

Kennlernspiele Erstiwoche

Champagner Charlotte

Ziel: Namen hören und durch Assoziation mit alkoholischen Getränken einprägen

Dauer: 10 Minuten

So geht es: Einen Kreis bilden. Reihum nennt jede*r seinen*ihren Namen kombiniert mit einem alkoholischen Getränk (beispielsweise Champagner Charlotte, Tequila Toni, Sauerapfel Simon, Negroni Nicklas). Wer dran ist, wiederholt die vorherigen Namen, bevor er*sie den eigenen sagt – ganz ähnlich Kofferpacken.



Bier weitergeben

Ziel: zwei Biere schnell weitergeben, um nicht beide auf einmal zu bekommen.

Dauer: 10–20 Minuten

Wir brauchen dazu: 2 Biere

So geht es: Einen Kreis bilden. Die Biere starten an zwei verschiedenen Stellen im Kreis. Die Spieler*innen geben die Biere schnell an ein*n Nachbar*in weiter. Die Biere dürfen dabei durchaus öfter die Richtung wechseln. Wer beide Biere auf einmal hat, trinkt eins (oder einen Shot) und scheidet aus. Dann geht das Ganze von vorn los.



Gordischer Knoten

Ziel: Entwirrung des menschlichen Knotens

Dauer: 5-10 Minuten

So geht es: Um den Gordischen Knoten zu erschaffen stellen sich alle Spieler*innen im Kreis auf, strecken beide Arme nach vorne und schließen die Augen. Nun gehen alle vorsichtig in Richtung Kreismitte und schnappen sich mit jeder Hand eine fremde Hand. Es entsteht eine (oder mehrere) ineinander verknotete Kette(n). Nun ist es die Aufgabe die Kette(n) so weit wie möglich zu entknoten, ohne dabei die Hände loszulassen. Hierfür ist es notwendig über Hände zu steigen, oder darunter hindurchzukriechen.



2 Wahrheiten – 1 Lüge

Ziel: mehr über die anderen herausfinden

Dauer: 15 Minuten

So geht es: Jeder denkt sich drei kurze Geschichten bzw. Fakten über sich aus; zwei davon sind wahr, eine Falsch. Diese stellt er der Gruppe vor und die anderen Spieler*innen müssen erraten was wahr und was falsch ist.



The Pitch

Ziel: Vorstellung eines zufälligen Produktes

Dauer: 20 Minuten

Wir brauchen dazu: Stifte, Papier

So geht es: Jede*r Spieler*in bekommt zwei kleine Zettel. Auf einem schreibt er*sie den Namen eines Gegenstandes, auf den anderen ein beliebiger Preis. Dann werden die Zettel mit den Gegenständen und die Zettel mit den Zahlen in zwei unterschiedliche Behälter gegeben. In jeder Runde zieht eine andere Person zwei Zettel, einen aus der Gegenstände-Box und einen anderen aus der Zahlen-Box. Die Person muss dann mit dem Gegenstand und dem Preis, den sie gezogen hat, einen Pitch vorbereiten. Sie hat dafür zwei Minuten Zeit. Danach versucht sie die anderen von ihrem Produkt zu überzeugen.



Die Marshmallow Challenge

Ziel: Den höchsten Turm bauen

Zeit: 10 Minuten

Wir brauchen dazu: Marshmallows, Spagetti, Klebeband

So geht es: Das Ziel des Spieles ist es nur mit einem Marshmallow, 20 Spaghetti und einem Klebeband einen Turm zu bauen. Zuerst werden alle Spieler*innen in gleich große Teams eingeteilt. Dann erhält jedes Team seine Materialien. Die Gruppen haben 20 Minuten Zeit einen Turm daraus zu bauen. Das Marshmallow wird zum Schluss auf die Spitze des Turmes gesetzt. Die Gruppe, die den höchsten Turm gebaut hat, hat gewonnen.



Traffic Jam

Ziel: So schnell wie möglich sortieren nach bestimmten Kategorien

Zeit: solange man Bock hat

So geht es: Die Gruppe in gleich große Teams aufteilen. Jedes Team versucht sich so schnell wie möglich in verschiedene Kategorien zu ordnen, die der*die Spielleiter*in vorgibt. Mögliche Kategorien sind z.B.: Größe, Alter, Vorname, Matrikelnummer, Wohnort (Entfernung zur HTW), Schuhgröße, Haarlänge.

