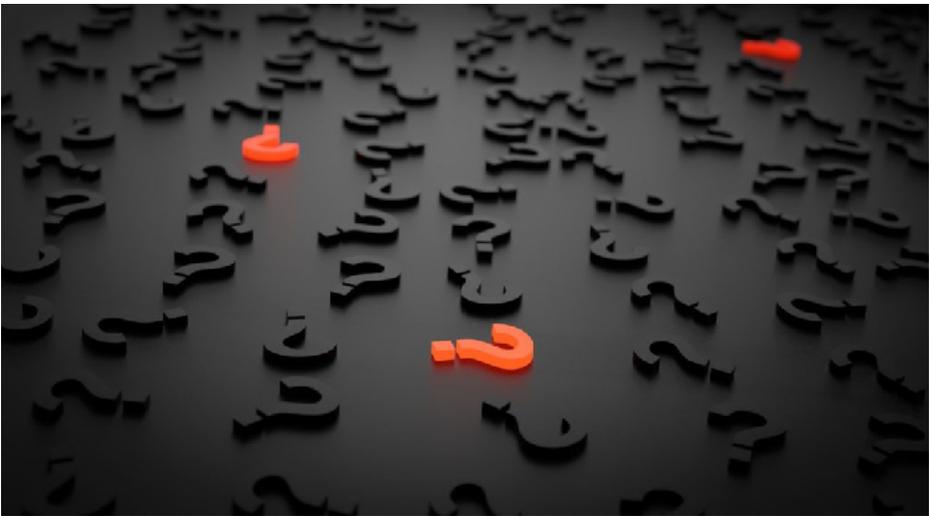
Die Reihenfolge muss vor Spielbeginn festgelegt werden.



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!



Duell der Augen

Wer sich ansieht, verliert!

Alle Spieler*innen stehen in einem Kreis.

Auf das Kommando „Augen ab“ oder „down“ müssen alle Spieler*innen auf den Boden sehen. Dabei herrscht Stille und jede*r Spieler*in überlegt für sich, welche*n Spieler*in er oder sie beim Hochschauen ansehen will.

Auf das Kommando „Augen auf“ oder „up“ müssen alle Spieler*innen gleichzeitig nach oben schauen und zwar direkt zu dem oder der Spieler*in, den sie sich zuvor überlegt haben.



Sehen sich zwei Spieler*innen gegenseitig in die Augen, so scheiden sie aus dem Spiel aus.

Zum Schluss bleiben nur noch ein oder zwei Spieler*innen übrig.

Hinweis:

Es sollen von Runde zu Runde immer wieder andere aus dem Kreis angeschaut werden, damit das Spiel nicht ins Stocken gerät.



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.





Kissenrennen

Zwei Kissen werden im Kreis herum gereicht und die Teams versuchen das Kissen der gegnerischen Mannschaft zu überholen.

Die Spieler*innen zählen der Reihe nach ab (1,2,3,4,5, ...).

Alle Spieler*innen mit einer ungeraden Nummer gehören zu einer Mannschaft, alle Spieler*innen mit einer geraden Nummer der anderen Mannschaft an. Die Spieler*innen sortieren sich jedoch nicht nach Mannschaften, sondern bleiben so sitzen.

Nun erhalten beide Mannschaften je ein Kissen. Zwischen den Spieler*innen, die die Kissen erhalten, sollte möglichst gleich viele Mitspieler*innen sitzen.

Auf „Los“ geben die Spieler*innen ihr Kissen im Uhrzeigersinn an den oder die nächsten Spieler*in der eigenen Mannschaft weiter, also am direkten Nachbarn vorbei. Die Spieler*innen der gegnerischen Mannschaft dürfen dabei nicht stören oder behindern. Sobald ein Kissen das Kissen der gegnerischen Mannschaft überholt, hat die Mannschaft, die das Kissen eingeholt hat, gewonnen.

Bemerkungen

Bei mehr als 30 Spielern kann man auch mit drei Mannschaften und drei Kissen spielen.





Kannst Du bis 3 zählen?

Ein Spiel dass die Konzentration fördert und schwieriger ist als es scheint ... 😊

Es werden Paare gebildet.

Die Paare stehen sich gegenüber und zählen im Wechsel 1-2-3, 1-2-3, ...

- dann wird 1 durch eine Bewegung ersetzt und weiter gezählt.
- dann wird auch die 2 durch eine andere Bewegung ersetzt und weiter gezählt.
- und schließlich wird auch die 3 durch eine dritte Bewegung ersetzt.

Und immer schön im Wechsel weiter machen!





Action – Nummern

**Dieser Energizer belebt und macht wach!
Jeder Nummer wird eine Bewegung zugeordnet, die immer paarweise ausgeführt wird.**

Alle stellen sich in zwei Reihen auf, so dass jede*r eine*n Partner*in als Gegenüber hat.

Auf Zuruf von Nummern, müssen alle gleichzeitig mit dem/der jeweiligen Partner*in eine festgelegte Aktion durchführen:

Bei:

- 1 = Doppel-High-Five
- 2 = in die Hocke gehen
- 3 = Hüpfen
- 4 = ein Mal um die eigene Achse drehen (360°)

Die Spielleitung bestimmt das Tempo und die Reihenfolge der Nummern.

Fehler müssen mit einem Lachen beantwortet werden!



CREATIVE COMMONS LIZENSVERTRAG



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer [Creative Commons 4.0 International Lizenz](#).

- Namensnennung - Nichtkommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen -

© 2020 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Klatsch-Radar



**Es muss der richtige Weg zum eigenen Platz gefunden werden.
Alle anderen helfen durch Klatschen diesen zu finden.**

Ein*e Spieler*in verlässt den Raum und alle anderen Spieler*innen sitzen im Kreis.

Es wird ein Weg festgelegt der von der Tür zum freien Platz führt.

Alle Spieler*innen müssen sich diesen Weg merken.

Nun kommt der oder die Spieler*in wieder herein und muss den Weg zum eigenen freien Platz finden.

Solange der oder die Spieler*in sich auf dem richtigen Weg befindet, klatschen alle im Kreis sitzenden Spieler*innen.

Wird aber der Weg verlassen, hören alle auf zu klatschen und fangen erst wieder an zu klatschen, wenn der korrekte Weg wieder gefunden wurde.



Countdown

Die Gruppe muss rückwärts von 20 (je nach Gruppengröße) bis Null zählen.

Der Gruppe ist es nicht erlaubt, untereinander zu kommunizieren!

- Es dürfen sich die Spieler*innen weder absprechen noch Zeichen geben.
- Es darf keine Zahl übersprungen und keine Zahl doppelt genannt werden und
- es dürfen nie zwei Personen gleichzeitig sprechen.

In jedem dieser Fälle muss von Neuem begonnen werden.

Steigerungen:

Alle schließen die Augen.

Schere, Stein, Papier bzw. Schnick, Schnack, Schnuck

mit Fanbildung
oder auch mal als Löwe, Ritter, Oma!

Es bilden sich Paare die jeweils gegeneinander Schnick-Schnack-Schnuck spielen.

Fanbildung: **Wer verliert muss den:die Gewinner:in anfeuern.**
So gibt es immer weniger aber größere Gruppen die sich gegenseitig anfeuern.

Variante Löwe, Ritter, Oma:

Alternativ zu Schere, Stein und Papier kann man auch beliebige andere Dinge wählen, die pantomimisch darzustellen sind:

1. Ritter:in oder Samurai (schwingt das Schwert) – schlägt:
2. Löwe oder Tiger (droht mit beiden Vorderpfoten und faucht dabei) – schlägt:
3. Oma oder Opa (hebt empört den Zeigefinger und sagt dabei: NA,NA,NA! oder DU,DU,DU!) – schlägt: Ritter:in

Mit oder ohne Fanbildung spielbar!
Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt!

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?
- ...



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
- ...





Kurzschluss

Kreisspiel, bei dem zwei Gegenstände herumgegeben werden, die nicht gleichzeitig in den Schoß einer Person kommen dürfen.

Die Gruppe sitzt im Kreis.

Das Ziel ist es, zwei Gegenstände in den Schoß einer Person zu bringen, wobei die Gegenstände nicht geworfen werden dürfen, sondern nur an den/die Nachbar*in weiter gereicht werden.

Jede*r versucht also zu vermeiden, dass er mit zwei Gegenständen erwischt wird. Sollte dies dennoch der Fall sein, so muss diese*r Spieler*in ein Geräusch von sich geben, das ungefähr so klingt wie der Funkenflug, wenn zwei Hochspannungskabel einen Kurzschluss verursachen.





SuperMega-HighFive

Die Spieler*innen stehen sich Paarweise gegenüber.
Beide starten gleichzeitig mit einem Schenkelklopfen

Beide Hände klatschen auf die Oberschenkel.
Danach wählt jede*r frei eine der nächsten drei Bewegungen aus, die im gleichmäßigen Rhythmus synchron ausgeführt werden:

Beide Hände nach links

Beide Hände nach rechts

Beide Hände nach oben

Sobald beide Spieler*innen in die gleiche Richtung zeigen, muss darauf mit einem SuperMega-HighFive reagiert werden.

Dazu klatschen sich Beide mit beiden Händen ein Doppel-High-Five.



CREATIVE COMMONS LIZENSVERTRAG



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer [Creative Commons 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

- Namensnennung - Nichtkommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen -

© 2020 - 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?



Satelliten

Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los und umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in.

Alle Spieler*innen stehen im Raum.

Jede*r Spieler*in wählt sich insgeheim eine*n andere*n Spielerin aus, ohne dass der oder die das merkt.

Auf Kommando „1,2,3, los“ laufen alle los umkreisen den oder die ausgewählte*n Spieler*in dreimal und gehen dann schnell auf ihren Platz zurück.

Variante:

Die Spieler*innen müssen gleichzeitig versuchen herauszufinden, ob und wer sie umkreist.





Händewelle

Kooperatives Spiel, bei dem die Hände der Reihe nach gewendet werden.

Die Spieler:innen stehen im Kreis und halten ihre Hände ausgestreckt mit dem Handrücken nach oben vor dem Bauch.
Jetzt werden die Hände, eine nach der anderen umgedreht.
Mit jeder Runde wird das Tempo erhöht.

Variante:

Die Hände werden mit den Nachbarn überkreuzt.



Schnapp den Finger

Auf Kommando „Bei drei: Eins..., zwei. .., drei!“ versuchen alle den Zeigefinger des oder der linken Nachbar*in zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

Die Spieler*innen stehen im Kreis, die linke Handfläche nach oben gedreht. Der rechte Zeigefinger steht mit der Spitze in der offenen linken Hand des oder der rechten Nachbar*in.

Bei drei: „Eins..., zwei., drei!“ versuchen alle den Zeigefinger des oder der linken Nachbar*in zu fangen und gleichzeitig den eigenen Zeigefinger vor der Gefangennahme zu bewahren.

Nachdem die Spieler*innen das 2 – 3mal gemacht haben, wechseln sie die Hände, d.h. die Rechte ist flach, die Linke der Zeigefinger.

Die Spielleitung sorgt dafür, dass es nicht klappt. Ist Lustiger.

Variante:

Alternativ kann auch eine Geschichte erzählt werden, in der möglichst oft die Zahl drei vorkommt. Ich empfehle das Märchen von den drei Schweinen und dem bösen Wolf. Diese ist bekannt und man kann sie gut frei erzählen, abwandeln und die Spieler*innen damit in die Irre führen.

Erfahrungen:

Verschaltet die Gehirnregionen.

Wirkt aktivierend, lustig.

Hohe Akzeptanz, erhöht Fehlertoleranz und wirkt durch das gemeinsame lachen und Berühren vertrauensfördernd.

Unproblematischer Körperkontakt.

Ha He Ho – Ha Ha Hu

Alle stehen (mit Abstand) im Kreis.

Eine Person beginnt und ruft „ha“ und macht dabei eine Abwärtsbewegung mit den Armen, dabei berühren sich die Handflächen.

Je nachdem auf wen dabei gezeigt wird, antwortet diese Person mit „he“ und macht die selbe Armbewegung allerdings von unten nach oben.

Die Arme bleiben oben.

Die Spieler:innen, die rechts und links von ihr stehen, rufen synchron „ho“ und machen die Armbewegung seitlich in Richtung des Bauches der Person zwischen ihnen.

Jetzt startet alles von vorn, indem die Person mit den erhobenen Armen das „ha“ weiter gibt ...

Passiert ein Fehler, reagiert die Gruppe indem alle synchron auf ihre Oberschenkel klatschen:

2x „ha“ und noch 2x mit gekreuzten Armen „ha“, dann ein kraftvolles „hu“, bei dem die Hände nach außen und diagonal nach unten bewegt werden.

Danach scheidet die Person aus, die den Fehler begangen hat und es geht wieder von vorn los.



Platzwechsel

Dies ist ein kombiniertes Kennenlern- und Bewegungsspiel.

Die Spieler*innen sitzen im Stuhlkreis.

Die Spielleitung gibt Kriterien (Leseratte, Fußballfän, Linkshänder*in, ...) vor, nach denen die Spieler*innen aufstehen und sich in der Mitte des Stuhlkreises begeben.

Die Spielleitung interviewt kurz ein paar aus der Mitte über ihre „Eigenart“. Anschließend suchen sich die Spieler*innen aus der Mitte einen neuen Sitzplatz. Die neuen Nachbarn rechts und links werden begrüßt und die Namen werden ausgetauscht.

LISTE:

- Blaue Augen
- Klopapierfallter/in
- Schlafwandler/in
- Leseratte
- Radfahrer/in
- Comicfan
- Teetrinker/in
- Mc. Donald – Hasser/in
- Sportskanone
- Schlafmütze
- Träumer/in
- Dreimalnieser/in
- Schnarchnase/in
- Im Schlafredner/in
- Fußballer/in
- Blonde Haare
- Leberfleckbesitzer/in
- Muttermalinhaber/in
- Sommersprossenträger/in
- Milchzahnbesitzer/in
- Brillenträger/in
- (...)

Das ist ein Hund! - Das ist eine Katze!

Zwei Gegenstände werden unter aufwändigem Fragen und Antworten im Kreis herumgereicht.

Die Spielleitung gibt jeweils an seine:n rechte:n und linke:n Nachbar:in einen Gegenstand heraus (Tempo – Päckchen, Gabel, o.Ä.).



Zum/r rechten Nachbar:in (nennen wir ihn der Einfachheit halber Peter) sagt er: „***Das ist ein HUND!***“.

Peter fragt nun: „***Was ist das?***“, worauf die Spielleitung antwortet: „***Das ist ein Hund!***“.

Nun gibt Peter den Hund an seine:n Nachbar:in weiter und sagt: „***Das ist ein Hund!***“.

Diese:r fragt nun wiederum: „***Was ist das?***“, worauf dann Peter die Spielleitung dasselbe fragt, zur Antwort bekommt, dass das ein Hund sei, was Peter nun wieder seinem/r Nachbar:in sagt, und so weiter.

Zur gleichen Zeit geht das Ganze auch nach links los („***Das ist eine Katze!***“). Der Reiz dieses Spiels ist das ständige Hin- und Herfragen nach den Gegenständen. Besonders interessant wird es, wenn sich die Wege der Gegenstände überkreuzen.