

# Kennlernspiele

## Lieblingsessen Jagd

*Material: Zettel, Stifte*

*Spieler: Alle*

Jeder malt sein Lieblingsessen auf. Alle Zettel werden eingesammelt. Jeder bekommt einen Zettel einer anderen Person. Alle müssen herumlaufen und herausfinden, wessen Lieblingsessen sie haben, indem sie den anderen ihren Zettel zeigen und sie fragen. Der schnellste gewinnt. (Alternative: Snowballfight: Alle Zettel werden zusammengeknüllt und durch die Gegend geschmissen.)

## See überqueren

*Material: nichts (evtl. Markierungen)*

*Spieler: Alle*

Der Boden des Raumes stellt einen See dar. Alle stellen sich auf die eine Seite des Raumes an die Wand. Ziel ist es, auf die andere Seite zu kommen. Der Spielleiter nennt nacheinander verschiedene Eigenschaften. Der, auf den die Eigenschaft zutrifft, darf einen Schritt nach vorne gehen. Wer als erstes auf der anderen Seite angekommen ist, hat gewonnen. (Tipp: Mache für jeden Schritt eine Markierung auf dem Boden, damit Kinder mit unterschiedlich langen Beinen gleich weit gehen.)

Z.B.: Wer blaue Augen hat. Wer ein Junge ist. Wer etwas grünes an hat. Wer 8 Jahre alt ist. Wer gerne malt. Wer keine Geschwister hat. Wer in die 4. Klasse geht. Wer im August Geburtstag hat. Wenn der Vorname mit D anfängt.

## Pizza

*Material: Zettel mit Namen (oder Bildern) der Zutaten*

*Spieler: Alle*

Jeder bekommt einen Zettel, auf dem eine Zutat ist. Man muss eine Gruppe bilden mit einer Pizza, also allen Zutaten. Vorne wird auf z.B. einer Folie angezeigt, was alles dazu gehört.

## Partner finden

*Material: Zettel mit Bildern oder Schnüre*

*Spieler: Alle*

Jedes Kind bekommt einen Zettel mit einem Bild darauf. Zu jedem Bild gibt es ein Partnerbild. Das Kind muss seinen Partner finden.

Z.B. Figuren: Mickey & Minni, Susi & Strolch

**Alternative:** Jeder bekommt eine Schnur in unterschiedlicher Länge. Er muss seinen Partner mit der gleichen Länge finden.

## Tier Geräusche

*Material: Zettel mit Tieren (Name oder Bild)*

*Spieler: Alle*

Jeder bekommt einen Zettel, auf dem ein Tier ist. Sie müssen das Geräusch des Tieres nachmachen und sich mit denselben Tieren in einer Gruppe zusammen finden. Die schnellste Gruppe gewinnt.

### **Reise nach Jerusalem ohne Ausscheiden**

*Material: Stühle, Musik*

*Spieler: Alle*

Genau wie original Reise nach Jerusalem, aber die Person scheidet nicht aus, sondern ein anderes Kind macht ihm Platz und es darf sich auf sein Schoß setzen. Es wird mit jeder Runde ein Stuhl weniger, die Kinder müssen zusammen arbeiten, damit jeder einen Platz findet. Extraregel: Sie dürfen beim sich auf den Stuhl setzten den Boden nicht berühren.

### **Truth and lie**

*Material: nichts*

*Spieler: Alle*

One child starts by telling the group two truths and one lie about himself, in any order. He must try to mix them up and use a "poker face" so that all three could be believable "truths". The other children try to guess which was the lie. This is probably easiest done by a show of hands. The child who guess right ist he next.

### **Never have I ever**

*Material: nichts*

*Spieler: Alle*

Children sit around in a circle and put ten fingers out in front of them to keep score. One child stars by saying "Never have I ever...." and then stating something that he has never done. If any of the other children *have* done that particular thing, then they lose a life and must turn one finger under. Play continues until someone has lost 10 lives and is out.

### **Tell me a story**

*Material: nichts*

*Spieler: Alle*

One person starts off a story with 4 words. The next person adds 4 words. And the next, and so on.

Here's an example: Child 1: Once upon a time. Child 2: there lived a great. Child 3: big hairy spider with. Child 4: only four legs. Child 5: He loved chocolate! And he... and so on.

You might want or need to introduce your own rules. For example: You can't use the same word twice in a row (eg it was a cold, cold, cold...). You should make it clear if you are ending a sentence. You might decide that 4 words is too many or too few.

### **A great wind blows**

*Material: nichts*

*Spieler: Alle*

Arrange the chairs in a circle, facing the middle. All the children sit down. An adult stands outside the circle and calls out "A great wind blows for everyone who....", fills in the blank with a statement that will affect some of the group (see ideas below). Anyone who is affected must stand up and find another chair which is at least 2 chairs away from their own. If a large group of children stand up, the adult should quickly remove one of the chairs from the circle as soon as the kids stand up and begin moving. Any child who cannot find a chair moves outside the circle and helps the adult come up with ideas for the next "great wind blows".

Here are some ideas: A great wind blows for everyone who has a little brother, who has been to France, who has a dog, who ate cornflakes for breakfast this morning, who likes (celebrity).

## **Becher umdrehen**

*Material: Becher*

*Spieler: Alle*

Es gibt zwei gleichgroße Gruppen. Auf dem Boden stehen lauter Becher. Die eine Gruppe versucht alle Becher auf den Kopf zu drehen, die andere versucht sie richtig herum zu drehen. Welche Gruppe nach einer festgesetzten Zeit die meisten hat, hat gewonnen.