



## Face-to-Face Social & Kennenlernspiele

Name des Spiels	Funktion	Teilnehmer	Material	Beschreibung	Quelle
Name und ...	Lernen Sie die Namen	4-20 Schüler ab 10 Jahren	-	<p>Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis. Der Reihe nach sagt jeder seinen Namen und macht dann eine Geste, eine Form oder einen Ausdruck. Nachdem alle Teilnehmer ihren Namen und ihre Geste beendet haben, sagt jeder abwechselnd seinen Namen und macht eine Geste. Abgesehen von der Geste können die Namen mit den folgenden Elementen kombiniert werden:</p> <p>Name und Geste: Die Teilnehmer sagen ihren Namen und machen dann eine einzigartige Geste.</p> <p>Name und Geste: Die Teilnehmer sagen ihren Namen und machen dann eine Geste, die anzeigt, in welcher Stimmung sie sich gerade befinden (z. B. klatschen, sich verbeugen...) oder was sie tun oder woher sie kommen.</p> <p>Name und Tier: Die Teilnehmer sagen ihren Namen und nennen dann ein Tier, das mit dem ersten Buchstaben ihres Namens beginnt. Es ist wichtig, nicht mehr als ein Tier zu nennen (z. B. Ayşe - Biene; Ceyda - Ceylan...)</p> <p>HINWEIS: Anstelle eines Tieres kann auch ein Lebensmittel genannt werden.</p>	





				Variationen: Nach jedem Teilnehmer wiederholt die ganze Gruppe "Name und..." als Echo.	
<b>Drei Finger</b>	Kennenlern-Spiel	4-20 Schüler ab 10 Jahren	-	<p>Alle Spieler halten drei Finger hoch. Der Zeigefinger steht für den "Namen", der Mittelfinger für das "Lieblingsgetränk" und der Ringfinger für das "Land, das sie am liebsten besuchen würden". Die Spieler gehen durch den Raum und berühren ihre Finger mit den Fingern aller Personen, die sie treffen, und sagen nacheinander, wofür die Finger stehen. Ziel ist es, in einer bestimmten Zeit so viele Menschen wie möglich zu treffen.</p> <p>Hinweis: Die Anzahl der Finger kann erhöht werden und die Dinge, die sie darstellen, können je nach Art der Aktivität, für die sie verwendet werden, variiert werden. Zum Beispiel: Alter, Stadt, Sport, Vorlieben, Abneigungen...</p>	
<b>Meine Geschichte erzählen</b>	Kennenlern-Spiel	4-20 Schüler ab 12 Jahren	-	Die Teilnehmer werden gebeten, sich einen Partner zu suchen. Jeder beginnt, dem anderen seine Geschichte zu erzählen. Nachdem sich die Paare ihre Geschichten gegenseitig erzählt haben, erzählen sie abwechselnd ihren Partner der Gruppe. Zu diesem Zweck wird ein Stuhl aufgestellt, und der hintere Partner spricht, als würde er sitzen, und erzählt die Geschichte in seiner Sprache.	
<b>Länderspezifische Papiere</b>	Soziales Spiel	4-20 Schüler ab 10 Jahren	Papier, Bleistifte,	Die Teilnehmer schreiben Informationen über ihr Land auf (wenn es mehrere Teilnehmer aus demselben Land gibt, können sie eine	





			Scheren, Zeitungen, Zeitschriften, Buntstifte, Marker usw.	Gruppe bilden). Ein Teil des Papiers sollte die Hauptstadt, die Währung, die Bevölkerung, die Sprache und Dinge, die für das Land spezifisch sind, enthalten. Die Teilnehmer und/oder Gruppen beschreiben all dies mit Bildern. Die vorbereiteten Papiere werden an den Wänden aufgehängt.	
<b>Kugel und ...</b>	Kennenlern-Spiel	4-20 Schüler ab 10 Jahren	Tennisball	Die Teilnehmer werden gebeten, in einem Kreis zu stehen oder zu sitzen. Die Person, die das Spiel leitet, wirft der Person vor ihr einen Tennisball zu und sagt ihren "Namen". Die Person, die den Ball erhält, wirft den Ball einer anderen Person zu und sagt deren "Namen". Die Person, die den Ball wirft, und die Person, die den Ball in der Hand hält, müssen sich jedoch in die Augen sehen; diese Regel muss von der Person, die das Spiel leitet, vor Beginn des Spiels erklärt werden. Während des Spiels wird nichts anderes getan oder gesprochen als der Ball geworfen/gehalten, der Name gesagt und sich gegenseitig in die Augen geschaut. Phase 1 dieses Spiels wird allmählich beschleunigt. Dann geht der Leiter in die 2. Phase des Spiels über. In der 2. Phase versucht die Person, die den Ball wirft, den Namen der Person zu sagen, der sie den Ball zugeworfen hat. Auch dieses Spiel wird allmählich beschleunigt und die Teilnehmer lernen die Namen der anderen kennen. (Dieselben Phasen des Spiels können auch für andere Merkmale der Teilnehmer angewandt werden: z. B. Herkunftsland, Alter usw.)	
<b>Menschen-Bingo</b>	Kennenlern-Spiel		"Human Bingo"-Tabelle für die	Jeder Teilnehmer erhält eine vorbereitete Personen-Bingokarte. Die Karte kann auf verschiedene Weise vorbereitet werden, je	





			Anzahl der Teilnehmenden	<p>nachdem, welche Eigenschaften die Teilnehmer übereinander erfahren sollen. Die Teilnehmer werden dann angewiesen, miteinander zu sprechen und zu versuchen, die Person mit dem Merkmal in den gestellten Fragen zu finden und den Namen der Person, die sie finden, in das Kästchen gegenüber dem Kästchen zu schreiben. Der Name derselben Person darf nicht zweimal in einer Tabelle erscheinen. Ziel ist es, dass jeder Teilnehmer mit so vielen Teilnehmern wie möglich spricht und ihre Namen und einige ihrer persönlichen Eigenschaften erfährt. Der erste, der die Tabelle ausfüllt, gewinnt das Bingo und das Spiel.</p> <p>Finden Sie eine Person für jede der folgenden Eigenschaften:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. eine Reise in ein fremdes Land</li> <li>B. ein Brieffreund in einem fremden Land</li> <li>C. das Erlernen einer Fremdsprache</li> <li>D. Verwandte, die in einem fremden Land leben</li> </ul>	
<b>Toilettenpapier</b>	Get.to-know-game	16 Studenten	Eine Rolle Toilettenpapier	<p>Die Person, die das Spiel leitet, gibt den sitzenden Teilnehmern eine Rolle Toilettenpapier und bittet sie, so viele Stücke von der Rolle abzureißen, wie sie möchten. Nachdem jeder sein Papier genommen hat, bittet der Spielleiter jeden Teilnehmer der Reihe nach, etwas über sich selbst in der Anzahl der abgerissenen Papierstücke zu sagen. Indem jeder Teilnehmer mindestens eine Sache über sich selbst mit den anderen Teilnehmern teilt, können die Teilnehmer einander besser kennenlernen und engere Beziehungen aufbauen.</p>	





<p><b>Erstellung von Geschichten</b></p>				<p>Der Leiter versammelt die Teilnehmer in einem Kreis und beginnt die Geschichte mit einem Satz. Nacheinander versuchen alle Teilnehmer, mit je einem Satz eine sinnvolle Geschichte zu erzählen. Der Leiter kann die Geschichte zum Beispiel mit einem Satz über die Umgebung der Aktivität beginnen, um die Gedanken und Erwartungen der Teilnehmer an die Aktivität zu erfahren.</p>	
--	--	--	--	--	--

