



YOU PART

Engage. Connect. Empower

5 FINGER

FACTS

ZIELE

ZUSATZINFORMATIONEN

MATERIALIEN

VORBEREITUNG

ANLEITUNG

5 FINGER

FACTS

Alter: 15+

Gruppengröße: 6-30

Dauer: 10-15 Minuten

ZIELE

Das Hauptziel dieser Aktivität ist es, dass sich die Teilnehmenden auf spielerische und entspannte Weise kennen lernen. Es handelt sich um einen Icebreaker ohne spezieller Themenvorgabe.

ZUSATZINFORMATIONEN

Du kannst die Fragen je nach Altersgruppe, ausbildungsbezogenem, kulturellem, sozialem Hintergrund der Teilnehmenden oder je nach Thema, das du als nächstes behandeln möchtest, auswählen. Die Aktivität kann drinnen oder draußen durchgeführt werden.

MATERIALIEN

Flipchart/Plakat, Marker,
Musik (von Smartphone/Tablet mit Lautsprechern oder Musikanlage)

VORBEREITUNG

Zeichne eine große Hand auf das Plakat und schreibe neben jeden Finger eine bestimmte Aussage. Wähle die Aussagen so aus, dass sie zu deinen Teilnehmenden passen (Alter, (Schul-)Bildung usw.). Schreibe zu jedem Finger einen fetten Großbuchstaben. Wähle die Buchstaben entsprechend einem Schlüsselwort der Aussagen aus. Hänge das Plakat an einem gut sichtbaren Ort auf, so dass alle es sehen können.

Beispiele für Aussagen:

- DAUMEN (D): Ich habe niemals...
- ZEIGEFINGER (Z): Ich bin sehr gut in...
- MITTELFINGER (M): Als ich ein Kind war, habe ich...
- RINGFINGER (R): Ich habe Angst vor...
- KLEINER FINGER (K): In der Zukunft möchte ich...

ANLEITUNG

Schritt 1

Erkläre den Teilnehmenden, dass ihr ein witziges Spiel spielen werdet, um einander kennenzulernen. Stelle ihnen das Plakat mit den neben die Finger geschriebenen Aussagen und Buchstaben vor. Bitte sie, die fetten Großbuchstaben auf die Innenseite ihrer Finger einer Hand zu schreiben. Sie sollten die Buchstaben in zufälliger Reihenfolge schreiben, damit andere nicht wissen, welcher Buchstabe auf welchem Finger steht.

Schritt 2

Erkläre die Spielregeln: Die Teilnehmenden können sich frei im Raum bewegen. Sobald die Musik beginnt, müssen sie stehen bleiben und sich der Person zuwenden, die ihnen am nächsten steht. In Zweiergruppen sollen sich die Teilnehmenden dann gegenseitig auffordern, einen der Finger zu wählen (ohne die Innenseite der Finger zu zeigen, auf denen die Buchstaben stehen) und die Aussage entsprechend dem Buchstaben (D, Z, M, R oder K) zu beantworten, der auf dem ausgewählten Finger steht. Sobald die Musik aufhört, gehen alle wieder umher.

Schritt 3

Spiele die Musik in Abständen von etwa einer Minute (oder länger, wenn du siehst, dass die Teilnehmenden mehr Zeit für ihre Diskussion brauchen). Wiederhole dies je nach Gruppengröße einige Male, bis alle oder die meisten Teilnehmenden die Möglichkeit hatten, sich einander vorzustellen.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

PARTNERORGANISATIONEN



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.