

Ideensammlung von Kennenlernspielen für Freitag

Im Folgenden wird zur besseren Lesbarkeit stets nur die männliche Form verwendet. Trotzdem sind hier weibliche und männliche Personen gemeint.

1. Ideen für die „klassische“ Vorstellungsrunde

Material

Hut, Fragekärtchen

Vorbereitung

Fragekärtchen

Beschreibung

In einer unbekanntem Runde erzählt jeder gern nur das, was der Vorredner erzählt hat. Um diese evtl. Eintönigkeit zu umgehen, können Fragen vorbereitet werden.

Zu Beginn der Vorstellungsrunde zieht jeder Pfadfinder eine Frage aus dem Hut. Zusätzlich zu Angaben wie Name, Alter, Wohnort o. ä. soll der Pfadfinder dann auch die gezogene Frage beantworten.

Beispiel für Fragen:

Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?

Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben? Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?

Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?

Nenne alle Orte in welchen Du schon gelebt hast! Was ist Deine Lieblingsmusik?

Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?

Was war Dein schönstes Erlebnis auf einem anderen Lager?

Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?

Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?

Was war das bisher schrecklichste/schönste Erlebnis in Deinem Leben?

Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?

Nenne genau das Gegenteil einer Eigenschaft von Dir.

2. Wahr oder Falsch?

(für kleinere Gruppen geeignet)

Material

keins

Vorbereitung

keine

Beschreibung

Die Pfadfinder sitzen im Kreis. In der Mitte steht ein Pfadfinder (oder der Spielleiter) und erzählt eine kurze Geschichte über sich. Diese Geschichte kann wahr oder falsch sein. Die Pfadfinder zeigen mit dem Daumen nach oben oder unten an, ob sie glauben, dass es die Wahrheit oder eine Lüge ist. Der Erzähler zeigt dann ebenfalls mit dem Daumen an, ob die Geschichte stimmt oder nicht. Alle Pfadfinder aus dem Kreis, die falsch getippt hatten, müssen nun ganz schnell den Platz tauschen – der Erzähler versucht dabei ebenfalls einen freien Stuhl zu ergattern. Wer am Schluss keinen freien Stuhl hat, bleibt in der Mitte und erzählt die nächste wahre oder falsche Geschichte.

3. Quiz-Spiel

Material

Kennzeichnung für Antwortmöglichkeit, Murmeln/Kugeln, Rohr, evtl. drei Taschenlampen o. ä., Signalton

Vorbereitung

Quizfragen vorbereiten, Bereiche für Antwortmöglichkeit aufbauen

Beschreibung

Das Spiel ist an die Quizshow „1, 2 oder 3?“ angelegt. Die Pfadfinder werden in mehrerer (gemischte) Gruppen geteilt. Jede Gruppe erhält ein Rohr, das sie an ihrem Gruppenplatz aufstellen. Jede Gruppe legt sich eine Reihenfolge fest, wer wann die Antwort gibt. Der Spielleiter stellt eine Quizfrage und drei Antwortmöglichkeiten. Die Gruppen haben 1 min. Zeit sich zu beraten, dann ertönt ein Signalton. Nun hat aus jeder Gruppe eine Person 10 s Zeit, sich in den Bereich einer Antwortmöglichkeit zu begeben. Die Reihenfolge wurde von der Gruppe vorher festgelegt. Der „Antworter“ entscheidet letztlich, welche Antwort die Gruppe gibt. Wieder ertönt das Signal. Der Spielleiter verrät die richtige Antwort („Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das Licht angeht“, die entsprechende Taschenlampe anmachen). Jede Gruppe, die richtig steht, erhält eine Kugel für ihr Rohr.

Varianten

Es darf keine Beratung stattfinden (dann aber die Zeit zum Zuordnen verlängern)
Pro Gruppe können mehrere Antworten gegeben werden (z. B. 2 Personen).

4. Gerichtet und sortiert

Material

keins

Vorbereitung

Sortiermerkmale überlegen, evtl. Schweigeerklärung der Leiter absprechen

Beschreibung

Die gesamte Gruppe soll sich selbstständig nach bestimmten Kriterien sortieren, z. B. Alter, Anfangsbuchstabe, Geschwisteranzahl, Schuhgröße, Augenfarbe usw.
Besonders interessant wird das, wenn die Leiter schweigen müssen, die Kinder kommen auch selbst auf gute Sortier-Ideen 😊

5. Namens-Ball

Material

Ball

Vorbereitung

Einmal alle Namen genannt haben

Beschreibung

Die Gruppe bildet einen Kreis. Der Ball wird einem Pfadfinder zugeworfen und gleichzeitig muss dessen Name genannt werden. Jeder Pfadfinder darf nur max. 2/3mal angespielt werden.

Varianten

Derjenige der den Ball bekommt, muss den Namen des Werfers sagen.

Mehrere Bälle gleichzeitig.

Man darf den Ball nur zu jemandem aus der anderen Gruppe werfen.

6. Namenszettelsalat

(besonders für Gruppen ohne Namensschilder geeignet)

Material

Stifte, Zettel

Vorbereitung

Namensliste für Leiter, Überlegung der Buchstabenreihenfolge

Beschreibung

Jeder Pfadfinder bekommt einen Zettel und einen Stift. Nun wird vom Spielleiter ein Buchstabe laut genannt (z. B. „H“). Danach müssen sich alle gegenseitig fragen, wie sie heißen. Das bedeutet Pfadfinder A geht zu Pfadfinder B und fragt „Wie heißt du?“ usw. Hat ein Pfadfinder jemanden gefunden, der mit „H“ anfängt, z. B. Heidrun, schreibt er den Namen stillschweigend auf seinen Zettel, geht zum Spielleiter und holt sich einen neuen Buchstaben, z. B. „M“. Dieser wird aber nicht mehr laut gesagt. Nun geht der Pfadfinder wieder los und sucht z. B. Michael. Es kann auch vorkommen, dass ein Pfadfinder sofort einen Namen weiß. Um Schummeleien zu vermeiden, sollte kontrolliert werden, ob der Name in der Gruppe auch existiert (Dabei sollte auch geklärt werden, inwieweit Zweit- oder Spitznamen gelten). Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Pfadfinder 10 Namen gefunden hat.

Variationen

Man darf nur jemanden aus der anderen Gruppe aufschreiben.

Es gibt mehrere Buchstaben und man muss nach Vornamen und Nachnamen fragen, (diese müssen beim Aufschreiben nicht zusammengehören).

7. Der persönliche Luftballon

Material

1 Luftballon p. P., Edding, Musik

Vorbereitung

Luftballons evtl. schon aufblasen

Beschreibung

Jeder Pfadfinder erhält einen Luftballon und schreibt seinen Namen darauf. Wenn die Musik läuft, werden die Luftballons wild durcheinander in der Luft umherbewegt (Ziel ist es, dass niemand mehr seinen eigenen Luftballon hat). Wenn die Musik stoppt, schnappt sich jeder willkürlich einen Luftballon (nicht extra seinen eigenen suchen) und bringt ihn demjenigen, dessen Name darauf steht. Das Spiel macht sich am besten mit einfarbig gleichen Luftballons, damit die Pfadfinder nicht ihren eigenen Ballon die ganze Zeit verfolgen.

8. Schattengesichter

Material

Schattengesichter jedes Pfadfinders

Vorbereitung

Schattenbild pro Pfadfinder vorbereiten (schwarzes Papier, Lampe, weiße Wand, evtl. Deko)

Beschreibung

In einer Gruppenstunde werden Schattenbilder vorbereitet und evtl. auch gestaltet, z. B. mit Wohnort, Geburtstag, angemalt, beklebt etc., aber nicht der Name darauf geschrieben.

Vor Ort muss erkannt werden, welches Schattenbild zu wem gehört. Die Schattenbilder könnten am Ende des Tages getauscht werden und/oder den Gruppenraum verzieren. Werden die Bilder noch laminiert, kann man damit auch das eigene Zeltlager schmücken ☺

9. Zoo

Material: Tierkärtchen

Vorbereitung: versch. Tierkärtchen nach Anzahl der Pfadfinder vorbereiten

Beschreibung

Jeder Pfadfinder erhält eine Karte mit einem Tier. Jedes Tier gibt es mind. zweimal (bei größeren Gruppen auch drei- oder viermal möglich). Wie oft es ein Tier gibt, muss bekannt sein. Auf Kommando versucht jedes Tier, seine Partner zu finden. Dabei darf der Pfadfinder weder die Karte herumzeigen, noch Worte benutzen. Vielmehr soll er durch Gesten und Laute sein Tier darstellen.

10. Ich habe noch nie

Material: keins

Vorbereitung: Keine

Beschreibung

Alle Pfadfinder bilden einen Kreis. Ein Pfadfinder steht in der Mitte und sagt etwas, dass er noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben aufstehen und die Plätze tauschen. Dabei versucht auch der Sprecher einen Platz zu ergattern. Wer zum Schluss steht, muss wieder etwas sagen, dass er noch nicht gemacht hat.

11. Steckbrief

Material: Zettel (evtl. vorgedruckt), Stifte

Vorbereitung

evtl. Steckbriefe bereits in einer Gruppenstunde machen

Beschreibung

Jeder Pfadfinder schreibt einen Steckbrief mit den gleichen Angaben aber ohne Namen (z. B. Wohnort, Anzahl Geschwister, Alter, Hobbies, Lieblingsessen usw.). Die Steckbriefe werden eingesammelt, gemischt und neu verteilt. Nun muss jeder Pfadfinder durch herumfragen, z. B. der Hobbies, denjenigen suchen, dessen Steckbrief er hat und den Namen darauf schreiben.

12. Partnerhaltung

(für ca. gleichgroße Gruppen gut geeignet)

Material: Musik

Vorbereitung:

Überlegung der Haltungen, genügend Platz

Beschreibung

Die Pfadfinder werden zu Paaren zusammengestellt. Anschließend wird die gesamte Gruppe (willkürlich) in einen inneren und äußeren (gleichgroßen) Kreis eingeteilt. Wenn die Musik beginnt bewegen sich die Kreise entgegengesetzte zu einander. Wird die Musik gestoppt nennt der Gruppenleiter eine (gemeinsame) Körperhaltung, z. B. rechtes Bein mit der linken Hand heben. Jeder Teilnehmer muss nun seinen Partner finden und die genannte Stellung einnehmen (jeder hebt mit seiner linken Hand das rechte Bein des anderen). Dies kann auf immer kürzere Zeit erfolgen. Jedes Paar, welches nicht in der gewünschten Stellung steht, scheidet aus. Anschließend wird die nächste Runde gespielt. Weitere lustige Stellungen wäre z. B. großer Zeh zur Nase, Fuß hinter Kopf.

(zusammengestellt von Heidrun Winkler)