

Kennenlernspiele

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kennenlernspiele.html>

Material:

Als Hilfsmittel und Spielmaterial kommen daher ganz alltägliche Gegenstände zum Einsatz: Bonbons, Taschentücher, Stifte etc. Somit kommen auf die Gruppe auch keine übermäßigen Kosten zu, fast alle Gegenstände finden sich in einem normalen Haushalt oder in einem gut sortierten Spielekoffer.

In kurzer Zeit so viele Infos wie möglich

Kommen wir zu den pädagogischen Zielen und Hintergründen. Viel muss dazu nicht gesagt werden – das ausführliche Kennenlernen steht selbstredend im Vordergrund. Erste Bindungen sollen zwischen den Gruppenteilnehmern entstehen, jeder soll die individuellen Eigenschaften und Charakterzüge des anderen kennen und schätzen lernen. Die Spiele sind also so ausgelegt, dass sie möglichst viel aus dem jeweiligen Spielpartner „herauskitzeln“. Wird das Ganze perfekt umgesetzt, erfährt jeder Teilnehmer in kürzester Zeit so viel über seine Mitspieler, wie er ansonsten in vielen Monaten nicht erfahren hätte.

Die Teilnehmer nicht überfordern

Zu beachten ist allerdings, dass der einzelne Gruppenteilnehmer nicht überfordert wird. Jeder **Mensch** hat seine ganz individuelle Grenze, bei deren Überschreiten er nicht mehr dazu in der Lage ist, noch weitere Informationen aufzunehmen. Das Ganze artet dann in emotionalem Stress für jeden Einzelnen aus. Bei Spielen mit sportlicher Betätigung sollte der Spielleiter außerdem darauf achten, dass der Einzelne nicht über seine individuelle Leistungsgrenze hinausgeht.

Als weitere Kennenlernspiele eignen sich eventuell auch das ein oder andere Ice-breaker **Spiel** (warming-up games) oder diverse Kreisspiele.

1. Papierrolle

Zunächst nimmt jeder von einer Toilettenpapierrolle ein paar Papierblätter weg. Jeder soll nicht zu viel nehmen, aber auch soviel wie er meint zu benötigen. Anschließend bekommen die Gruppenteilnehmer gesagt, dass sie pro **Papier**, das sie genommen haben etwas von sich bzw. über sich erzählen müssen.

2. M & M oder Smarties

Spiel wie zuvor, jedoch anstatt Papierblätter zu nehmen nimmt sich jeder eine beliebige Anzahl von smarties oder M&M's aus einer Tüte. Pro Smartie muss nun jeder etwas von sich erzählen.

3. Richtige Aufstellung 1

Teile die Gruppe zu Gruppen mit jeweils 6-9 Personen auf. Auf Kommando muss nun jede Gruppe sich so schnell als möglich in die richtige Reihenfolge stellen. z.B.: alphabetisch sortiert nach dem ersten oder zweiten Vornamen, nach der Größe, nach dem Alter, nach Gewicht, nach Schuhgröße.

4. Richtige Aufstellung 2

wie zuvor, jedoch nun darf nicht gesprochen werden. Jeder hat eine Zahl erhalten. Durch Zeichensprache muss nun die richtige Reihenfolge erstellt werden. Oder Aufstellung nach dem Geburtsdatum, oder dem Gewicht, oder ...

5. Das habe ich noch nie gemacht ...

Alle sitzen im Kreis außer einer Person. Die Person in der Mitte sagt etwas, was sie noch nie gemacht hat. Nun müssen alle diejenigen, die das auch noch nie gemacht haben aufstehen und mit einer Person ihren Platz tauschen. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat muss nun in die Mitte.

6.

Zipp - Zapp

Alle sitzen im Stuhlkreis. Einer ist in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mitspieler und sagt Zipp oder Zapp. Bei Zipp muss der Namen des linken Spielers, bei Zapp muss der Name des rechten Spielers genannt werden (kann auch mal getauscht werden). Wenn der Angesprochene diesen Namen nicht innerhalb von 3-4 Sekunden genannt hat, dann muss dieser in die Mitte. Sagt der Spieler in der Mitte Zipp-Zapp müssen sich alle einen neuen Platz suchen. Wer keinen findet muss in die Mitte.

7. Namenspantomime 1

Jeder Freizeiteilnehmer muss seinen Namen pantomimisch darstellen, indem er für jeden Buchstaben sich was überlegt. Z.B. D=Detektiv, E=Engel, B=Baum im Wind, S=Sonne usw. Die anderen müssen raten wie der Freizeiteilnehmer heißt. Sind alle Teilnehmer sowieso bekannt, dann bekommt jeder eine Person ins Ohr geflüstert, die er darstellen soll.

8. Namenspantomime 2

Jeder Buchstabe seines Namens muss pantomimisch dargestellt werden. Z.B. Uli. Das U wird durch eine entsprechende Körperhaltung einfach dargestellt (auf dem Rücken liegen und Füße und Arme nach oben halten). Das "L" steht für Leiter, indem pantomimisch das Besteigen einer Leiter dargestellt wird. Das "i" wird könnte z.b.

durch Zeigen auf sich selbst "ich" vermittelt werden. Wer kann seinen Namen am schnellsten vermitteln? Klar benachteiligt sind natürlich diejenigen mit einem langen Namen und ggf. schwer darstellbaren Buchstaben. Aber mit der Zeit kommen die Ideen und wiederholen sich ggf. in der Darstellung.

9. Wer ist Es?

Jeder bekommt eine Karte. Darauf schreibt jeder seinen Namen und 4-5 charakteristische Dinge von sich. Danach werden alle Karten eingesammelt. Neue leere Karten werden ausgeteilt. Nun wird jede Karte vom Jugendleiter vorgelesen und jedes Gruppenmitglied muss auf seine Karte den Namen schreiben, den es vermutet. Die Person hat gewonnen, die die meisten richtigen Personen erkannt hat.

10. Begrüßungsrituale

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter fängt an. Es gibt ja bekanntlich verschiedene Begrüßungsformen weltweit. Davon wollen wir heute welche einüben (die müssen ja nicht immer so stimmen). Zunächst gibt er der ersten Person die Hand zur Begrüßung. Diese Person begrüßt anschließend die nächste Person bis alle durch sind. In der nächsten Runde wird durch reiben der beiden Nasen gegeneinander sich begrüßt. Wieder eine Runde später Kopf an Kopf usw. (Ohr bei Ohr, Backe an Backe reiben, Küsschen links-rechts-links, Kinn an Kinn). Bei gemischten Gruppen könnte Begeisterung aufkommen ---vielleicht abhängig vom jeweiligen Nachbarn/Nachbarin.

11. Schuh Haufen

Jeder zieht einen Schuh aus und wirft ihn auf einen Haufen in der Mitte. Jede Person nimmt nun einen Schuh (nur nicht seinen eigenen) und versucht die Person zu finden, zu dem der Schuh passt.

12. Schnur-Spiel

Ein Wollknäuel wird gehalten. Die erste Person hält den Faden in der Hand und stellt irgendeiner anderen Person eine Frage indem das Knäuel dieser Person zugeworfen wird. Nach Beantwortung dieser Frage wirft wiederum diese Person den Knäuel weiter. So entsteht mit der Zeit ein tolles Spinnennetz. Mit etwas Glück so stabil, dass sich am Schluss eine Person darauf legen kann und angehoben werden kann. Dies steht als Symbol, dass die Gruppe jeden (er)tragen kann.

13. Kofferpacken

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt. Er sagt seinen Namen und nennt einen Gegenstand welchen er in seinen Koffer packen will. Dann ist der Mitspieler rechts von ihm an der Reihe. Er wiederholt zunächst den Namen des Vorgängers und was dieser mitgenommen hat, anschließend nennt er seinen Namen und was er mitnehmen will. Das geht so weiter. Denkbar sind natürlich verschiedene Varianten des Spiels: als Ausscheidungsspiel, oder als Pfänderspiel

Diese Variante wurde von Christoph E. genannt:
Bei etwas älteren Gruppen kann man dieses Spiel auch etwas schwieriger spielen.
Jeder Teilnehmer muss ein passendes Adjektiv zu seinem Namen hinzufügen wie z.B.
animalische Anna, toller Thomas, verstreute Vanessa etc. Danach unterliegt es
natürlich den ganz normalen und weitverbreiteten Spielregeln.

14. Tierwelt

Alle sitzen im Kreis. Jeder überlegt sich ein Tier, welches mit dem
Anfangsbuchstaben seines Namens anfängt. Nun sagt jeder zuerst das Tier und dann
seinen Namen. Der linke Nachbar wiederholt dann den Tiernamen, anschließend den
Namen seines Nachbarn und fügt anschließend seinen „Tiernamen“ und seinen Namen
hinzu. Das geht dann so weiter. Ist ja fast so wie „Kofferpacken“, aber mit der Zeit
werden die Kinder sich die Namen einprägen können.
Eine Zusendung von Felix H.

15. Die Liste

Für Gruppen, die sich schon ein bisschen kennen. Erstelle eine Liste mit lauter
Aussagen, die auf die Gruppenmitglieder zutreffen könnten. Diese Liste wird an jeden
ausgeteilt. Nun muss jeder diejenigen Personen darauf schreiben, wo er der Meinung
ist, dass die Aussage zutreffen ist. Gewonnen hat derjenige, der die meisten richtigen
Aussagen getroffen hat.

Aussagen könnte sein: isst nicht gerne Tomaten, war heute bei Burger King essen, war
letzten Sonntag mit den Eltern spazieren, trägt rote Socken, war bereits im Film
"Harry Potter I" usw.

16. Ich liebe

Nimm einen Ball oder ein ausgeschnittenes Herz und gebe es dem ersten Kind. Dieses
sagt: "Ich liebe ... Eiscreme". Dieses Kind gibt den Ball/das Herz an ein anderes Kind
weiter. Nun folgt wieder "Ich liebe ... Basketballspielen". Das geht solange bis
niemandem nichts mehr einfällt. Es ist ein gutes Spiel um jeweils die Hobbies und
Vorlieben kennen zu lernen.

Um das Spiel etwas zu beschleunigen muss die Aussage innerhalb weniger Sekunden
kommen. Identische Aussagen sind dann nicht mehr erlaubt. Falsche Aussagen auch
nicht.

17. Was-wäre-wenn-Spiel - als Kennenlernspiel

Dieses Spiel eignet sich zum Kennenlernen. Der Teamleiter nennt einen Satz: "Was
wäre wenn ich bei Günter Jauch 1 Mio. Euro gewinnen würde, dann würde ich "
Jeder schreibt nun die Vervollständigung des Satzes auf. Anschließend werden alle
Zettel eingesammelt, gemischt und verteilt. Jeder liest den Satz des erhaltenen Zettels
vor. Es wird nun erraten, wer den Satz geschrieben hat.

18. Wahr oder Falsch

Jedes Gruppenmitglied macht zu verschiedenen Eigenschaften (Hobby, Schule/Beruf, Freund/Freundin, Urlaub, Erlebnis, ...) je eine Aussage über sich. Eine Aussage ist falsch, die anderen stimmen. In der gemeinsamen Vorstellungsrunde stellt sich jeder vor und die anderen müssen erraten was nun die falsche Aussage ist. Der tiefere Sinn in diesem Spiel ist, dass die Teilnehmer bereit sind etwas von sich preisgeben.

19. Hänschen piep einmal

Alle sitzen im Kreis. Ein Freiwilliger sitzt im Kreis und bekommt die Augen verbunden. Der Gruppenleiter zeigt auf eine Person, die einen Laut (piep, grunzen, etc.) von sich geben muss. Die blinde Person in der Kreismitte muss erraten wer derjenige sein kann

20. Zum wem passt der Luftballon?

Jedes Gruppenmitglied erhält einen Luftballon, bläst den Luftballon auf und schreibt den Namen auf den Ballon. Anschließend werden alle Luftballons in der Luft verteilt und fliegen umher. Bei Stopp schnappt sich jeder einen Luftballon und bringt den Luftballon zu demjenigen, dessen Namen darauf steht.

21. Vorstellung

Bei der Vorstellungsrunde fällt es manchen Kinds immer schwer etwas über sich zu erzählen. Meistens endet es damit, dass jeder fast dasselbe wie die Vorredner erzählt. Von daher empfiehlt es sich, noch 2-3 Fragen aus einem Topf zu ziehen und diese neben der normalen Vorstellung zu beantworten.

- Was ist das lauteste Geräusch, welches Du jemals gehört hast?
- Was ist Deine früheste Erinnerung in Deinem Leben?
- Was würdest Du Dir für diese Gruppe hier wünschen?
- Nenne alle Orte in welchen Du schon gelebt hast!
- Was ist die lustigste Filmszene, die Du je gesehen hast?
- Wie war Dein Spitzname als Kind?
- Was war Dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?
- Was war Dein schönstes Erlebnis auf einer anderen Freizeit?
- Wo ist Dein Lieblingsplatz in der Natur?
- Was ist Deine Lieblingsmahlzeit?
- Was ist Deine Lieblingsmusik?
- Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schrecklichste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war das bisher schönste Erlebnis in Deinem Leben?
- Was war die beste Note in der Schule und in welchem Fach?
- Welcher Popstar würdest du am liebsten auch sein?
- Welcher Fußballer würdest du am liebsten auch sein?
- Wenn Du jemand anderes sein könntest, wer würdest Du am liebsten sein?

22. Peng

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter nennt einen Namen. Die Personen rechts und links von der aufgerufenen Person bilden mit der Hand eine Pistole und deuten einen Schuss auf diejenige Person an und sagen „Peng“. Die

aufgerufene Person hingegen wirft sich duckend auf den Boden. Ausgeschieden ist: entweder derjenige, welcher sich zu langsam geduckt hat, oder falls dieser sich schnell ducken konnte, derjenige der beiden Schützen, welcher langsamer war.

23.Speed-dating

Die ganze Gruppe wird in zwei Reihen gegenüber gestellt. Es müssen sich immer zwei Kinder gegenüberstehen, sodass jeder einen Partner hat. Dann sagt die Spielleiterin ein Thema (z.B.: Familie, Schule, Wünsche, Lebensmotto, Was nervt dich?). Zu diesem Thema müssen dann alle Kinder aus der einen Reihe ihrem Gegenüber eine Minute lang etwas erzählen. Jedes Mal muss man natürlich auch noch seinen Namen sagen! Nach einer Minute gibt die Spielleiterin ein Signal und die anderen(die , die bis dahin zugehört haben) müssen zum gleichen Thema etwas sagen (auch eine Minute). Nach dieser Minute pfeift die Spielleiterin und alle verschieben sich ein Stück nach rechts, sodass man ein Kind ausgelassen hat und für die nächste Runde dem übernächsten Kind gegenübersteht. Die Kinder am Ende der Reihen wechseln einfach die Seite. Die Spielleiterin sagt ein neues Thema und die nächste Runde beginnt. Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass wirklich nur das eine Kind spricht und das andere einfach nur aufmerksam zuhört und keine Fragen stellt.

Ein Beitrag von Andrea (CH)

24.Partnervorstellung

Die Teilnehmer werden in Paare aufgeteilt und müssen sich gegenseitig befragen (witzige, ausgefallene Fragen, allgemein wissenswertes über die Person usw.). Nach einer gewissen Zeit soll jeder eben nicht sich selbst sondern den anderen vorstellen. Das ist oft leichter als über sich zu reden.

25.Mini-Chaosspiel

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter sagt:"Denke dir für dich 5 Personen, zu denen du gleich hingehst und denen du einen guten Tag wünschst!". Auf "3" laufen nun alle zu den Personen, die sie sich vorher still ausgesucht haben. Es heißt Chaosspiel, weil es durchaus ein Chaos gibt, wenn plötzlich 3 Leute auf die gleiche Person zulaufen und diese selber aber auf noch eine andere zugeht. Die nächsten Spielrunden sind dann variabel. Z.B. kann man sagen: "Suche dir nun 4 Personen, die du umarmst!" Dies wird solange gespielt, bis man sich nur noch EINE Person aussuchen darf. (Eine Zusendung von Lena H.)

26.Herzblatt

Zwei Personen (Mitarbeiter) halten ein Bettlaken zwischen sich gespannt, dass auch den Boden berühren sollte. Die Gruppe wird geteilt und jede Hälfte geht auf je eine Seite des Bettlakens. Aus jeder Gruppenhälfte stellt sich dann eine Person vor das Bettlaken (Blickrichtung Bettlaken)- wenn das geschehen ist, geben die Spielleiter das Kommando indem sie sagen "Und das ist dein Herzblatt) und dann das Bettlaken ruckartig senken, so dass sich die beiden Spieler sehen können. Wer zuerst den Namen seines Gegenübers nennt, ergattert einen Punkt für sein Team.

27. Bunte Kärtchen

Man benötigt verschiedenfarbige, kleine Kartonkärtchen. Die werden in der Mitte des Sitzkreises aufgelegt und der Spielleiter nimmt sich eine Karte - z.B. eine Blaue und sagt dann: "Meine Augenfarbe ist blau!" und hält das Kärtchen zu seinen Augen! Das wird mit verschiedenen Dingen, wie der Lieblingsfarbe, der Haarfarbe, der Farbe eines Kleidungsstückes usw. wiederholt, bis alle Kinder an der Reihe waren.
Eine Zusendung von Anna H. aus Österreich.

28. Steckbrief

Für Gruppen, die sich noch gar nicht kennen: Jeder schreibt für sich selbst einen Steckbrief auf ein zuvor vorbereitetes Blatt (Wohnort, Geburtsort, Alter, Hobbies, Lieblingsessen, Lieblingsfarbe, Lieblingsmusik etc.). Die Blätter werden eingesammelt, gemischt und neu verteilt. Jeder muss nun den Gruppenteilnehmer suchen, dessen Steckbrief er in der Hand hält. (Eine Zusendung von Beatrix)

29. Namen-Aufsage-Rekord

Die Gruppe stellt sich in einen Kreis auf und einer stoppt mit einer Uhr. Jetzt muss einer anfangen und den Namen vom linken Nebenmann sagen, der dann wieder den vom linken... Bis alle Namen einmal im Kreis herum genannt wurden. Jetzt könnt ihr versuchen neue Geschwindigkeitsrekorde aufzustellen! Das Spiel eignet sich vor allem für große Gruppen.

30. Namenszettel

Jeder Spieler erhält einen Zettel mit Fragen: z.B. wer hat mehr als 5 Geschwister? Wer war schon in Italien? etc... Dann muss man die Mitspieler danach befragen. Findet man jemanden, muss man dessen Namen in den Zettel eintragen. Die Fragen dürfen gerne auch verrückt sein. Niemand darf seinen Namen doppelt eintragen. Wer halt zuerst für jede Frage einen Namen? Die ersten 3 Zettel werden dann auf Richtigkeit überprüft, d.h. wenn z.B. Alex gesagt hat er kann einen Handstand, dann muss er ihn auch vormachen. (Eine Zusendung von Lars Göhl)

31. Zublinzeln mit vertauschten Namen

Die Gruppe stellt sich paarweise im Kreis auf. Nur einer ist allein. Er ruft nun einen Namen aus der Gruppe. Allerdings muss jetzt nicht der Angesprochene versuchen, seinem Partner zu entkommen und zum einzelnen Mitspieler zu flüchten, sondern sein Partner. Der Angesprochene muss den anderen festhalten. Da man gewöhnt ist, bei seinem Namen loszulaufen ist das Spiel sehr chaotisch und man lernt gleichzeitig die Namen der Gruppe. Hat einer geschafft, seinem Partner zu entkommen, muss der übrig Gebliebene einen neuen Partner finden usw. (Eine Zusendung von Kathrin P.)

32. Alle, die...

Alle sitzen im Stuhlkreis, einer steht in der Mitte. Er sagt z.B.: „Alle, die grüne Augen haben.“ Oder „Alle, die Geschwister haben.“ etc. Diese müssen dann Platz tauschen

und der in der Mitte muss versuchen, einen Platz für sich zu ergattern. Derjenige, der übrig bleibt ist als nächstes in der Mitte. (Eine Zusendung von Saskia M.)

33. Geheimnisverräter Schlüsselbund

Jeder Teilnehmer zieht seinen Schlüsselbund hervor und erklärt, wohin jeder Schlüssel gehört und was damit sonst für wichtige Dinge verbunden sind. Ein Teilnehmer fängt an und wirft nach seiner Erklärung seinen Schlüsselbund einem beliebigen anderen Teilnehmer zu, der dann wiederum seinen Schlüsselbund erklärt...und so weiter. Am Ende bekommt natürlich jeder seinen Schlüsselbund zurück... (Eine Zusendung von Rebecca aus Menden (Sauerland))

34. Hallo? Bingo!

Bei diesem Spiel geht es darum, dass man in vorgefertigte Zettel hinter jeder Eigenschaft jemanden findet, auf den diese Eigenschaft passt. Trifft die Eigenschaft zu, so unterschreibt diejenige Person in dieser Zeile mit ihrem Namen. Aber der Name einer Person darf maximal 2x auf dem Zettel auftauchen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Felder ausgefüllt hat. (Eine Zusendung von Niels Pflüger.)

Name:

Finde jemand, auf den/die... folgende Dinge zutreffen:

- o Hat Kinder:
- o Geht gerne ins Kino:
- o Ist Linkshänder:
- o Hat mehr als zwei Geschwister:
- o Hat im letzten Monat einen Strafzettel bekommen:
- o Isst gerne Sushi:
- o Singt unter der Dusche:
- o Spricht eine östliche Sprache:
- o Ist Mitglied eines Sportvereins:
- o Liest gerne Krimis:
- o Besitzt Hund und Katze:
- o Hat im selben Monat Geburtstag wie ich:
- o Spielt ein Musikinstrument:
- o Reist gerne in ferne Länder:
- o Hat alle Folgen von Star Trek gesehen:

35. Atom-Spiel

Alle Teilnehmer (inklusive Spielleiter) gehen durcheinander. Daraufhin sagt der Spielleiter: "Alle die rote Schnürsenkel haben!" oder "Alle die Hosenträger haben" daraufhin müssen die Teilnehmer diejenigen mit dem passenden Kennzeichen finden und mit einem Finger berühren. Somit bilden sie ein "Atom" Nun müssen die Personen die die Kennzeichen aufweisen ihren Namen sagen.

Zugesendet von Hinack

36. Mein rechter, rechter Platz ist frei.....

In dem Spiel bleibt ein Stuhl im Stuhlkreis frei. Das Kind, das rechts neben dem Stuhl sitzt fängt an: „ Mein rechter, rechter Platz ist frei ich wünsche mir den/die herbei!! Das Kind was nun aufgerufen wurde setzt sich auf den freien Stuhl. Als nächstes ist das Kind dran, das rechts neben dem Stuhl sitzt, der in der vorigen Runde frei geworden ist.

Eine andere Variante: Man kann der Person die man ausgewählt hat auch noch sagen wie es auf den freien Platz kommen soll. Z.B. als Auto oder als Schlange oder als Frosch usw.

Bei größeren Gruppen macht das Spiel besonders viel Spaß. Die Personen lernen hierbei sich die Namen der anderen Mitspieler schnell zu merken.

Zugesendet von Julian H

37. Woldecken Spiel

Dieses Spiel ist für Gruppen, die sich schon etwas besser kennen. Die Gruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Zwischen den beiden Gruppen wird eine Woldecke gespannt. Nach und nach müssen sich aus jeder Gruppe ein Person hinter die Decke setzen. Dies geschieht möglichst ohne reden, sonst kann die gegnerische Gruppe mithören. Hat jede Gruppe einen Mitspieler hinter die Woldecke gesetzt, wird diese fallen gelassen. Die Spieler hinter der Decke müssen jetzt möglichst schnell den Namen des Gegenübers sagen, und der langsamere Spieler muss mit auf die andere Seite. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler in einer Gruppe sind.

Zugesendet von Sandra M.

38. Dackel Waldemar

Dackel Waldemar ist ein Singspiel. Der Text wird gesungen oder auch gesprochen und es werden passende Bewegungen dazu gemacht.

Mein Dackel Waldemar und ich wir zwei, (auf sich zeigen, mit der Hand fast auf den Boden gehen, "zwei" mit zwei Fingern anzeigen)

Wohnen (mit den Händen ein Dach über dem Kopf machen) in der Regenbogenstraße (einen Regenbogen mit den Händen andeuten)³ (mit den Fingern die Zahl 3 zeigen), und wenn wir Abends eine Runde gehn (auf der Stelle laufen),

dann kann man Dackelbeine wackeln sehn. (wie Dackelbeine mit den Beinen wackeln.
Zugesendet von Hannah J.

39. Buchstabensalat

Jeder TN ist ausgestattet mit einem Zettel u. einem Stift. Der Erste Buchstabe wird für alle laut genannt (z.B. N). Jetzt muss rumgefragt werden wer mit diesem Buchstaben beginnt. Allerdings nur mit: „Wie heißt du?“ Nicht mit: „hast du jemand gesehen der so heißt?“ Wenn man selbst mit diesem Buchstaben beginnt muss man ausschließen können dass noch jemand anderes so beginnt.

Hat man jemanden gefunden so schreibt man dessen Namen auf und geht zu einem MA um sich den nächsten Buchstaben zu holen. Wer alle 10 Buchstaben und Namen hat der hat gewonnen.

Ein Beitrag von Jenny G.

40. Kreisspiel

Alle Teilnehmer sitzen in einem Kreis und sagen immer den eigenen Namen sowie ein Hobby, das mit dem Anfangsbuchstaben des Namens anfängt. Der nächste wieder holt den Namen und sagt seinen eigenen Namen und dann geht das immer so weiter.
Ein Beitrag von Katharina K.