



NAMENSSPIELE



ZIELE

- Hemmungen abbauen
- Energizer ● Gruppendynamik
- Kennenlernen

ZIELGRUPPE

Alle Gruppen

ANZAHL DER TN

Beliebig

DAUER

Von Gruppengröße abhängig.

MATERIAL

Kein Material

TECHNISCHE EINZELHEITEN

Die Gruppe lernt, das Mikrofon stumm- und wieder anzuschalten. Einige Varianten können entweder ohne Ton oder Video gespielt werden.

SPIELBESCHREIBUNG

Es gibt mehrere Möglichkeiten für Aktivitäten mit dem Ziel, die Vornamen zu lernen, die wiederum aufeinander aufbauen können.

Die einfachste ist es, die Teilnehmenden dazu aufzufordern, nacheinander ihre Namen zu sagen und darauf zu achten, dass sie dies laut und verständlich tun.

Um den Teilnehmenden eine Reihenfolge zu geben, in der sie sprechen, kann die Spielleitung ihnen eine Nummer zuteilen, die sie vor ihren Namen schreiben (oder die Spielleitung nennt die Teilnehmenden einfach selber um): Also zum Beispiel: "1 Seba", "2 Lea", "3 Morgane", "4 Mariem", etc. Eine andere Möglichkeit ist es, dass die Teilnehmenden sich selbstständig innerhalb der Gruppe organisieren, um die Gruppendynamik zu fördern.

In einem nächsten Schritt nennt eine Person ihren Namen und nennt dann eine andere Person beim Namen, die dann ihren eigenen Namen wiederholt und den Namen einer anderen Person aus der Gruppe nennt und so weiter. Zum Beispiel: "Seba, Lea", "Lea, Morgane", "Morgane, Mariem", etc.

Damit diese Übung interessanter wird, können die Teilnehmenden dazu aufgefordert werden, eine bestimmte Information über sie nach ihrem Namen zu sagen, zum Beispiel die Stadt oder den Staat, in dem sie wohnen/leben/gerade sind.

Die nächste Person in der Reihe wiederholt dann den Namen der vorherigen Person, sowie auch die Information. Zum Beispiel "Seba, Neuruppin, Deutschland; Lea" » "Seba, Neuruppin, Deutschland; Lea, Novi Sad, Srbija; Morgane" » "Lea, Novi Sad, Srbija; Morgane, Almada, Portugal; Mariem" » etc.

Eine weitere Option für die Gruppe ist es, zu jedem Namen eine Geste und einen Sound/Geräusch zu machen. Diese Geste und dieser Sound sollten gut erkennbar und eindeutig sein. Sobald jede Person eine Geste und einen Sound gefunden hat, sollte ein oder zweimal eine Runde gemacht werden, in der jede Person ihren Namen sagt und einmal die Geste und den Sound. Jedes Mal macht hierbei die gesamte Gruppe die Geste und den Sound der Person nach.

Wenn sich alle die Gesten und Sounds eingeprägt haben, kann die Spielleitung eine Runde beginnen, in der die Person nicht nur ihre Geste und ihren Sound machen, sondern eine andere Person "rufen", in dem sie die Geste und den Sound dieser Person machen (nicht unbedingt in einer festgelegten Reihenfolge).

Zum Beispiel: Person A beginnt mit ihrer Geste und ihrem Sound (Winken + "biep, biep") und ruft dann die nächste Person B, indem sie ihre Geste und Sound macht (Tanzbewegung + "oooooh"). Dann wiederholt Person B ihre Geste und ihren Sound (Tanzbewegung + "oooooh") und ruft die nächste Person C, indem sie ihre Geste und Sound macht (Umdrehung + "klopf, klopf"). Für die nächste Version bittet die Spielleitung die Gruppe darum, eine Nummer vor ihren Namen zu schreiben, um eine Reihenfolge von 1 bis zur Höchstzahl der Teilnehmenden zu festzulegen.

Entweder kann die Spielleitung die Nummern zuteilen oder die Gruppe muss sich selbstständig organisieren. Wenn sie sich selbstständig organisiert, ist es sinnvoll, ihnen klare Anweisungen zu geben, wie (ob sie sprechen dürfen oder nicht, ob sie nonverbale Kommunikation nutzen sollen oder nicht, etc.).

Eine Person beginnt mit ihrer Geste und ihrem Sound; in der Reihenfolge macht dann die nächste Person die gleiche Geste und den gleichen Sound nach, jedoch etwas größer/lauter, dann die nächste Person, etc. so dass die Geste und der Sound immer größer/lauter werden. Natürlich kann man auch die umgekehrte Anweisung geben: die Gesten und Sounds müssen immer kleiner und leiser werden. Es kann interessant sein, die Reihenfolge nach einer Weile zu ändern.