



Gefördert im Rahmen des Programms XENOS Integration und Vielfalt durch das Bundesministerium für Arbeit und Soziales und den Europäischen Sozialfonds (ESF)



Willkommen Vielfalt

15 Warming ups für interkulturelle Trainings

Jugendstiftung Baden-Württemberg



© Jugendstiftung Baden-Württemberg

Franz Pfluegl – Fotolia.com

Foto

Oliver Müller

Satz und Layout

Hanna Beier

Redaktion

www.passgenau.jugendnetz.de

www.jugendstiftung.de

info@jugendstiftung.de

Fax 07042/8317-40

Tel. 07042/8317-0

74370 Sersheim

Postfach 1162

Jugendstiftung Baden-Württemberg

Herausgeber



Impressum

Willkommen Vielfalt – 15 Warming ups für interkulturelle Trainings

Vorwort und Gebrauchshinweise

Oft sind es die ungezwungenen Spiel- und Aufwärmseinheiten, die gerade am Anfang von Seminaren oder Workshops den „kleinen Unterschied“ ausmachen. Beim gemeinsamen Lachen und Spielen entsteht – man kann meistens gar nicht genau sagen, warum und wie – die gewisse Atmosphäre und das Gemeinschaftsgefühl, das den Boden bereitet für fruchtbares Lernen.

Die folgende Sammlung enthält Aufwärmübungen, die wir unter dem Stichwort „Warming ups für interkulturelle Trainings“ zusammengefasst haben. Zusammengestellt wurden sie für Gruppen von Jugendlichen ab 12 Jahren, die sich im Rahmen von Seminaren, Workshops oder Projekttagen, sei es im betrieblichen, schulischen oder außerschulischen Kontext, mit dem Themenfeld kulturelle Vielfalt beschäftigen. Den verantwortlichen Lehrern, Pädagogen und Multiplikatoren sollen die versammelten Übungen Anregungen für nette Aufwärmspiele bieten, die das Eis brechen und eine positive Atmosphäre für die folgenden Einheiten fördern. Die Übungen helfen den Teilnehmern, sich in die (Projekt-)Gruppe einzufinden, Hemmungen abzubauen und den Alltag abzuschütteln.

Die vorgestellten Übungen stellen keine thematischen Einsteige dar, die im weiteren Seminarverlauf relevanten thematischen Aspekte klingen jedoch bereits an. Die meisten Spiele kreisen um Facetten der Identität der Teilnehmer, die Zugehörigkeit zu bestimmten Gruppen sowie (vielleicht bislang unvermutete) Gemeinsamkeiten und Unterschiede unter den Teilnehmern. Häufig ist es dem Spielleiter überlassen, wie konkret er Aspekte der Seminarinhalte in den Aufwärmspielen vorwegnehmen bzw. zur Sprache bringen möchte. Ganz klar ist aber: Der Spaß am Spiel sollte auf jeden Fall im Mittelpunkt stehen! Für die meisten Spielideen werden keine Materialien benötigt und es ist nicht mehr Vorbereitung nötig, als dass sich der Leiter vorab einige Stichpunkte notiert hat. Natürlich freuen wir uns jederzeit über Anmerkungen und Rückmeldungen! Ansonsten: Viel Spaß beim Ausprobieren!

Hanna Beier
Fachbereich Bildungsangebote und Bildungsnachweise,
Jugendstiftung Baden-Württemberg

Dieses Produkt entstand im Rahmen des Xenos-Projekts PASSgenau der Jugendstiftung Baden-Württemberg, gefördert vom Bundesministerium für Arbeit und Soziales und dem Europäischen Sozialfonds. Im Sinne der Lesbarkeit und Knappheit werden die kürzeren männlichen Bezeichnungen benutzt, die personenbezogenen Angaben gelten jedoch für beide Geschlechter.



Kontakt:
Jugendstiftung Baden-Württemberg
Hanna Beier
Postfach 1162
74370 Sersheim
07042/8317-30
beier@jugendnetz.de

I. Welcome Diversity

Ziel des Spiels:

- Eine positive Einstellung zur Vielfalt der Teilnehmer und dem Seminarthema fördern

Gruppengröße: unbegrenzt (ideal ab 20 Personen)

Voraussetzungen: keine

Dauer: 10 Minuten



I. Welcome Diversity



I. Welcome Diversity

- Nach den ersten Begrüßungen durch das Team können die Teilnehmer selbst Begrüßungen aussprechen. Wichtig ist, dass wirklich jeder einmal begrüßt wurde, ggf. werden dafür von der Spielleitung spezielle Aspekte genannt.

Quelle: Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit, DGB-Bildungswerk Thüringen e.V., www.baustein.dgb-bwt.de

- Alle stehen in lockerer Runde. Der Spielleiter begrüßt nun verschiedene Personengruppen, z.B. alle, die in der Jahreszeit, die gerade ist, Geburtstag haben. Die Begrüßten treten in die Mitte oder winken und alle anderen applaudieren.
- Jetzt folgt nach diesem Prinzip viel Beifall für die verschiedensten Eigenschaften. Die Kriterien werden weitgehend auf die Gruppe abgestimmt und ein wenig auf das Thema des Seminars.
- Weitere Beispiele für Personengruppen:
 - alle Frauen
 - alle, die Verwandte im Ausland haben
 - alle, die keinen Kaffee trinken
 - alle, die mehr als eine Sprache sprechen
 - alle, die sich schon mal gewünscht haben, in einer anderen Zeit geboren zu sein
 - alle, die schon einmal geflogen sind

II. Atomverbund

Ziel des Spiels:

- Die Teilnehmer nehmen ihre verschiedenen Gruppenzugehörigkeiten wahr
- Lockere Atmosphäre durch Bewegung



II. Atomverbund

Gruppengröße: 15-30 Personen

Voraussetzungen:

Platz zum Umherlaufen

Dauer: 10-15 Minuten



II. Atomverbund

- Ablauf:**
- Die Gruppe läuft/rennt locker durch den Raum.
 - Der Spielleiter ruft ein Kriterium, nach dem sich Unterguppen zusammenfinden sollen, z.B.: alle mit der gleichen Augenfarbe.
 - Die Teilnehmer versuchen so schnell wie möglich, sich in den korrekten Gruppen zusammenzufinden.
 - Weitere Beispiele:
 - Alle mit der gleichen Anzahl an Geschwistern
 - Alle, die die gleiche Anzahl an Sprachen sprechen
 - Alle mit der gleichen Schuhgröße
 - Alle mit der gleichen Anzahl an noch lebenden Großeltern
- Variante:**
- Die Teilnehmer können auch aufgefordert werden, sich in den korrekten Gruppen zusammenzufinden ohne zu sprechen

III. Attributespiel

Ziel des Spiels:

- Einen Eindruck vom Selbstbild anderer Teilnehmer gewinnen



III. Attributespiel

Gruppengröße: bis zu 30 Personen

Voraussetzungen:

- Genug Platz für einen Stuhlkreis
- Ein Handtuch

Dauer: 15 Minuten



III. Attributespiel

- Das Spiel kann auch in ein Gedächtnisspiel umgewandelt werden nach dem bekannten Muster: Einer beginnt seinen Namen plus Attribut zu nennen und der neben ihm Sitzende wiederholt diesen Namen und nennt seinen. Der nächste im Kreis wiederholt die Namen seiner beiden Vorgänger usw., bis der letzte alle Namen aus dem Kreis auftragen muss.
- Alternativ kann die Regel eingeführt werden, dass jeder nur jeweils die Namen seiner zwei Vorgänger nennen muss.

Varianten:

- **Ablauf:** Jeder Teilnehmer überlegt sich ein Adjektiv, das mit dem gleichen Buchstaben wie sein Vorname beginnt und ihn charakterisiert. Der Spielleiter kann den Hinweis geben, dass dabei Adjektive gewählt werden sollen, von denen die Teilnehmer glauben, dass sie etwas mit ihrer kulturellen Identität zu tun haben.
- Der Reihe nach nennen alle ihren Namen plus das gewählte Adjektiv.
- Ein Freiwilliger stellt sich mit einem Handtuch in die Mitte des Stuhlkreises und einer der Sitzenden nennt den Namen eines Mitspielenden mit Attribut.
- Der Aufgeregte nennt den Namen eines anderen mit korrektem Attribut, bevor der in der Mitte stehende ihn mit dem Handtuch abklatschen kann.
- War der Spieler mit dem Handtuch schneller, muss der Abgekatschte in die Mitte und derjenige, der zuvor in der Mitte stand, beginnt die nächste Spielrunde.

IV. Datenverarbeitung

Ziel des Spiels:

- Je nach Spielrunde werden ganz unterschiedliche Personen als herausstechend aus der Gruppe wahrgenommen
- Atmosphäre der Kooperation



IV. Datenverarbeitung

Gruppengröße: 15-30 Personen

Voraussetzungen:

- Genügend Platz, um einen Stuhlkreis zu bilden
- Raum muss hoch genug sein, dass alle Teilnehmer sich auf den Stühlen bewegen können ohne Gefahr, an der Decke anzustoßen.

Dauer: Je Spielrunde ca. 5-10 Minuten



IV. Datenverarbeitung

- Die Gruppe muss die Ordnung herstellen, ohne dabei zu sprechen.
- Es stehen weniger Stühle zur Verfügung, als Personen an der Übung teilnehmen, so dass das Aneinander-Vorbeischieben schwieriger wird.

Varianten:

- Alle Teilnehmer stehen in einem Stuhlkreis auf ihren Stühlen.
- Die Gruppe muss sich nach verschiedenen Kriterien, die der Spielleiter vorgibt, ordnen.
- Der Spielleiter nennt das erste Ordnungskriterium, z.B. Körpergröße.
- Der Teilnehmer mit dem höchsten Wert soll auf seinen Stuhl kommen. Alle anderen sollen sich der Reihe nach im Kreis anordnen, so dass die Person mit dem niedrigsten Wert am Ende neben der mit dem höchsten steht. Dabei darf die Fortbewegung nur auf den Stühlen stattfinden.
- Die Kriterien können eher leicht zu ordnen sein (z.B. Körpergröße oder Anzahl der Geschwister) oder intensiveres Nachdenkens bzw. Gespräche miteinander erfordern (wie etwa bei geschätzter Entfernung des Geburtsorts vom aktuellen Veranstaltungsort).
- Weitere Beispiele:
 - Alphabetische Ordnung nach Vornamen
 - Anzahl der Onkels und Tanten
 - Länge der Haare
- Wenn die Gruppe meint, sie sei richtig sortiert, wird eine Kontrollrunde gemacht, in der jeder seinen Wert laut nennt.

V. Fragen, Fragen, Fragen

Ziel des Spiels:

- Kennenlernen von Eigenschaften/Gewohnheiten anderer Teilnehmer
- Geschützte Kontaktaufnahme, auch zwischen Personen, die sonst wenig miteinander zu tun haben



V. Fragen, Fragen, Fragen

Gruppengröße: 15-30 Personen

Voraussetzungen:

- Genug Platz für alle zum Umhergehen
- So viele Kärtchen mit Fragen, wie es Teilnehmer gibt

Dauer: ca. 20 Minuten



V. Fragen, Fragen, Fragen

- Was ist Deine Lieblingsfernsehsendung und warum?
- Wo würdest Du gerne leben und warum?
- Was hast Du heute schon Interessantes/Ärgerliches erlebt?
- Was erwartest Du Dir von dem bevorstehenden Seminar?

Quelle: Datenbank für internationale Jugendarbeit, www.dija.de, Modul „Interkulturelles Lernen“, Methodenbox

- Der Spielleiter verteilt an jeden Teilnehmer ein Kärtchen mit einer Frage, z.B.: Um wie viel Uhr stehst du normalerweise auf?
- Die Teilnehmer werden aufgefordert, sich in Paaren zusammen zu schließen und sich über eine der Fragen auszutauschen.
- Dann tauschen sie die Fragen, gehen im Raum umher und sprechen mit einem neuen Partner weiter.
- Weitere Beispiele
 - Was würdest du tun, wenn du kein Geld verdienen müsstest?
 - Welche Städte hast du in Deutschland bereist?
 - Welche drei Gegenstände würdest Du auf eine einsame Insel mitnehmen?
 - Was planst Du für die nächsten Ferien/Deinen nächsten Urlaub?
 - Was magst Du an Deinen Eltern gern und was nicht so gern?
 - Was findest Du an Deinem Heimatort gut und was nicht so gut?
 - Wenn Du Dich in ein Tier verwandeln müsstest, welches wolltest Du sein?
 - Was ist dein Lieblingsgericht?

VI. Wie gut kennt Ihr Euch?

Ziel des Spiels:

- Kontaktaufnahme zu vielen anderen Teilnehmern
- Die Teilnehmer stellen Gemeinsamkeiten mit möglichst vielen anderen Teilnehmern fest.



VI. Wie gut kennt Ihr Euch?

Gruppengröße: 15-30 Personen

Voraussetzungen:

- Papier und Stift für jeden
- Evtl. vorbereitete Fragebögen

Dauer: 20-30 Minuten



VI. Wie gut kennt Ihr Euch?

- In einer kurzen Abschlussrunde können die Gesamtzahl aller gesammelten Unterschriften verglichen oder die Personen benannt werden, mit denen man am meisten gemeinsam hat, usw.
- Quelle: Projekt Xenos der Evangelischen Jugend im Dekanat Coburg: Jugend mit Zukunft – Demokratie mit Zukunft, Methodenordner 2004
- Jeder Teilnehmer bekommt ein Blatt Papier, auf dem verschiedene Kriterien aufgeschrieben sind oder kurz diktiert werden, wie z.B.: Personen, die das gleiche Lieblingsschiff haben wie ich.
- Aufgabe jedes Einzelnen ist es nun, von möglichst vielen Personen, auf die diese Kriterien zutreffen, eine Unterschrift auf dem Blatt unter dem jeweiligen Kriterium einzuholen. Um eine hohe Zahl zu erreichen, müssen hierfür natürlich auch Personen angefragt werden, mit denen man normalerweise nicht so viel zu tun hat.
- Weitere Kriterien:
 - Personen, die ganz in meiner Nähe wohnen
 - Personen, die einen ähnlichen Berufswunsch haben wie ich
 - Personen mit der gleichen Augenfarbe
 - Personen, die im gleichen Monat geboren sind
 - Personen, die genauso viele Geschwister haben wie ich
- So erhält jeder eine Unterschriftensammlung der Personen, mit denen er in Bezug auf die jeweiligen Punkte Gemeinsamkeiten hat.

Ablauf:

VII. Richtig oder falsch??

Ziel des Spiels:

- Die Spieler schätzen einander ein, lernen sich besser kennen

Gruppengröße: bis zu 30 Personen

Voraussetzungen:

Papier und Stift für jeden

Dauer: 20-30 Minuten



VII. Richtig oder falsch??



VII. Richtig oder falsch??

- Ablauf:**
- Alle Teilnehmer erhalten ein Blatt Papier, auf dem sie zwei Eigenschaften notieren: eine, die sehr gut auf sie zutrifft, und eine, die nicht auf sie zutrifft.
 - Jeder soll die beiden Eigenschaften so wählen, dass es für die anderen Teilnehmer schwer ist, herauszufinden, welche die richtige und welche die falsche ist.
 - Alle kleben sich ihre Blätter nun auf den Rücken und gehen im Raum umher.
 - Bei jeder Person, der man begegnet, liest man die Eigenschaften und macht auf dem Blatt auf dem Rücken ein Kreuz bei der Eigenschaft, von der man glaubt, sie sei richtig.
 - Am Ende des Spiels kommen alle im Kreis zusammen und berichten der Reihe nach, wie sie eingeschätzt wurden und was der Wahrheit entspricht.
- Variante:**
- Das Spiel kann auch auf Einstellungen abzielen und durch Vorgaben des Spielers thematisch eingeschränkt bzw. auf das Seminarthema Vielfalt zugeschnitten werden, d.h. jeder notiert zu einem bestimmten Aspekt, z.B. "Was findest du gut an der deutschen Kultur?", eine Einstellung, die er wirklich vertritt und eine, die er nicht vertritt.

VIII. Bären-Interview

Ziel des Spiels:

- Die Teilnehmer beschäftigen sich miteinander, werden neugierig aufeinander

Gruppengröße: 10-20 Personen

Voraussetzungen:

Der Spielleiter hat einen kleinen Fragebogen mit ca. 5-7 Fragen vorbereitet

Dauer: 30-45 Minuten



VIII. Bären-Interview



VIII. Bären-Interview

- Anhand eines vorab erstellten Fragebogens interviewen sich die Teilnehmer gegenseitig. Dabei soll der Interviewte seinem Gegenüber bei einer Frage einen Bären, eine Falschinformation, aufbinden.
- Die Teilnehmer werden in Paare eingeteilt und erhalten einen vorkuratierten Fragebogen und Stifte. Anhand des Fragebogens interviewen sie sich nacheinander gegenseitig.
- Der Befragte soll auf alle Fragen wahrheitsgemäß antworten, aber bei einer Frage dem Interviewer einen „Bären“ aufbinden, d.h. möglichst geschickt eine gezielte Falschinformation zu Protokoll geben. Dann wechseln die Rollen, und wenn sich beide interviewt haben, kehren sie in das Plenum zurück. Dort finden sich nach und nach alle Paaren wieder ein und reihum stellt nun jedes Mitglied der Runde seinen Interviewpartner anhand des Fragebogens vor.
- Zum Abschluss der Vorstellung wird vom Interviewer ein Tipp abgegeben, welche der Informationen wohl den „Bären“ darstellt. Die anderen Teilnehmenden können sich ebenfalls äußern, bevor der Vorgesetzte die Frage auflöst und es sich zeigt, ob er allen anderen einen Bären

Variante:

- alle Teilnehmenden von ihren Partnern vorgestellt. Beispiel für eine Fragenfolge:
 - Was ich in meiner Freizeit unternehme
 - Was ich für mein Leben gern mag
 - Was ich überhaupt nicht ausstehen kann
 - An welchem Ort ich am liebsten bin
 - Was ich in meinem Leben noch unbedingt tun möchte
 - Was für Themen in der Welt ich wichtig finde
- Mehr Kreativität wird den Teilnehmern abverlangt, wenn jeder Teilnehmer die Aufgabe bekommt, die Informationen über seinen Interviewpartner in eine bestimmte Textform zu verpacken, z.B. eine Heiratsanzeige oder einen Werbetext für ein bestimmtes Produkt.

Quelle: Team Global, bpb: Warm-ups zum Kennenlernen und zur Bewegung, Sascha Meinert, Michael Stoll, Institut für prospektive Analysen e.V.

IX. Mittelpunktspiel

Ziel des Spiels:

- Gruppenzugehörigkeiten und Meinungsübereinstimmungen erleben
- Einen ersten Eindruck von Meinungen/Einstellungen anderer Teilnehmer gewinnen

Gruppengröße: bis 25 Personen

Voraussetzungen:

Der Spielleiter hat sich vorab Kriterien überlegt.

Dauer: ca. 15 Minuten



IX. Mittelpunktspiel



IX. Mittelpunktspiel

Nach einer Idee aus: Helmut Rademacher & Maria Wilhelm: Spiele und Übungen zum interkulturellen Lernen, Verlag für Wissenschaft und Bildung 2009.

- Noch deutlicher werden die Statements der Teilnehmer in folgender Variante: Am Boden oder an einer Wandfront des Raumes wird eine Skala angebracht, die in 5 Stufen unterteilt ist: trifft genau zu – trifft eher zu – weiß nicht – trifft eher nicht zu – trifft gar nicht zu bzw. sehr wichtig – wichtig – neutral – ziemlich unwichtig – unwichtig.
- Der Spielleiter nennt Gruppenzugehörigkeiten/Einstellungen und die Jugendlichen positionieren sich entlang der Skala.
- Wenn alle stehen, werden die Teilnehmer aufgefordert, sich in Ruhe umzuschauen, wer wo steht.

Variante: Werteskala

- **Ablauf:** Alle Teilnehmer stehen im Kreis, in die Kreismitte wird ein roter Punkt gelegt
- Der Spielleiter nennt verschiedene Eigenschaften, z.B.: Ich interessiere mich für Musik.
- Je mehr eine Aussage auf einen TN zutrifft, desto näher bewegt er sich auf den Mittelpunkt des Kreises zu.
- Weitere Beispiele:
 - Ich esse am liebsten exotisch.
 - Ich mache jeden Tag Sport.
 - Ich lese gerne Bücher.
 - Ich treffe mich gern mit Freunden.
- Alternativ/in einem zweiten Anlauf kann der Spielleiter auch Einstellungen/Wertehaltungen ansprechen: Je mehr ein TN einer Aussage zustimmt, desto näher bewegt er sich auf die Kreismitte zu.
- Ohne Familie(nzusammenhalt) fühle ich mich nicht wohl.
- Freunde sind mir wichtiger als Wohlstand/angenehmer Lebensstandard.
- Ein guter Beruf und Sicherheit sind für mich Voraussetzung für Zufriedenheit.
- Heimat ist da, wo ich Menschen um mich habe, denen ich vertraue.

X. Gemeinsamkeiten-Karussell

Ziel des Spiels:

- Die Gruppenmitglieder erkennen Gemeinsamkeiten untereinander, auch mit Personen, mit denen sie sonst wenig zu tun haben und evtl. meinen, nichts gemeinsam haben
- Atmosphäre der Offenheit füreinander, Neugierde aufeinander



X. Gemeinsamkeiten-Karussell

Gruppengröße: bis 30 Personen

Voraussetzungen:

- Genug Platz für einen Innen- und Außenkreis mit Stühlen
- Der Spielleiter hat sich vorab einige Bereiche überlegt, in den die Teilnehmer nach Gemeinsamkeiten suchen sollen.

Dauer: 15-20 Minuten



X. Gemeinsamkeiten-Karussell

Nach einer Idee aus: Jugendrotkreuz, Kennenlern- und Anwärmspiele, <http://www.jfrk-nordkirchen.de/Download/Dateien/Kennenlern-Anwaermspiele.pdf>

- Beispiele für Bereiche, in denen Gemeinsamkeiten erragt werden können:
 - Freizeitgestaltung
 - Essgewohnheiten
 - Familie
 - Urlaub
 - Wohnort

- Alle sitzen in einem Innen- und einem Außenkreis.
- Der Spielleiter nennt nacheinander unterschiedliche Lebensbereiche, z.B. Schule/Arbeitsplatz, usw.
- Die Personen, die sich jeweils gegenüber sitzen, beginnen, im Gespräch nach Gemeinsamkeiten innerhalb dieses Bereichs zu suchen.
- Wenn ein Paar eine Gemeinsamkeit gefunden hat, hebt es den Arm und ist still. Die Teilnehmer regeln in ihrem Gespräch selbst, ob sie eher banale oder tiefergehende Gemeinsamkeiten aufspüren.
- Wenn alle Zweiergruppen eine Gemeinsamkeit gefunden haben, d.h. alle Arme oben sind, rutscht der Innenkreis einen Platz nach rechts weiter, dann gibt der Spielleiter den neu entstandenen Pärchen den nächsten Bereich vor.
- Je nach Zeitplan und Interesse können bei geeigneten Fragen nach Beendigung einer Runde die gefundenen Gemeinsamkeiten von den Teilnehmern der Reihe nach laut genannt werden.

Ablauf:

XI. Das Wollknäuel

Ziel des Spiels:

- Die Teilnehmer bringen Gemeinsamkeiten mit anderen Teilnehmern zur Sprache.
- Stärkung des Zusammengehörigkeitsgefühls



XI. Das Wollknäuel

Gruppengröße: bis 30 Personen

Voraussetzungen:
ein Wollknäuel

Dauer: je nach Gruppengröße 10-20 Minuten



XI. Das Wollknäuel

- Ablauf:**
- Alle Teilnehmer stehen oder sitzen in einem Kreis.
 - Der Spielleiter hält ein Wollknäuel in der Hand und beginnt das Spiel, in dem er eine Eigenschaft von sich nennt und das Knäuel einer Person aus dem Stuhlkreis zuwirft, die diese Eigenschaft mit ihm gemeinsam hat, z.B. „fährt auch jeden Morgen mit dem Bus“.
 - Der, der das Knäuel gefangen hat, nennt eine andere, auf ihn zutreffende Eigenschaft und wirft das Knäuel weiter zu einer Person, auf die dieses ebenfalls zutrifft.
 - Das geht so weiter, bis alle Personen miteinander zu einem Netz verbunden sind.
 - Wenn man möchte, kann man das Ganze noch einmal rückwärts spielen, bis das Wollknäuel wieder aufgewickelt ist.
- Variante:**
- Die Methode kann auch in thematischen Zusammenhängen genutzt werden, etwa um Erwartungen an das Seminar abzufragen oder eine Meinung zu einer bestimmten Fragestellung.
 - Dann werfen die Teilnehmer das Knäuel einander einfach in beliebiger Reihenfolge zu und jeder gibt seine Antwort auf die gestellte Frage.

XII. Smarties & Stories

Ziel des Spiels:

- Atmosphäre der Offenheit und Kommunikationsbereitschaft innerhalb des gegebenen, geschützten Rahmens
- Die Teilnehmer lernen persönliche Aspekte anderer Teilnehmer kennen.



Gruppengröße: ideal bis 20 Personen

Voraussetzungen:

eine Packung Smarties, Gummibärchen oder andere Süßigkeiten

Dauer: je nach Gruppengröße und Spielverlauf
15-30 Minuten



XII. Smarties & Stories

XII. Smarties & Stories

- Ablauf:**
- Die Gruppe sitzt im Kreis zusammen. Eine Packung Smarties geht um.
 - Jeder darf sich 1-5 Smarties aus der Packung nehmen. Für jedes genommene Smartie muss er aber – wie der Spielleiter vorher bekannt gibt – eine bedeutsame Geschichte/eine Tatsache über sich und sein Leben erzählen, die die anderen noch nicht kennen.
 - Der Spielleiter kann die Fragestellung auch thematisch eingrenzen.
 - Es können mehrere Runden gespielt werden.
- Variante:**
- Bei Gruppen, die mit diesem Spaßchen umgehen können, kann der Spielleiter die „Regel“, dass man für jedes genommene Smartie/Gummibärchen etwas über sich erzählen muss, auch erst dann bekannt geben, wenn die Tüte bereits herum gegangen ist.
- Nach einer Idee aus:
www.dpsg-viersen.de/downloads/Spiele/Kennenlernspiele.doc

XIII. Gruppen schätzen

Ziel des Spiels:

- Stärkung des Zusammengehörigkeitsgefühls



XIII. Gruppen schätzen

Gruppengröße: 15-30 Personen

Voraussetzungen:

- Der Spielleiter hat sich vorab einige Kriterien überlegt, die geschätzt werden sollen.
- Damit das Errechnen der Gesamt- oder Durchschnittswerte nicht so anstrengend wird, ein Taschenrechner

Dauer: 20-30 Minuten



XIII. Gruppen schätzen

- Ablauf:**
- Die Gruppe ist in Kleingruppen geteilt
 - Der Spielleiter nennt Daten, die von den Kleingruppen für die Gesamtgruppe geschätzt werden sollen, z.B. Gesamtkörpergröße aller Teilnehmer.
 - Die Schätzwerte werden notiert
 - Die richtigen Gesamtwerte werden festgelegt, indem zugänglich jeder Einzelne seinen Wert nennt
 - Die Gruppe, deren Schätzwert am nächsten am richtigen Wert dran war, hat die Runde gewonnen
 - Weitere Beispiele:
 - Gesamtentfernung aller Geburtsorte der Teilnehmer vom Tagungsort
 - Anzahl der Haustiere
 - Buchstabenanzahl aller zweiten Vornamen der Gruppe
- Quelle: Jugendrotkreuz, Kennenlern- und Anwärmspiele, <http://www.jrk-nordrhein.de/Download/Dateien/Kennenlern-Anwärmspiele.pdf>

XIV. Kinderfotos erzählen

Ziel des Spiels:

- Die Teilnehmer lernen eine persönliche Seite der anderen Teilnehmer kennen.



XIV. Kinderfotos erzählen

Gruppengröße: bis ca. 20 Personen

Voraussetzungen:

- Jeder der Teilnehmer hat ein Kinderfoto von sich dabei
- Für jedes Foto ein neutral aussehender Briefumschlag
- Evtl. Musik

Dauer: 20-30 Minuten



XIV. Kinderfotos erzählen

- Falls der Spielleiter befürchtet, dass einige Teilnehmer ihr Foto vergessen, kann er – wenn möglich – diese auch vorab einsammeln und bei Spielbeginn verteilen.
- Alternativ kann man die Teilnehmer auch eine typische Situation aus ihrer Kindheit zeichnen lassen.

Variante:

Quelle: <http://www.jfk-nordkirchen.de/Download/Dateien/Kennenlern- und Anwärmspiele.pdf>

- Alle Teilnehmer gehen mit einem Umschlag, der ein Kinderfoto von ihnen enthält, durch den Raum und tauschen dabei wahllos miteinander die Umschläge.
- Auf Klatschen des Spielleiters oder wenn die Musik stoppt, öffnet jeder den Umschlag, sieht sich das Foto an und versucht, es dem Eigentümer zuzuordnen, indem er auf diesen zugeht und ihn fragt, ob das Foto tatsächlich ihn zeigt.
- Wer geraten wurde, nimmt sein Foto wieder zu sich, wenn die Zuordnung falsch war, muss weitergeraten werden, bis jeder wieder sein eigenes Foto hat.
- Dann kann erneut getauscht und geraten werden, insgesamt ca. 3 Runden, dann sind die Fotos so oft gezeigt worden, dass viele gleich zu Beginn erkannt werden.
- Abschließend setzt sich die Gruppe im Plenum zusammen und jeder der Teilnehmer zeigt sein Foto und sagt 1-2 Sätze dazu: in welcher Situation es ihn/sie zeigt, welche Menschen mit auf dem Foto abgebildet sind, usw.

XV. Spruch legen

Ziel des Spiels:

- Atmosphäre der Kooperation
- Erste Annäherung an das Thema



XV. Spruch legen

Gruppengröße: bei Gruppen bis zu 15 Personen in der Gesamtgruppe, ansonsten in Kleingruppen von 8-12 Personen lösen

Voraussetzungen:

Der Spielleiter hat vorab einen oder je nach Gruppengröße bis zu drei Sprüche ausgewählt, die das Seminarthema anklingen lassen, sie aufgeschrieben und in ein Puzzle zerschnitten (z.B. nach Silben).

Dauer: je nach Schwierigkeitsgrad der Sprüche 15-30 Minuten



XV. Spruch legen

- Die Gruppen erhalten die Einzelteile eines Puzzles.
- Sie sollen das Puzzle legen; alle Teile zusammen ergeben einen Spruch zum Thema Vielfalt bzw. zum jeweiligen Seminarthema, z.B. „Um klar zu sehen, genügt oft ein Wechsel der Blickrichtung“.
- Wenn alle Gruppen fertig sind, werden die Sätze laut vorgelesen.

Ablauf: