



KENNENLERNSPIELE

Namenskette

Zu Beginn sitzen die Jungen im Kreis. Der Reihe nach nennt jeder Junge seinen Namen und eine Fähigkeit, die ihn selbst positiv charakterisiert. Der nächste Junge, der an der Reihe ist, wiederholt Namen und Fähigkeit des Jungen vor ihm und nimmt dieses Prozedere dann an sich selbst vor.

Beispiel: Ich heiße Luca und ich kann auf Bäume klettern.
 Dein Name ist Luca und du kannst auf Bäume klettern. Ich heiße Ali und ich kann Pizza backen.

Variation: Anstatt reihum zu spielen, kann das Spiel durch einen Ball interessanter gemacht werden. Der Junge, der an der Reihe ist, rollt oder wirft den Ball einem anderen Jungen zu, der dann Namen und Fähigkeit des anderen Jungen nennt, bevor er selbst seinen Namen nennt und eine positive Fähigkeit hinzufügt.

Mein Name ist wundervoll

Die Jungen nennen ihren Vornamen und erzählen etwas zu ihrem Namen. Vielleicht wissen sie, woher dieser kommt oder warum sie ihn von ihren Eltern bekommen haben. Sie können aber auch erzählen, warum sie diesen Namen gerne mögen, welche Erfahrungen sie schon mit ihm gemacht haben (positive und negative) und ob sie noch andere Menschen mit diesem Namen kennen. Die anderen Jungen und anleitenden Fachkräfte hören aufmerksam zu, um anschließend den Namen des Jungen zu loben.

Beispiel: Ich heiße Artur. Dieser Name kommt aus Russland. Mein Papa ist nämlich in Russland geboren und findet den Namen sehr schön. Ich mag den Namen, da nur ich ihn im Kindergarten habe. Hier heißt sonst keiner so.
 Darauf antworten die Zuhörenden:
 „Artur, dein Name ist ganz toll. Wir finden ihn ganz wundervoll.“

Gute Seiten

Dieses Spiel eignet sich für Jungengruppen, die sich bereits sehr gut kennen oder als Ergänzung zum Spiel *Namenskette*.

Die anleitenden Fachkräfte schreiben den Namen jedes Jungen auf einen kleinen Zettel. Dazu ergänzen sie zwei seiner positiven Eigenschaften und zwei besonders ausgeprägte Fähigkeiten. Zusammengefaltet kommen die Zettel in eine Box und werden durchmischt. Nacheinander wird ein Zettel gezogen und vorgelesen. Die Jungengruppe rät und begründet, um wen es sich handeln könnte. So erfahren alle Jungen etwas über ihre positiven Seiten und wie sie von anderen eingeschätzt werden.

Wer bin ich?

Ein Junge setzt sich vor die restliche Gruppe und bittet die anderen, ihm zu sagen, in welches Tier, welche Pflanze, welches Fahrzeug, welches Möbelstück etc. sie es verwandeln würden und warum. Danach kann überlegt werden, ob der Junge damit einverstanden ist oder nicht und was er genauso sieht und was eher nicht.

Beispiel:

„Wenn ich eine Pflanze wäre, welche wäre ich? Und wie kommt ihr darauf?“



Flut, Anker, Hai (Piratenversion von: Feuer, Wasser, Sturm)

Zunächst laufen alle Jungen kreuz und quer durcheinander. Irgendwann erhalten die Jungen von einer anleitenden Fachkraft ein Kommando, worauf sie richtig reagieren müssen. Wer das Kommando zuletzt richtig ausführt, scheidet aus und darf das nächste Kommando übernehmen. Der Junge, der am Ende noch übrig ist, hat gewonnen.

<i>Kommandos:</i>	<p>Die Flut kommt! – alle Jungen müssen möglichst schnell irgendwo hochklettern (z.B. auf eine Holzbank, auf die Sprossenwand etc.).</p> <p>Anker setzen! – alle Jungen müssen in der Bewegung verharren und dürfen sich nicht bewegen, reden oder lachen.</p> <p>Ein Hai! – Hierfür muss ein Platz vereinbart werden, wohin die Jungen bei diesem Kommando flüchten können (z.B. eine Matratze in der Mitte der Turnhalle oder der Sandkasten im Außengelände).</p>
-------------------	---

<i>Erweiterung:</i>	Das Spiel kann beliebig und kreativ durch weitere Kommandos ergänzt werden, sobald alle Jungen die drei Kommandos verinnerlicht haben.
---------------------	--

Der Hai kommt

Die Jungengruppe teilt sich für dieses Spiel in vier Gruppen auf. Sollten nur wenige Jungen im Allgemeinen oder bei dieser Einheit anwesend sein, kann auch die Aufteilung in zwei Gruppen einen Sinn ergeben. Jede Gruppe wird zu einer Fischart (Heringe, Makrelen, Barsche, Schollen) und sucht sich in einer Ecke des Raumes ihre Höhle. Ein Junge wird zum Hai bestimmt, der zunächst am Rand des Raumes bzw. des Meeres verweilt.

Dann fangen alle Fische an im Meer herumzuschwimmen, indem sich die Jungen kreuz und quer durch den Raum bewegen. Ruft eine Fachkraft „der Hai kommt“, beginnt der Hai, die Fische in der Mitte des Raumes zu fangen. Diese wiederum bemühen sich, schnell zurück in ihre Höhlen zu kommen. Erwischt ein Hai einen Fisch, wird dieser für die nächste Runde zum Hai.

<i>Variation:</i>	Die gefangenen Fische können auch zu zusätzlichen Haien werden, bis kein Fisch mehr übrig bleibt.
-------------------	---

Wer hat Angst vorm weißen Hai

Auf der einen Seite des Raumes steht die Jungengruppe als Piratenmeute, deren Schiff untergegangen ist. Die Piratenmeute muss es auf die gegenüberliegende Seite des Raumes schaffen, die die rettende Insel darstellt. Ein Junge spielt den weißen Hai, der vor dieser rettenden Insel sein Unwesen treibt. Der Hai ruft laut: „Wer hat Angst vorm weißen Hai?“ und die Meute antwortet: „Niemand!“ Daraufhin fragt der Hai: „Und wenn er kommt?“, und erhält als Antwort: „Dann schwimmen wir davon.“ Die Meute versucht nun zur rettenden Insel zu gelangen, der Hai hingegen, so viele mutigen Piraten wie nur möglich zu erwischen. Die gefangenen Jungen helfen dem weißen Hai in der darauffolgenden Runde bis alle Piraten gefasst wurden.

Jeder fängt jeden

Für dieses Spiel wird eine Tonaufnahme (vielleicht findet sich im Kindergarten ja eine CD mit Piratenmusik) benötigt. Während diese abgespielt wird, bewegen sich die Jungen frei im Raum. In Gedanken sucht sich jeder Junge einen anderen Jungen aus, dem er möglichst unauffällig nachläuft. Stoppt die Musik, versuchen die Jungen ihre ausgewählten „Opfer“ mit lautem Schreien „zu erbeuten“. Dabei können die Jungen sowohl „Opfer“ und „Täter“ zugleich sein.



Die Flut kommt...

Mit Zeitungspapier wird auf dem Boden eine Insel nachgebildet, auf der alle Jungen ausreichend Platz zur Verfügung haben. Die anleitenden Fachkräfte gehen anschließend um die Insel herum und reißen immer wieder Stücke davon ab. Die Jungen müssen folglich immer enger zusammenrücken und sich aneinander festhalten, sodass kein Junge ins Wasser fällt. Wie klein kann die Insel werden?

Sturm auf hoher See

Die Jungen legen sich im Kreis auf den Bauch und die Köpfe zeigen dabei in die Kreismitte. Eine Fachkraft erzählt die folgende Geschichte: „Ihr seid eine Piratencrew auf Deck eines Schiffes. Die See ist unruhig, sie wird immer wilder. Hohe Wellen schlagen gegen euer Schiff. Haltet euch besser gut aneinander fest, damit euch das Wasser nicht von Bord spült.“ Die Jungen werden danach aufgefordert, sich gut ineinander zu verketteten bzw. mit den Händen festzuhalten. Eine anleitende Fachkraft übernimmt die Rolle des Windes und des Meeres und versucht, die Kette der Jungen zu durchbrechen, indem sie an den Füßen der Jungen zieht. Ist ein Junge nicht mehr mit den anderen Jungen verbunden, wird er selbst zu Meer und Wind. Die restliche Crew versucht, möglichst schnell die Lücke zu schließen. Alternativ können auch zwei Jungen die Rolle des Meeres übernehmen.

Anmerkung: Erfahrungsgemäß ist die Reaktion der Jungen sehr positiv, wenn die Fachkräfte selbst auch einmal Teil der Piratencrew sind und gemeinsam mit ihnen gegen die Natur verlieren. Dabei erkennen sie, dass selbst der stärkste Mensch gegen die Naturgewalten machtlos ist.

Der gordische Knoten

Alle Jungen stellen sich eng aneinander. Dann schließen sie die Augen und suchen mit ihren Händen zwei andere Hände, die sie greifen können. Ist dies geschafft, können die Augen wieder geöffnet werden. Nun müssen die Jungen versuchen, den menschlichen Knoten zu entwirren, indem sie zum Beispiel über andere Hände und Arme hinwegsteigen oder darunter hinwegkriechen. Der Knoten darf dabei nicht auseinanderreißen, die Hände nicht losgelassen werden.

Variation: Sollte es den Jungen blind nicht gelingen, die Hände der anderen zu finden, können sich zu Beginn auch in einen Kreis stellen. Dabei nehmen sich alle an den Händen. Außer dieser Position verknoten sich die Jungen dann so stark wie möglich, ohne sich loszulassen. Bilden sie ein festes Knäuel, beginnt das Entwirren, wie im ersten Fall.

Hai-Alarm im Ozean

Der Boden des Raumes wird zum Ozean umbenannt und ist demnach Wasser. Auf beiden Seiten des Raumes wird eine Insel geschaffen (z.B. durch eine kleine Matratze oder eine Gymnastikbank). Ziel ist es, dass sich die Jungen einen Weg von der einen Insel durch den Ozean zur anderen Insel bauen. Hierzu können auf der ersten Insel diverse Utensilien (je nachdem, was in der Turnhalle zur Verfügung steht, u.a. Schaumstoffwürfel, kleine Matratzen, Kisten etc.) bereitgestellt werden, die dafür benutzt werden dürfen. Die Jungen können diese Materialien zwar immer wieder bewegen, dürfen dabei jedoch selbst nicht ins Wasser fallen.

Variation: Stehen wenig oder keine Materialien zur Verfügung, können die pädagogischen Fachkräfte jedem Jungen eine alte Zeitung geben. Diese „Steine“ eignen sich ebenfalls für die Überquerung des Ozeans. Auch die „Steine“ selbst dürfen bewegt und im „Wasser“ verschoben werden.

Anmerkung: Eine weitere Portion Spaß und Spannung erhält dieses Spiel durch Haie, die im Ozean schwimmen und nur darauf warten, dass der ein oder andere Junge seinen Fuß ins „Wasser“ setzt. Eine oder zwei Fachkräfte können die Rolle des Hais übernehmen.

Begegnung auf der Brücke

Auf der Landungsbrücke eines Schiffes geht es manchmal eng zu und doch muss der eine Pirat vom Schiff runter und der andere Pirat aufs Schiff. Paarweise begegnen sich die Jungen nun auf einer schmalen Brücke (z.B. Gymnastikbank oder durch Klebestreifen/Kreide markiert). Ziel ist es, aneinander vorbeizukommen, ohne ins „Wasser“ zu treten oder zu fallen und ohne sich gegenseitig zu verletzen.

Vorbereitung: Die anleitende Fachkraft kann den Kindern den Tipp mit auf den Weg geben, sich im Vorhinein kurz zu überlegen, welche Möglichkeiten es gibt, unbeschadet und freundlich aneinander vorbeizukommen.



Der Palmenthron (Piratenversion von: Heißer Stuhl)

Die Jungen setzen sich in einen Halbkreis. Vor den Halbkreis wird ein Stuhl gestellt – der Palmenthron eines berühmten, alten Meisterpiraten (an den Namen erinnert sich leider keiner mehr). Der erste Junge im Halbkreis setzt sich auf den Thron und sucht sich zwei Jungen heraus, indem er auf sie zeigt, und die ihm ein positives Feedback geben dürfen. Dieses muss immer mit dem Satzanfang „Ich mag an dir, dass du...“ beginnen. Genannt werden kann dabei alles Mögliche – positives Verhalten, gutes Aussehen, besondere Fähigkeiten, coole Kleidung etc. Der Junge, der auf dem Palmenthron sitzt, antwortet auf jedes Kompliment mit den Worten „Ich danke dir.“

Beispiel: „Felix, ich mag an dir, dass du so gut Witze erzählen kannst.“
„Ich danke dir!“

Loberunde

Die Loberunde ähnelt stark dem Palmenthron, wird aber im Sitzkreis gespielt. Eine Fachkraft erteilt einem Jungen das Wort, der daraufhin einen anderen Jungen auswählt und ihm zwei bis drei Dinge sagt, die ihm an diesem Jungen besonders gut gefallen. Die Fachkraft kann aber auch als gutes Beispiel vorangehen und selbst einen Jungen auswählen und diesen loben. Der gelobte Junge wählt den Nächsten aus und verteilt das Lob an den von ihm ausgewählten Jungen.

Beispiel: Mir gefällt, dass du gerne mit mir im Sandkasten spielst.
Mir gefällt, dass du so eine coole Frisur hast.
Mir gefällt, dass du neulich dein Frühstück mit mir geteilt hast.

Anmerkung: Die Anleitung hat darauf zu achten, dass nach und nach jeder Junge einmal an der Reihe ist. Albernheiten und nicht ernst gemeinte Komplimente müssen unterbunden werden.

Variation: Die Loberunde zur Selbst-Loberunde machen: ein Junge wählt einen anderen Jungen aus, der etwas Positives über sich selbst sagt! So geht es reihum.

Ich bin der Kapitän! (Piratenversion von: „Ich“ sagen)

Bei diesem Spiel sollen die Jungen den Mut fassen, ihre Wünsche und Bedürfnisse klar und deutlich zu formulieren. Leichter fällt dies, wenn sich jeder Junge vorstellt, dass er für kurze Zeit der Kapitän eines großen Schiffes ist und seine Kommandos von der Piratencrew ausgeführt werden, wenn er diese nur deutlich und selbstbewusst äußert.

Die Jungen sollen sich im Kreis aufstellen. Eine Junge beginnt als Kapitän und gibt ein Kommando an den nächsten Jungen. Das Kommando folgt dem Schema im Beispiel. Nach der Wiederholung des Kommandos muss der Junge den Wunsch des Kapitäns erfüllen. So geht es reihum.

<i>Beispiel:</i>	<p>„Ich möchte, dass du... (z.B. ein Lied singst, eine Grimasse schneidest, einen Purzelbaum schlägst o.Ä.)!“</p> <p>„Bist du sicher? Sag das noch mal lauter.“</p> <p>Ja, ich möchte, dass du...!“</p> <p>„Okay, Käpt’n.“</p>
------------------	--

<i>Anmerkung:</i>	Die anleitenden Fachkräfte müssen darauf achten, dass keine Wünsche gestellt werden, die einen Jungen beschämen, erniedrigen oder kränken.
-------------------	--

Piratenschabernack (Piratenversion von: „Lachen ist gesund“)

Die Jungen sitzen oder stehen als Piratenmeute im Kreis. Ein Pirat wird aufgefordert in die Mitte zu gehen und die anderen Piraten mit seinem Schabernack zu unterhalten. Dabei kann er Grimassen schneiden, Witze erzählen, die anderen Piraten anhimmeln oder was ihm eben gerade einfällt. Die Piratenmeute ist aber ein ernster Haufen und versucht, standhaft zu bleiben. Kann sich ein Pirat ein Lächeln oder sein Lachen nicht verkneifen, muss er selbst in die Mitte und versuchen, andere Piraten mit seinem Schabernack zum Lachen zu bringen.

<i>Anmerkung:</i>	Hat es der Pirat in der Mitte mit einer sehr standhaften, nicht zum Lachen bekommenden Piratenmeute zu tun, so sollten die Fachkräfte ihm einen weiteren Piraten zur Unterstützung zuteilen.
-------------------	--

<i>Variation:</i>	Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass einer anfängt, und jeder Junge, der anfängt zu lachen, mit in die Kreismitte geht. So werden es immer weniger Piraten, die nicht lachen und immer mehr, die Schabernack treiben und dabei laut über sich selbst lachen. Dies schafft einen fröhlichen Abschluss für alle (auch die pädagogischen Fachkräfte können in das Lachen der Piratenmeute einsteigen, was zumeist zur Erheiterung aller führt).
-------------------	--

Blinder Passagier

Die Jungen bilden zunächst Paare. Ein erstes Paar beginnt. Dabei werden einem Jungen die Augen mit einem Tuch oder einer Wollmütze verdeckt. Der andere, sehende Junge fasst den „blinden Passagier“ an der Hand und „fährt“ mit ihm von einer ausgemachten Position A zu einer vereinbarten Position B. Die anderen Paare stellen sich als Hindernisse in den Raum und machen mit ihren Armen Wellenbewegungen.

Anmerkung: Die anleitenden Fachkräfte müssen darauf achten, dass die Jungen, die die Hindernisse spielen, dem „blinden Passagier“ nicht wehtun. Zudem ist es wichtig, im Anschluss über die erlebten Erfahrungen und Emotionen zu sprechen.

Beispiel: Fachkraft: „Jonas, hattest du zu Beginn Angst? Hast du dich sicher an der Hand von Mehmet gefühlt?“

Selbstbewusst gehen

Alle Kinder bewegen sich frei durch den Raum. Zunächst dürfen die Jungen ganz schnell rennen, dann sehr langsam und danach ein Stück rückwärtsgehen. Sobald die Jungen aufgewärmt sind, gibt eine anleitende Fachkraft Anweisungen, die die Kinder ausführen sollen.

Beispiele:

- Geht wie ein Kind, das sich freut.
- Geht wie ein Kind, dem etwas peinlich ist.
- Geht wie ein Kind, das Angst hat.
- Geht wie ein Kind, das traurig ist.
- Geht wie ein Kind, das wütend ist.
- Geht wie ein Kind, das selbstbewusst und stolz ist.

Anmerkung: Die Anleitung kann diese und weitere Anweisungen geben. Um das Piratenthema beizubehalten, können die Anweisungen auch „Geht wie ein Pirat, der sich freut“ lauten. Die Emotionen müssen dabei nicht durchgängig direkt benannt werden.

Wichtig ist, dass das Spiel immer mit einer positiven Anweisung beendet wird: „Geht wie ein Kind, das sehr stolz auf sich ist.“