



Fotos: pixabay

# Kennenlernspiele

## Kompetenzstufe A und B

## Kennenlernspiele „mit Abstand“

Kennenlernspiele dienen dem Kennenlernen der Schülerinnen und Schüler. Sie regen die Unterhaltung an, tragen dazu bei, Nähe auf- und Ängste abzubauen und beeinflussen die Gruppendynamik positiv. Sie sind damit ein unverzichtbares Element, wenn sich eine Gruppe neu findet. In der aktuellen Situation müssen sie jedoch unter Beachtung der Abstands- und Hygieneregulierung eingesetzt werden, d.h. bei den Spielen ist direkter Körperkontakt ebenso zu vermeiden wie der Einsatz von Gegenständen zum Weiterreichen, die bei klassischen Kennenlernspielen oft eingesetzt werden. Hierauf wurde bei der Auswahl der Spiele besonders geachtet.



### Lustige Namen

Alle Kinder stehen oder sitzen mit Abstand im Kreis. Sie stellen sich mit ihrem Vornamen vor, verbunden mit einem passenden Adjektiv und einer Stadt mit gleichem Anfangsbuchstaben: „Ich bin die lustige Lisa und komme aus Luxemburg.“ Dann ist das nächste Kind an der Reihe und stellt sich vor.

Erhöhung des Schwierigkeitsgrads: Die Kinder stellen zunächst ihren Nachbarn vor und erst dann sich selbst: „Das ist die lustige Lisa... Ich bin...“

Alternative: Die Kinder wählen ein Tier aus, das den gleichen Anfangsbuchstaben hat wie der eigene Name: „Ich heiße Mia und mag gerne Mäuse.“

### Und wie heißt du?

Alle Kinder stehen im Kreis. Die Lehrkraft steht in der Kreismitte. Sie geht auf ein Kind zu, bleibt vor ihm stehen und sagt: „Ich heiße... Und wie weißt du?“ Dann wechselt sie mit dem Kind den Platz und das Spiel wird fortgeführt. Das Kind geht zum nächsten Kind, stellt sich vor und fragt: „Und wie heißt du?“

### Gruppen-Echo

Die Kinder stehen im Kreis. Nacheinander nennt jedes Kind seinen Namen und führt dazu eine Bewegung aus. Alle Kinder ahmen jeweils die Bewegung nach und begrüßen dann das Kind mit den Worten: „Hallo Max.“ Nun kommt das nächste Kind an die Reihe.

## Wichtiger Gegenstand

Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes Kind hat einen Gegenstand dabei, der eine besondere Bedeutung für es hat. Das kann ein Kuscheltier sein, ein Bilderbuch, ein Spiel, ein Foto... Jedes Kind stellt sich mit Namen vor und erklärt, was es an dem Gegenstand besonders mag bzw. warum er besonders wichtig ist.

## Alle die...

Die Kinder stehen im Kreis. Die Lehrkraft gibt die Anweisungen, z.B. „Alle Kinder, die eine blaue Hose anhaben, drehen sich um.“, „Alle Kinder, die gerne Gummibärchen mögen, drehen...“ Die Kinder spielen zusammen, erfahren etwas über ihre Mitschülerinnen und Mitschüler, bleiben aber am Platz, fühlen sich sicher und konzentrieren sich auf ihre Person.

## Geburtstagsreihe

Die Lehrkraft wählt einen Monat aus, z.B. August. Sie bittet alle Kinder zu sich, die im August Geburtstag haben. Diese Kinder stellen sich nach dem Geburtsdatum in einer Reihe auf. Dann bittet die Lehrkraft alle Kinder zu sich, die im September Geburtstag haben... bis alle Kinder ihren Platz gefunden haben. Das Spiel kann in der Turnhalle, im Flur oder im Freien durchgeführt werden, damit ausreichend Abstand zwischen den Kindern eingehalten werden kann.

## Namen-Rekord

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind nach dem anderen nennt nun den Namen seines linken Nachbarn - möglichst ohne Hilfe. Die Lehrkraft stoppt die Zeit, bis alle Kinder in der Klasse die Namen ihrer Nachbarn genannt haben.

Alternative: Das Spiel kann auch mit Bewegung durchgeführt werden, z.B. klatscht jedes Kind erst in die Hände, bevor es seinen Namen nennt, stampft mit dem Fuß auf...

## Gerichtet und Sortiert

Je nach Größe der Klasse werden Untergruppen gebildet. Die Gruppe sortiert sich dann nach Alter, Größe, Haarfarbe, Augenfarbe, Schuhgröße... und reiht sich entsprechend - mit Abstand - auf.



## Gemeinsamkeiten

Die Kinder stehen im Kreis. Alle Kinder

- mit einer dunklen Augenfarbe,
- die im April Geburtstag haben,
- die schon schwimmen können,
- die noch zwei Geschwister haben,
- die gerne Fahrrad fahren,
- am liebsten Schokoladeneis essen

treten jeweils einen Schritt zurück. Die Kinder lernen sich durch das Spiel besser kennen. Das Spiel kann immer wieder gespielt werden und bleibt durch neue Varianten spannend.

