



## Kennenlernen – Namensmarathon

Ort	Drinnen oder draußen
Schwerpunkt	Kennenlernen, Kooperation, Kreativität
Teilnehmendenzahl	Ab 6
Alter	Ab 10
Material	Ein Objekt, das sich gut werfen und weiterreichen lässt, z.B. ein Plastikhuhn oder einen Tennisball
Vorbereitung	-
Beschreibung	<p>Die Gruppe stellt sich in einen großen Kreis auf. Der/ die Erste ruft den Namen eines Gruppenmitgliedes und wirft ihm/ ihr den Ball zu. Diese/r verfährt genauso, wobei jeder den Ball nur einmal empfangen bzw. werfen soll.</p> <p>Nach dieser Runde startet die zweite Runde mit der gleichen Wurfreihenfolge, jedoch mit dem Unterschied, dass diesmal die Zeit gestoppt wird, die die Gruppe zur Vollendung dieser Runde braucht. Dies ist dann die Richtzeit, die es bei den nächsten Runden zu schlagen gilt, bis die Gruppe einstimmig beschließt, dass es nicht mehr schneller zu schaffen ist.</p> <p>Die schnellste Zeit ist natürlich zu schaffen, wenn sich die teilnehmenden ganz nah bereits in der Wurfreihenfolge zusammenstellen und den Ball nur noch von Hand zu Hand gleiten lassen; die verschiedenen Namen werden dann zu einem Wort.</p>
Anmerkung	<p>Vorannahmen infrage stellen: z.B. die „Steh-Ordnung“ aufbrechen (Teilnehmende dürfen ihren Platz ändern, auch wenn das zunächst nicht extra erlaubt wurde)</p> <p>Wie geht die Gruppe mit jemanden um, der/ die den Ball fallen lässt und damit Zeit kostet?</p> <p>Wie hoch liegt der Ehrgeiz der Gruppe? Wann ist sie mit ihrem Ergebnis zufrieden?</p>
Quelle	In Anlehnung an Reiners, A. (2009): Praktische Erlebnispädagogik 2, S. 58