

Spiele-Workshop

Die folgenden spielerischen Methoden sind Ideen, die in den letzten Jahren zu großen Teilen schon ausprobiert wurden. Wir haben einige Spiele ausprobiert und gemeinsam reflektiert. Bei den rot unterlegten Spielen ist besonders auf die Gruppe und Stimmung zu achten und da sie besonders unangebracht sein können; Gelb unterlegte Stellen müssen noch angepasst werden.

Zu beachten ist in jedem Fall, dass alle Methoden und Spiele an die Gruppe angepasst werden müssen und der Sinn und Hintergrund transparent gemacht werden muss. Dies erleichtert sowohl das Verständnis der Teilnehmenden als auch die Zusammenarbeit der Gruppenleitung und der Gruppe.

Teilnehmenden sollte zu jeder Zeit die Möglichkeit gegeben werden, nicht mitzumachen oder Änderungswünsche zu äußern. Man kann u.a. auch anbieten (bestimmte) Spiele nach der „offiziellen“ Gruppenzeit mit denjenigen Teilnehmenden zu spielen, die Lust haben.

Stellt euch vor dem Anwenden der Methode einige Fragen, z.B.:

- Warum möchte ich etwas spielen? Welchen Zweck hat das Spiel?
- Was brauche ich, um diesen Zweck *bestmöglich* zu erfüllen? Gibt es andere Spiele, die ihn besser erfüllen?
- Können alle Teilnehmenden daran teilnehmen?
- Wie viel Zeit habe ich?
- Welche Voraussetzungen müssen noch erfüllt sein (Raum, Material, ...)?

Spieltyp	Name	Dauer (min)	Beschreibung	Reflexion/Anmerkungen
Energizer	Bewegungs-Klatschspiel	5-10	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Teilnehmenden bewegen sich durch den Raum und suchen sich auf ein Zeichen der*des Spielleiters*in eine*n Partner*in und stellt sich ihr*ihm gegenüber • Beide schlagen sich selbst zeitgleich auf die Oberschenkel und wählen dann (unabhängig voneinander) mit den Armen entweder links, rechts oder oben und danach immer wieder die Oberschenkel. Es kommt also z.B. zu folgender Bewegungsabfolge: Oberschenkel – rechts – Oberschenkel – oben – Oberschenkel – rechts – Oberschenkel – links – usw. 	<ul style="list-style-type: none"> • Angenehm; es ist nicht peinlich, da niemand vorgeführt wird • Körperkontakt beim Klatschen könnte unangenehm sein • Hört sich komplizierter an als es ist, <u>allerdings</u>: kognitiv und motorisch anspruchsvoll → Barrieren • Gut für Gruppen, die sich noch nicht gut kennen • Gut zur geistigen Aktivierung • Sinn des Spiels ist nicht allen klar

			<ul style="list-style-type: none"> • Bewegen beide Partner*innen ihre Arme zufällig in dieselbe Richtung, wird zunächst wieder auf die Oberschenkel geschlagen und dann mit dem*der Partner*in eingeklatscht • Der Energizer kann beliebig lang gespielt und wiederholt werden. Nach einiger Zeit gibt der*die Spielleiter*in ein Zeichen zum Durchmischen der Teams 	<ul style="list-style-type: none"> • Logistisch schwierig: man muss immer neue Leute finden → vor jeder Runde fragen, ob alle eine*n Partner*in haben • Großer Raum notwendig
Energizer	Wanderndes Klatschen	5	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Teilnehmenden stehen im Kreis (je nach Gruppengröße können auch mehrere Kreise gebildet werden) • Eine Person beginnt und gibt ein Klatschen weiter, d.h. sie klatscht nach rechts oder links. Der*die Nachbar*in gibt das Klatschen entweder in dieselbe Richtung weiter oder mit einem Doppelklatschen in die Gegenrichtung zurück • Nach einer Weile kann auch ein zweites oder drittes Klatschen hinzukommen 	<ul style="list-style-type: none"> • gut zur geistigen Aktivierung
Energizer	Zip-Zap-Peng	5	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Teilnehmenden stehen/sitzen in einem Kreis • Eine Person beginnt und gibt ein Klatschen nach rechts oder links weiter und sagt dabei „Zip“ (links) oder „Zap“ (rechts). Der*die Nachbar*in gibt das Klatschen entweder in dieselbe Richtung weiter oder reagiert mit dem jeweils anderen Laut in die Gegenrichtung. Ein Klatschen kann auch an beliebige andere Personen im Kreis mit einem „Peng“, das beim Klatschen auf diese Person zeigt, weitergegeben werden 	
Energizer	Assoziationsspiel	10	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden bilden der Reihe nach Assoziationen. Person 1 sagt z.B. „Kopfschmerzen“, Person 2 daraufhin „Aspirin“, Person 3 „Medikament“, Person 4 „Apotheke“, Person 5 „Einkauf“, Person 6 „Apfel“, usw. • Die Gruppe sollte hierfür in Kleingruppen à ca. 10 Personen unterteilt werden 	<ul style="list-style-type: none"> • Witzig, schnell • Spielerkenntnis: alle haben andere Vorerfahrungen und somit andere Assoziationen • Konzentration erforderlich, anstrengend

				<ul style="list-style-type: none"> • Funktionieren des Spiels kommt auf die Gruppe an: sollte nicht zu früh gespielt werden → Hemmungen • Problematisch bei Sprachbarrieren, z.B. bei Nicht-Muttersprachler*innen • Vorher ansagen: es gibt keine „falschen“ Assoziationen, nicht auslachen, etc. → wenn jemandem nichts einfällt, kann „komisch“ (o.ä.) gesagt werden
Energizer / Strategiespiel	Gemeinsam zählen / „20“	10	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe wird in Kleingruppen à ca. 10 Personen unterteilt • Die Aufgabe in jeder Gruppe ist, gemeinsam bis 20 zu zählen. Dabei darf immer nur eine Person eine Person nennen. Nennen mehrere Personen gleichzeitig eine Zahl, muss die Gruppe wieder von vorn beginnen. Im Vorhinein weiß niemand, wer wann eine Zahl nennt • In der Gruppe darf nicht gesprochen werden • Es müssen nicht unbedingt alle Teilnehmenden etwas sagen, es darf aber nicht eine Person bis 20 zählen • Schwierigkeit erhöhen: geschlossene Augen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbrechen der Gruppe führt zum Kennenlernen neuer Leute • Gut bei vielen motorischen Einschränkungen • Ruhiges Spiel, geringe Hemmschwelle • Gegenseitige Achtsamkeit wird gefördert • Interessante Entwicklungen: es muss eine gemeinsame Strategie entwickelt werden • Niemand wird allein bloßgestellt, weil immer mindestens zwei Personen gleichzeitig eine Zahl sagen und den „Fehler“ begehen
Energizer	Ich bin allein gegangen (gekommen)	10	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Teilnehmenden stehen im Kreis, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Eine Person beginnt, sagt „ich bin allein gegangen“ und geht dabei in die Hocke. Daraufhin gehen die zwei Personen daneben in die Hocke und sagen „wir sind zu zweit gegangen“. Dann die drei daneben mit „wir sind zu dritt gegangen“. Die vier nächsten Teilnehmenden sagen „wir sind zu viert gegangen“ und hocken sich ebenfalls kurz hin. Dann geht es wieder mit einer Person los und das Spiel wiederholt sich • Das Spiel wird immer schneller und es scheiden alle Personen aus (und hocken sich hin/treten zurück), die 	<ul style="list-style-type: none"> • Gute Aktivierung • Vorher ansagen, dass Bewegung erforderlich ist • Problematisch bei verschiedenen Beeinträchtigungen, z.B. Hör- oder Gehbeeinträchtigungen, Probleme beim Zählen, ... • „allein gegangen“ ggf. unangenehm → besser direkt mit „zu zweit gegangen“ beginnen

			die Bewegung zu langsam oder an falscher Stelle ausführen. Die Personen, die schließlich übrigbleiben, gewinnen das Spiel. Wenn man keinen Gruppenausschluss bewirken möchte, kann auch ohne Konsequenz des „Fehlers“ weitergespielt werden	
Energizer	„Shootdown“ (Namens- änderung?)	5-10	<ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden stehen/sitzen in einem (oder mehreren) Kreis(en). Es wird zweimal auf die eigenen Oberschenkel geklopft, danach sind drei Kombinationen möglich: <i>schießen</i> (Pistole mit beiden Händen formen und auf ein Gegenüber zielen), <i>nachladen</i> (die Hände zur Pistole formen, nach oben zeigen und Hände nach unten ziehen) oder <i>sich selbst beschützen</i> (beide Arme vor der Brust verschränken) Bevor geschossen werden kann, muss jeweils einmal nachgeladen werden – auch zu Beginn des Spiels. Man ist vor dem „Erschießen“ geschützt, wenn man die Schutzposition einnimmt 	<ul style="list-style-type: none"> Icebreaker Gut: keine Berührungen Kognitiv anspruchsvoll Langeweile bei Ausgeschiedenen Nicht zum Kennenlernen → Trigger-Gefahr, v.a. bei Fremden Änderung: „verzaubern“ mit Zauberstab statt erschießen / „Meine Knie/Deine Knie“ Änderung: max. 3x schützen hintereinander → mehr Spannung Schnell: schwer jmd. Mitzuteilen, dass er*sie tot ist
Energizer	Simon says / Kommando Pimperle	5	<ul style="list-style-type: none"> Der*die Spielleiter*in gibt der Gruppe Anweisungen (z.B. „Springt hoch“). Wird vor der Anweisung „Simon says“ (oder in der dt. Variante „Kommando“) gesagt, also z.B. „Simon says, springt hoch“, müssen die Teilnehmenden der Anweisung folgen. Wird davor nichts gesagt, so darf keine Bewegung ausgeführt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> Hierarchieproblem zwischen Spielleitung und Teilnehmenden Plan der Spielleitung bei Figurenabfolge notwendig, sonst langweilig, da zu langsam Kommandos müssen laut angesagt werden Indoorvariante von Kommando Pimperle mit Tischen besser/ mehr Gemeinschaftseffekt Viel Bewegung: anspruchsvoll bei kognitiven und körperlichen Beeinträchtigungen Änderung: Spielleitung kann parallel andere Bewegungen machen, um zu verwirren

Energizer	Kanon	10	<ul style="list-style-type: none"> Die Gruppe wird in verschiedene Gruppen aufgeteilt, die unterschiedliche Laute erlernen/ausführen (z.B. klatschen, trommeln, stampfen, ...) 	
Energizer	Cupsong	15	<ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden bekommen alle einen Becher und sitzen an einem Tisch Alle erlernen einen bestimmten Rhythmus → Anleitungen finden sich z.B. auf YouTube 	
Energizer / Kennenlernspiel	Gordischer Knoten	10-15	<ul style="list-style-type: none"> Die Gruppe steht in einem engen Kreis (je nach Gruppengröße auch in mehreren Kreisen). Die Teilnehmenden schließen die Augen, strecken ihre Armen nach vorn und fassen zwei Hände an – es entsteht ein Knoten aus Händen Alle öffnen die Augen. Die Aufgabe ist nun, den Knoten zu entwirren, ohne dass die Hände losgelassen werden. Die Gruppe muss also gut zusammenarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> Problematisch: viel Körperkontakt
Energizer	Imaginäres Dreieck	3	<ul style="list-style-type: none"> Alle Teilnehmenden bewegen sich frei im Raum, suchen sich zwei weitere Teilnehmenden aus und behalten sie im Blick Alle versuchen, sich so im Raum zu bewegen, dass sie sich zu den ausgesuchten anderen beiden in einem imaginären, gleichseitigen Dreieck verhalten 	
Kennenlernspiel / Teambuilding	Partner Zeichnen		<ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden teilen sich in Zweierteams ein. In jedem Team bekommt je eine Person ein Bild (je nach gewünschter Dauer kann ein schwieriges oder einfaches Motiv gewählt werden) und muss dies der anderen Person beschreiben, die es daraufhin malt. Das Spiel erfordert eine gute Zusammenarbeit und kann – vor allem beim Betrachten der Ergebnisse – viel Spaß machen 	
Energizer	Kotzendes Känguru		<ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden bilden einen Kreis, eine Person steht in der Mitte. Um die Mitte zu verlassen, zeigt er*sie auf eine*n Mitspieler*in und nennt eine der folgenden Spielfiguren. Die Figuren werden immer zu 	<ul style="list-style-type: none"> Vorführen der Person in der Mitte / peinlich Verinnerlichen der Figuren notwendig zum Funktionieren des Spiels

			<p>dritt ausgeführt, die Person, auf die gezeigt wurde, stellt den Mittelteil der Figur dar. Spieler*in Links und Spieler*in Rechts ergänzen die Figur. Macht eine der drei Personen dabei einen Fehler, muss er*sie in die Mitte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mixer</i>: Der*die Spieler*in Mitte stellt mit seinen*ihren Armen, die er*sie zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, Spieler*in Links und Spieler*in Rechts drehen sich wie Rührstäbe in dieser Halterung. • <i>Waschmaschine</i>: Spieler*in Links und Spieler*in Rechts formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. Spieler*in Mitte steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis. • <i>Dönerbude</i>: Spieler*in Mitte stellt den Dönerspieß dar. Er*sie dreht sich um die eigene Achse. Spieler*in Links ist die Dönerspießhalterung, er*sie hält den Finger auf den Kopf der mittleren Person. Spieler*in Rechts schabt Streifen aus dem Döner. • <i>Kotzendes Känguru</i>: Spieler*in Mitte hält die Arme wie ein Känguru seinen Beutel vor dem Bauch. Spieler*in Links und Spieler*in Rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel. • <i>Toaster</i>: Spieler*in Links und Spieler*in Rechts reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. Spieler*in Mitte springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab. • <i>Oh James</i>: James steht in der Mitte und macht eine Pose. Spieler*in Links und Spieler*in Rechts fallen vor ihm*ihr auf die Knie und seufzen hingerissen "Oh James!". 	
Energizer	Ente	2	<ul style="list-style-type: none"> • Alle stehen in einem Kreis und beginnen gleichzeitig mit folgendem „Gesang“: 	<ul style="list-style-type: none"> • Kann unangenehm für einige oder alle Teilnehmenden sein

			<ul style="list-style-type: none"> • Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat einen Flügel (<i>rechten Arm anwinkeln und auf und ab bewegen</i>). Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat zwei Flügel (<i>beide Arme bewegen</i>). Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat ein Bein (<i>Arme weiterbewegen, gleichzeitig mit rechtem Bein stampfen</i>). Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat zwei Beine (<i>Arme weiterbewegen und das zweite Bein hinzunehmen</i>). Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat einen Schwanz (<i>alle Bewegungen weiterführen und mit dem Hintern zur Gruppe drehen</i>). Eine Ente, eine Ente, eine Ente hat einen Schnaaaaabel (<i>alle drehen sich zurück und machen mit gestreckten Armen eine Schnapp-Bewegung</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nicht so peinlich wie andere Call-and-Response-Spiele • Klar strukturiert, man muss sich keine eigenen Figuren ausdenken
Energizer / Singspiel	Funky Chicken	5	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis, die Spielleitung in der Mitte. Die Gruppe (G) sagt im Chor „Left, left, left, right left. Left, left, left, right, left“ und marschiert dazu. Die Spielleitung (S) singt: „Let me see your _____“ und G reagiert mit „what did you say?“, S: „I said, let me see your _____“, G: „What did you say?“, S: „I said (<i>Bewegung wird ausgeführt</i>)“. Es werden die folgenden Figuren ausgeführt. S: „one more time“, Figuren werden wieder ausgeführt, S: „stand in line! Left, left, left, right, ...“. Das Ganze beginnt von vorn mit anderen Figuren. • <i>Funky Chicken</i>: es werden Huhn-Bewegungen mit den Armen gemacht und „uh ah ah ah uh ah ah ah“ • <i>Ballerina</i>: Arme über den Kopf, Pirouette drehen • <i>Superman</i>: einen Arm ausstrecken, nach vorn springen • <i>Sumoringer</i>: in die Hocke gehen, Hände auf die Oberschenkel, bewegen • <i>Schwarzenegger</i>: Armmuskeln anspannen • <i>Tetris-Game</i>: Tetris-Melodie singen und Tetris-Figuren nachmachen 	<ul style="list-style-type: none"> • Peinlich → nicht in Gruppen spielen, die sich noch nicht kennen / nicht draußen spielen • „man kann sich zum Affen machen, wenn die Gruppe sich besser kennt“ (?) • weniger peinlich, wenn/da alle gleichzeitig mitmachen • „kein anderer Sinn als Spaß“ vs. „Spiele dürfen auch mal nur Spaß machen“ • Beachten: Peer Pressure in kl. Gruppen

			<ul style="list-style-type: none"> • Es sind natürlich auch andere Variationen möglich 	
Energizer	Pirat	2	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Alle singen: „Hey Pirat, du siehst verwegen raus. Hol mal deinen Enterhaken raus! Enterhaken schüttel, schüttel, schüttel, schüttel und das Holzbein rüttel, rüttel, rüttel, rüttel und zum nächsten Mann! Hey, Pirat, du siehst...“ • Eine Person steht in der Mitte und sucht sich eine*n Partner*in – die beiden haken sich zunächst beim Enterhaken mit den kleinen Fingern ein und beim Holzbein mit den Beinen. • Beide suchen sich neue Partner*innen bis die ganze Gruppe mitmacht 	
Energizer / Singspiel	Löwenjagd		<ul style="list-style-type: none"> • Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis und marschieren und klatschen dabei auf ihre Oberschenkel. Die Spielleitung steht in der Mitte und singt, die Gruppe wiederholt Gesang und Bewegungen (unten in Klammern): • „Wir gehen heut‘ auf Löwenjagd (Wir gehen heut‘ auf Löwenjagd), wir gehen uns einen Löwen fangen (wir gehen uns einen Löwen fangen). Huch, was ist das? (Huch, was ist das?) – ein ____ [es werden verschiedene Orte eingesetzt: Maisfeld, See, Höhle, ...] Da können wir nicht drüber gehen (da können wir nicht drüber gehen) – <i>Handbewegung nach oben</i> – da können wir nicht drunter gehen (da können wir nicht drunter gehen) – <i>Handbewegung nach unten</i>, da können wir nicht drum rum gehen (da können wir nicht drum rum gehen) – <i>runde Bewegung mit beiden Armen, Fingerspitzen berühren sich</i> – , da müssen wir durch (da müssen wir durch) – <i>nach vorne zeigen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Langatmig • potenziell unangenehm
Energizer	Banana		<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis, die Spielleitung in der Mitte, es geht nach dem Call and Response Prinzip 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielleitung muss überzeugt vom Spiel sein • Nicht draußen spielen • Kein „shit“ oder „fuck“

			<ul style="list-style-type: none"> • Die Spielleitung sagt „I ____ banana, I ____, ____ banana“, es werden immer verschiedene Verben mit zugehöriger Bewerbung eingesetzt und die Gruppe wiederholt den Satz und die Bewegung • Figuren: Peel banana, Cut Banana, Eat Banana, usw. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kaum Mehrwert für Erstis / Witzig, aber nicht mit Studienanfänger*innen (v.a. nicht am Anfang) • Transparenz vor dem Spiel schaffen • Nicht sinnvoll, „man macht sich zum Affen“ / „gut in Grundschule“
Energizer / Singspiel	Pony		<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe steht in einem Kreis, die Spielleitung beginnt zu singen und tanzt dabei eine weitere Person an: „This is the story of my pony, story of my big fat pony, this ist he story of my pony, this is how we do it (läuft im Kreis an Teilnehmenden vorbei). Front to front to front my pony (Bewegung/Wackeln vor der Person), side to side to side my pony (Bewegung/Wackeln seitlich zu der Person), back to back to back my pony (Bewegung/Wackeln rücklings zu der Person), this is how we do it“ • Die angetanzte Person macht mit und sucht sich bei der nächsten Runde auch eine Person zum Antanzen. Das Singspiel geht weiter, bis alle mittanzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziell peinlich
Kennenlernspiel	Obstsalat / Ich mag alle, die...	10	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe bildet einen Steh- oder Sitzkreis, die Spielleitung beginnt und stellt sich in die Kreismitte. Sie sagt „ich heiße XY und ich mag alle, die ____“ und nennt dabei eine Eigenschaft, die sie selbst hat (z.B. „ich mag alle, die blond sind“ / „die dieses Jahr im Urlaub waren“ / „die Fußballfans sind“ / o.ä.) • Alle, auf die diese Aussage zutrifft, müssen daraufhin den Platz wechseln. Die Person, die als letztes einen Platz findet bzw. keinen Platz findet, muss die Position in der Mitte einnehmen, stellt sich vor und muss wiederum eine neue Aussage über sich treffen 	<ul style="list-style-type: none"> • Freier Sitz-/Stehplatz ist im Vordergrund, nicht das Kennenlernen • Anregend durch Bewegung • Neue Sitzordnung = gut für Durchmischung • Ggf. unangenehm (für Person in der Mitte) • Problematisch bei körperlichen Beeinträchtigungen • Abwechslung zwischen Personen muss bedacht werden • Je größer die Gruppe, desto problematischer die Lautstärke
Kennenlernspiel	Kugellager	20?	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt und stellen sich in einem Innen- und einem Außenkreis auf, sodass alle ein Gegenüber haben 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden im Außenkreis stellen ihrem Gegenüber eine Frage, die Spielleitung kann dafür in jeder Runde Themen vorgeben • Nach einer festgelegten Zeit (z.B. 2min) rotiert der Außenkreis und rückt um eine Person nach rechts, der Innenkreis ist nun an der Reihe, Fragen zu stellen, usw. 	
Kennenlernspiel	Autogrammjagd	15	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Teilnehmenden bekommen einen Zettel mit Fragen/Eigenschaften ausgehändigt und müssen für jede der Fragen eine Person finden, auf die Eigenschaft zutrifft (z.B. „eine Person, die schon mal geflogen ist“ / „die in Hamburg geboren wurde“) und den Namen der Person notieren • Wer zuerst für alles eine Person gefunden hat, gewinnt • auch bekannt als: <i>Luftballonkennenlernspiel</i> (auf Luftballons, die im Raum liegen, werden Informationen über eine Person gesammelt), <i>Kennenlernbingo</i> (Bingo, bei dem in jedem Feld eine Frage steht, für deren Beantwortung eine Person gefunden werden muss), <i>Steckbriefe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • gut zum Kennenlernen • Unterschrift steht meist im Vordergrund • Anregend, nicht zu anstrengend • Nicht kompliziert • Vorgefertigte Zettel mitbringen • Fragen an Gruppe anpassen • Ansporn durch Gewinn → am Ende ist es schnell vorbei, was tun? • Mehr Zeit zum Reden wäre gut → Autogramm jagd über den ganzen Tag laufen lassen?
Kennenlernspiel / Feedback	Ordnen und Umordnen	10	<ul style="list-style-type: none"> • Es werden vier Ecken im Raum ausgewiesen (es gehen natürlich auch mehr Punkte) und mit Nummern benannt • Die Spielleitung stellt geschlossene Fragen mit vier Antwortmöglichkeiten, z.B.: „wie wohnst du? 1. In einer WG, 2. Allein, 3. Mit meiner*m Partner*in, 4. Bei meiner Familie“ • Alle Teilnehmenden ordnen sich der für sie richtigen Ecke zu 	
Kennenlernspiel	Fragentombola	15	<ul style="list-style-type: none"> • Jede*r denkt sich Frage aus, die Fragen werden in eingesammelt und gemischt, alle ziehen einen fremden Zettel (die Fragen können auch vorher von der Spielleitung vorbereitet werden) • Alle beantworten der Reihe nach die Fragen 	

Kennenlernspiel	XYs Feuerzeug	10	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Teilnehmenden suchen einen persönlichen Gegenstand aus • Alle laufen durch den Raum und tauschen ihren Gegenstand mit einer anderen Person. Dabei stellen sie sich selbst und den Gegenstand vor. Die andere Person nimmt den Gegenstand und gibt ihn an die nächste Person weiter, z.B. „Hallo, ich bin Mia und das ist Tareks Feuerzeug“. Dies wird einige Runden fortgeführt • Durch die verschiedenen Namen und Gegenstände kommt es zu Namensmissverständnissen. Am Ende stellen alle sich selbst und den fremden Gegenstand in der Runde vor. Die Person, der der Gegenstand wirklich gehört, meldet sich und die Gegenstände werden zurückgegeben 	
Namensspiel	Ich sitze im Grünen	15	<ul style="list-style-type: none"> • Alle sitzen in einem Kreis, es gibt einen Stuhl zu viel. Die Person, die rechts neben sich einen Platz frei hat, beginnt. Sie setzt sich einen Platz nach rechts und sagt „Ich sitze“. Ihr linker Nachbar rutscht hinterher und ergänzt „im Grünen“. Die nächste Person rutscht nach und sagt „und mag“. Die nächste Person rutscht hinterher, sagt „ganz heimlich ____“ und nennt einen Namen aus der Gruppe. • Die genannte Person versucht nun auf den freien Platz zu kommen. Ihre beiden Nachbarn versuchen dabei, sie zurückzuhalten und am Platzwechsel zu hindern. Schafft sie es dennoch, geht die Runde bei dem neuen freien Platz weiter 	<ul style="list-style-type: none"> • Gut zum Kennenlernen der linken/rechten Steh- oder Sitzpartner*innen • Um sehen zu können, wer noch nicht dran war, könnten diejenigen einen Schritt nach vorn machen • Gut zum Namenlernen • Nicht peinlich • Lustiger mit Festhalten → ohne langweilig • Man muss zuvor ein paar Namen kennen → nicht direkt am Anfang • Änderungsvorschlag 1: lustige Gangart • Änderungsvorschlag 2: eine Person steht in der Mitte des Kreises und muss den*die Aufgerufene anticken oder seinen*ihren Platz einnehmen • Problematisch: Lautstärke, Geh- oder Hörbeeinträchtigung •

Namensspiel	Wollknäuel	15	<ul style="list-style-type: none"> Die Gruppe steht in einem Kreis. Eine Person beginnt, nennt ihren eigenen Namen und wirft ein Wollknäuel zu einer anderen Person. Das geht weiter bis alle genannt wurden. Danach wird die Schnur zurückverfolgt und die Namen wiederholt ACHTUNG: das funktioniert nur bei wenigen Personen wegen der Bandlänge → Alternative mit Ball 	<ul style="list-style-type: none"> Richtiger Ball wichtig: weiche und groß Motorische Einschränkungen beachten Vorher ansagen, dass Nicht-Fangen ok ist → kein Vorführen Einzelner
Namensspiel / Energizer	Rhythmus	10	<ul style="list-style-type: none"> Alle sitzen/stehen im Kreis. Die Spielleitung beginnt mit einem Rhythmus: 1. auf Oberschenkel schlagen, 2. klatschen, 3. links schnipsen + eigener Name, 4. rechts schnipsen + anderer Name Die genannte Person muss weitermachen und eine andere Person beim Namen nennen Alternative ohne Namen: Nummern, die vor Personen auf den Boden gelegt haben 	<ul style="list-style-type: none"> Namensschilder bei gr. Gruppe schwer lesbar Sehr schnell → motorisch und kognitiv sehr anspruchsvoll Stressig, dadurch ggf. unangenehm Viel Platz notwendig, Lautstärke problematisch Auf Dauer tun die Finger weh Rhythmus sollte nacheinander einsetzen, kann auch unangenehm sein durch Aufmerksamkeit auf Einzelne*n → müssen alle dran kommen?
Strategiespiel	Rotes Sofa / Parlament	60	<ul style="list-style-type: none"> Man bildet mit den Stühlen einen Halbkreis. In diesem Halbkreis bleibt ein Stuhl frei. In der ‚Lücke‘ des Halbkreises (Parlament) stehen vier Stühle in einer Reihe – die Regierungsbank. Alle Stühle bis auf den einen im Halbkreis werden besetzt. Alle schreiben ihren Namen auf einen kleinen Zettel, die Zettel werden eingesammelt. Durch Auszählen werden zwei Teams festgelegt. Die Teams müssen sich optisch unterscheiden lassen (z.B. krempelt das eine Team die Ärmel hoch/es können farbige Zettel o.ä. verteilt werden). Jede*r zieht nun einen Zettel aus dem Eimer. Der*diejenige, dessen*deren rechter Stuhl frei ist, darf sich nun einen beliebigen Namen auf selbigen 	

			<p>wünschen. Der*diejenige, der*die den zum Zettel gehörigen Namen besitzt, setzt sich jetzt auf den freien Stuhl und die beiden tauschen ihre Zettel. Jetzt ist anderswo ein Stuhl frei geworden, und das Spiel kann sich wiederholen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziel des Spieles ist, die Regierungsbank mit Mitgliedern desselben Teams vollständig zu besetzen 	
Bewegungsspiel	Drache, Ritter, Prinzessin/ Zauberwald		<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt, die gegeneinander antreten und sich gegenseitig fangen. Die Teams gehen auf je eine Seite des großen Raums oder einer Wiese. Beim Fangen werden verschiedene Figuren benutzt. Jedes Team entscheidet vor jeder Runde, welche Figur es ausführen möchte. Die Teams stehen an einer Linie und führen auf ein Zeichen der Spielleitung hin ihre Figur aus. Das Team mit der „fangenden“ Figur greift das andere an und tickt Mitglieder des fliehenden Teams an, um sie zu Mitgliedern des eigenen Teams zu machen. Nach einer jeden Runde verändert sich also die Anzahl der Spieler*innen in jedem Team. Ziel beider Teams ist, alle Teilnehmenden am Ende in ihrem Team zu haben • Es gibt drei Figuren: <i>Prinzessin</i> (Haare kämmen), <i>Ritter</i> (Ausfallschritt und Schwert ziehen), <i>Drache</i> (Fauchen und mit Händen Krallen formen) • Dabei gilt: 1. Prinzessin fängt Ritter, 2. Ritter fängt Drache, 3. Drache fängt Prinzessin 	<ul style="list-style-type: none"> • Ggf. peinlich, Kinderspiel • Sexistisch
Bewegungsspiel	Feuer, Wasser, Blitz		<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden laufen durch den Raum. Die Spielleitung ruft eine von drei Figuren aus, auf die die Teilnehmenden wie folgt reagieren: Feuer (in die Ecken des Raums laufen), Wasser (auf etwas hinaufsteigen), Blitz (flach auf den Boden legen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kinderspiel

Energizer	Evolution	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden verteilen sich im Raum und spielen „Schere, Stein, Papier“ mit der Person neben sich. Der*die Gewinner*in steigt eine Evolutionsstufe auf. • Es gibt folgende Evolutionsstufen: Amöbe (in die Hocke gehen, Schwimmbewegungen mit den Armen), Frosch (in der Hocke, Froschsprünge machen), Huhn (hinhocken, mit den Armen wackeln), Affe (halb aufrecht, auf Brust trommeln), Mensch (aufrecht gehen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ggf. peinlich • Kinderspiel
-----------	-----------	---	--