

24 aktivierende
Kennenlernspiele
zum
Schuljahresstart

Für den Beginn eines Schuljahres in einer neuen Klasse eignen sich aktivierende Kennenlernspiele, die sowohl die Aufmerksamkeit der Lernenden fördern als auch den Zusammenhalt in der Klasse stärken. Diese Spiele sind leicht durchzuführen, fördern den Austausch, stärken die Gemeinschaft und helfen den Lernenden, sich in ihrer neuen Klasse wohlfühlen.



1. Namenskette mit Bewegung

Jeder nennt den eigenen Namen und verbindet ihn mit einer Bewegung (z.B. „Ich bin Anna“ und klatscht in die Hände). Der nächste wiederholt den Namen und die Bewegung des Vorgänger*in und fügt seinen eigenen Namen sowie eine neue Bewegung hinzu.

2. Kamera-Schnitzeljagd

Die Lernenden bekommen Aufgaben, bei denen sie Gegenstände aus ihrer Umgebung vor der Kamera zeigen müssen (z.B. „Zeige etwas Blaues“). Sie haben 30 Sekunden Zeit, den Gegenstand zu finden und in die Kamera zu halten.

3. Wer bin ich?

Einer wählt heimlich eine berühmte Figur oder ein Tier aus. Die anderen dürfen Ja/Nein-Fragen stellen, um herauszufinden, wer oder was es ist. Sobald es erraten wird, ist der/die Nächste dran.

4. Bewegungs-Bingo

Erstelle ein Bingo-Feld mit Bewegungsaufgaben (z.B. „Mache 10 Hampelmänner“). Die Lernenden erledigen die Aufgaben nacheinander vor der Kamera. Wer eine Reihe voll hat, ruft „Bingo!“.



5. Klassen-Quiz

Bereite ein Quiz mit allgemeinen Themen oder Schulstoff vor. Die Lernenden antworten per Handzeichen oder Online-Tool. Jede richtige Antwort bringt Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



6. Gemeinsame Story

Einer beginnt mit einem Satz einer Geschichte, z.B. „Es war einmal ein Hund, der gerne reiste...“. Reihum fügt jeder einen weiteren Satz hinzu, bis eine lustige oder spannende Geschichte entsteht.

7. Pantomime

Eine*r stellt ein Tier, eine Sportart oder eine Handlung pantomimisch dar, während die anderen raten, was es ist.



8. Namensbingo

Erstelle ein Bingo-Feld mit Eigenschaften wie „Hat ein Haustier“. Die Lernenden suchen nach Personen, auf die die Eigenschaften zutreffen, und tragen deren Namen ein. Ziel ist es, eine Reihe oder das ganze Feld zu füllen.

9. Steckbrief-Memory

Jede*r schreibt einen kurzen Steckbrief mit drei Fakten über sich. Die Steckbriefe werden vorgelesen, und die Klasse muss raten, zu wem der Steckbrief gehört.



10. **Ballwurf-Namensspiel**

Die Lernenden stehen im Kreis. Ein Ball wird geworfen und dabei der Name des*der Fangenden genannt. Das geht so weiter, bis alle an der Reihe waren.



11. **Menschen-Bingo**

Erstelle ein Bingo-Feld mit Aussagen wie „Hat im Sommer ein Eis gegessen“. Die Lernenden suchen Personen, auf die die Aussagen zutreffen, und lassen sich die Felder unterschreiben. Ziel ist es, möglichst viele Felder zu füllen.

12. **Interview-Partner**

Die Lernenden bilden Paare und interviewen sich gegenseitig. Danach stellen sie den Interview-Partner der Klasse vor.

13. **Namenskreis mit Eigenschaften**

Alle sitzen im Kreis. Jeder nennt den eigenen Namen und ein Adjektiv, das mit dem gleichen Buchstaben beginnt (z.B. „Lustige Lisa“). Der die Nächste wiederholt Namen und Adjektiv der Vorgänger*in und fügt den eigenen Namen mit Adjektiv hinzu.

14. **Wahrheit oder Lüge**

Jede*r denkt sich drei Aussagen aus, von denen zwei wahr und eine gelogen sind. Die anderen müssen raten, welche die Lüge ist.

15. **Gruppen-Puzzle**

Schneide ein großes Bild in mehrere Teile. Jede*r bekommt ein Puzzleteil und muss herausfinden, wer die passenden Teile hat. Wenn das Puzzle vollständig ist, wird darüber gesprochen, was es darstellt.



16. Netz des Zusammenhalts

Die Lernenden sitzen im Kreis. Eine*r hält ein Wollknäuel, nennt den eigenen Namen und eine Eigenschaft, hält das Ende fest und wirft das Knäuel weiter. Am Ende entsteht ein Netz, das den Zusammenhalt symbolisiert.



17. Wandbild der Klasse

Jeder malt oder schreibt etwas auf ein gemeinsames Plakat, das ihn/sie repräsentiert (z.B. Hobbys). Am Ende entsteht ein Kunstwerk, das die Vielfalt der Klasse zeigt.

18. Zahlenkette mit Namen

Alle sitzen im Kreis. Jeder nennt den Namen und eine Zahl (z.B. „Ich heiße Max und habe die Zahl 1“). Der/die Nächste wiederholt den Namen und die Zahl und fügt den eigenen Namen mit neuer Zahl hinzu.

19. Gemeinsamer Steckbrief

Die Klasse erstellt einen Steckbrief. Jede*r trägt einen Satz bei, z.B. „In unserer Klasse mögen viele Fußball“. Am Ende wird der Steckbrief vorgelesen.



20. Finde jemanden, der...

Jede*r erhält eine Liste mit Aussagen wie „Finde jemanden, der gerne liest“. Die Lernenden suchen Personen, auf die die Aussagen zutreffen, tauschen sich aus und notieren den Namen.



21. Das Lieblingsding

Die Lernenden bringen einen Gegenstand mit, der ihnen viel bedeutet (z.B. ein Buch). In einer Vorstellungsrunde zeigt jede*r das Objekt und erklärt, warum es wichtig ist.

22. Vier Ecken

Jede Ecke des Raumes ist mit einer Kategorie markiert (z.B. „Mag Sport“). Der*die Lehrende stellt eine Frage, und die Lernenden bewegen sich in die Ecke, die am besten auf sie zutrifft. Danach tauschen sie sich kurz aus.

23. Frage- und Antwort-Spiel

Jeder denkt sich eine interessante Frage aus (z.B. „Was ist dein Lieblingstier?“). Diese Fragen werden reihum gestellt, und jeder hat die Chance, die anderen besser kennenzulernen.



24. Unsichtbarer Freund

Jeder zieht den Namen eines seiner Mitschüler*in und soll sich während der Woche besonders freundlich gegenüber dieser Person verhalten, ohne dass diese erfährt, wer es ist. Am Ende wird geraten, wer der „unsichtbare Freund“ war.

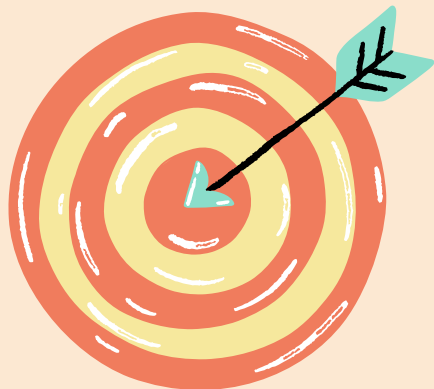
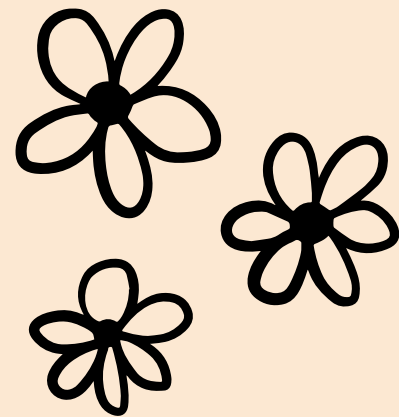


Weiter Impulse, Ideen und Methoden für einen kreativen und spannenden Unterricht:

Arthur Thömmes

Klassengemeinschaft erleben

Spiele und Übungen für ein gutes Miteinander



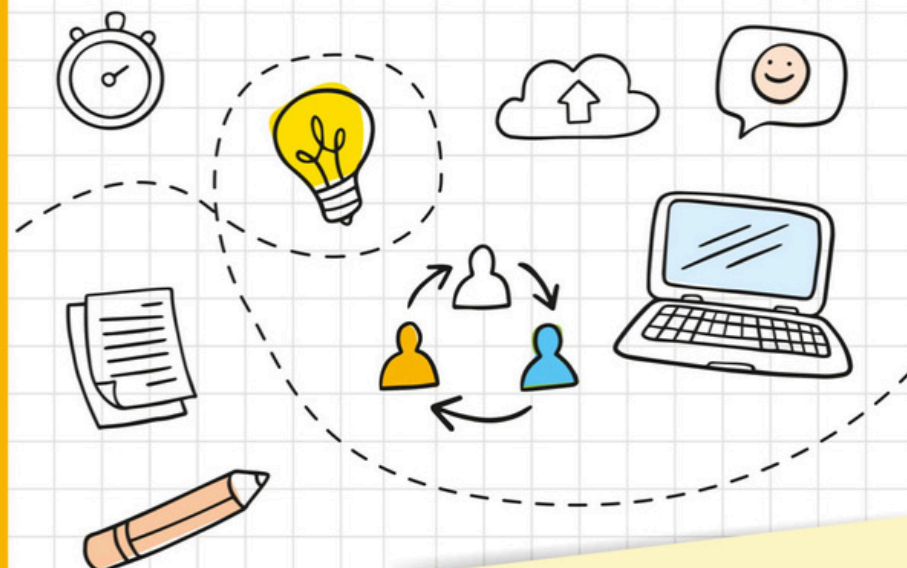
A Auer

Sekundarstufe I + II

BEST OF!

Arthur Thömmes

222 Tipps für meinen Schulalltag



... und das Lehrer*innenleben wird einfacher!

