

Methoden zum Kennenlernen	
Zeit	Je nach Methode 10 bis 30 Minuten
Ziel	TN sind gut in das Seminar eingestiegen und kennen das Team.
Methode	Kennenlernspiele, Teambuilding-Übungen und Warm-Ups

Aktivierende Methoden zum Kennenlernen:

Anorak

Die Jugendlichen stellen sich vor, indem sie ihren Vornamen und eine Eigenschaft oder Vorliebe nennen, die mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie der Vorname beginnt. Dabei wiederholen sie jeweils den Namen sowie die genannten Eigenschaften der Personen vor ihnen. Am Ende wiederholt die Spielleitung alle Namen mit der dazugehörigen Eigenschaft.

Vorteil: Diese Methode kann lustig sein, außerdem erfahren die Jugendlichen eine Wertschätzung, da sich die Spielleitung (bestenfalls) ihren Namen gemerkt hat.

Beispiel: Ich bin der tolle Timo. Ich heiße Timo und esse gerne Tintenfisch.

Soziometrie

Die Jugendlichen stellen sich nach verschiedenen Kriterien einer imaginären Leiste auf dem Fußboden entlang auf. Die Pädagoginnen und Pädagogen geben die Kriterien vor.

Vorteil: Die Jugendlichen müssen miteinander kommunizieren und interagieren. So lernen sie sich ebenfalls kennen und mögliche Hemmschwellen können überwunden werden.

Beispiel: Die Jugendlichen sollen sich der Schuhgröße nach aufstellen. Die Jugendlichen sollen sich nach Kriterien wie z. B. dem Musikgeschmack aufstellen. (Ein Pol der Leiste = ausschließlich Hip Hop, der andere Pol der Leiste = ausschließlich Rockmusik)

Gruppe schätzen

Wie der Name schon sagt, wird bei diesem Spiel die Gruppe geschätzt. Die Spielleitung trifft Aussagen zu verschiedenen Lebensbereichen und die Jugendlichen raten, wie groß der Anteil der Personen in der Großgruppe ist, auf die diese Aussage zutrifft.

Vorteil: In der Regel haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer viel Spaß an dieser Übung. Die Spielleitung kann außerdem schon inhaltlich auf das Workshopthema hinarbeiten.