

## Methoden zum Kennenlernen



### **1. Zeitungsschlagen**

*Dieses Spiel gibt die Gelegenheit, die Namen der neuen Gruppenmitglieder zu lernen.*

Alle sitzen in einem Kreis. Eine Person steht in der Mitte und hält eine locker zusammengerollte Zeitung in der Hand. Aus dem Kreis nennt jemand den Namen eines Gruppenmitglieds, auf dessen Knie die Person in der Mitte so schnell wie möglich schlagen muss. Bevor der Schlag sie erreicht, versucht der oder die Aufgerufene, einen Anderen zu nennen, der dann wiederum von der Person in der Mitte abgeschlagen werden muss. Wird jemand mit der Zeitung geschlagen bevor er einen anderen Namen ruft, übernimmt er die Rolle des Zeitungsschlagenden und die Person aus der Mitte bekommt seinen Platz. Das Spiel endet nach zehn Minuten.



### **2. Atomspiel**

*In diesem Spiel müssen die Gruppenmitglieder sich über (persönliche) Daten austauschen.*

Alle stehen verteilt im Raum. Die Leiterin oder der Leiter nennt eine Aufgabe, z.B. „Alle, die gleich viele Geschwister haben.“ Daraufhin müssen sich alle in einer Gruppe zusammenfinden, die die gleiche Anzahl an Geschwistern haben. Daraufhin wird eine neue Aufgabe genannt usw. (z.B. gleiche Klassenstufe, gleiches Lieblingsessen, gleiches Alter...).



### **3. Eisscholle**

*Nach dem ersten Kennenlernen muss die Gruppe gemeinsam eine Aufgabe lösen.*

Alle sind Pinguine und stehen dicht gedrängt auf einer „Eisscholle“ aus Zeitungspapier. Die Leiterin oder der Leiter steht auf dem Festland und erzählt, wie die Eisscholle durch die Meere schwimmt. Je weiter sie in warme Gewässer kommt, umso mehr schmilzt die Scholle. Das geschieht, indem die Spielleitung nach und nach Papierstreifen abreist. Die Pinguine müssen dann weiter zusammenrücken und sich gegenseitig halten und helfen. Das Spiel ist beendet, wenn die Gruppe droht, von der verbleibenden Eisscholle runterzufallen.