

# KENNENKERNSPIEL - IDEEN

1. Jeder füllt Zettel aus:  
Staturgröße:                      Haarlänge:  
Alter:                                Hobby:  
Haarfarbe:                        Brille?:  
Schule:  
Klasse:  
Körpergröße:  
Zettel werden gemischt und verteilt; jeder errät wer der ist  
demer Zettel er hat.
2. Portraitmalerei:  
Jeder malt das Gesicht seines Gegenübers  
Zettel verteilen - raten wer's sein soll - der sagt dann seinen  
Namen
3. Portraitmalen:  
Zu zweit - einer legt Kopf auf Blatt Papier - anderer malt mit  
Hilfe einer Taschenlampe die Linien auf  
(oder einzeln an Leinwand mit Projektor)
4. Stechbriefe:  
von Leiterinnen z. B. vorlesen - raten lassen wer's ist  
Stechbrief mit verändertem Bild - (Papfoto)
5. Ich behaupte ..  
Gegenstand wird als "Echthörchen" weitergegeben (dabei Namen  
Wiederholung): "Ich heiße Barbara und behaupte das ist ein  
Echthörchen und die Doris Eva.... behaupten das auch."
6. Amerikanisch vorstellen:  
Zwei interviewen sich - dann informieren sie 2 andere vonein-  
ander - im Plenum dann wichtiges berichten.
7. Namenreim:  
ich heiße Barbara und ich bin da ...
8. Plumpsack:  
einer in der Mitte wirft Plumpsack in Kreis und sagt rechts  
oder links - er wirft dann Namen derjenigen sagen und  
rückwärts; Plumpsack hochwerfen => Platzwechsel.
9. einer fehlt:  
einer wirft wegwerfen; jemand wird rausgeschickt - anderer  
wirft raten wer fehlt (nicht die Plätze tauschen -> zu schwer!)
10. Häuschen piep:  
einer mit verbundenen Augen wirft sich auf Schopf setzen und  
raten wer es ist.

11. Gemeinschaftsbild herstellen:  
Jeder malt seine Lieblingspeise (z.B.!) - schneidet sie  
aus und klebt sie auf großen Karten

12. Spiele um Umgebung kennenzulernen:  
(Stadtspiel, Umgebungsplan, Hausplan, Verbote, Erlaub-  
tes.....)

## 8 NECK- UND SCHERZSPIELE

### 8.1 Aber ich

Der Spielleiter erklärt: "Ich werde etwas sagen, einem der Teilnehmer im Kreis diesen kleinen Ball (Handschuh, Ring usw.) zuwerfen, der daraufhin zu antworten hat: "Aber ich!" Anschließend muß jener das Spiel fortführen."

Beispiel: "Ich habe noch niemals in meinem Leben einen Frosch verschluckt." "Aber ich", antwortet prompt der ausgewählte Empfänger des kleinen Balls. Nun kann er einem weiteren Mitspieler eine Feststellung sagen, die dieser mit "Aber ich" zu erwidern hat.

### 8.2 Der Geschichtenerzähler

Dem ersten Spieler wird ein Stichwort zugerufen. Ein Hauptwort nicht ganz alltäglicher Art: Walfänger, Tulpenbild, Gespenst. Dann beginnt man mit diesem Wort spontan seine erdachte Geschichte. Nach und nach fordert man weitere Hauptwörter an, indem man auf einzelne seiner Zuhörer weist, die nach und nach je ein Wort liefern.

Beispiel:

"Wie Ihnen wahrscheinlich nicht bekannt ist, war ich lange Jahre als Walfänger tätig..." - Stichwort: Striptease.

"Es war eine harte Zeit. Wir mußten viel entbehren. Es gab nur Wale und Whisky, aber weit und breit keinen Striptease..."

#### 8.2.1 Variation:

Der Erzähler beginnt mit einer allbekannten Geschichte, einem Märchen oder einem überschaubaren Bericht, etwa über die letzte Urlaubsreise. Er darf durch einzelne Stichworte unterbrochen werden, doch soll erst dann das zweite Stichwort fallen, wenn er das erste in seiner Geschichte verarbeitet hat.

Die Stichworte sollen den Erzähler möglichst in Verwirrung bringen, indes er bemüht ist, so schnell wie möglich zu seiner eigentlichen Geschichte zurückzukehren.

Beispiel:

"Wir waren im letzten Sommer auf Elba..." - Stichwort: Eismeer.

"Meine Frau wäre zwar lieber zum Eismeer gefahren, aber wie sich bald herausstellte, war es auch auf Elba in diesem Sommer nicht gerade übertrieben warm." - Stichwort: Bundesregierung.

"Wir hatten herrliche Wochen auf Elba. In unserem kleinen Ort gab es nicht eine deutsche Zeitung, so daß wir von den Aufregungen der Politik verschont blieben..."

### 8.3 Raten mit Liebe

Ein Fragespiel. Ein Teilnehmer verläßt den Raum. Die übrigen einigen sich auf einen Begriff, den er erfragen soll. Z.B.: Whisky.

Der Mitspieler wird wieder hereingerufen.

Der Spielleiter erklärt ihm und damit auch allen Anwesenden, daß der Fragesteller zehnmal fragen darf, dabei aber nur die Wahl zwischen drei möglichen Fragen hat:

1. Warum liebst du es?
2. Wo liebst du es?
3. Wie liebst du es?

Der Spielleiter achtet darauf, daß diese Fragen wahrheitsgemäß beantwortet werden; doch ist es nicht verboten, so dunkel und zweideutig wie nur möglich zu antworten. Der Fragesteller beginnt bei einem der Teilnehmer:

"Warum liebst du es?" - Antwort: "Es vertreibt mir die Einsamkeit."

Frage an einen anderen: "Wie liebst du es?" - Antwort: "Kalt".

Anderes Beispiel: Kriminalfilm

## 9 KENNENLERNSPIELE

### 9.1 Namensgedächtnis

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Einer nennt seinen Namen; sein linker Nachbar fährt fort, indem er den Namen seines rechten Nachbarn wiederholt und dann seinen nennt. Nun ist der linke Nachbar des letzten Spielers dran. Er nennt alle bisher genannten Namen von Anfang an und fügt zum Schluß seinen eigenen hinzu. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle an der Reihe waren. Wenn die Gruppe sehr groß ist, nur die letzten vier Namen wiederholen!

### 9.2 Partner-Vorstellen

Material: halb so viele gleich lange und gleichfarbige Fäden wie Teilnehmer.

Der Spielleiter hält ein Bündel Fäden so in der Hand, daß jeweils etwa die Hälfte eines Fadens zur einen bzw. zur anderen Seite herausragt, ohne daß erkenntlich ist, welcher Faden auf der einen Seite Verlängerung des Fadens auf der anderen Seite ist. Jeder Teilnehmer zieht nun an einem Fadenende; dadurch werden jeweils zwei Mitspieler einander zugeordnet:

"Sie hängen an einem Faden!"

Die beiden Fadenpartner stellen sich innerhalb begrenzter Zeit einander vor. Mögliche Aufgaben: Erwartungen - Wünsche - Hobbys - Probleme - Pläne. Anschließend machen sich die Partner gegenseitig der Gruppe bekannt.

### 9.3 Vornamen in Kreuzworträtselform

Material: Papier und Stifte

Die Teilnehmer schreiben ihre Vornamen in Druckbuchstaben auf vorher ausgeteilte Zettel. Jeder Spieler muß dann herausfinden, ob seine Mitspieler Namen oder Spitznamen haben, die mit irgendeinem Buchstaben seines Vornamens beginnen. Wer zu jedem Buchstaben seines Vornamens einen entsprechend anfangenden Vornamen oder Spitznamen aus der Gruppe gefunden hat, ergänzt damit seinen eigenen Namen kreuzworträtselartig auf seinem Zettel.

Wenn alle fertig sind, bilden die Spieler einen Kreis und erhalten fortlaufende Kenn-Nummern. Jeder Spieler versucht, die zu den Namen auf seinem Zettel gehörigen Mitspieler zu identifizieren (Kenn-Nummern hinter die jeweiligen Zeilen schreiben!).

Jeder stellt sich noch einmal namentlich der Gesamtgruppe vor.

### 9.4 Portrait-Interview

Material: Papier und Zeichenstifte

- Partner-Losen (z.B. durch Fadenziehen).
- Jeder zeichnet seinen Partner.
- Jeder interviewt seinen Partner zu bestimmten Fragestellungen, z.B.:
  - Was würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen? Warum gerade dieses?
  - Wenn du ein Tier wärest, welches würdest du am liebsten sein?
  - Warum gerade dieses?
  - Was würdest du mit 10 000 DM tun? Warum?
- Gegenseitiges Vorstellen im Plenum unter Verwendung des soeben Erfahrenen.

Variation:

Jeder interviewt in einer festgelegten Zeit so viele wie möglich.

Raster muß vorher ausgemacht sein; z.B. Schuhgröße, Größe, Haar- und Augenfarbe, Lieblingsfarbe, Hobbies, Lieblingsessen,-getränk.

Regel: Wer zum Interview gebeten wird, muß antworten, erst dann kann er selbst befragen; Steckbrief vorlesen und raten lassen.

## 9.5 Namen verstecken - dann entdecken

Material: Fingerfarben, Filzstifte, Papier, Pappe, Klebstoff, Sicherheitsnadeln.....

Jeder erhält die Aufgabe, seinen Namen so an sich anzubringen, daß andere, die diesen Namen wissen wollen, direkten Kontakt aufnehmen müssen. Z.B.: Namen mit Farbe (gut geeignet: leicht abwaschbare Fingerfarbe) auf den Arm schreiben, darüber den Pullover ziehen; Namen auf die Gürtelschnalle aufkleben; Namen in Spiegelschrift schreiben; Namen auf Papier schreiben und um den Hals hängen.

## 9.6 NAMENSSPIEL "SPRINGTEUFELCHEN IM KASTEN"

Kreis. Die erste Person beginnt damit, aufzustehen und den eigenen Namen zu sagen: "Ich bin Dieter". Dann stellt er die vier Personen vor, auf seiner linken Seite, beginnend mit der Person, die am entferntesten ist: "Das ist Hans, Susanne, Paul, Bernd." Wenn jeder einzelne Name gesagt wird, steht die genannte Person auf und setzt sich wieder. Es gibt den bewußten "Springteufelchen-Effekt".: Alle stehen auf und setzen sich wieder. Dann steht die Person rechts neben Dieter auf und stellt sich selbst vor und dann die vier Personen zu seiner linken.

Alle stehen auf und setzen sich wieder wie vorher. Usw. Die Vorstellungen geschehen im Kreis herum. Die Namen werden vertrauter und es macht Spaß.

## 9.7 NAMENSSPIEL MIT GESTIK

Kreis. Die Person, die das Spiel initiiert, muß Spontanität anregen, um das Tempo lebhaft und schnell zu behalten. Jede Person macht die Geste, ohne dabei zu denken, und sagt während der selben Zeit seinen Namen. Name und Geste finden sich in einem bestimmten Rhythmus zusammen (z.B. Bernd Fischer - während er sagt "Bernd", hebt er seine Hand. Bei der ersten Silbe von "Fischer" stampft er mit dem rechten Fuß, bei der zweiten Silbe mit dem linken Fuß). Die Gruppe wiederholt danach den Namen und die Geste zweimal. Dann kommt der nächste im Kreis. Gesten und Gesichtsausdruck einer Person zusammen mit ihrem Namen helfen, Gesichter und Namen zu verbinden.

## 9.8 Steckbriefspiel

Kennenlernspiele sind oft in Gruppen deshalb uninteressant weil man den anderen "ohnehin schon kennt". Während eines Mitarbeiterwochenends wurde die Erfahrung gemacht, daß es denn doch eine ganze Reihe neuer Perspektiven eröffnet wenn sich eine Gruppe auf das "Kennenlernen" einläßt.

Auf der nächsten Seite ist ein "Steckbrief" als Beispiel abgedruckt den die Mitarbeiter - mit einem zweiten Blatt - zum ausfüllen erhielten. Dieses zweite Blatt beinhaltete Fragen die inhaltlich zu diesem Wochenende passten. (Je nach Gruppensituation kann man sich Fragen in Richtung Weiterplanung der Jugendgruppe, Planung einer Aktion etc. ausdenken.) Dann wurden alle Steckbriefe der Teilnehmer ordentlich durcheinander gewirbelt und unpassende erste und zweite Seiten an den Wänden festgemacht. Jeder der Teilnehmer schrieb dann auf die jeweiligen Seiten wen er meint, der sich hinter diesem Steckbrief verbirgt. Und siehe da, es gab auch nicht einen Steckbrief der nicht von einigen falsch eingeschätzt wurde.

Es war schon ein Erlebnis "bekannte" Gruppenmitglieder als "unbekannt" zu erleben.

# KENNENLERNSPIEL

# "ZEITUNG"

## VORBEREITUNG:

Jeder Teilnehmer bekommt ein vorbereitetes Blatt mit den Überschriften (siehe unten) und schreibt seinen Namen oben auf das Blatt. Um diese Person geht es dann bei jedem Beitrag der Zeitung.

Das Blatt wird dann weitergegeben.

## DURCHFÜHRUNG:

Man muss jeder zu der angegebenen Person kurz etwas zu einer der Überschriften schreiben worin ihm etwas treffendes, lustiges usw. einfällt, dann wird das Blatt weitergegeben bis alle Beiträge vollständig sind. Am Ende kann dann jede Zeitung vorgelesen werden.

## INHALT:

Hier die vorgegebenen Überschriften (Spalten):

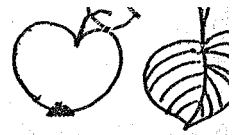
- Schlagzeile
- Aktuelles
- Leserbriefe
- Wetter
- Comics
- Sport
- Fortsetzungsgeschichte
- „Letzte Nachricht“

K e n n e n l e r n s p i e l (Kennst mi neet?)

1. Unveränderliches Kennzeichen:
2. Welches Buch hast Du zuletzt gelesen?
3. Lieblingsspeise:
4. Lieblingsfarbe:
5. Welche Kleidung trägst Du am häufigsten?
6. Wohin würdest Du, wenn Du die Mittel dazu hättest, in den Urlaub fahren?
7. Welche Hobbies betreibst Du?
8. Was würdest Du mit 3.000,--DM Einkommen im Monat anfangen?
9. Welche Schwächen (Leidenschaften) hast Du?
10. Wie stellst Du Dir Deinen idealen Lebenspartner vor?
11. Male in zwei Minuten ein Selbstportrait!







1. Amerikanisches Vorstellen

Jeder interviewt seinen rechten Nachbarn 5 Minuten lang und stellt ihn anschließend der gesamten Runde vor.

2. Chrysanthemen weiterreichen

"Ich heiße xy und gebe Dir diesen schönen Strauß weißer Chrysanthemen". Mit diesen Worten gibt der Spielleiter einen beliebigen möglichst langen Gegenstand an seinen linken Nachbarn. Dieser sagt nun: "Ich heiße ab, und xy sagt, ich soll Dir diesen schönen Strauß weißer Chrysanthe geben. So geht der Gegenstand von einem Spieler zum anderen und jeder sagt die vorangegangenen Namen. Beim Versprechen Pfand geben!

3. Plumpsack werfen

Der Spielleiter steht in der Kreismitte und wirft einem Spieler den Plimsack (geknotetes Taschentuch) zu mit dem Hinweis "rechts" oder "links". Der Spieler, der den Plimsack fängt, muß den rechten, bzw. linken Nachbarn mit Namen nennen. Pfand geben beim Versprechen!

Auch: Farben nennen mit dem Hinweis "Bluse", der entsprechende Spieler muß dann alle Mitspieler, die eine Bluse in der gewünschten Farbe tragen nennen. Beim Zuruf "Wechseln", allgemeiner Platzwechsel!

4. Blinde Kuh

Ein Spieler steht mit verbundenen Augen in der Kreismitte. Die anderen laufen um ihn herum. Wenn es der blinden Kuh gelungen ist, einen Spieler zu fangen, so muß sie durch Abtasten herausfinden, wer es ist.

## PERSONENBESCHREIBUNG:

1. Die beste Zeit meines Tages ist ....
2. Zwei positive Seiten an mir sind ....
  - a)
  - b)
3. Eine negative Seite an mir ist ...
4. Wenn ich einen Wunsch frei hätte würde ich ....
5. Etwas worauf ich mich freuen ist ...
6. Zwei Dinge die andere an mir mögen sind ....
  - a)
  - b)
7. Etwas was ich nicht leiden kann ist ....

# KENNENLERNSPIEL FÜR SICH SELBST (ca. ab 15 Jahre)

## AUFGABE:

- Jeder Teilnehmer soll zehn Dinge (Tätigkeiten untereinander schreiben die er gerne tut (Hobbys, Lieblingsbeschäftigung, was würde ich tun wenn ich eine Woche Zeit hätte)
- Nun soll jeder neben diese Dinge das Blatt in 7 Spalten einteilen. Folgendes soll dann in den einzelnen Spalten vermerkt werden:
  - a) ist das Angegebene etwas was ich mir alleine tue? "a"
  - b) ist das Angegebene mit finanz. Ausgaben verbunden? "DK"
  - c) tue ich das Angegebene mit anderen zusammen? "z"
  - d) hab ich das Angegebene auch vor 5 Jahren schon gerne getan? "5"
  - e) ist das Angegebene etwas was Vater od. Mutter auch gerne tun? "V; M"
  - f) nun sind noch die drei liebsten Dinge extra anzukreuzen "x"
  - g) in die letzte Spalte wird geschrieben wann ich das jeweils angegebene zuletzt getan habe ("T" = Tag; "W" = Woche; "M" = Monat; "J" = Jahr)

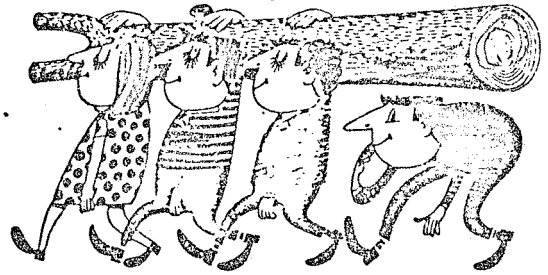
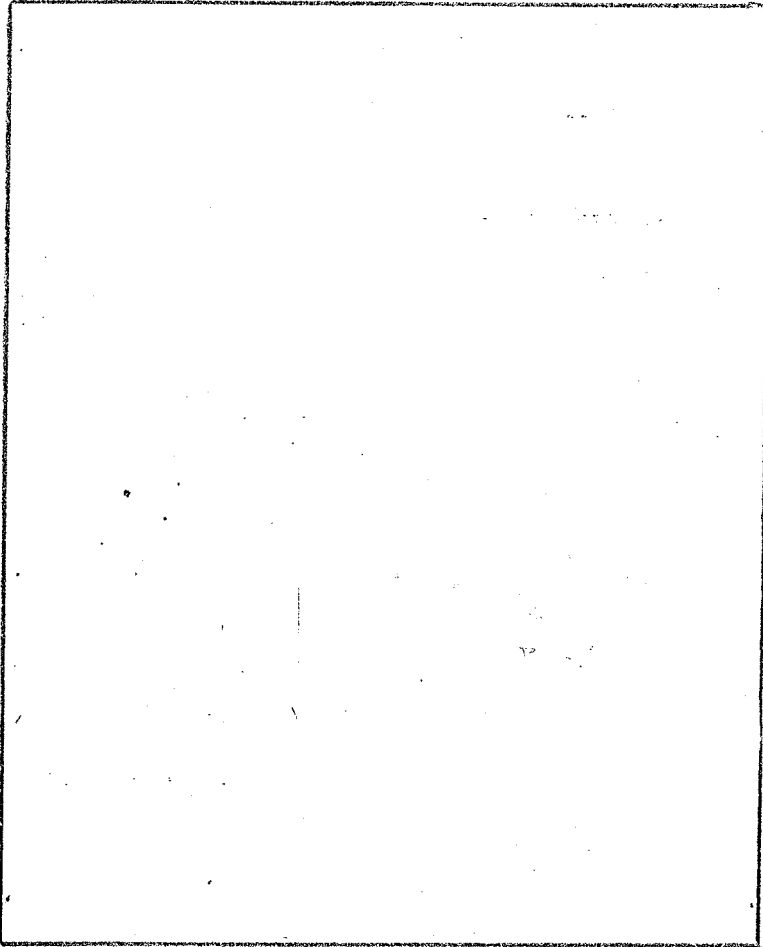
## AUSWERTUNG:

Anhand dieser Aufstellung kann man nun verschiedene Fragen stellen:

- Wie oft komme ich dazu Dinge zu tun die mir Spaß machen?
- Bin ich jemand der lieber alleine für mich ist oder tue ich lieber Dinge mit anderen zusammen?
- Sind meine Hobbys teuer?
- Wie stark sind meine Lieblingsbeschäftigungen von den Eltern beeinflusst?
- Haben sich meine Lieblingsbeschäftigungen in den letzten Jahren sehr geändert?
- Was fällt mir bei meiner Aufstellung auf. Welche Konsequenzen sind daraus zu ziehen?

# STECKBRIEF

## 1. charakteristisches Bild



2. Haarfarbe:

3. Augenfarbe

4. Größe

5. bevorzugte Farbe:

6. Hobbies:

7. bevorzugte Musik :

8. bevorzugte Literatur:

9. Selbstcharakterisierung: