

(Online-) Kennenlernspiele



Inhalt

2 Allgemeine Informationen

Präsenzspiele

6 Antwort erraten
8 Erkenne mich
10 Info-Salat
12 Kennenlernbingo
14 Speeddating
16 Vier Ecken

Digitalspiele

20 Flaschendreher/Raddreher mit Kennenlernfragen
22 Gegenstand in einer Farbe suchen
25 Weitere digitale Warm-ups und Kennenlernspiele zum Stöbern

Digital- und Präsenzspiele

28 Die Geschichte meines Namens
30 Dreieck der Gemeinsamkeiten/Eine runde Sache
32 Jede_r, der/die
34 Paarinterview
36 Soziogramm
38 Wahrheit oder Lüge

41 Impressum

(Online-)Kennenlernspiele

Allgemeine Informationen

(Online-)Kennenlernspiele sind insbesondere im Rahmen der Orientierungswoche (OWO) eine bewährte Methode, um ein gegenseitiges **Kennenlernen** unter Erstsemestern zu ermöglichen. Darüber hinaus helfen die Kennenlernspiele die **Gruppenzusammenarbeit zu steigern** und die **Identifikation mit der Gruppe zu fördern**. Nicht selten werden dadurch auch nachhaltige Beziehungen unter Kommiliton_innen angeregt. Bei den Kennenlernspielen geht es des Weiteren um das Erleben von gemeinsamen Spaß, bei dem das Mitmachen wichtiger ist als das Ergebnis. Die Kennenlernspiele können somit auch eine Motivation für die gesamte OWO sein.

In der OWO können die Kennenlernspiele wie folgt eingesetzt werden:

- Beim ersten Treffen im Plenum und in Kleingruppen
- Zu Beginn jedes Treffens
- In der Pause
- Zum informellen Austausch (insbesondere im digitalen Setting)

Wenn die OWO in Präsenz stattfindet, können die Spiele zudem zu folgenden Zeitpunkten genutzt werden:

- Während der Stadtrallye (evtl. mit Zeitvorgabe)
- Bei Nachmittagsveranstaltungen (Übergang zum Abendprogramm)

Aspekte, die bei jedem Spiel beachtet werden sollten:

- Keine Diskriminierung (hinsichtlich Alter, Geschlecht, Religion...)
- Einbinden aller Teilnehmer_innen, die an dem Spiel teilnehmen möchten
- Freiwillige Teilnahme an dem Spiel
- Mix aus Denken und Bewegung
- Keine Vorkenntnisse notwendig
- Zeitaufwand nicht zu groß
- Kooperativ und nicht wettbewerbsorientiert
- Körperlich ohne Körperlichkeit (in Präsenz)

Generell gilt mit Blick auf die Bedürfnisse der Gruppe zu entscheiden, welches Spiel zu welchem Zeitpunkt geeignet ist.

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren der Spiele!!!!

Antwort erraten

Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 20 Personen

Dauer:

20 – 30 Minuten

Material:

- Namenskarten
- Moderationskarten oder Papier
- Stifte

Platzbedarf:

Raum mit Tischen und Stühlen

Quelle:

In Anlehnung an:

<https://www.yumpu.com/de/document/read/6317958/kennenlernspiele>

Beschreibung:

Jede_r zieht einen Namen und überlegt sich für diese Person eine passende Frage.

Zusätzlich schreibt er/sie aber die Antwort auf, die er/sie glaubt, vom Gezogenen zu bekommen. Der/die Gezogene beantwortet die Frage und dann werden die beiden Antworten verglichen.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels und Vorbereitung des Materials, auf Einhaltung der Spielregeln achten.

Varianten:

-

Chancen:

Ermöglicht persönliches Kennenlernen zwischen den Teilnehmenden. Es können so erste Gespräche zwischen den Studierenden entstehen.

Risiken:

Nicht zwangsläufig als Einstiegsspiel geeignet, erst im weiteren Verlauf des Kennenlernens.

Erkenne mich

Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 20 Personen

Dauer:

20 – 30 Minuten

Material:

- Papiersilhouetten von menschlichen Köpfen
- Stifte

Platzbedarf:

Raum mit Tischen und Stühlen

Quelle:

<https://www.transfer-online.de/methodendb/methoden/methode122.htm>

Beschreibung:

Der/die Tutor_in verteilt Papiersilhouetten von menschlichen Köpfen und verteilt sie an die Teilnehmenden. Er/sie bittet sie, Antworten auf vorgegebene Fragen auf die Silhouetten zu notieren.

Mögliche Fragen:

- Was ist deine Lieblingsfarbe?
- Was ist dein Lieblingstier?
- Welches ist dein Lieblingsmusikstück?
- Was ist dein Leibgericht?
- Was ist dein Lieblingsfilm?
- Was ist dein Lieblingsmotto?
- Was ist dir auf dem Weg hierher durch den Kopf gegangen?
- Was würde keiner hier von dir erwarten?
- Was sind deine Hobbies?
- Was magst du für dein Leben gern?
- Was kannst du überhaupt nicht ausstehen?
- Was war dein Traumberuf mit 6 Jahren?
- Wo war dein letzter Urlaub?
- Was hast du letztes Wochenende gemacht?
- Was erwartest du von der OWO?

Die Silhouetten werden mit der Schrift nach unten auf den Tisch gelegt. Die Teilnehmenden nehmen wahllos je eine Silhouette auf und erraten, um welchen Teilnehmenden es sich handelt. Die Gruppe kann ggf. helfen.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels und Vorbereitung des Materials, auf Einhaltung der Spielregeln achten.

Varianten:

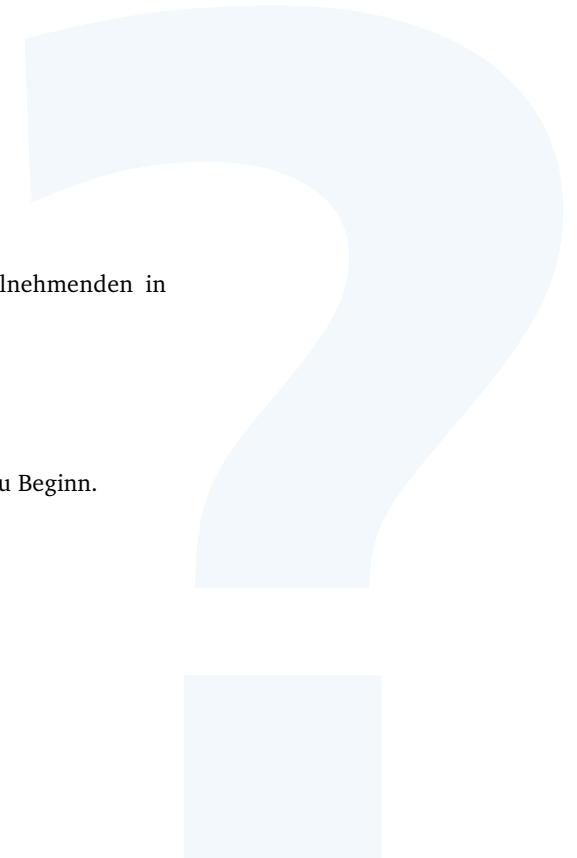
Jede_r bekommt andere Fragen.

Chancen:

Schafft gutes Gruppenklima, aktiviert die Teilnehmenden in Ermüdungsphasen.

Risiken:

Geeignet bei längeren Gruppenübungen, nicht zu Beginn.



Info-Salat

Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 30 Personen

Dauer:

20 – 60 Minuten

Material:

-

Platzbedarf:

Großer Raum mit ausreichend Stühlen für einen Stuhlkreis

Quelle:

-

Beschreibung:

Das Prinzip des Spiels folgt den Spielen „Reise nach Jerusalem“ und „Ich habe noch nie“. Die Teilnehmenden setzen sich in einen Stuhlkreis, dabei wird ein Stuhl entfernt, sodass immer eine Person stehen muss. Diese Person stellt sich nun in die Mitte und nennt nun ein Merkmal, das auf sie zutrifft, z.B. „Ich höre gerne Techno“. Nun müssen alle Personen aufstehen, die auch gerne Techno hören und sich einen neuen Platz suchen (WICHTIG: der ursprüngliche Platz darf in dieser Runde nicht wieder gewählt werden). Hier darf die Person in der Mitte dann einen neuen Platz suchen. Wer am langsamsten ist und keinen Platz mehr findet, muss als nächstes in die Mitte. Und ab dann geht es wieder von vorne los.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels, Ablauf erklären und selbst teilnehmen. Beispielkategorien überlegen und Vorschlagen.

Varianten:

-

Chancen:

Gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmenden in neuen Gruppen. Erster Icebreaker für die Gruppe. Das Spiel erzeugt schnell Gemeinsamkeiten unter den Teilnehmenden und lockert die Stimmung.

Risiken:

Das Spiel kann schnell unübersichtlich oder unruhig werden, daher auf Zeit und Kategorien achten. Darauf achten, dass keine Teilnehmenden durch Kategorien bloßgestellt werden.



Kennenlernbingo

Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 20 Personen

Dauer:

10 – 45 Minuten

Material:

Bingo-Karten in ausreichender Zahl für alle Teilnehmenden, Stifte

Platzbedarf:

Großer Raum, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können (Stühle und Tische zur Seite stellen)

Quelle:

In Anlehnung an:

<https://mahara.uni-kassel.de/mahara/view/view.php?id=1016&modal=1&artifact=2761>

Beschreibung:

Jede_r bekommt einen Zettel mit einem 4x4 oder 5x5 großen Feld, in jedem Feld sind Eigenschaften aufgelistet. Wer zuerst eine Reihe mit Unterschriften voll hat (von Leuten, die die entsprechenden Eigenschaften haben) hat gewonnen.

Beispiele: Kannst du in mindestens 3 Sprachen „Wie bitte“ sagen? Spielst du ein Musikinstrument? Kannst du drei Worte nennen, die sich auf „hören“ reimen? (Das Ganze kann man zu einem Thema auslegen, im Beispiel war es (Zu)hören.)

Alternativ kann man auch Aktionen reinschreiben (hüpft auf einem Bein, singt ein Lied, ...) und alle, die beim Gewinner unterschrieben haben müssen das dann auch vormachen.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels und Vorbereitung der Bingo-Karten, Karten in ausreichender Anzahl zur Verfügung stellen, auf Einhaltung der Spielregeln achten.

Varianten:

Alternativ können die Bingo-Karten auch von den Teilnehmenden direkt vor Ort selbst geschrieben werden, sodass auch eigene Fragen und Kategorien eingebracht werden können. Digitales Format denkbar.

Chancen:

Kennenlernen auf persönlicher Ebene, Interaktivität und Kontakt zu vielen Gruppenmitgliedern.

Risiken:

Je nach Gruppe und Gruppengröße kann das Spiel unübersichtlich oder unruhig werden. Darauf achten, dass die Kategorien realistisch gewählt werden, sodass ein Bingo möglich ist.

Speeddating

Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 25 Personen

Dauer:

15 – 45 Minuten

Material:

PC/Beamer

Platzbedarf:

Großer Raum, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können (Stühle und Tische zur Seite stellen)

Quelle:

In Anlehnung an:

<https://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele/Speed-dating.html>

Beschreibung:

Lockeres Kennenlernen in großen Gruppen, wenn sich die Gruppe teilen lässt (nicht diskriminieren, also bspw. nicht Frauen/Männer, sondern z. B. zwei Disziplinen etc.). Möglichst zwei gleichgroße Gruppen bilden. Lustige und/oder thematisch passende Fragen per Beamer anwerfen, Partnerwechsel wie beim Speeddating und je 30 Sekunden Zeit, um sich über eine Frage auszutauschen oder anders auch anders einander kennenzulernen. Die Fragen können lustig sein oder sich auf die gemeinsame Veranstaltung oder ein Thema beziehen, im Beispiel Thema (Zu)hören:

- Was hast du heute als erstes gehört?
- Dein Geheimtipp in deiner Heimatstadt/Darmstadt?
- Womit bringst du andere auf die Palme?
- Was hast du in deinem letzten Urlaub gemacht?
- Was bedeutet Familie für Dich?
- Was macht dich richtig wütend?
- Was ist das beste Essen das du kochen kannst?
- Beschreibe deinen perfekten Tag.
- Ein Missverständnis, an das du als Kind geglaubt hast.
- Eine Geschichte zu deinem Namen.
- Denk an dein 16-jähriges Ich zurück, was würdest du ihm sagen?
- Was ist das letzte Lied, das du gesungen hast, wo war das?
- Wenn du in die Zukunft schauen könntest, was würdest du erfahren wollen und warum?
- Was ist das größte Klischee über deinen Studiengang
- Erzähl von einer Geschichte aus deiner Kindheit, die du nie wieder vergessen hast.
- Beschreib eine Situation, in der du gut zugehört hast.
- Beschreib Geräusche, die du gerne hörst.
- Beschreib deine erfolgreichste Strategie des Weghörens.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels und Fragen an die Teilnehmenden für das Speeddating, Beispiel- und Musterfragen im Vorfeld formulieren oder aussuchen, konstruktive und vertrauensvolle Atmosphäre erzeugen, auf respektvollen Umgang achten.

Varianten:

Alternativ können auch die Teilnehmenden selbst Fragen einbringen, sodass das Spiel an Abwechslung gewinnt und die Studierenden mit einbezogen werden. Das Spiel kann entweder im Stehen gespielt werden, sodass sich die Teilnehmenden frei im Raum bewegen können, oder auch mit festen Sitzplätzen, an denen rotiert wird.

Chancen:

Kennenlernen auf persönlicher Ebene, keine große Plenumsrunde, sondern genaueres Kennenlernen von einzelnen Teilnehmenden. Auch in großen Gruppen einsetzbar

Risiken:

Auf respektvollen Umgang achten. Je nach Gruppe und Gruppengröße kann das Spiel unübersichtlich oder unruhig werden.

Vier Ecken

Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 50 Personen

Dauer:

10 – 20 Minuten

Material:

Vier Ecken im Raum, bzw. vier Markierungen gekennzeichnet auf der Erde

Platzbedarf:

Großer Raum, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können (Stühle und Tische zur Seite stellen)

Quelle:

<https://www.super-sozi.de/category/spielekartei/kennenlernspiele/>

Beschreibung:

Alle Spieler bewegen sich. Der/die Tutor_in ruft ein Oberthema auf (siehe unten) und weist den Ecken mögliche Antworten zu. Die Teilnehmenden gehen nun in die Ecke, deren Antwort ihnen am ehesten liegt.

Beispiele: Lieblingsessen, Urlaubsziele, Haustiere etc.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation und Vorbereitung des Spiels, Kategorien und Fragen für das Spiel zusammenstellen, und Ecken im Raum markieren.

Varianten:

Alternativ können auch die Teilnehmenden selbst Fragen/Kategorien einbringen, sodass das Spiel an Abwechslung gewinnt und die Studierenden mit einbezogen werden.

Chancen:

Eisbrecher und schnelles Kennenlernen der Teilnehmenden. Gemeinsamkeiten zwischen den Teilnehmenden herausstellen.

Risiken:

Je nach Gruppengröße kann das Spiel unübersichtlich oder unruhig werden.

Flaschendrehen/Raddrehen mit Kennenlernfragen Digital

Teilnehmerzahl:

5 – 15 Personen

Dauer:

10 – 30 Minuten

Material:

PC / Internetverbindung

Platzbedarf:

Online

Quelle:

<https://www.workshop-spiele.de/5-tools-fuer-online-warm-ups/>

Beschreibung:

Der/die Moderator_in teilt den Bildschirm und dreht das Rad an. Man kann an dem Rad eigene Werte eintragen. Eröffne zum Beispiel ein Workshop mit einer der folgenden Fragen:

- „Was war ein Highlight aus deinem Leben zu folgenden Zeiten: ...“
- „Was hast du mit folgendem Tier gemeinsam: ...“
- „Erzähl uns eine Geschichte aus deinem Leben, als du so alt warst: ...“

Tutor_innen-Rolle:

Moderation und Vorbereitung des Spiels, Kategorien und Fragen für das Spiel zusammenstellen, Bildschirm teilen und Teilnehmende zur Mitarbeit ermuntern.

Varianten:

Alternativ können auch die Teilnehmenden selbst Fragen einbringen, sodass das Spiel an Abwechslung gewinnt und die Studierenden mit einbezogen werden.

Chancen:

Icebreaker: Das Spiel kann schnell das Eis zwischen den Teilnehmenden brechen, indem es Gemeinsamkeiten erzeugen kann und man so erste Informationen über die Teilnehmenden erfährt.

Interaktivität: Das Spiel kann die Motivation fördern, indem den Studierenden auch Räume gelassen werden, eigene Fragen an die Gruppe zu stellen.

Risiken:

Das Spiel ist in hohem Maße von der Mitarbeit und der Bereitschaft der Gruppe abhängig. Die Tutor_innen können zu Beginn versuchen, das Spiel anregend und aktiv zu gestalten (z. B. durch eigene Teilnahme), damit es keine stillen Momente gibt oder die Gruppe nur passiv am Spiel teilnimmt. Alle Teilnehmenden sollten nach Möglichkeit ihre Kamera einschalten.

Gegenstand in einer Farbe suchen

Digital

Teilnehmerzahl:

10 – 20 Personen

Dauer:

20 – 45 Minuten

Material:

PC / Internetverbindung

Platzbedarf:

Online

Quelle:

<https://www.workshop-spiele.de/aufwaermspiel-fuer-video-call-workshops/>

Beschreibung:

Bevor es losgeht, sollte man prüfen, dass alle im Video-Call ihre Kamera eingeschaltet haben. Nach einer kurzen Erklärung sagt man eine Farbe an. Alle Teilnehmer_innen suchen dann einen Gegenstand in ihrer direkten Umgebung, der diese Farbe hat. Ist ein passender Gegenstand gefunden, hält man ihn in die Kamera. Man hält ihn in die Kamera, bis alle einen Gegenstand haben. Man hat also genug Zeit die anderen Gegenstände anzusehen (und die anderen über ihre Umgebung so etwas kennen zu lernen). Der oder die Letzte, die ein Gegenstand gefunden hat, sagt die nächste Farbe an.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels, auf Einhaltung der Spielregeln achten.

Varianten:

Ergänzung: Blitzlicht: Sich anhand des Gegenstands vorstellen (warum habe ich ihn, was sagt der Gegenstand über mich?)

Chancen:

Ermöglicht persönliches Kennenlernen zwischen den Teilnehmenden und kann als erster Eisbrecher eingesetzt werden. Interaktivität und Motivation aufgrund der Gruppendynamik und Abstimmungsrunde/Spekulieren. Ausbrechen aus dem einfachen „Rumsitzen“ vor der Kamera.

Risiken:

Teilnehmende besitzen keine Kamera oder verweigern, diese einzuschalten (hier z.B. auf die Möglichkeit eines virtuellen Hintergrunds aufmerksam machen).



Weitere digitale Warm-ups und Kennenlernspiele zum Stöbern

Überblick über weitere digitale Warm-Ups:

<https://padlet.com/Kristiiin/Energizer>

https://sprintbetter.de/remote_warmups/

https://miro.com/app/board/o9J_lSPScTc=/

Überblick über weitere digitale Kennenlernspiele:

<https://www.workshop-spiele.de/>

https://miro.com/app/board/o9J_lSPScQk=/

Die Geschichte meines Namens

Digital und Präsenz

Teilnehmerzahl:

5 – 15 Personen

Dauer:

15 – 30 Minuten

Material:

Digital: PC /
Internetverbindung

Platzbedarf:

Entsprechender Raum mit
Stühlen und/oder Tischen

Quelle:

In Anlehnung an:

<https://hamburg.arbeitundleben.de/img/daten/D346717708.pdf>

Beschreibung:

Bei dieser Übung handelt es sich um ein Kennenlernspiel, das der persönlichen Wertschätzung der Teilnehmenden und zur Einstimmung auf die Themen Vielfalt, Toleranz und Gleichberechtigung dient, in der Gruppe Vertrauen schafft und die eigene Identität stärkt.

Ziele:

- Kennenlernen auf persönlicher Ebene
- Reflexion und Stärkung der Ich-Identität
- Stärkung des kulturellen Selbstbewusstseins
- Vertrauensbildung und Integration in der Gruppe
- Individuelle Wertschätzung der Teilnehmenden

Durchführung: Der/die Tutor_in bittet die Teilnehmenden reihum, sich an eine Geschichte zu erinnern, die sie mit ihrem Namen verbinden, und diese in der Runde zu erzählen.

Folgende Fragen dienen als Hilfestellung:

- Weißt du vielleicht, was dein Name bedeutet?
- Wer hat deinen Namen ausgesucht?
- Haben dir deine Eltern erzählt, warum sie dich so genannt haben?
- Gibt es andere Familienmitglieder oder Vorbilder, nach denen du benannt wurdest? Wenn ja, warum?
- Gibt es eine andere Geschichte, die mit deinem Namen zu tun hat?
- Weißt du, wie du als Junge bzw. Mädchen genannt worden wärst?

Auswertung/Reflexion: Anschließend wird diskutiert, in welchem Zusammenhang der Name und die eigene Identität stehen und was den Teilnehmenden in Bezug auf ihre

eigene Identität wichtig ist (z.B. Familie, Herkunft, Kultur, Migration).

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels und Fragen an die Teilnehmenden, konstruktive und vertrauensvolle Arbeitsatmosphäre herstellen.

Varianten:

Alternativ können auch die Teilnehmenden selbst Fragen einbringen, sodass das Spiel an Abwechslung gewinnt und die Studierenden mit einbezogen werden. Die Studierenden können sich auch gegenseitig Fragen stellen. Auch ein Verfahren in Think-Pair-Share ist möglich (erst alleine mit den Fragen auseinandersetzen, dann in Zweier-Teams übergehen und am Ende gemeinsam im Plenum).

Chancen:

Kennenlernen auf persönlicher Ebene, Reflexion und Stärkung der Ich-Identität, Stärkung des kulturellen Selbstbewusstseins, Vertrauensbildung und Integration in der Gruppe, individuelle Wertschätzung der Teilnehmenden.

Risiken:

Das Spiel ist in hohem Maße von der Mitarbeit und der Bereitschaft der Gruppe abhängig. Die Tutor_innen können zu Beginn versuchen, das Spiel anregend und aktiv zu gestalten (z.B. durch eigene Teilnahme), damit es keine stillen Momente gibt oder die Gruppe passiv am Spiel teilnimmt.

Dreieck der Gemeinsamkeiten/ Eine runde Sache

Digital und Präsenz

Teilnehmerzahl:

3 – 30 Personen

Dauer:

20 – 60 Minuten

Material:

Pro Gruppe 1 Flipchart und drei Stifte

Digital: PC / Internetverbindung

Platzbedarf:

Großer Raum mit ausreichend Tischen und Stühlen

Quelle:

In Anlehnung an:

<https://www.uni-koblenz-landau.de/de/landau/hda/lla/seit/Dreieck>

Beschreibung:

Digitale Variante:

Auf einem Whiteboard vorab mehrere drei sich überlappende Kreise vorbereiten. Die Teilnehmenden in 3er Gruppen in Breakout-Rooms einteilen. Jeder 3er Gruppe werden drei sich überlappende Kreise zugeordnet.

1. Schritt: Jede_r Teilnehmende_r stellt sich kurz anhand von Alleinstellungsmerkmalen (was macht die Person besonders) vor und schreibt diese in ihren Teil des Kreises

2. Schritt: Die Teilnehmenden finden Gemeinsamkeiten, die sie zu zweit oder dritt haben und tragen diese in die entsprechenden Überlappungsbereiche der Kreise ein

3. Schritt: Zusammenführung im Plenum. Das Whiteboard gemeinsam betrachten. Die Teilnehmenden sollen ihre ausgefüllte Vorlage kurz (!) vorstellen.

Präsenz Variante

1. Schritt: Es werden Kleingruppen mit je drei Teilnehmenden gebildet. Diese erhalten einen großen Papierbogen sowie drei Stifte.

2. Schritt: An die Ecken eines vorbereiteten Dreiecks werden die Namen geschrieben. Nun suchen die Teilnehmenden nach Gemeinsamkeiten, die – zwischen zwei Teilnehmenden – an die Seiten, zwischen allen Teilnehmenden in die Mitte geschrieben werden; Besonderheiten können an den jeweiligen Ecken ergänzt werden.

3. Schritte: Am Ende des Spiels können die Plakate den anderen Teilnehmenden der Gruppe vorgestellt werden.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels, Ablauf erklären und ggf. selbst teilnehmen, wenn es eine ungerade TN-Zahl gibt.

Varianten:

-

Chancen:

Gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmenden in neuen Gruppen. Ein positiver Nebeneffekt der Methode ist, dass die Gemeinsamkeiten visualisiert dargestellt werden, und dass der Gruppenzusammenhalt durch das Finden der Gemeinsamkeiten stärker werden kann.

Risiken:

Diese Methode kann sehr zeitaufwendig sein, weil alle von sich oder von ihrer Gruppe erzählen wollen. Deswegen auf die Zeitvorgaben achten. Allerdings auch nicht zu streng, da diese Methode ein unkompliziertes Kennenlernen fördert.

Jede_r, der/die

Digital und Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 20 Personen

Dauer:

20 – 45 Minuten

Material:

Digital: PC /
Internetverbindung

Platzbedarf:

Großer Raum mit
Bewegungsmöglichkeiten

Quelle:

In Anlehnung an:

<https://www.workshop-spiele.de/schnelles-kennenlernspiel-fuer-video-meetings-und-online-seminare/>

Beschreibung:

Digitale Variante:

Teilnehmenden sollten einen Klebezettel zur Hand haben, mit dem sie ihre Kamera abkleben können. Alternativ können sie auch ein Handtuch drüber hängen. Als erstes kleben alle Teilnehmenden ihre Kameras ab. Hat man die „Galerie-Ansicht“ aktiviert, entsteht so ein buntes Mosaik. Der/die Moderator_in oder die Teilnehmenden der Reihe nach stellen „Jede_r, der/die...“-Fragen. Auf wen die Frage zutrifft, deckt die Kamera ab. So können die Teilnehmenden auf einen Blick sehen, auf wen die Frage zutrifft und ggf. dazu kurz ins Gespräch kommen

Präsenz Variante:

Teilnehmende stehen in einem Kreis und auf wen eine Zusage zutrifft macht einen Schritt in den Kreis. Wieder zurück gehen bevor die nächste Frage gestellt wird.

Beispiele für „Jede_r, der/die ...“-Fragen:

- „...mehr als 8 Stunden Schlaf bekommen hat.“
- „...weiße Socken trägt.“
- „...gut gefrühstückt hat.“
- „... heute schon Sport gemacht hat.“
- „... parallel noch E-Mails bearbeiten muss.“ (online)
- „... alleine im Raum ist / den Raum mit anderen teilt, die mithören.“ (online)
- „...Kinder oder Tiere hat, die jeden Moment rein kommen könnten.“ (online)
- „... mehr als drei Sprachen spricht.“

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels und Vorbereitung der Fragen, auf Einhaltung der Spielregeln achten und respektvolle Atmosphäre herstellen.

Varianten:

Das Spiel ist in einer digitalen und in einer Präsenz-Variante möglich. Einbindung der Teilnehmenden mit eigenen Fragen in das Spiel möglich und motivationsförderlich.

Chancen:

Ermöglicht persönliches Kennenlernen zwischen den Teilnehmenden und kann als erster Eisbrecher eingesetzt werden. Interaktivität und Motivation aufgrund der Plenumsfragen.

Risiken:

Teilnehmende besitzen keine Kamera oder verweigern, diese einzuschalten (hier z. B. auf die Möglichkeit eines virtuellen Hintergrunds aufmerksam machen).

Auf Fragen achten und genügend Beispielfragen einbringen, um so die Motivation der Spielenden zu erhöhen.

Paarinterview

Digital und Präsenz

Teilnehmerzahl:

Max. 10 Personen

Dauer:

45 – 60 Minuten

Material:

Evtl. Stift und Papier, falls TN Informationen festhalten möchten

Digital: PC / Internetverbindung

Platzbedarf:

Raum mit Tischen und Stühlen

Quelle:

In Anlehnung an:

https://www.seminar-tools.com/8-kennenlernspiele-fuer-erwachsene/#Kennenlernspiel_5_Interview

Beschreibung:

Die Teilnehmenden werden in Zweier-Teams eingeteilt (digital: in Breakout-Rooms).

Die Paare interviewen sich gegenseitig jeweils 10 Minuten. Dabei dürfen alle Fragen frei gestellt werden. Wenn es sinnvoll ist, können ein paar Leitfragen vorgegeben werden.

Nach den insgesamt 20 Interview-Minuten, kommen alle Teilnehmenden zusammen und jede_r stellt seinen vorherigen Partner kurz vor.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels; bei ungeraden TN-Zahlen einspringen.

Auf Zeit achten vor allem bei kurzer Vorstellungsrunde.

Varianten:

-

Chancen:

Gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmenden in neuen Gruppen. Gutes Kennenlernen.

Risiken:

Evtl. Verlust des Interesses der Teilnehmenden durch zu lange Kennenlernphase.



Soziogramm

Digital und Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 30 Personen

Dauer:

20 – 45 Minuten

Material:

Digital: PC /
Internetverbindung

Platzbedarf:

Großer Raum, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können.

Quelle:

In Anlehnung an:

<https://erwachsenenbildung.at/aktuell/nachrichten/9965-soziometrische-aufstellung-kennenlernen-und-positionieren-im-raum.php>

Beschreibung:

Das Prinzip dieses Spiels folgt der Methode „Meinungsbarometer“.

Digitale Variante:

Auf einem Whiteboard pro Teilnehmenden einen Kreis vorbereiten. Jede_r Teilnehmende trägt in den Kreis seinen/ihren Namen ein. Nun müssen die Studierenden ihren Kreis in einer bestimmten Reihenfolge nach einer bestimmten Kategorie aufstellen, z.B. Entfernung des Wohnortes von der TU Darmstadt. Studierende_r, die/der am nächsten an der TU Darmstadt wohnt platziert seinen/ihren Kreis ganz links die anderen Studierenden platzieren sich jeweils einen Platz weiter nach rechts, je weiter entfernt sie von der TU Darmstadt wohnen.

Präsenz Variante

Für jeweils ein Ende eines Raums wird ein Pol festgelegt, je nach Kategorie, die gerade gewählt wird, z. B. Entfernung des Wohnortes von Darmstadt eine Seite „nicht weit“, andere Seite „sehr weit“. Nun müssen sich die Studierenden entsprechend ihrer Einschätzung/ihrer Standes in diese beiden Pole oder dazwischen einordnen. Danach erfolgt die Abfrage, wer wo warum steht. Die Studierenden dürfen und sollen sich bei der Aufstellung absprechen, damit sie ihre Position finden. Weitere Kategorien für dieses Spiel sind z. B. Alter, Größe, Lieblingsfarbe, Anreiseverkehrsmittel, Jahr des Abiturs etc.

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels und Vorbereitung der Kategorien, auf Einhaltung der Spielregeln achten.

Varianten:

Die Teilnehmenden können eigene Kategorien einbringen.

Chancen:

Erstes Kennenlernen und Eisbrecher für die Gruppe. Ermöglicht erstes Kennenlernen der Teilnehmenden im Plenum.

Risiken:

Auf Kategorienwahl achten, um unangenehme Situationen für die Teilnehmenden zu vermeiden und Bloßstellung von einzelnen Personen zu verhindern.

Wahrheit oder Lüge

Digital und Präsenz

Teilnehmerzahl:

10 – 20 Personen

Dauer:

20 – 45 Minuten

Material:

Digital: PC /
Internetverbindung

Platzbedarf:

Raum mit Tischen und
Stühlen

Quelle:

-

Beschreibung:

Jede_r überlegt sich drei Dinge, die er über sich erzählen möchte (z.B. Hobbys, Erlebnisse, Interessen, Eigenschaften,...). Zwei davon sind wahr, eine Sache darf man frei erfinden. Nachdem der Spieler seinen Namen gesagt hat, erzählt er nun die drei Dinge. Der Rest der Gruppe muss raten und abstimmen, was wohl gelogen ist. Ziel ist es möglichst glaubwürdig die Lüge zu verkaufen, um nicht erwischt zu werden...

Tutor_innen-Rolle:

Moderation des Spiels, auf Einhaltung der Spielregeln achten, respektvolle Atmosphäre schaffen.

Varianten:

Es sind viele Kategorien denkbar für das Spiel denkbar. Die Kategorien müssen allerdings einen persönlichen Bezug zu den Teilnehmenden ermöglichen.

Zweiergruppen bilden und sich die Teilnehmenden in Zweiergruppen (digital: in Breakout-Rooms) das Spiel durchführen.

Chancen:

Ermöglicht persönliches Kennenlernen zwischen den Teilnehmenden. Interaktivität und Motivation aufgrund der Gruppendynamik und Abstimmungsrunde/Spekulieren.

Risiken:

Nicht zwangsläufig als Einstiegsspiel geeignet, erst im weiteren Verlauf des Kennenlernens. Inaktivität der Spielenden, Zurückhaltung. Daher darauf achten, dass die Kategorie einfache Wahrheiten/Lügen zulässt und nicht zu komplex ist.



Impressum

Juli 2021

Herausgeber:

Hochschuldidaktische Arbeitsstelle der TU Darmstadt
Hochschulstraße 1
64285 Darmstadt

Redaktion:

Christiane Reese
Maria Clippard, Sandra Rieger

Satz und Gestaltung:

Kira Eisel