

Icebreaker und Türöffner

A. Kennenlernspiele:

1. Würfel-Raster-Spiel

Du brauchst: 2 Würfel; einen Spielplan (ein Fragen-Raster)

Ihr würfelt reihum mit beiden Würfeln. Wer gewürfelt hat, sucht das entsprechende Feld auf dem Raster und beantwortet die Frage/Aufgabe.

Dann gibt er/sie die Würfel weiter.

Ende: Wenn ihr keine Lust mehr habt.



2. Schnipsel ziehen

Du brauchst: ein Stoffsäckchen oder eine Box mit Papier-Schnipseln, auf denen Sätze stehen wie z.B.:

- *Wenn ich eine neue Sprache von jetzt auf gleich sprechen könnte, dann wäre das...*
- *Wenn ich ein Tier wäre, dann wäre ich ein...*
- *Wenn ich eine Eissorte wäre, dann wäre ich...*
- *Wenn ich auswandern müsste, dann ginge ich nach...*
- *Wenn ich einmal als Pflanze wiedergeboren werde, dann als...*

oder auf Englisch:

- *If you meet me in ten years I will probably...*
- *If I were an animal, I would be a...*
- *If I were a fruit / vegetable, I would be a...*
- *If I could do whatever I wanted, I would ... all day.*
- *If I had won one billion Euros yesterday, I would do ... today.*

Das Stoffsäckchen geht herum, man zieht eine Frage, beantwortet sie (wenn man nur zu zweit ist, kann man auch seinen Mitspieler fragen, was er antworten würde); dann gibt man weiter.

3. Wahrheit oder Lüge

Du brauchst: Papier und Stift.

Ihr überlegt euch drei Aspekte z.B. *drei Dinge, dir ihr schon einmal im Leben gemacht habt*, oder Kriterien wie *1. Lieblingsland; 2. „Wohlfühlort“; 3. Was ich in zehn Jahren tun möchte*; oder *1. Beruf, der mich beeindruckt; 2. Traum-Urlaubsziel; 3.*

Lieblingstier

Ihr schreibt jeweils zwei wahre Angaben auf und eine falsche. Bei einer Angabe ist also Lügen erlaubt und sogar erwünscht!

Wenn alle fertig sind, stellt jeder reihum seine Antworten vor. Dann gemeinsames Rätseln: Wer hat wo gelogen (reihum)?

Ziel: Ins Gespräch kommen über Erlebnisse / Vorlieben; schauen, wie gut man sich schon kennt.



B. Denk- und Schreib-Spiele

1. Denk mit! (Assoziation und Gedächtnis)

Du brauchst: Viele kleine Kärtchen/Schnipsel mit Anweisungen, z.B.

„nenne ein Haustier“, „nenne ein Denkmal“, „nenne etwas aus Glas“, „etwas Blaues“

Jeder zieht reihum eine Karte, dann sagt jede(r) reihum eine Assoziation zu der Anweisung.

Achtung: Während des Spiels muss man sich merken, wer was gesagt hat.

Am Ende: Wieder Kärtchen mischen, einzelne ziehen und Assoziationen der einzelnen Mitspieler wiederholen (aus dem Gedächtnis).

2. Merker (visuell / fotografisches Gedächtnis)

Du brauchst: Kopien mit mehreren kleinen Bildern (einfache Abbildungen von Gegenständen), Papier und Stift, auf dem Papier wird das gleiche Raster gezeichnet wie auf der Kopie (aber ohne „Inhalt“

→ Die Bilder mit den Abbildungen werden für alle sichtbar für eine kurze Zeit (1 Minute; Stoppuhr!) hingelegt; dann kommt die Kopie weg und jeder schreibt aus dem Gedächtnis in sein Raster so viele Begriffe auf, wie er/sie kann.

Am Ende: Vergleich! Wer hat sich was gemerkt? Wer war der beste Merker?

Postkarten-Poesie

1. Runde: Karten (Postkarten mit unterschiedlichen Motiven) sind auf Tisch verteilt (oder hängen an der Wand); jede(r) sucht sich zwei aus;

jede erzählt eine kurze Geschichte zu seinen gewählten Karten (reihum).

Starthilfen: *Es war einmal [ein Junge/Mädchen/...]...*

Oder: *Ich war einmal in ... und da habe ich...*

→ Andere: gucken freundlich, hören zu.

2. Runde: Man gibt positive Rückmeldungen (mündlich: „Ich mag an deiner Geschichte...“; „Besonders hat mir gefallen, dass...“) und stellt ggf. Nachfragen („Wie geht es weiter mit...?“)

optional: wenn mehr Zeit (und Lust auf Schreiben):

3. Runde: Aufschreiben der Geschichte, max. 5 Minuten Zeit (Stoppuhr stellen)

4. Runde: Schreibkonferenz: Texte rumgeben, nur positives Feedback geben: „Ich mag an deiner Geschichte, dass“, „Besonders gefällt mir, dass...“ (einzig erlaubte Kritik: „Ich kann es nicht erkennen“)

[fakultativ 5. Runde: Wer kann mir die Geschichte von ... erzählen?]

→ Das Ganze geht alternativ auch mit Story-Cubes (gibt's im Buchhandel)



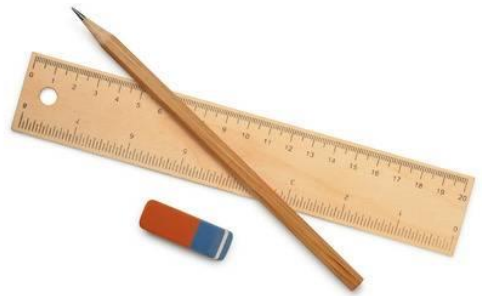
4. Kreatives Schreiben zu Gegenständen

Man braucht: Alltagsgegenstände auf Tisch verteilt. Jeder sucht sich einen Gegenstand aus.
Dann: Schreibauftrag geben/aussuchen lassen, z.B.

- *Verfasse einen Text aus der Sicht deines Gegenstandes: Was denkt und fühlt er wohl gerade? Wie lebt es sich so als...[Büroklammer; Schnürsenkel..]?*

- *Verfasse einen Brief an deinen Gegenstand*
(zum Beispiel, wenn du ihn oft benutzt, sag ihm, was du ihm schon immer einmal sagen wolltest: „*Liebes Radiergummi, jeden Tag benutze ich dich, wenn ich... Schon immer wollte ich dir einmal sagen...*)

- *Verfasse einen (Liebes-)Brief von einem Gegenstand an einen anderen*



Liebes Lineal,
schon immer fand ich deine
schlanke Gestalt beeindruckend! Du
bist so gerade heraus, hast aber auch
deine Ecken und Kanten... Ohne
dich würde ich nur halb so gut
funktionieren, zum Beispiel in
Mathe.
Zusammen sind wir einfach ein
gutes Team!
Bis bald, dein Bleistift