

Spielempfehlung Januar 2016

Mein Name und seine Bedeutung

Wie heisse ich, weshalb und was verbinde ich damit?

Ziel

Einstieg Kennen lernen Namen merken

Material

Keines

Gruppengrösse

Min. 6, max. 16

Zeit

ca. 10 bis 15 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Jede Person stellt sich vor, nach diesem Muster:

- Mein Vorname / meine Vornamen / evtl. Kurzform oder Spitzname
- Weshalb haben mich meine Eltern so genannt
- Was bedeutet er / woher kommt er
- Was bedeutet mein Name für mich / was verbinde ich damit
- Wie gefällt er mir
- Wie möchte ich von der Gruppe angesprochen werden

Ein Beispiel:

- Mein Name ist Martin. Ich habe keinen weiteren Vornamen. Ich trage seit meiner Jugend einen Spitznamen, möchte diesen hier aber nicht nennen.
- Weshalb meine Eltern mich Martin genannt haben, weiss ich nicht.
- Der Name „Martin“ bedeutet „dem (Kriegsgott) Mars zugeordnet“. Es gibt einen Heiligen mit diesem Namen, St. Martin. Er war früher auf der Hunderter-Note abgebildet. St. Martin war ein Ritter, der seinen Mantel mit einem Bettler geteilt hat. St. Martin war wohl ein edler, grosszügiger Mensch. Diesem Ideal strebe ich in meinem Leben nach.
- Ich bin ganz zufrieden mit meinem Namen, obwohl er ziemlich häufig ist.
- Ich möchte von Euch mit „Martin“ angesprochen werden.

Spielempfehlung Februar 2016

Zwei Meter abstecken

Präzise bestimmen, aber ohne Massband

Ziel

Kreativität Kommunikation Kooperation

Material

Alles aus den Hand- und Hosentaschen der Teilnehmenden, was keine cm-Skala hat.
Ein Massband oder Metermass für die Spielleitung

Gruppengrösse

Min. 6, max. 30

Zeit

ca. 10 bis 15 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis.

Die Spielleitung teilt die Gruppe in Teams zu drei oder vier Personen auf.

Die Aufgabe ist folgende:

Jedes Team soll, so schnell wie möglich, eine Strecke von 2m (200 cm) abstecken.

Der Startpunkt darf eine Tischkante, eine Wand etc. sein.

Alle Hilfsmittel, die sonst zur Längenmessung dienen, sind verboten.

Alle Gegenstände, die sonst ein der Gruppe bekanntes Mass haben, sind erlaubt.

Die Gruppe mit der präzisesten Messung gewinnt.

Hinweis, ganz nebenbei:

Eine 10-Franken-Note ist 12.6 cm lang.

Eine 20-Franken-Note ist 13.7 cm lang.

Eine 50-Franken-Note ist 14.9 cm lang.

Eine 100 Franken-Note ist 16.0 cm lang.

Spielempfehlung März 2016

Eins bis zehn zählen

Zweck

Energie heben, Konzentration fördern, Kommunikation, Zuhören

Gruppengröße

Minimal: 8 Optimal: 20 Maximal: 30

Zeitaufwand

Ca. 10 bis 20 Minuten

Spielbeschreibung

Ziel ist, gemeinsam und ohne Absprache bis zehn zu zählen, und zwar so, dass immer nur eine Person eine Zahl sagt.

Die Gruppe steht im Raum verteilt, dass niemand zu jemand anderen Sichtkontakt hat. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnt die Gruppe nun, von 1 bis 10 zu zählen. Dabei darf eine Person nicht mehr als eine Zahl in Folge nennen. Falls zwei Personen gleichzeitig eine Zahl nennen, beginnt das Spiel von neuem bei 1.

Spielvarianten

- Je nach Gruppengröße wird die Zahlenmenge angepasst.
Beispielsweise so: Gruppen von 8 Personen zählen 1 bis 10, Gruppen von 16 Personen zählen 1 bis 14, Gruppen von 30 Personen zählen von 1 bis 18.
- Von der höheren Zahl abwärts zählen lassen.

Spielempfehlung April 2016

Der Papst

Zweck

Energie heben, Konzentration fördern, Kommunikation, Lachen und Spass, Ausstieg, Abschied

Gruppengrösse

Minimal: 10 Optimal: 20 Maximal: 30

Zeitaufwand

Ca. 10 bis 15 Minuten

Spielbeschreibung

Ziel des Spiels: Mit fantasievollen Assoziationen einen kreativen roten Faden gestalten. Die Gruppe sitzt oder steht im Halbkreis vor drei Stühlen. Auf dem mittleren Stuhl sitzt die Spielleitung und sagt: «Ich bin der Papst, was passt zu mir?» Die Gruppenmitglieder suchen nun Assoziationen zum Papst. Wer eine weiss, ruft sie und setzt sich auf einen der beiden leeren Stühle. Beispiele: «Das Papamobil!» und «Die Stadt Rom!». Der Papst muss sich nun für einen Begriff entscheiden. Er entscheidet sich in diesem Beispiel für «das Papamobil». Diesen Begriff (und die Person dazu) nimmt er mit und verlässt die Stuhlreihe; beide Personen gehen zurück in den Halbkreis. Die verbleibende Person rückt auf den mittleren Stuhl. Sie nennt nochmals ihren Begriff: «Ich bin die Stadt Rom, was passt zu mir?» Nun werden zu diesem Begriff Assoziationen gesucht und das Spiel geht weiter. Das Spiel endet nach ungefähr 15 bis 20 Begriffen.

Spielempfehlung Mai 2016

Worte des Tages, Worte der Nacht

Zweck

Konzentration fördern, Stimmung anzeigen, Feedback geben und erhalten, Ausstieg, Abschied

Gruppengröße

Minimal: 10 Optimal: 20 Maximal: 30

Zeitaufwand

Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung

Spielziel: Rund und wertschätzend abschliessen.

Die Gruppe tut sich paarweise zusammen. Eine Person schliesst die Augen, die Partnerin / der Partner schreibt ihr ein Wort des Tages (oder, je nach Tageszeit, ein Wort der Nacht) mit dem Finger in ihre Handfläche. Es gilt nun, das Wort zu erraten. Dann wechseln. Über die Worte des Tages und den Kontext lässt sich prima reflektieren und den Anlass abschliessen.

Spielvariante

- Das Wort des Tages / der Nacht wird dem Spielpartner / der Spielpartnerin mit dem Finger auf den Rücken geschrieben.

Spielempfehlung Juni 2016

Worte ohne Vokale

Zweck

Energie heben, Konzentration fördern, Themenkreis eröffnen, Einstieg, Ausstieg, Lachen und Spass

Gruppengrösse

Minimal: 10 Optimal: 20 Maximal: 30

Zeitaufwand

Ca. 10 bis 15 Minuten

Material

Papier im Format A3, Filzstifte, einige Beispiel-Begriffe vorbereitet (siehe Fotos unten)

Spielbeschreibung

Ziel des Spiels: Einerseits Wissen vertiefen, andererseits mit Wissen Punkte gewinnen.

Auf Papierbogen werden Begriffe geschrieben, allerdings werden die Vokale weggelassen.

Die Spielleitung gibt einige Beispiele, danach teilt sich die Gruppe in zwei Hälften.

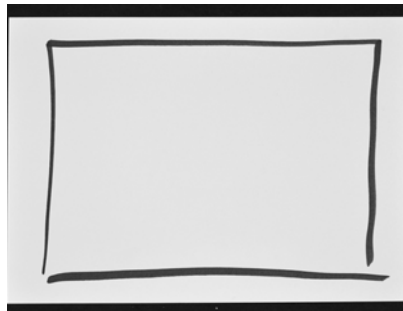
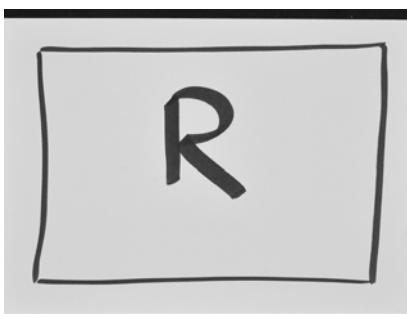
Beide Gruppen suchen sich nun eigene Begriffe, die sie ohne Vokale aufschreiben.

Die Spielleitung sammelt die Papierbogen ein. Abwechslungsweise werden die Begriffe der Gruppe A der Gruppe B gezeigt und umgekehrt. Erratene Begriffe geben einen Punkt.

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielvariante

- Die Begriffe werden einem Thema zugeordnet, z.B. dem Seminarthema. So fördert dieses Spiel den Vertiefungseffekt.



Spielempfehlung Juli 2016

Das schnellste Namensspiel der Welt

Namen merken trotz Turbo-Geschwindigkeit

Ziele

Kennen lernen

Einstieg

Aufmerksamkeit

Material

Keines

Zeit

5 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. Die Spielleitung nennt der Person zur Rechten ihren Namen. Diese Person nennt nun ihren Namen der Person rechts von ihr, usw. Die Spielleitung stoppt die Zeit, bis ihr der letzte Name von links genannt wird. Die Zeit wird bekannt gegeben. Die Gruppe versucht, immer schneller zu werden.

Spielempfehlung August 2016

Partnerinterview

Wertschätzend zuhören – korrekt wiedergeben

Ziel

Aufmerksamkeit Kommunikation

Material

Keines

Zeit

5 bis 10 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe bildet Paare. Jede Person erzählt ihrem Gegenüber etwas zum aktuellen Thema. Die andere Person hört aufmerksam zu und versucht, sich so viel wie möglich zu merken. Dann wechseln. Die Gruppe trifft sich danach im Plenum. Alle geben nun die Statements der Partnerin / des Partners wieder.

Variante: Zum Kennen lernen – Die Personen erzählen über sich, was sie möchten, das Gegenüber stellt diese Person so vor.

Spielempfehlung September 2016

Haufenweise

Mit Gegenständen ein Meinungsbild erstellen

Ziel

Meinungen abholen

Material

5–10 Holzklötzchen, Legosteine, Schokobons o.ä./ Person

Papier und Schreibmaterial

Zeit

10–15 Minuten

Beschreibung

Ein Tisch ist mit Pinnwandpapier (Flipchartpapier o.ä.) bespannt. Auf dem Papier ist der Seminarverlauf in Form von thematischen Schwerpunkten grob skizziert.

Die TN haben jeweils 7 – 10 stapelbare Holzklötzchen und werden aufgefordert

entsprechend den Erläuterungen der SL mit diesen Klötzchen „Neigungshaufen“ zu bilden. Sie legen ihren Holzklötz genau dort ab, wo ihr Interesse am größten ist.

Ein Klötzchen steht für: „nicht so bedeutsam“

Zwei Klötzchen stehen für: „interessiert mich“

Drei Klötzchen sagen: „ist mir besonders wichtig – darum bin ich hier“

Das Ergebnis kann kommentiert werden.

Der Tisch bleibt (zumindest am ersten Tag) im Seminarraum stehen.

Variante:

Der Witz bei der Auswahl der Gegenstände verschafft eine lockere Atmosphäre.

Als Alternative zur klassischen Punktabfrage können so auch Themen / Unterthemen / Ergebnisse / Ideen bewertet werden.

Spielempfehlung Oktober 2016

Yin Yang Zen

Fröhlich Kontakt aufnehmen

Ziel

Einstieg oder Ausstieg

Spaß

Aufmerksamkeit

Lachen

Material

Keines

Zeit

5 Minuten

Beschreibung

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung beginnt: Eine Hand auf den Kopf legen, dazu sagen: „Yin!“.

Wo die Fingerspitzen hinzeigen, wird weiter gemacht. Eine Hand kommt unter das Kinn, dazu: „Yang!“. Wo die Fingerspitzen hinzeigen, geht es weiter. Mit einer ausladenden Bewegung auf irgendjemanden im Kreis zeigen, dazu: „Zen!“. Diese Person beginnt wieder mit „Yin!“

Spielempfehlung November 2016

Ping-Pong

Ein kooperatives Wortspiel

Ziel

Kooperation Konzentration Fantasie Kreativität Sprache

Material

Keines

Zeit

5 Minuten

Beschreibung

Wir setzen uns zu zweit irgendwo im Raum hin. Wir gestalten gemeinsam eine kleine Geschichte.

Eine Person fängt an mit einem Wort, die andere Person sagt das 2. Wort, die erste Person sagt das 3. Wort, usw. Der Satz muss einen Sinn ergeben und grammatikalisch korrekt sein.

Wir bilden den Satz auf Schriftdeutsch.

Spielempfehlung Dezember 2016

Eine kleine Freude

Das Positive hervorheben

Ziel

Ressourcen erkennen Positives sehen Freude schenken

Material

Keines

Zeit

10 Minuten

Beschreibung

Wir machen eine Runde. Jede Person sagt, wem sie in den letzten Tagen welche Freude bereitet hat.

Dann machen wir eine zweite Runde. Wir nennen eine Person aus unserer Runde, die uns heute eine Freude bereitet hat und bedanken uns dafür.