



FINDET HOPE

Ideen fürs Vorprogramm

Kennenlernspiele

Zuzwinkern:

Material

- Stühle

Beschreibung

Es wird mit einer ungeraden Teilnehmerzahl gespielt. Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Die eine Hälfte der Paare sitzt in einem Stuhlkreis, ein Stuhl bleibt frei. Die jeweiligen Partner stehen hinter dem jeweiligen Stuhl und halten ihre Hände auf dem Rücken. Derjenige, der keinen Partner hat (auf dessen Stuhl niemand sitzt), beginnt. Er zwinkert einem der Sitzenden zu. Dieser muss ganz schnell seinen Platz wechseln. Der Partner hinter dem Stuhl versucht seinen Partner zu halten (mit den Händen an der Schulter).

Variante1: Statt zwinkern wird der Sitzende mit seinem Namen gerufen.

Variante2: Statt zwinkern wird der Name des Partners hinter dem Stuhl gerufen. Trotzdem muss der auf dem Stuhl Sitzende kommen.

Schere, Stein, Papier mit Fans

Material

- keins (Musik)

Beschreibung

Alle Teilnehmer bewegen sich frei im Raum. Bei Musikstopp wird mit dem, der grade vor einem steht, „Schere Stein, Papier“ gespielt: Nach dem Ruf „1, 2, 3“ oder „Schnick-schnack-Schnuck“ wird mit der Hand einer dieser Gegenstände wie folgt dargestellt: Schere: 2 Finger wie eine Schere aufklappen. Stein: Faust machen. Papier: flache Hand zeigen (Finger geschlossen). Schere zerschneidet Papier und gewinnt deshalb, Papier wickelt Stein ein und gewinnt deshalb, Stein zerschlägt die Schere und gewinnt deshalb.

Es wird eine Runde gespielt. Der Verlierer geht ab sofort mit dem Sieger als sein „Fan“ mit und feuert ihn bei jeder weiteren Spielrunde lauthals an. Ein Sieger bleibt übrig oder, wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Fans hat.

Schubladenspiel () (in der -Version mit Kamera an/aus)

Material

- keins

Beschreibung

Alle gehen im Raum umher und müssen sich in den Raumecken zu bestimmten Unterbegriffen treffen (Geschwisteranzahl, Geburtstagsquartal...). Der Spielleiter zeigt bei jeder Runde an, welche Ecke für welche Aussage steht.

Namen rufen

Material

- Zettel
- Stifte
- Luftballons

Beschreibung

Jede Kleingruppe spielt für sich: Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel und steckt ihn in einen Luftballon. Aufblasen, zuknoten. In der Mitte der Gruppe Ballons fliegen lassen/mischen. Der TN mit dem Namen, den sich alle am leichtesten merken

können beginnt: Er nimmt einen Ballon, lässt ihn platzen, liest den Namen auf dem Zettel vor, derjenige ist als nächstes dran. Er fängt wieder einen Ballon, lässt ihn platzen, liest den Namen vor und so weiter. Welche Kleingruppe ist als erstes fertig?

Jagd auf meinen Namen

Material

- Selbstklebende Namensschilder
- Stifte

Beschreibung

Jeder schreibt seinen Namen auf ein selbstklebendes Namensschild. Schilder einsammeln, mischen, austeilen. Jeder klebt seinem rechten Nachbarn das Schild auf den Rücken. Beim Startzeichen versuchen alle ihr eigenes Namensschild zu finden, ohne das auf dem eigenen Rücken zu zeigen. Wer sein Schild gefunden hat, nimmt es dem Träger ab und klebt es sich vorne an. Sieger ist, wer am längsten sein Schild auf dem Rücken behalten hat.

Gedächtnis-Steckbrief

Material

- Zettel
- Stifte

Beschreibung

Alle sitzen im Kreis mit dem Gesicht nach außen. Ein Mitarbeiter beginnt und beschreibt jemanden aus der Gruppe mit Kategorien von Steckbriefen. Zum Beispiel:

- Augenfarbe
- groß/klein, ungefähre Größe
- Haarfarbe
- Brille
- T-Shirt-Farbe, Kleid/Hose, usw.
- Kann auch ergänzt werden um persönliche Eigenschaften, wobei der Mitarbeiter hier darauf achten muss, dass nur positive Eigenschaften genannt werden.
 - redet schnell
 - sehr sportlich
 - liest gerne Bücher
 - ...

Die anderen raten, um wen es geht. Wer die Person als erstes erraten hat, darf weitermachen. Damit der/die Letzte nicht sowieso klar ist, dürfen Personen auch mehrmals beschrieben werden. Wichtig ist, dass jeder vorkommt.

Quartett/Memory

Material

- Zettel
- Stifte
- Blanko-Karten als Quartett-Karten, z.B. kleine Karteikarten

Beschreibung

Jeder bekommt vier Blanko-Quartett-Karten, überlegt sich vier Sachen, die ihn beschreiben (es kann auch gemeinsam überlegt werden) und trägt sie auf die Quartett-Karten ein. Nun wird ganz normales Quartett gespielt. Wer als erster die vier Karten von einem Mitspieler zusammen gesammelt hat, hat gewonnen.

In der hier beschriebenen Spielversion gehen die Karten von Hand zu Hand. Wenn dies nicht erlaubt oder gewünscht ist, können stattdessen auch pro Person jeweils nur pro zwei Karten beschrieben werden. Mit diesen wird dann Memory gespielt. Um zu vermeiden, dass jeder die Karten in die Hand bekommt, werden die Karten an eine Pinnwand gehängt und nur der Mitarbeiter dreht um.

Aktionen

Aufstellung nach Vorgaben

Material

- keins

Beschreibung

Die Gruppe stellt sich nach bestimmten Kriterien in einer Reihe auf

- Alphabetisch nach den Vornamen sortiert
- Geburtstage im Jahreslauf
- Anzahl der Geschwister
- Länge der Haare
- Länge des kleinen Fingers
- Entfernung des Geburtsortes vom jetzigen Aufenthaltsort
- ...

Steckbrief ausfüllen

Material

- Zettel und Stifte

Beschreibung

Die Kinder sitzen Rücken an Rücken. Jeder versucht einen Steckbrief von demjenigen zu erstellen, der ihm im Rücken sitzt. Eventuell darf man sich seinen „Rücken-Partner“ vorher zehn Sekunden lang genau anschauen und sich möglichst viele Informationen einprägen. Die Mitarbeiterin gibt nach und nach die gesuchten Informationen für den Steckbrief vor, die dann ohne nachzuschauen notiert werden sollen.

- Haarfarbe und Länge
- Farbe des T-Shirts
- Farbe/Art der Schuhe
- Augenfarbe
- Name
- Besondere Kennzeichen

Variante: Jemanden aus der Gruppe mit geschlossenen Augen steckbrieflich beschreiben. Die anderen raten, wer gemeint ist.

Gruppe schätzen

Material

- Maßband/Zollstock

Beschreibung

Die Kleingruppen raten Daten der Gesamtgruppe. Z.B.: Schuhgröße; Körpergröße, Haarlänge...

Kreuzworträtsel

Material

- Zettel und Stifte

Beschreibung

Jede Kleingruppe legt mit Buchstabenkärtchen aus ihren Vornamen ein „Kreuzworträtsel“. Aus dem „Rätsel“ könnten später von den Mitarbeitern einzelne Buchstaben genommen werden und damit die Infos weitergegeben (z.B. Ablauf des Nachmittags...)

Gemeinsames Ziel

Kleingruppen von 2-6 Personen suchen möglichst viele Gemeinsamkeiten, die auf alle Kleingruppenmitglieder zutreffen. Diese werden dann in der Großgruppe vorgestellt.

Warm-Ups

Viererspruch

Material

- keins

Beschreibung

Reihum muss sich jeder einen „Viererspruch“ überlegen. Dazu gehören der Name und drei andere Kategorien, die mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnen, zum Beispiel:

- Name
- Wohnort
- Lieblingsessen
- wohin ich gerne reisen will

Außer dem Namen dürfen alle anderen Kategorien auch frei erfunden werden, z. B.: „Ich heiße Ruth, bin aus Radebeul, esse gerne Radieschen und will gerne mal nach Ratzeburg.“

Dieser Spruch wird entweder einfach von jedem mitgeteilt oder jeder Teilnehmer muss – wie beim „Kofferpacken“ – den Spruch aller anderen wiederholen, bevor er seinen eigenen sagen darf.

Schüttelspiel

Material

- keins

Beschreibung

Alle stehen im Kreis, der Spielleiter in der Kreismitte. Er geht auf ein Kind zu und führt folgenden festgelegten Dialog: „Wer bist du denn?“ Das Kind antwortet mit seinem Namen: „Ich bin ...“ Spielleiter: „Das ist ja echt cool! Spielst du mit mir das Schüttelspiel?“ Antwort: „Ja.“

Dann schütteln beide ihre Arme in die entsprechende Richtung aus, wie sie den folgenden Text im Takt gemeinsam rufen: „Und unten – schüttel, schüttel, schüttel, schüttel schüttel! Und oben – schüttel, schüttel, schüttel, schüttel schüttel! Und links... und rechts...“

Danach gehen beide im Kreis auf zwei neue Kinder zu, führen denselben Dialog und das Schütteln geht wieder los. Das Ganze wird so lange wiederholt, bis alle im Kreis stehen und sich gegenseitig zum Schütteln auffordern.

Human Scavenger Hunt

Material

- keins

Beschreibung

Die Kleingruppen spielen gegeneinander. Der Spielleiter gibt Personen-Such-Kriterien vor, die innerhalb der Gruppe gesucht werden müssen. Die entsprechenden Personen gehen vor zum Spielleiter.

- 2 Personen mit denselben Initialen
- diejenige Person in der Gruppe, deren Geburtsort am weitesten entfernt von hier liegt.
- 2 Personen mit demselben zweiten Vornamen
- eine Gruppe von Personen, deren Alter addiert genau 50 ergibt
- 2 Personen mit demselben Geburtsmonat
- 3 Personen mit unterschiedlicher Augenfarbe
- ...

Das-oder-das

Material

- Liste mit Fragen

Beschreibung

Der Mitarbeiter stellt den Kindern Fragen, bei denen sie sich für eine Möglichkeit entscheiden müssen. Zum Beispiel:

- „Pizza oder Döner?“
- „Fußball oder Handball?“
- „Snapchat oder Instagram?“
- „Berge oder Meer?“
- „Draußen oder drinnen?“
- „Mathe oder Deutsch?“
- „Schokolade oder Gummibärchen?“
- „Apfel oder Banane?“
- ...

Der Mitarbeiter kann auch jedem Kind reihum jeweils 2-3 Fragen stellen. Ebenfalls möglich ist, dass die Kinder sich gegenseitig Fragen stellen. Besonders interessant kann für die Kinder auch sein, wenn sie dem Mitarbeiter eigene Fragen stellen dürfen. Hier muss man im Vorfeld abschätzen, wie kreativ und spontan die Kinder sein können und wie entspannt die Atmosphäre schon ist.

Wenn wir uns schon länger kennen

„Ich fahr Zug“  

Material

- Stuhlkreis

Beschreibung

Schnelles Kreisspiel: Einer steht in der Mitte, ein Stuhl ist frei. Wer rechts davon sitzt, rückt auf und sagt: „Ich fahr Zug.“ Der Nächste rückt nach mit den Worten: „Ich fahr mit.“ Der Dritte rückt auf: „Ich fahr schwarz“. Der Vierte, der den Stuhl rechts von sich frei hat, rückt nicht auf, sondern ruft ganz schnell den Namen eines Teilnehmers aus dem Kreis. Der Gerufene setzt sich dort hin und bei der Lücke, die er an seinem ursprünglichen Platz zurückgelassen hat, geht das Aufrücken wieder los (der rechte Nachbar: „Ich fahr Zug“, ...). Der Spieler in der Mitte muss versuchen, schneller als der Aufrücker den freien Platz zu erobern (Achtung: Der Stuhl, auf den das aufgerufene Kind platznehmen soll, darf nach dem Namenrufen nicht mehr von dem Kind in der Mitte besetzt werden!). Einen Platz in der Mitte zu erobern gelingt entweder, weil nicht so schnell ein Name genannt wurde, oder weil der, der plötzlich die Lücke rechts neben sich hat, nicht so schnell mit seiner Aktion reagiert. Wer dabei einen Fehler macht, muss in die Mitte und nun seinerseits versuchen, einen Stuhl im Kreis zu besetzen.