

Spiele / Kennenlernen Büroklammern

Ziel	Die Teilnehmenden lernen sich untereinander kennen.
Dauer	5 – 10 Minuten
Sozialform	Plenum
Anzahl Personen	Alle
Hilfsmittel	– Für jede Teilnehmenden 3 Büroklammern

Vorgehen

Alle Teilnehmer erhalten zu Beginn drei Büroklammern. Der Gewinner ist die Person, die nach drei Minuten am meisten Büroklammern besitzt.

Alle Teilnehmende kommen in die Mitte des Zimmers, jetzt beginnt die Fragerei wild durcheinander. Bekommt man ein **nein oder ja** als Antwort erhält man von dieser Person eine Büroklammer oder muss eine Büroklammer abgeben, wenn man selbst mit **ja oder nein** antwortet.

Mindestens drei Minuten fragen lassen, zu Beginn ist die Konzentration noch voll da.

Was ist ihnen aufgefallen?

Mit offenen Fragen kommt man in dieser Übung schwerer an sein Ziel, als mit geschlossenen.