



Kennenlernen

- Ego
- Gernhabekuchen
- Gruppe schätzen
- Kennenlernen mit Bildern
- Name und Bewegung
- Namen-Kreuzworträtsel
- Namensmeditation
- Partnerin – Interview
- Portrait und Interview
- Symbolspaziergang
- Teppichfliesenbilder
- Visitenkarten



Kennenlernen - Sortiert nach Alter

Ab 6 J.

- Name und Bewegung

Ab 10 J.

- Gernhabekuchen
- Namen-Kreuzwörter
- Teppichfliesenbilder

Ab 14 J.

- Gruppe schätzen
- Kennenlernen mit Bildern
- Namensmeditation
- Partnerin-Interview
- Symbolspaziergang
- Visitenkarten

Ab 16 J.

- Ego
- Portrait und Interview



Kennenlernen - Sortiert nach Dauer



0 – 15 min

- Name und Bewegung
- Namen-Kreuzworträtsel

16 – 30 min

- Gernhabekuchen
- Gruppe schätzen
- Namensmeditation

31 – 45 min

- Kennenlernen mit Bildern
- Partnerin-Interview
- Portrait und Interview
- Visitenkarten

61 – X min

- Ego
- Symbol-spaziergang
- Teppichfliesen-bilder



Kennenlernen - Sortiert nach TN-Anzahl

2 bis 5 TN

- Gernhabekuchen
- Kennenlernen mit Bildern
- Namensmeditation
- Symbolspaziergang
- Teppichfliesenbilder

6 bis 10 TN

- Ego
- Gernhabekuchen
- Gruppe schätzen
- Kennenlernen mit Bildern
- Name und Bewegung
- Namen-Kreuzworträtsel
- Namensmeditation
- Partnerin - interview
- Portrait und interview
- Symbolspaziergang
- Teppichfliesenbilder
- Visitenkarten

11 bis 25 TN

- Ego
- Gernhabekuchen
- Gruppe schätzen
- Kennenlernen mit Bildern
- Name und Bewegung
- Namen-Kreuzworträtsel
- Namensmeditation
- Partnerin - interview
- Portrait und interview
- Symbolspaziergang
- Teppichfliesenbilder
- Visitenkarten

Über 25 TN

- Gernhabekuchen
- Gruppe schätzen
- Namen-Kreuzworträtsel
- Symbolspaziergang
- Teppichfliesenbilder
- Visitenkarten

 **ABLAUF**

Jedes GM erhält ein Papier-Ego (Kopiervorlage auf der Rückseite). Dieses wird mit Buntstiften so gestaltet, dass es die Eigenschaften, Fähigkeiten, Hobbies, Eigenheiten, ... des GM farbig, figural oder abstrakt darstellt.

Im Plenum legt dann ein GM das gestaltete Ego in die Mitte des Kreises auf den Boden. Es erklärt die Darstellungen und erzählt den anderen GM von sich. Anschließend dürfen Verständnisfragen gestellt werden (keine Interpretationen!). Wenn das erste GM fertig ist, legt jenes GM ihr Ego dazu, das glaubt mit diesem Gemeinsamkeiten zu haben. (Die Egos passen puzzleartig zusammen.)

Zum Schluss entsteht eine Fläche von Egos. Dies kann auch als Symbol für die Gemeinschaft, die Wichtigkeit jedes einzelnen Bausteins, für die Einheit trotz der Vielfalt, ... gedeutet werden.

Wichtig:

- Da die GM unter Umständen sehr viel von sich preisgeben ist es wichtig, dass die Gruppe sehr behutsam und mit großer Wertschätzung mit diesen Symbolen und Informationen umgeht.
- Es sollen auch Überlegungen angestellt werden, was mit diesen "Abbildungen" der einzelnen GM anschließend geschehen soll (jedem GM zurückgeben, gegenseitig verschenken, auf ein großes Plakat kleben, ...).

 **TeilnehmerInnen**
6 - 20 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr **Ziel:**

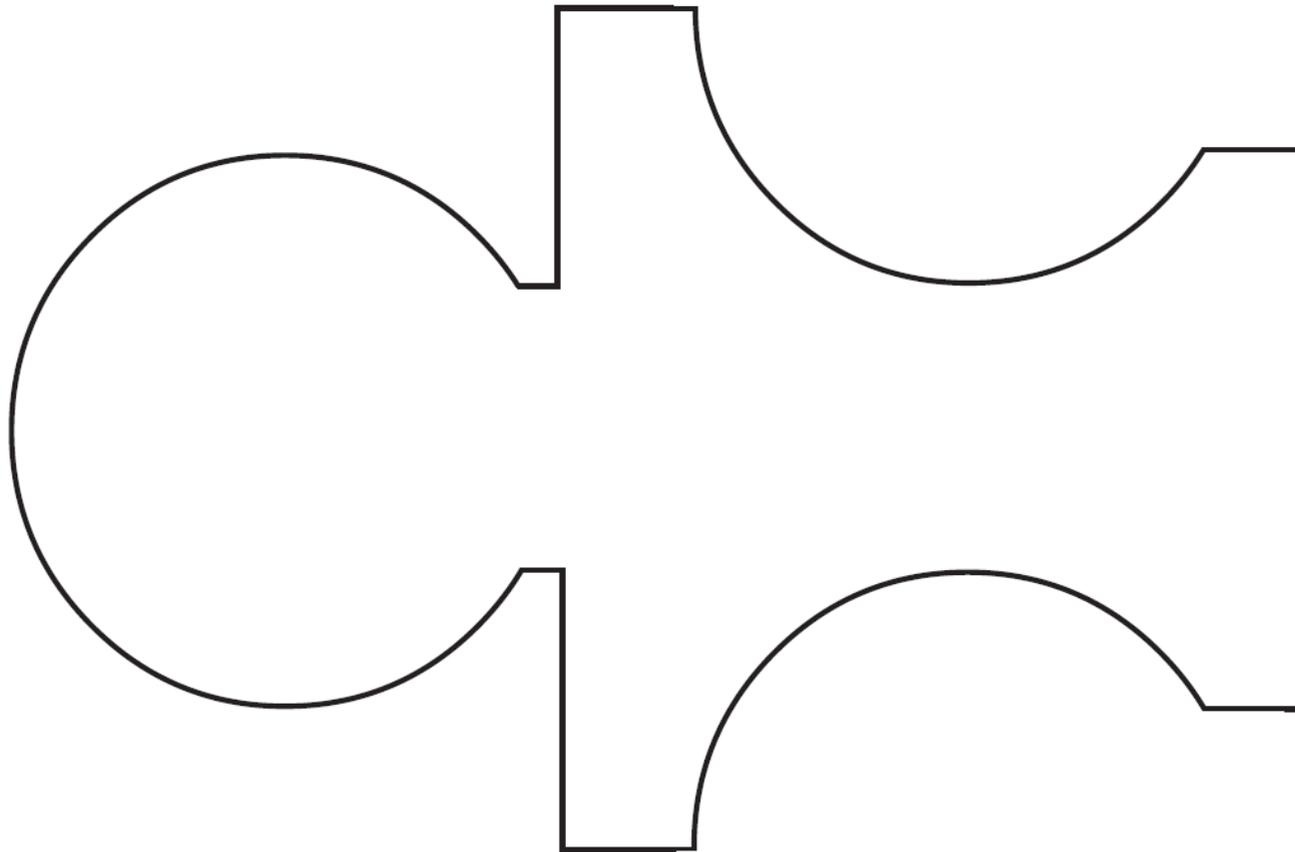
- Seine Eigenschaften und Fähigkeiten grafisch ausdrücken
- Die anderen GM intensiver kennenlernen

 **Material:**

- Buntstifte, o.ä.
- Für jedes GM ein Manderl aus weißem Karten (siehe Kopiervorlage)

 **Alter**
Ab 16 J.

 **ABLAUF**



 **TeilnehmerInnen**
6 - 20

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Seine Eigenschaften und Fähigkeiten grafisch ausdrücken
- Die anderen GM intensiver kennenlernen

 **Material:**

- Buntstifte, o.ä.
- Für jedes GM ein Manderl aus weißem Karten (siehe Kopiervorlage)

 **Alter**
Ab 16 J.



✓ ABLAUF

Jedes GM zeichnet auf einem Blatt Papier einen Kreis (=Kuchen) und unterteilt diesen in verschieden große Segmente - je nach Wichtigkeit und Vorliebe zu den Dingen, die es in die Segmente schreibt.

Anschließend stellt jede ihren "Gernhabekuchen" vor.

Bei einer Gruppengröße von mehr als 15 GM erfolgt dieser Austausch in Kleingruppen.



TeilnehmerInnen
Ab 4

Dauer:
ca. 30 min.

Ziel:

- Ruhiges Kennenlernen
- Nachdenken über Prioritäten in meinem Leben
- Den anderen GM etwas von mir mitteilen

Material:

- Papier
- Schreibzeug

Alter
Ab 10 J.



ABLAUF

Die GB (oder einzelne GM) stellt (stellen) Fragen, zu denen jedes GM sich die entsprechenden Tips, die persönliche Einschätzung der Gruppensituation, ... notiert. Diese Notizen werden schließlich mit den tatsächlichen Antworten verglichen - dabei kann natürlich nachgefragt, begründet, diskutiert, ... werden.

Mögliche Fragen:

- Wieviele von euch würden die nächsten Ferien lieber im Norden als im Süden verbringen?
- Wieviele Haustiere haben wir alle zusammen?
- Wieviele sind älter als ...?
- Wieviele von uns haben schon konkrete Pläne für "nach der Matura"?
- Wieviele Sessel bräuchten wir mindestens, damit niemand mehr direkten Kontakt mit dem Boden hat?
- Wieviele Leute wären wir, wenn jedes GM seine Geschwister und Halbgeschwister mitbringen würde?

Wichtig:

Die GB soll die Gruppensituation, die Vertrautheit und das Alter der GM berücksichtigen und bedenken, dass allzu persönliche Fragen für manche unangenehm sein können.



TeilnehmerInnen

Ab 10



Dauer:

ca. 25 min.



Ziel:

- Kennenlernen der GM
- Zusammengehörigkeitsgefühl stärken
- Spannendes Raten
- Spaß beim Vergleichen der Ergebnisse



Material:

- Zettel
- Schreibzeug



Alter

Ab 14 J.



✓ ABLAUF

Die GB legt eine Reihe von Bildern (Bsp.: Portraits, Landschaften, Bäume, Wohnungen, ...) auf. Jedes GM sucht sich ein Bild heraus, das es am meisten anspricht, mit dem es sich am besten identifizieren kann.

Jedes GM hat ca. fünf Minuten Zeit, um das Bild zu betrachten und über den Zusammenhang des Bildes mit seiner Person nachzudenken.

Anschließend erfolgt in einem Zweiergespräch der Austausch dieser persönlichen Überlegungen.

Im Plenum stellt sich dann jede vor: zuerst Name, Beruf, Klasse, ... dann, warum es gerade dieses Bild ausgewählt hat.

Variationsmöglichkeit:

Wenn genug Einfühlungsvermögen vorausgesetzt werden kann, ist es auch denkbar, dass sich die Partnerinnen aus dem Zweiergespräch im Plenum gegenseitig vorstellen.



 **TeilnehmerInnen**
4 - 20

 **Dauer:**
ca. 45 min.

 **Ziel:**

- Auseinandersetzung mit sich selbst
- Intensiveres Kennenlernen eines bestimmten GM
- Kennenlernen aller GM

 **Material:**

- Verschiedene ausdrucksstarke Bilder
- Ruhige Musik für die Einzelarbeit

 **Alter**
Ab 14 J.



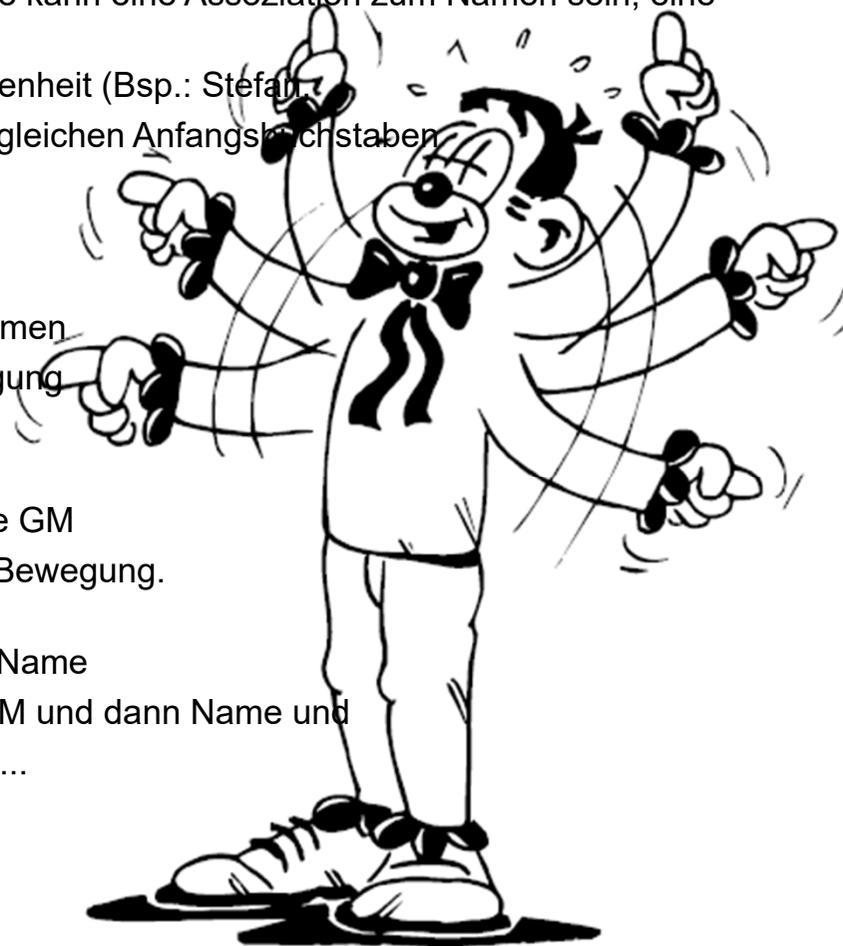
✓ ABLAUF

Die GM stehen oder sitzen im Kreis. Ein GM nennt seinen Namen und macht eine typische, persönliche Bewegung. Diese kann eine Assoziation zum Namen sein, eine besondere Vorliebe, eine bestimmte Eigenheit (Bsp.: Stefanie, der Deuter), etwas, das den gleichen Anfangsbuchstaben hat wie der Namen (Bsp.: Kurt wie Kreisel), ...

Alle GM wiederholen den Namen und machen dazu die Bewegung möglichst synchron nach.

Anschließend ist das nächste GM an der Reihe mit Name und Bewegung.

Alle GM wiederholen erneut Name und Bewegung des ersten GM und dann Name und Bewegung des zweiten GM, ...



 **TeilnehmerInnen**
8 - 20

 **Dauer:**
ca. 10 min.

 **Ziel:**
– Kennenlernen der Namen
möglichst vieler GM

 **Material:**
– Keines

 **Alter**
Ab 6 J.



ABLAUF

Ein vorbereitetes großes Plakat mit Karo-Muster wird im Raum aufgehängt oder auf den Boden gelegt.

Jedes GM schreibt den eigenen Namen in Kreuzwörter-Form in die Kästchen.

Dabei soll darauf geachtet werden, dass alle Namen auf möglichst engem Raum Platz finden. Abschließend werden die schwarzen Kästchen gesetzt.

A	G	N	E	S		E
	I					V
O	T	T	O			A
S	T			H	M	
S	I	L	V	I	A	
I				A	X	L
		S	U	S	I	

Variationsmöglichkeiten:

- Jedes GM schreibt seinen eigenen Namen auf ein Blatt Papier und sucht nach Namen anderer GM, die sich mit dem eigenen kreuzen und trägt diese dann ein.
- Jedes GM gestaltet ein eigenes Kreuzwörter, indem es versucht, möglichst alle Namen der anwesenden GM auf möglichst kleinen Raum unterzubringen.

TeilnehmerInnen
8 - 30

Dauer:
ca. 15 min.

Ziel:
– Auseinandersetzung mit den verschiedenen Namen der GM
– Kennenlernen der Vornamen

Material:
– Großes Plakat
– Schreibzeug

Alter
Ab 10 J.



✓ ABLAUF

Jedes GM schreibt den eigenen Vornamen von oben nach unten auf ein Blatt Papier. Anschließend notiert es eine für sich einigermaßen passende Eigenschaft, mit dem jeweils gleichen Anfangsbuchstaben. Im Plenum stellt sich jedes GM mit seinen Eigenschaften vor.

"Ich bin die rosige, riesige, ehrliche, erfinderische, emanzipierte, gutmütige, italienische, natürliche, nostalgische, aufmüpfige, alles übertönende, ... REGINA!,"

R rosige, riesige, ...
 E ehrliche, erfinderische, emanzipierte, ...
 G gutmütige, ...
 I italienische ...
 N natürliche, nostalgische, ...
 A aufmüpfige, alles übertönende, ...

Variationsmöglichkeit:

Die Eigenschaften werden nicht nach den Anfangsbuchstaben gesucht, sondern brauchen nur einen gemeinsamen Buchstaben mit dem Namen. Bsp.:

natürlicH
 emanzipiErt
 gutmütig
 roslg
 erfiNderisch
 Aufmüpfig

TeilnehmerInnen
 2 - 20

Dauer:
 ca. 25 min.

Ziel:
 - Die Namen und Eigenschaften der anderen GM kennenlernen
 - Sich selbst Eigenschaften zuordnen

Material:
 - Papier
 - Schreibzeug

Alter
 Ab 14 J.



ABLAUF

Je zwei GM setzen sich zusammen. Sie stellen sich gegenseitig vor und erzählen etwas über sich.

Nach diesem Gespräch stellt jedes GM die Partnerin der Großgruppe vor.

Variationsmöglichkeiten:

- Die Vorstellende stellt ihre Partnerin in der Ich-Form vor, wobei sie sich hinter diese stellt. Für das Interview kann auch die Aufgabe gestellt werden, möglichst viele Gemeinsamkeiten zu suchen und der Gruppe vorzustellen.
- Die GB gibt bestimmte Fragestellungen vor, die dann Thema des Interviews sind.
- **"Selbstgesteuertes Interview"**: Jedes GM denkt sich Fragen aus, die es von einem anderen GM zu seiner Person gefragt werden möchte und schreibt diese auf ein kleines Kärtchen. Daraufhin gehen je zwei GM zusammen, tauschen ihre Kärtchen aus und stellen sich abwechselnd gegenseitig jene Fragen, die sie sich eigentlich selbst ausgedacht haben.

 **TeilnehmerInnen**
6 - 20

 **Dauer:**
ca. 40 min.

 **Ziel:**

- Kennenlernen eines anderen GM durch ein Gespräch
- Sich mit einem GM intensiver auseinandersetzen

 **Material:**

- Papier
- Schreibzeug

 **Alter**
Ab 14 J.



✓ ABLAUF

Je zwei GM setzen sich zusammen. Ein GM erzählt etwas von sich, während das andere ein Portrait (Karikatur, Skizze, Steckbrief,...) von ihm malt und sich in Stichworten das Erzählte darunter notiert. Dann werden die Rollen getauscht und das andere GM beginnt zu erzählen. Die Bilder werden im Plenum vorgestellt und aufgehängt.



Variationsmöglichkeiten:

- Zuerst wird das Gesicht gezeichnet. Dann beginnt die Zeichnerin zu fragen und notiert die Antworten in die entsprechende Stelle. In den Mund: "Wovon sprichst du gerne?"; in die Ohren "Was hörst du gerne?"; in die Augen: "Was erfreut deine Augen? Worauf siehst du zuerst, wenn du einem anderen Menschen begegnest?"; auf die Stirn: "Was geht dir derzeit so alles durch den Kopf?"; auf die Wangen: "Was tut dir gut?"; ...
- Auf jeweils einem Eck der Zeichnung werden Erwartungen bzw. Befürchtungen notiert, die beim Vorstellen abgetrennt und auf ein Befürchtungs- bzw. Erwartungsplakat geklebt werden.
- Auf dem unteren Rand der Zeichnung wird notiert, wie das jeweilige GM hier angesprochen werden will.

 **TeilnehmerInnen**
6 - 20

 **Dauer:**
ca. 45 min.

 **Ziel:**

- Sich mit einem GM intensiver auseinandersetzen
- Ein erstes Kennenlernen aller GM

 **Material:**

- Papier (Zeichenblätter)
- Farbstifte

 **Alter**
Ab 16 J.

ABLAUF

Jedes GM hat die Aufgabe, im Verlauf eines kleinen Spazierganges im Freien einen Gegenstand zu suchen (Blatt, Stein, Wurzel, Blechdose, ...), der ihm entspricht, etwas über seine persönliche Lebenssituation aussagt, als Symbol für einen Wesenszug steht, ...

Anschließend werden die verschiedenen Dinge und Symbole in Kleingruppen vorgestellt und erläutert.

Variationsmöglichkeiten:

- Jede Kleingruppe erstellt ein Gruppen-Symbol-Plakat, indem sie das Gesammelte aufklebt, aufzeichnet, ...
- Jedes GM stellt sich anhand seines Symbols der Gruppe vor.
- Je zwei GM stellen sich gegenseitig vor und erklären einander ihre Symbole. Im Plenum stellt dann jedes GM seine Partnerin der Gruppe vor.
- Auf einem großen Plakat legt jedes GM sein Symbol so hin, wie es der persönlich eingeschätzten Stellung innerhalb der Gruppe entspricht.

 **TeilnehmerInnen**
2 - 30

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Kennenlernen von Wesensmerkmalen anderer GM
- Erleben, was einem anderen GM wichtig ist

 **Material:**

- Jedes GM besorgt sich das benötigte Material selbst
- Plakate
- Schreibzeug

 **Alter**
Ab 14 J.



ABLAUF

Jedes GM fertigt auf einer Teppichfliese mit Wollfäden ein "Bild" an.

Mögliche Impulse:

- Wie habe ich als Kind ausgesehen? Gab es besondere Merkmale?
- Wo wohne ich? Welche markanten Punkte gibt es an meinem Wohnort?
- Wie sieht meine Wohnung / mein Zimmer aus? Wo halte ich mich auf (beim Lernen, wenn ich verärgert bin, wenn ich Besuch habe, ...)?

Anschließend werden in Kleingruppen (oder im Plenum) die Bilder vorgestellt. Dabei können die anderen GM zuerst sagen, was sie sehen können, was auffällt, woran sie denken, wenn sie das Bild betrachten - dann erst erklärt die Schöpferin des Bildes ihre Darstellung;

Rückfragen sind möglich.

Wichtig:

Vorsicht bei Deutungen oder Interpretationen des Bildes durch andere GM, da **nur** die Person, die das Bild geschaffen hat, es auch richtig interpretieren kann!



TeilnehmerInnen

Ab 4



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Voneinander einen bestimmten Lebensbereich oder einen Teil der persönlichen Geschichte, kennenlernen
- Kreative Umsetzung einer Fragestellung, die Persönliches betrifft



Material:

- Verschiedenfarbige Wollfäden
- Teppichfliesen (mindestens 30 x 30 cm)



Alter

Ab 10 J.

ABLAUF

Jedes GM bekommt drei bis vier kleine Kärtchen, auf die es den eigenen Namen schreibt und die es individuell gestaltet.

Jeweils zwei GM gehen zusammen, stellen sich gegenseitig vor und erzählen sich eventuell auch, warum sie ihr Kärtchen so gestaltet haben. Anschließend suchen sie erneut ein noch unbekanntes GM.

Variationsmöglichkeit:

Die GB gibt einige inhaltliche Impulse für die Gestaltung der Visitenkärtchen. Bsp.:

- "Zeichne auf deine Visitenkarte eine Landschaft, in der du dich wohl fühlst.,,
- "Gestalte deine Visitenkarte mit Farben, die deine momentane Gefühlslage widerspiegeln.,,
- "Zeichne auf deine Visitenkarte Symbole, die für Deine Vorlieben stehen können."

 **TeilnehmerInnen**
6 - 30

 **Dauer:**
ca. 40 min.

 **Ziel:**

- Kennenlernen der Namen
- Erste Gesprächskontakte knüpfen
- Miteinander zu einem bestimmten Thema ins Gespräch kommen

 **Material:**

- Kärtchen
- Schreibzeug
- Plakat
- Plakatschreiber

 **Alter**
Ab 14 J.