

Kennenlern-Spiele für Draußen

Name-Tier (Pflanze)

Alle stellen sich in einen Kreis. Den eigenen Namen nennen, und ein Tier mit demselben Anfangsbuchstaben. Der nächste wiederholt den vorangegangenen Namen und sagt seinen Namen+Tier usw....

Bsp.: Astrid-Ameise, Mike-Mistkäfer, Chantal-Chamäleon

- Schwierigkeiten erhöhen: nur einheimische Tiere, oder Pflanzen

Meteoritenschwarm

Alle stellen sich in einen Kreis. Sie werfen sich einen Ball im Zickzack zu, sodass jeder einmal genau den Ball hat. Am Ende landet der Ball wieder beim GL. Die TN nennen den Namen des TN, bevor sie ihm den Ball zuwerfen. Dabei auf Augenkontakt achten. Dieselbe Reihenfolge wird wiederholt und für das ganze Spiel behalten.

Namensstampfer

Alle TN stehen im Kreis. Jeder TN sagt seinen Namen rhythmisch. Die Gruppe wiederholt den Namen laut und stampft danach mit dem Fuß auf den Boden und klatscht in die Hände.

- Rhythmik fördert die Merkfähigkeit

Ohne Kommentar

Die TN sagen ihren Namen und machen dazu die Pantomime einer Lieblingsbeschäftigung. Der folgende TN wiederholt Name und Pantomime der drei Vorderleute und ist selbst dran.

-Merkfähigkeit und Spaß

Statistik

Die TN bilden eine Gasse. Der GL gibt Sortierkriterien vor, nach denen sich die beiden Linien sortieren (z.B. Größe, Geburtsmonat, Geburtstag, Hausnummer....)

Namensgeste

Die TN stehen im Kreis. 1. Runde: Der Reihe nach sagt jeder seinen Namen. 2. Runde Namen zusammen mit einer typischen Geste. 3. Runde nur Geste, die anderen raten den Namen. gemeinsam.

Gruppenleiter beginnt!

-gut für Kinästheten und visuelle TN

Aggressivo

Die TN stehen im Kreis. Der Reihe nach sagt jeder seinen Namen zusammen mit einer aggressiven Geste. Die TN wiederholen jede der Gesten gemeinsam. Am Ende der Veranstaltung wiederholen die TN ihre ursprüngliche Geste und lösen sie humorvoll auf.

Gruppenleiter beginnt!

-Selbstbehauptung, etwas Ungehöriges tun.

Stabreim

Die TN sagen ihren Namen und nennen dazu ein charakterisierendes Eigenschaftswort, das mit dem gleichen Buchstaben, wie ihr Name beginnt.

Bsp.: der eilige Erich, der lustige Lutz

-Namen werden besser behalten, Anregung der Kreativität

Wer bin ich? Tiere raten

Jeder bekommt ein Schild mit einem Tier auf dem Rücken angeheftet. Ein TN stellt sich in die Mitte des Kreises und fragt die anderen Teilnehmer, wer er/sie ist. Bei Auflösung zurück in den Kreis, der nächste ist dran.

Oder alle laufen bunt durcheinander und befragen sich.