

## Namensduell

	<b>ZIELE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Besseres bzw. noch besseres Kennenlernen</li> <li>▪ Namen auffrischen bzw. lernen</li> <li>▪ Aktivierung</li> </ul>
	<b>TEILNEHMERZAHL:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gruppen (10 – 20 Personen)</li> </ul>
	<b>DAUER:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 10 – 15 Min.</li> </ul>
	<b>RÄUMLICHE VORAUSSETZUNGEN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Indoor oder Outdoor</li> </ul>
	<b>MATERIAL, MEDIEN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1 Plane oder große Decke</li> <li>▪ Eine zweite Personen zum Halten der Plane</li> </ul>
	<b>VORBEREITUNG:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keine</li> </ul>

### Einsatzmöglichkeit

- Warming up (z. B. nach einer Pause)
- Kennenlernen (Namen wiederholen)
- Teamarbeit

### Übungsbeschreibung

Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Ziel ist es, so viele Teammitglieder wie möglich von der „Gegenseite“ zu gewinnen.

Die Seminarleitung und eine zweite Person halten eine Plane hoch. Die beiden Teams nehmen jeweils auf einer Seite der Plane Platz. Wichtig: Die beiden Teams sollen sich nicht sehen.

Jedes Team sucht einen Spieler aus. Diese setzen sich mit dem Gesicht zur Plane gewandt einander gegenüber. Auf ein vereinbartes Zeichen (Eins – Zwei – Drei) lassen die Seminarleitung und die zweite Person die Plane fallen. Die beiden Spieler müssen so schnell wie möglich den Namen des Gegenübers nennen. Wer dies zuerst schafft, darf den anderen Spieler in die eigene Mannschaft mitnehmen.

### Variationsmöglichkeiten

- Schwierigkeit erhöhen:
  - ⇒ Ausgewählte Personen zeigen mit den Händen eine Zahl. Es muss der Name und die Zahl genannt werden (z. B. „Friedrich hält zwei Finger hoch“).
  - ⇒ Ausgewählte Personen tun etwas, z. B. auf einem Bein stehen, einen Stein halten. Es muss der Name und die Aktion genannt werden (z. B. „Elvira hält einen Stein in der Hand“).
  - ⇒ Mehrere Personen werden ausgewählt und setzen sich einander gegenüber (z. B. drei Personen pro Gruppe). Es müssen alle Namen genannt werden, um die Mitspieler zu „gewinnen“.
- Schwierigkeit mindern
  - Der Name muss nicht genannt werden. Wer als erster „Du“ schreit, hat gewonnen.