

# 10 Kennenlernspiele für die Grundschule

LACHEN  
LEBEN  
LERNEN

seit 1959  
**BACKWINKEL**  
[www.backwinkel.de](http://www.backwinkel.de)

## 1. Paula mag Pizza

Die Kinder sitzen im Kreis. Jedes Kind denkt sich ein Ding oder ein Tier, das es mag und das mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der eigene Vorname. Die Kinder stellen reihum ihre Ergebnisse vor, z. B. sagt Paula: „Ich heiße Paula und mag Pizza.“ Schwieriger wird es, wenn das nächste Kind wiederholen soll, was gesagt wurde: „Das ist Paula, sie mag Pizza. Ich bin Kim und habe eine Katze.“

## 2. Namenraten

Alle Kinder gehen zu Musik im Raum herum, auf Ansage des Spielleiters können sie mal hüpfen, mal schreiten oder schleichen. Irgendwann stoppt der Spielleiter die Musik und ruft einen Namen aus der Gruppe, z. B. Luka. Nun sollen alle schnell zu dem Kind laufen, von dem sie glauben, dass es Luka ist. In der nächsten Runde darf Luka einen Namen ansagen.

## 3. Gewimmel

Alle Kinder verteilen sich im Raum. Der Spielleiter erklärt: „Stellt euch vor, ihr seid auf einem Marktplatz, da herrscht Trubel und Gewimmel.“ Geben Sie den Kindern immer neue Aufgaben, beispielsweise:

- Geht umher, als würdet ihr jemanden suchen.
- Wenn ihr jemanden trifft, gebt euch die Hand, begrüßt euch und nennt euren Namen.
- Geht schnell umher und achtet darauf, dass ihr niemand anderen berührt.
- Lächelt alle freundlich an.
- Sucht euch jemanden aus und schlendert mit ihm oder ihr über den Markt.
- Verabschiedet euch und sucht euch jemand anderen.
- Geht rückwärts.
- Bildet kleine Kreise und hüpfen zusammen herum.

## 4. Ballwerfen mit Ansage

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter nimmt einen Ball, wirft ihn zu einem Kind und sagt: „Verate mir deinen Namen.“ Der Fänger sagt seinen Namen und wirft den Ball zu einem anderen Kind, das nun seinen Namen nennt. Damit jedes Kind angespielt wird, können Sie Anweisungen geben wie: „Wirf den Ball zu einem Kind mit braunen Haaren / einem Zopf / einem roten Pulli.“ Sind die Namen einigermaßen bekannt, soll der Werfer den Namen des angespielten Kindes nennen.

## 5. Kofferpacken mal anders

Das bekannte Spiel „Ich packe meinen Koffer“ erfordert einige Gedächtnisakrobatik, das kann für jüngere Kinder stressig werden. Das Spiel lässt sich aber erleichtern: Auf einem Tisch liegen verschiedene Gegenstände, Spielzeugtiere, Buntstifte etc. Jedes Kind nimmt einen Gegenstand mit, bevor sich alle in den Stuhlkreis setzen. Ein Kind nennt seinen Namen und legt seinen Gegenstand in einen flachen Korb und sagt z. B.: „Ich bin Felix und packe einen Gorilla ein.“

Dann wandert der Korb weiter im Kreis. Dabei werden Inhalt und Namen wiederholt.

Das zweite Kind sagt: „Im Korb liegt der Gorilla von Felix. Ich heiße Sofie und packe ein Radiergummi ein.“

Je voller der Korb, desto schwieriger wird es, doch die sichtbaren Dinge helfen dem Gedächtnis auf die Sprünge.

## 6. Hallo, hola, merhaba

Das Begrüßen gehört nicht nur zur Höflichkeit, es ist auch ein Zeichen des Friedens und der Freundschaft. Die Kinder kennen sicher ein paar Begrüßungsrituale wie Hallo sagen, cool die Fäuste zusammenstoßen, einander umarmen. Beim Spiel werden verschiedene Begrüßungsarten gesammelt und reihum durchgespielt. Entweder werden Paare ausgelost, oder bei Musikstopp wird das nächst stehende Kind begrüßt – mit Namensnennung.

# 10 Kennenlernspiele für die Grundschule

LACHEN  
LEBEN  
LERNEN

seit 1959  
**BACKWINKEL**

[www.backwinkel.de](http://www.backwinkel.de)

Beispiele für Begrüßungsarten sind:

- Hände schütteln – deutsch u. a.
- Wangenkuss – französisch, griechisch u. a.
- verbeugen mit zusammengelegten Händen – indisch
- Hände auf die Knie legen und sich verbeugen – japanisch
- Bruderkuss – russisch
- einander mit den Nasen berühren – mongolisch
- einander umarmen – freundschaftlich, südländisch
- Kniefall vor dem anderen – mittelalterlich

## 7. Gummibärchen

Der Spielleiter gibt eine Tüte mit Gummibärchen oder Bonbons herum. Jedes Kind darf sich so viele herausnehmen, wie es möchte, allerdings soll es diese in der Hand behalten und nicht sofort essen. Nachdem die Tüte herumgewandert ist, geben Sie die Auflösung: Jedes Kind soll reihum so viele Dinge über sich erzählen, wie es Gummibärchen genommen hat. Zuerst der Name, dazu Eigenschaften, Hobby, Lieblingstier, etc.

## 8. Detektiv

Jedes Kind bekommt einen Zettel und einen Stift. Der Spielleiter nennt nun einen Buchstaben, z. B. ein „O“. Alle Kinder fragen sich gegenseitig, wie sie heißen. Wer jemanden gefunden hat, dessen Name mit „O“ anfängt, schreibt den Namen auf. Danach geht das Detektivkind zum Spielleiter und holt sich einen neuen Buchstaben. Diesmal wird der Buchstabe nicht laut genannt. Sinn des Spiels ist, dass die Kinder sich die Namen von Runde zu Runde immer schneller merken. Das Spiel endet, wenn das erste Kind 10 Namen auf seinem Zettel hat.

## 9. Rundgang

Jedes Kind schreibt auf ein Kärtchen eine Frage an die anderen, beispielsweise: „Welche Musik hörst du am liebsten?“ Anschließend gehen alle im Raum umher, auf ein Signal des Spielleiters bleiben alle stehen. Die Frage auf dem Kärtchen wird an das Kind gerichtet, das gerade am nächsten steht. Nachdem beide ihre Antwort bekommen haben, geht der Rundgang weiter.

## 10. Partnerinterview

Bei diesem Spiel ist gutes Zuhören gefragt. Zunächst werden nach dem Zufallsprinzip Paare ausgelost. Jedes Paar hat nun etwa 20 Minuten Zeit, um miteinander zu sprechen und etwas über den anderen zu erfahren. Danach kommen alle im Stuhlkreis zusammen und jedes Kind stellt seinen Partner vor.