 BaCuLit: Vermittlung bildungssprachlicher Lese- und Schreibkompetenzen im Fachunterricht. Ein Handbuch für Sekundarstufen und berufliche Bildung.

**Kennenlernspiele in der Erwachsenenbildung**

**Abkürzung: TN = Teilnehmerinnen und Teilnehmer**

*Hinweis:*

*Nicht alle vorgeschlagenen Spiele müssen innerhalb eines Seminars umgesetzt werden. Gerade durch das Ineinandergreifen der drei folgenden Spiele jedoch (bei entsprechender Geschwindigkeit in der Umsetzung) lernt sich eine Gruppe sehr schnell kennen.*

**1. SPEED DATING**

**Beschreibung**

Die TN stellen sich in einem Innen- und Außenkreis gegenüber. Die gegenüberstehenden „Paare“ dürfen sich ein bis zwei Minuten kennenlernen. Nach ein bis zwei Minuten bleiben die TN im Innenkreis stehen und die TN im Außenkreis rücken einen Platz nach rechts. Die nächsten Speed Datings starten. Nach 4 bis 5 Wechseln sollte man aufhören.

**Zeitbedarf**

10-15 Min.

**Material:** kein Material nötig.

**Hinweise**

* Wenn es TN gibt, die sich schon kennen, sollten diese zusammen im Kreis stehen. Diese Personen treffen sich dann nicht zum Date.
* Die Wechsel – angekündigt durch die Kursleitung - sollten zeitlich eingehalten werden, um Schwung in die Veranstaltung zu bringen.
* Bei dieser Übung können sich nicht alle gegenseitig kennenlernen.

**2. LÜGENWAPPEN**[[1]](#footnote-1)

**Beschreibung**

Die TN erhalten ein DIN A4 Papier und schreiben hierauf drei Aussagen zu Tätigkeiten, die sie in ihrer Freizeit tun (z.B. „Fallschirmspringen“) oder Lebensmittel, die sie besonders gerne essen usw. Zwei Aussagen müssen der Wahrheit entsprechen und eine Aussage ist gelogen.

Die TN bewegen sich frei im Raum, bleiben nach einem Signal des Moderators vor einer Person stehen und halten das Blatt sichtbar vor ihrem Körper. In einem kurzen Gespräch versuchen die Personen herauszufinden, welche der Aussagen gelogen ist: diese wird durch einen Strich hinter der Aussage gekennzeichnet. Eine Auflösung findet im Gespräch nicht statt! Nach 6 – 8 Begegnungen beendet der Moderator das Spiel (Dauer 1-2 Minuten pro Begegnung).

Anschließend begibt sich die Gruppe in einen Sitzkreis. Die TN stellen sich jetzt mit Namen (ggf. Beruf / Schule / Unterrichtsfächer…) vor und geben in diesem Zusammenhang bekannt, welche der Aussagen wahr bzw. gelogen war.

Alternativ: Die Auflösung erfolgt nach der 3. Runde (Auswertung der Wünsche und Befürchtungen der TN, siehe unten).

**Zeitbedarf**

10 - 15 Minuten

**Material**

DIN A 4 Blätter und Edding-Stifte (je 1 pro TN), bei Auflösung mit Hilfe einer Pinnwand je ein Moderationskärtchen pro TN, auf dem das ‘gelogene’ Hobby notiert wird; alternativ wird das Blatt so gefaltet, dass nur noch das Gelogene lesbar ist. Überschrift für die Pinnwand: BaCuLit M1\_1 AB2.

**3. ERWARTUNGEN KLÄREN: WÜNSCHE UND BEFÜRCHTUNGEN FORMULIEREN**

**Beschreibung**

Die TN erhalten je zwei Moderationskarten (1 grün / 1 rot) und Eddings und schreiben drei Erwartungen auf, die sie an die Veranstaltung haben. Zwei Erwartungen tragen zum Erfolg bei (auf der grünen Karte), eine Erwartung soll auf keinen Fall eintreten (auf der roten Karte). Anschließend versammelt sich die Gruppe um eine Pinnwand mit der Überschrift “Erwartungen und Wünsche” (vgl. AB3 unten); jedes Mitglied stellt sich kurz vor (Name, Beruf, ggf. Wohnort). Dann werden die eigenen Wünsche und Befürchtungen vorgelesen (am besten in der Reihenfolge: Wunsch – Befürchtung – Wunsch) und die beiden Moderationskarten an die Pinnwand geheftet. Anschließend löst der / die TN auf, welches Hobby (welche Speise etc.) aus dem Spiel “Lügenwappen” gelogen war, indem die entsprechende Karte an die zweite Pinnwand “Hobbies” geheftet wird (vgl. AB2).

Abschließend sollte eine kurze Reflexion über die Erwartungen und Befürchtungen der TN durch den Kursleiter / die Kursleiterin angeregt werden, indem diese(r) kommentiert und zusammenfasst. Gut ist es, wenn am Ende des Tages die Wünsche nochmals auf deren Erfüllung durchgegangen werden und evtl. weitere Inhalte angekündigt werden, damit keine Wünsche unerfüllt bleiben.

**Zeitbedarf**

20-30 min

**Material**

Pinnwand 1+2 mit Schildern: „Hobbies“ und „Erwartungen“ (BaCuLit M1\_1 AB2/AB3)

Moderationskärtchen für die Erwartungen (je 1 grün und rot pro TN), Eddings, Pinnadeln.

1. Dieses Spiel stützt sich auf Anregungen der Bundeszentrale für Politische Bildung: [https://www.bpb.de/lernen/projekte/vorbild/152010/die-beziehungen-weiter-vertiefen](https://deref-web.de/mail/client/XSG4yI2xiFc/dereferrer/?redirectUrl=https%3A%2F%2Fwww.bpb.de%2Flernen%2Fprojekte%2Fvorbild%2F152010%2Fdie-beziehungen-weiter-vertiefen) [↑](#footnote-ref-1)