



Online Kennenlern- und Sozialspele

Name des Spiels	Verwenden Sie	Teilnehmer:innen	Material	Beschreibung	Quelle
Frage-Hagel	Kennenlernspiel	2-15 ab 10 Jahren	Chat	Der Spielleiter stellt Fragen (z.B. "Wohin würdest du gerne reisen?") und die Teilnehmenden müssen ihre Antwort so schnell wie möglich in den Chat tippen.	
Frage-Hagel Version 2	Kennenlernspiel	2-4 ab 8 Jahren	-	Ein Teilnehmer sagt einen Namen und die Frage und die angerufene Person muss schnell antworten. Dann wird eine weitere Frage gestellt.	
Persönliche Merkmale	Kennenlernspiel	5-15	Online- Tool Padlet	Jeder schreibt eine Eigenschaft von sich auf. Dann diskutiert die Gruppe, welche Eigenschaft zu welcher Person passt.	https://www.praxisjugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreissspiele.html
2 Lügen und 1 Wahrheit	Kennenlernspiel	3-12	Chat	Jeder schreibt 2 Lügen und 1 Wahrheit auf. Anschließend versucht die Gruppe, die Wahrheit zu finden.	https://www.praxisjugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreissspiele.html
Leben im Körperumriss	Sich selbst präsentieren	2-6 Ab 8 Jahren	Papier und Bleistift	Jeder zeichnet den Umriss eines Körpers und notiert wichtige Aspekte mit seinem Namen.	
Wilde Wilma	Lernen Sie die Namen	3-6 Ab 9 Jahren	-	Ein Schüler stellt sich mit einem Adjektiv vor, das mit demselben Buchstaben wie sein Name beginnt (z. B. "Ich bin	





				die wilde Wilma"). Der nächste Schüler wiederholt den Namen und das Adjektiv und fügt seinen Namen hinzu.	
Wir sind eine Person	Kennenlernspiel	3-8 Personen, ab 9 Jahren	Leeres Profil (Bildschirmfreigabe)	Die Gruppe stellt sich vor, eine Person zu sein. Sie addieren alle ihre Antworten zu einer. (z. B. Alter, Größe, aber auch Hobbys)	https://www.jugend-leiter-blog.de/2019/04/23/kennenlernspiele-kinderjugendliche/
Sind Sie, haben Sie, mögen Sie	Kennenlernspiel	Ab 8 Jahren	Webcams	Der Spielleiter stellt Ja-oder-Nein-Fragen zu den Schülerinnen und Schülern. Wenn ja, schaltet er die Kamera ein. Alternativ wird die Kamera die ganze Zeit eingeschaltet und die Schüler stehen auf, wenn die Antwort "ja" lautet.	
Ein Artikel mit demselben Buchstaben	Lernen Sie die Namen	2-8 Schüler 9-12 Jahre	-	Die Schülerinnen und Schüler müssen einen Gegenstand suchen, der mit demselben Buchstaben wie ihr Name beginnt. Dann stellen sie sich selbst vor.	
Zusammenzählen	Soziales Spiel, Teamarbeit	3-5 Studenten 9 bis 12 Jahre	-	Die Schülerinnen und Schüler versuchen, in der Gruppe bis 10 oder 20 zu zählen. Keiner darf mehr Zahlen hintereinander sagen. Wenn jemand eine falsche Zahl sagt, muss er bei 0 anfangen.	
Gemeinsamkeiten	Kennenlernspiel	2-5 Schüler ab 9 Jahren	-		





				Die Schülerinnen und Schüler haben 5 Minuten Zeit, um 1-3 Dinge zu finden, die sie alle gemeinsam haben (z.B. "wir leben alle in Städten").	
Errate meinen Artikel	Soziales Spiel	2 oder 4 Studenten der Universität	-	Jeder Schüler sucht nach einem Gegenstand, zeigt ihn aber nicht. Ein anderer Schüler stellt eine Frage dazu (z.B. zum Material) und muss entscheiden, ob die Antwort eine Lüge oder die Wahrheit ist.	
Fotos machen	Kennenlernspiel	2-5 Schüler, Oberschule	Fotos (themenbezogen)	Geben Sie vorher die Aufgabe, ein bestimmtes Foto zu machen (z. B. was sie durch ihr Fenster sehen können). Einer nach dem anderen teilt das Foto und die anderen können Fragen stellen (z. B. Warum hast du dieses Objekt ausgewählt?).	https://freeenglishlessonplans.com/2015/09/28/icebreaker-show-me-a-picture-of/
Zeitmaschine	Kennenlernspiel	2-5 Schüler, ab 12 Jahren	-	Die SchülerInnen stellen sich eine Zeitmaschine vor und überlegen, in welcher Zeit sie am liebsten leben würden. Ein Schüler beginnt, seine Lieblingszeit zu erzählen (vielleicht mit einem Bild). Die anderen stellen Fragen. Die Methode "pass the mic" kann verwendet werden.	https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/
Sag es mit Emojis	Kennenlernspiel	Große Gruppen, Ab 10 Jahren	Plattform, mit mehreren Emojis	Hier ist eine weitere Möglichkeit, ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich Ihre Teammitglieder fühlen - lassen Sie sie dies mit Emojis ausdrücken. Fragen Sie Ihre Kollegen zum Beispiel zu Beginn der Sitzung: "Welches Emoji beschreibt Ihren derzeitigen Gemütszustand am besten?" Sie können dafür eine Slido-Wortwolke verwenden, aber anstelle von Wörtern geben Ihre Teilnehmer ein Emoji ein. Das funktioniert am besten bei größeren Meetings und Veranstaltungen, wenn viele Emojis eingereicht werden.	https://blog.slido.com/virtual-icebreakers/





<p>Das Wort weitergeben</p>	<p>Kennenlernspiel</p>	<p>3-10 Schüler ab 10 Jahren</p>	<p>-</p>	<p>Die Gruppe stellt sich einen Ball vor, den sie von einer Person zur anderen werfen kann. Es gibt ein Thema (z.B. Sport, Tiere, Länder, Filme). Ein Teilnehmer sagt das erste Wort, das ihm in den Sinn kommt, und nennt den Namen der nächsten Person, während er den imaginären Ball weitergibt.</p>	<p>https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/</p>
------------------------------------	------------------------	----------------------------------	----------	--	--

