

# Kennenlern- Spiele

## Projektphase:

Start

## Für wen?

alle

## Kurzbeschreibung:

Ein wichtiger Faktor bei der Arbeit mit Jugendlichen ist das Erlernen sozialer Fähigkeiten. Das effektivste Mittel sind gut gewählte Spiele, die der Festigung der Beziehungen in der Gruppe und zur Bewusstmachung einer eigenen Identität – des eigenen ICHS, seiner starken und schwachen Seiten, und gleichzeitig zur Bewusstmachung des eigenen Platzes in der Gruppe und insgesamt in der Gesellschaft dienen. Diese Spiele sind eine sichere Methode, mit der der Einzelne Teamarbeit, gegenseitige Toleranz und Empathie erlernt.

## Material:

Einfache Dinge wie Wolle, ein Geldstück, Spaghetti und Marshmallows, Papier und Stifte; viele Spiele funktionieren auch ohne Material;

## Durchführung:

a) Spinnennetz

Teilnehmeranzahl: beliebig

Hilfsmittel: Knäuel (Bindfaden, Wolle)

Verlauf: Die Teilnehmer sitzen im Kreis, abwechselnd wird das Knäuel geworfen (nicht zum Nachbarn). Wer das Knäuel fängt, wickelt sich ein

Stück davon um den Finger, sagt seinen

Namen und was er/sie mag. Danach wird das Knäuel zum Nächsten geworfen. Nachdem sich alle vorgestellt haben, wird das Knäuel in der

umgekehrten Richtung aufgewickelt, und jeder nennt den Namen der

Person, von der er/sie das Knäuel erhalten hat.

b) Präsentiere deinen Partner

Teilnehmeranzahl: beliebig, möglichst gerade Zahl

Hilfsmittel: keine

Verlauf: Die Teilnehmer teilen sich in Zweiergruppen. Gegenseitig stellen sie sich Fragen: Wie heißt du, wo wohnst du, wie alt bist du, wie

viele Geschwister hast du, usw. Danach stellen sie ihren Partner den

anderen Gruppenmitgliedern vor - sie rekapitulieren, was sie von ihnen erfahren haben.

c) Bunte Visitenkarten

Teilnehmeranzahl: beliebig

Hilfsmittel: Farbige Papier, Filzstifte

Verlauf: Jeder nimmt sich ein Stück farbiges Papier, auf dem Angaben geschrieben sind, die jeder einzelne ausfüllen soll (Foto - zeichne, Name, Spitzname, Lieblingsessen, Lieblingstier, was ich nicht mag, was ich gern habe, usw.). Am Schluss befestigt jeder seine bunte Visitenkarte an einem vorher gewählten Ort, der von allen zur Betrachtung betreten werden kann.

### **Weiterlesen:**

[http://www.psl.cz/projekt-klicovy-rok/tymoveprojekty/docs/handouty\\_2013\\_final.pdf](http://www.psl.cz/projekt-klicovy-rok/tymoveprojekty/docs/handouty_2013_final.pdf)

- [Start: Gruppe bilden, Partner kennen lernen](#)
  - [Kennenlernspiele](#)
  - [Teamspiele](#)
- [Wie steigt man in das Thema Stadtentwicklung ein?](#)
  - [Mental Maps](#)
  - [Gruppendiskussion mit Stadtplan](#)
  - [Netzstadtspiel](#)
- [Stadtteil erkunden](#)
  - [Geocaching](#)
  - [Fotosafari](#)
  - [Stadtrundgang](#)
  - [Interaktives Stadtteilspiel](#)
- [Ergebnisse festhalten](#)
  - [Diskussion mit Stichwortzetteln](#)
  - [Mindmap](#)
  - [Pro- und Kontra-Debatte](#)
  - [Brainstorming](#)
- [Ergebnisse zeigen](#)
  - [Poster](#)
  - [Präsentation](#)
  - [Gespräch](#)
  - [World Café](#)
  - [Aktive Medienarbeit](#)
  - [Wherigo](#)