

Warm up **GRÜN**

1. Vier Ecken Spiel

Symbole: Schlüssel, Fußball, Spielfigur

Teilnehmer: Mindestens 5

Zeit: 10 Minuten

Diese Methode hilft, dass die Gruppe in Bewegung kommt, sich etwas kennenlernt und das auf recht einfache Art und Weise. Die vier Ecken des Raumes stehen für vier verschiedene Rubriken. Die Teilnehmer müssen sich jeweils entscheiden, welche Ecke sie am besten finden und sich dann in diese Ecke stellen. Der Spielleiter kann das Ergebnis dann kommentieren und festhalten, was am beliebtesten war usw. Wenn eine Person nichts findet, was auf sie zutrifft, darf sie sich in die Mitte stellen.

Beispiele:

Zum Frühstück mag ich am liebsten: Käse / Wurst / Marmelade / Nutella

In meiner Familie bin ich am liebsten mit folgenden Personen zusammen: Eltern / Geschwistern / Oma, Opa / Tante, Onkel

In der Schule mag ich am liebsten: Sport / Musik / Kunst / Mathe

In meiner Freizeit mache ich am liebsten: Kreatives / Sport / Lesen / Musik machen oder hören

Später will ich mal in folgendem Bereich arbeiten: Büro / vorwiegend Umgang mit Menschen / Kreativ / Politik

Diese Stadt würde ich gern mal bereisen: Amsterdam / New York / London / München

Dieses Land würde ich gern mal bereisen: Australien / Norwegen / Südafrika / Japan

Warm up **GRÜN**

2. Hopp oder Topp – Du musst dich entscheiden

Symbole: Schlüssel, aufgeschlagenes Buch, Fußball, Spielfigur, Streichholz (Beispiel zwei), Würfel (Kreppband)

Teilnehmer: Mindestens 4

Zeit: 5 Minuten

Bei dieser Methode geht es darum, dass die Teilnehmer blitzschnell Entscheidungen treffen müssen. Zwei Möglichkeiten werden ihnen dafür angeboten. In der Mitte des Raumes wird ein Streifen Kreppband auf den Boden geklebt. Der Spielleiter zeigt jeweils auf die zwei Seiten und die Teilnehmer positionieren sich daraufhin. Wenn nichts auf eine Person zutrifft, stellt sie sich in die Mitte. Diese Methode eignet sich zum Kennenlernen, aber auch zum Einstieg in ein Thema.

Beispiel 1. Kennen lernen

McDonald's: Burger King

H&M: New Yorker

Rock: Pop

Pommes: Pizza

Berge: Meer

Rot: Gelb

Chillen: Sport machen

Musik machen: Musik hören

Soap: Fernsehfilm

Schwimmen: Fußballspielen

Beispiel 2 – Einstieg in ein Thema

Wunder

Wunder sind Einbildungen von Menschen: Wunder sind nicht erklärbare Phänomene

Ich habe schon Wunder erlebt: Ich habe noch kein Wunder erlebt bzw. bin mir nicht sicher

Dass Jesus Wunder getan hat, lässt sich schwer beweisen: Ich glaube, dass Jesus Wunder getan hat

Wunder passieren, wenn Menschen viel glauben und beten: Wunder sind unabhängig von Glauben und Gebet

Welches dieser beiden Wunder aus der Bibel kannst du eher glauben/nachvollziehen:
Auferstehung Jesu: Heilung eines Gelähmten

Welches dieser beiden Wunder findest du absolut unglaubwürdig: Die Auferweckung des toten Lazarus: Die Brot- und Fischvermehrung

Warm up **GRÜN**

3. 1, 2 oder 3

Symbole: Schlüssel, aufgeschlagenes Buch, Fußball, Spielfigur, Würfel (Kreppband)

Teilnehmer: Mindestens 3

Zeit: 5 Minuten

Diese Methode kann auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden. Auf den Boden werden drei Zahlen aufgeklebt: 1,2 und 3. Die Zahlen stehen für drei verschiedene Rubriken oder Fakten. Die Teilnehmer müssen sich jeweils für eine entscheiden.

1. Zum Kennenlernen – Drei verschiedene Möglichkeiten werden vorgegeben; die Teilnehmer entscheiden jeweils, was am besten zu ihnen passt (siehe Warm up 1 und 2).

2. Entscheidungen – Drei verschiedene Aussagen, Sätze, Kommentare werden vorgestellt. Die Teilnehmer entscheiden, welche von den Aussagen ihrer eigenen Meinung am nächsten kommt.

3. Quiz – Drei verschiedene Aussagen werden vorgestellt. Die Teilnehmer müssen entscheiden, welche sie für richtig halten. Nur eine der Aussagen ist richtig. Diese Methode eignet sich auch zum Einstieg in verschiedene Themen.

Warm up **GRÜN**

4. Gummibärchen-Talk

Symbole: Schlüssel, aufgeschlagenes Buch, Spielfigur, Würfel (Gummibärchen)

Teilnehmer: Mindestens 2 (bei über 10 Teilnehmern kleine Gruppen bilden)

Zeit: 10 Minuten

Diese Methode kann auf verschiedene Art verwendet werden:

1. Zum Kennen lernen

Jeder Teilnehmer greift in die Gummibärchentüte und wählt folgende Farben: Rot, Grün, Gelb. Die Farben stehen für verschiedene Fragen:

Rot – Das mag ich gar nicht.

Grün – Das gefällt mir / Das mache ich richtig gerne.

Gelb – Das denke ich über Gott.

Tauscht euch zu den Fragen aus! Sollte ein Teilnehmer eine Farbe nicht mögen, darf er sie auch ersetzen. Sollte ein Teilnehmer eine Frage nicht beantworten wollen, muss er natürlich nicht.

2. Bibelgespräch

Lest gemeinsam einen Text aus der Bibel. Zum Austausch darf jeder Teilnehmer in die Gummibärchentüte greifen. Die Farben stehen für verschiedene Fragen:

Rot: Das verstehe ich nicht.

Grün: Das finde ich wichtig.

Gelb: Ich möchte eine Frage stellen.

Weiß: Diese Zeile würde ich gerne entfernen, weil ...

Reihum darf jeder ein Gummibärchen essen und sich entsprechend äußern: Wählt ein Teilnehmer z. B. ein grünes Gummibärchen, darf er erzählen, was er wichtig am Text findet, bei einem roten, was unklar ist, usw.

Warm up **GRÜN**

5. Donauwelle / Stormrun

Symbole: Schlüssel, Spielfigur, Fußball

Teilnehmer: Mindestens 6

Zeit: 5 Minuten

Diese Methode eignet sich zum Kennenlernen und um die Gruppe in Bewegung zu bringen. Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Freiwilliger stellt sich in die Mitte (sein Stuhl wird entfernt, sodass nun ein Stuhl weniger vorhanden ist). Der Spielleiter ruft verschiedene Sätze in die Gruppe. Die Teilnehmer müssen nun überlegen, ob dieser Satz auf sie zutrifft. Wenn ja, müssen sie ihren Platz verlassen und sich einen neuen Platz suchen. Es ist nicht erlaubt, den Platz neben sich zu wählen. Der Teilnehmer in der Mitte muss versuchen, nun auch einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, muss in der nächsten Runde versuchen, einen Platz zu bekommen.

Beispiele:

- Ich war im Sommer im Ausland.
- Ich habe schon mal im Freien übernachtet.
- Ich hatte in Mathe schon mal eine 6.
- Ich war schon mal im Krankenhaus.
- Ich bin schon mal mit dem Flugzeug geflogen.
- Ich erfinde manchmal Geschichten.
- Ich höre gern Musik.
- Ich spiele gern Computerspiele.
- Ich spiele ein Instrument.
- Ich habe Geschwister.
- Ich habe Verwandte, die im Ausland wohnen.
- Ich koche oder backe gern.
- Ich spiele gern Gesellschaftsspiele.
- Ich singe gern.
- Ich lese gern.
- Ich gehe nicht gern zum Zahnarzt.
- Ich höre gern Radio.
- Ich mag es nicht, früh aufzustehen.
- Ich wohne in ...
- Ich habe eine Lieblingssoap, die ich regelmäßig sehe.
- Ich weiß schon, was ich mal werden will.

Warm up **GRÜN**

6. Memory-Talk mit Kärtchen oder Gegenständen

Symbole: Schlüssel, aufgeschlagenes Buch, Spielfigur, Fußball, Würfel (Memorykärtchen oder jeweils zwei Postkarten, zwei Kugelschreiber, zwei Schlüssel ...)

Teilnehmer: Mindestens 4

Zeit: 10 Minuten

Diese Methode ist vielseitig verwendbar. Verschiedene Memorykärtchen bzw. Gegenstände werden verteilt entsprechend der Anzahl der Teilnehmer.

Möglichkeiten:

1. Aufteilungsspiel z. B. für eine Gesprächsgruppe oder Aufgabengruppe: Die Kärtchen oder Gegenstände werden verteilt und die Teilnehmer müssen ihr Gegenüber finden.

2. Kennenlernen: Die Kärtchen oder Gegenstände werden verteilt und die Teilnehmer müssen sich finden. Wenn sie sich gefunden haben, bekommen sie vom Gruppenleiter eine Frage gestellt.

Beispiele: Erzähl deinem Gegenüber, was du am liebsten in deiner Freizeit machst / Erzähl deinem Gegenüber, welche Klamotten du am liebsten trägst / Erzähl deinem Gegenüber, was dich auf die Palme bringt / Erzähl deinem Gegenüber, was du dir von der Gruppe erwartest / Erzähl deinem Gegenüber, in welchem Kinofilm du zuletzt warst / ...

Nach jeder Frage werden die Karten oder Gegenstände neu gemischt und neu verteilt.

Ideen für Gegenstände oder Material: verschiedene Farben / Karten / Memorykarten / Spielkarten mit jeweils zwei gleichen Symbolen / Besteck / Obst / Süßigkeiten / Geschirr / Blätter von verschiedenen Bäumen / Fotos / Stifte / Gegenstände aus eurem Raum – zwei Liederbücher, zwei Kissen, zwei Spielkarten, zwei Gummibärchen, zwei Gläser ...

Warm up **GRÜN**

7. Speed-Dating

Symbole: Schlüssel, aufgeschlagenes Buch, Fußball, Spielfigur, Würfel (Glocke, Handyton o. Ä.)

Personen: Mindestens 8

Zeit: 8 Minuten

Beim Speed-Dating geht es darum, schnell viele Leute kennenzulernen. Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber, sodass jeder Teilnehmer ein Gegenüber hat. Der Spielleiter stellt eine Frage. Die beiden, die sich gegenüberstehen, unterhalten sich nun 30 Sekunden über diese Frage. Nach dieser Zeit ertönt ein Signal. Eine Reihe rückt nun jeweils um einen Platz nach rechts auf. Der vorderste Teilnehmer rückt an den Schluss der Schlange, sodass jeder nun wieder ein neues Gegenüber hat. Diese Methode eignet sich zum Kennenlernen, kann aber auch als Einstieg in eine Bibelarbeit genutzt werden, indem z. B. Fragen zum kommenden Thema gestellt werden.

Beispiel – Miteinander Warm werden:

- Wie ist dein Name? Magst du ihn? Weißt du, was er bedeutet?
- Was ist das Besondere an dem Ort, in dem du wohnst?
- Welchen Gegenstand in deinem Zimmer würdest du niemals weggeben?
- Welche Eigenschaften deiner Eltern findest du gut?
- Welchen Raum in eurem Haus würdest du gerne mal nach deinem Geschmack verändern? Was würdest du dort tun?
- Welches Tier magst du am liebsten? Warum?
- Welche Jahreszeit hast du am liebsten? Warum?
- Wie feiert eure Familie Weihnachten?
- Was wünschst du dir zum nächsten Geburtstag?

8. Putzschwämmchen-Talk

Symbole: Schlüssel, Fußball, aufgeschlagenes Buch, Spielfigur, Würfel (Putzschwämmchen in verschiedenen Farben, Musik)

Personen: Mindestens 8

Zeit: 10 Minuten

Diese Methode eignet sich gut, um Bewegung in die Gruppe zu bringen und ist inhaltlich verschieden einsetzbar z. B. zum Kennenlernen oder zum Einstieg in ein Thema. Sie kann auch zur Aufteilung von Gruppen genutzt werden.

Im Supermarkt gibt es Putzschwämmchen mit verschiedenen Farben auf der Putzfläche. Jeder Teilnehmer erhält ein Putzschwämmchen. Während Musik läuft, bewegen sich die Teilnehmer frei durch den Raum, nehmen jeweils einen Teilnehmer in den Blick und werfen sich dann die Putzschwämmchen zu, sodass ein ständiger Austausch der farbigen Schwämmchen stattfindet. Stoppt die Musik, finden sich Gruppen in den jeweiligen Farben. Dort geschieht ein kurzer Austausch zu jeweils einer Frage. Startet die Musik wieder, trennt sich die Gruppe und man bewegt sich wieder Schwämmchen werfend durch den Raum.

Beispiel Kennenlernen:

- Was ist deine Lieblingsfarbe?
- Welche Farbe kannst du gar nicht leiden?
- Welchen Schokoriegel isst du am liebsten?
- Magst du lieber salziges oder süßes Essen?
- In welches Land würdest du gern mal reisen?
- Welche Sprachen sprichst du?
- Welche Sprache würdest du gern noch lernen?

Beispiel Thema Liebe: Bei dieser Variante kann der Spielleiter auch nach jeder Frage kurz die Gruppen interviewen, sodass die Gruppen voneinander erfahren.

- Welche Lieder kennt ihr, in denen das Wort Liebe auftaucht?
- Wenn ihr das Wort Liebe definieren müsstet, wie würdet ihr sie beschreiben?
- Was gehört eurer Meinung nach nicht zur Liebe?
- Kennt ihr einen Bibelvers, in dem das Wort Liebe vorkommt?
- Kennt ihr ein Paar, das für euch ein Vorbild für Liebe ist?
- Gott ist Liebe ... Ja? Nein? Warum?

9. Fadenlauf

Symbole: Schlüssel, aufgeschlagenes Buch, Fußball, Spielfigur, Würfel (verschieden lange Schnüre, Kerze)

Personen: Mindestens 8

Zeit: 10 Minuten

Diese Methode kann zur Aufteilung in Gruppen verwendet werden, z. B. für eine Austauschrunde, ein Spiel oder zum Kennenlernen. Zur Einteilung von z. B. zwei Gruppen werden unterschiedlich lange Fäden geschnitten (sehr langer Faden, sehr kurzer Faden). Jeder Teilnehmer erhält einen Faden und muss die Teilnehmer finden, die einen Faden in der gleichen Länge haben. Haben sie sich gefunden, erhalten die Teilnehmer Fragen, z. B. zum Kennenlernen oder zum Einstieg in die Bibelarbeit.

Variante: Um die Gruppenzugehörigkeit zu symbolisieren, könnt ihr am Ende alle Fäden zusammenknüpfen zu einem langen Faden. Unterschiedlich kurze oder lange Fäden bilden einen langen. Unterschiedliche Menschen sind hier in dieser Gruppe – wir bilden eine Gruppe. In der Mitte unserer Gruppe ist Gott. (Das könnte z. B. eine brennende Kerze symbolisieren).

Warm up **GRÜN**

10. Du erinnerst mich an ...

Symbole: Schlüssel, Streichholz, Spielfigur, Würfel (verschiedene Gegenstände oder Bilder von Künstlern, Musikern, Politikern, prominenten Sportlern)

Personen: Mindestens 5

Zeit: 5-10 Minuten

Die Gruppe sitzt im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Gegenstände (mindestens so viele Gegenstände wie Teilnehmer). Beispiele: pinker Lippenstift, Schminktäschchen, CD, MP3-Player, Buch, Kuscheltier, Bibel, Kaffeetasse, Schokolade, Fußball oder Bilder von Prominenten. Die Teilnehmer werden vom Gruppenleiter aufgefordert, sich einen Gegenstand oder ein Bild aus der Mitte zu nehmen, das sie mit ihrem rechten „Nachbarn“ verbinden. In einer Gesprächsrunde erzählen die Teilnehmer, warum sie welchen Gegenstand gewählt haben. Diese Methode eignet sich eher für Gruppen, die sich schon länger kennen und in denen gerade eine vertrauensvolle und gute Atmosphäre herrscht.

Warm up **GRÜN**

11. 99 Luftballons

Symbole: Schlüssel, Fußball, Spielfigur, Würfel (Luftballons in verschiedenen Farben, Musik, Eddings)

Personen: Mindestens 8

Zeit: 5 Minuten

Jeder Teilnehmer erhält einen Luftballon und bläst ihn auf. Auf den Luftballon schreiben die Teilnehmer zwei markante Kennzeichen zu ihrer Person, z. B. Brille, blonde lange Haare. Wenn die Musik erklingt, bewegen sich die Teilnehmer mit den Luftballons durch den Raum. Die Luftballons werden dabei ausgetauscht und weitergegeben. Stoppt die Musik, versucht jeder anhand der auf dem Luftballon notierten Kennzeichen die dazu passende Person zu finden.

Wenn die Teilnehmer gern malen, kann man auch ein kleines Selbstporträt auf die Luftballons zeichnen lassen.