

Das ist die Wahrheit

Kurzbeschreibung: Von auf dem Rücken notierten originellen Eigenschaften einschätzen, was stimmen könnte.

Spielalter: 10 – 99 Jahre

Spieldauer: ca. 10 – 30 Minuten

Kategorien: Beurteilen, einschätzen – raten, erforschen – einfach, leicht – Interaktionsspiel – Interesse aneinander – kennenlernen (allg.)

Material: A4-Blätter, Klebeband, Musik

Beschreibung: Jede/r schreibt auf ein A4-Blatt oben seinen/ihren Namen und zwei originelle Eigenschaften oder Besonderheiten, Hobbies oder Erlebnisse (jeweils in die obere und in die untere Blatthälfte) – eines davon soll stimmen und ein zweites erfunden sein. Dann heftet sich jede/r das Blatt auf dem Rücken fest. Zu leiser Musik gehen alle im Raum herum. Jede/r schätzt bei allen anderen ein, welche der zwei originellen Eigenschaften wohl stimmt und macht dort ein Filzstiftkreuz. Dann setzen sich alle in den Kreis, jeder nimmt sein Blatt vom Rücken, dann klärt jeder nacheinander die Wahrheit auf, erzählt etwas zu dieser Eigenschaft und kommentiert die Einschätzungskreuze der anderen Spieler/innen.

Der Sonderzug nach Pankow

Spielalter: 6 bis 99

Mitspieler: 5 bis 12

Benötigte Raumgröße: mittel

Spieldauer: bis 15 Minuten

Kategorien: Bewegung- Geschicklichkeit- Kooperation

Material: Kreide oder gut sichtbares Klebeband

Beschreibung: Erst malen oder kleben sich die Teilnehmer ein Schienennetz auf den Boden. Die Linien sollten sich des Öfteren kreuzen. Nun sucht sich jeder Zug-Mensch ein Ende der Strecke aus. Auf ein gemeinsames Signal startet das Spiel. Doch Vorsicht! Wenn zwei Spieler sich treffen, muss so aneinander vorbei gegangen werden das immer ein Fuß auf der Streckenmarkierung bleibt.

Ein solches Ding

Kurzbeschreibung: Ein verrücktes Phantasiespiel um Begriffe

Spielalter: 14 – 99 Jahre

Spieldauer: 10 – 30 Minuten

Kategorie: kreativ sein, improvisieren, Phantasie entwickeln

Beschreibung: Sehr viele Zettel, auf denen jeweils eine Eigenschaft steht, werden vorbereitet und gemischt auf einen Stapel gelegt. Vier werden gezogen und in der Runde soll ein Ding genannt werden, das diese Eigenschaft besitzt.

Das Sofa

Kurzbeschreibung: Mit Nachdenken und Gedächtnisleistung den eigenen Mitspieler einen Platz auf dem Sofa sichern.

Spielalter: 12 bis 99 **Mitspieler:** 8 bis 16

Benötigte Raumgröße: mittel **Spieldauer:** bis 30 Minuten

Kategorien: Denken- Mannschaftsspiel- **Material:** Stifte, Papier

Beschreibung: Stellt einen Kreis aus Stühlen auf, ihr braucht einen Stuhl mehr als es Spieler/innen gibt. Jede/r schreibt nun seinen/ihren Namen auf einen Zettel und faltet ihn. Die Zettel werden gemischt. Dann verteilt Ihr verdeckt die Zettel neu und reagiert nur noch auf den Namen, der auf Eurem Zettel steht. Es weiß nun also keiner mehr vom Anderen, auf welchen Namen dieser hört, auch nicht die Mitspieler/innen aus der eigenen Gruppe.

Als nächstes muss nun die Gruppe in zwei Teile geteilt werden (durch auslosen, abzählen, ist egal), welche jetzt gegeneinander spielen. Als letzte Vorbereitung sucht Ihr Euch (variabel je nach Anzahl der Spieler/innen) vier Stühle des Stuhlkreises aus, sie bilden nun das "Sofa", und besetzt sie mit je zwei Mitgliedern aus jeder Mannschaft.

Nun geht's los: Alles sitzen im Stuhlkreis, auf "normalen" Stühlen" als auch auf den als Sofa definierten Stühlen, einer der Stühle ist frei. Der rechte Nachbar des freien Stuhls kann nun eine/n Spieler/in per Namensnennung herbeiwünschen. Doch Achtung: Ihr habt andere Namen! Also muss im Laufe des Spiels durch ausprobieren herausgefunden werden, welche Person auf welchen Namen hört. Und damit Ihr euch nicht zu schnell die Namen merken könnt, tauschen nach jedem Platzwechsel die beiden Akteure, d.h. Wünscher und Platzwechsler, ihre Zettel und bekommen damit auch einen neuen Namen.

Es werden nun so lange Personen auf den freien rechten Platz gewünscht, bis das Sofa durch überlegtes wünschen nur durch Personen einer Gruppe besetzt ist. Diese Gruppe hat das Spiel gewonnen.

Variationen:

1. Nur Zettel austeilen und nicht tauschen (macht es am Anfang leichter)
2. Kein Name zweimal hintereinander genannt werden
3. Kenntlich machen der Gruppen durch langärmeligen und kurzärmelige Kleidung

Siehe auch das Spiel: Die Regierungsbank

Du brauchst – 23 Pinguine – Alles Relativ ...

Kurzbeschreibung: Absurde Argumente finden

Spielalter: 12 bis 99 Jahre

Spieldauer: ca. 10 – 30 Minuten

Kategorien: witzig, lustig – konzentrieren – kreativ sein, improvisieren – Phantasie entwickeln – Wettkampf, Durchsetzung – Aggression, Konflikt – Sprach-, Diskussionsspiel

Material: vorbereitete Namenszettel und Antwortzettel

Beschreibung: Zwei Zettelstapel: Ein Stapel mit den Namen aller Gruppenmitglieder, auf dem anderen Zettel lauter verrückte Gegenstände und Fähigkeiten, z.B.

„23 Pinguine“

„1 Tube Vertrauen“

„eine verwelkte Rose“

„die erste drei Zeilen eines Beatle- Songs“

„die Rotorblätter eines Hubschraubers“

„2 Pfund Traurigkeit“

...

Bei fünf Spielern werden 5 x 5 solche Antwortzettel benötigt, bei 8 Spielern 64 Zettel usw. ...

Alle Zettel liegen verdeckt in der Mitte der Gruppe. Dann wird ein Namenszettel aufgedeckt und vorgelesen. Und jeder nimmt einen Antwortzettel und soll nun den Spieler/innen, deren/dessen Namen aufgedeckt wurden, überzeugen, dass er/sie das braucht. Wer sie/ihn am meisten überzeugt hat, dem gibt er/sie seinen/ihren Namenszettel.

Anmerkung: Ziel ist es, sich phantasievoll durchzusetzen. Formen der Durchsetzung (marktschreierisch, schüchtern, sachlich usw.) sind das Thema der Auswertung.

Mörderkreis

Spielalter: 8 bis 99

Mitspieler: 6 bis 20 Benötigte Raumgröße: klein

Spieldauer: bis 5 Minuten

Kategorien: Konzentration- Sinne/Wahrnehmung

Material: kleine Zettel, Stift

Beschreibung: Die Gruppe sitzt im Kreis. Es werden verdeckt Zettel gezogen. Auf einem der Zettel ist ein "M". Die Person die diesen Zettel zieht ist für die Runde der Mörder. Durch Zublinzeln muss der Mörder seine Opfer ermorden. Das jeweilige Opfer muss einige Sekunden nach der Tat erkennbar sterben. Der Mörder muss aber darauf achten bei seiner Tat nicht von anderen beobachtet zu werden. Hat nämlich ein noch lebender Spieler eine Vermutung, wer der Mörder ist, kann er/sie einen Verdacht äußern. Findet sich eine zweite Person mit einem Verdacht, folgt ein Enttarnungsversuch. Beide Spieler müssen gleichzeitig auf den für sie Verdächtigen zeigen. Stimmen ihre Vermutungen überein, muss die verdächtige Person erklären, ob er/sie der/die Mörder/in ist. Wurde einheitlich auf den/die Mörder/in gezeigt, ist er/sie entlarvt. Haben beide einen unterschiedlichen Verdacht gehabt, oder ist die von beiden gleiche verdächtige Person nicht der/die Mörder/in, so gelten sie zu den Toten. Tote können selbstverständlich keinen Verdacht äußern.

Fee, Zauberer, Riese

Kurzbeschreibung: Fangspiel mit Figuren aus dem Märchenland, bei dem man schon mal verwechselt, wer wen jagen soll.

Spielalter: 5 bis 99

Mitspieler: 8 bis 40

Benötigte Raumgröße: groß

Spieldauer: bis 10 Minuten

Kategorien: Darstellung- Bewegung

Material: nix

Beschreibung: Es bilden sich zwei gleich große Mannschaften. Jede Mannschaft hat sich geheim ausgesucht, welche der Figuren (Fee, Zauberer, Riese) sie machen möchte. Nun stellen sich die Mannschaften an einer Linie gegenüber auf. Auf ein einheitliches Zeichen hin stellt jeder die Figur seiner Mannschaft dar. Nun ist entscheidend, schnell zu erfassen, welche Mannschaft jagt, und welche wegrennt. Das Prinzip ist wie folgt: Die Fee jagt den Zauberer, der Zauberer den Riesen und der Riese die Fee. Alles klar?! Dann kann's ja losgehen. Die Mitspieler der Mannschaft die weglaufen muss, sind in Sicherheit, wenn sie es schaffen über eine vorher bestimmte Grundlinie zu laufen, ohne berührt zu werden. Wer von einer Person der jagenden Mannschaft berührt wurde, wechselt in der nächsten Runde die Mannschaft. Die Spieler die sich ohne Berührung in Sicherheit bringen konnten verbleiben in ihrer Mannschaft und die nächste Runde kann beginnen. Wieder an die Grundlinie stellen, neue Figur aussuchen, auf gemeinsames Zeichen Figuren darstellen, schnell erfassen welche Mannschaft jagt und welche wegrennt, usw.

Obstsalat

Spielalter: 6 bis 99

Mitspieler: 5 bis 20 Benötigte Raumgröße: klein

Spieldauer: bis 10 Minuten

Kategorien: Kommunikation- Konzentration

Material: nix

Beschreibung: Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder bekommt den Namen einer Obstsorte zugewiesen. Anschließend fängt ein Spieler an. Er muss dreimal den Namen einer Obstsorte sagen (die natürlich ein Spieler im Kreis zugewiesen bekommen haben muss), bevor der Spieler, dem die Obstsorte zugewiesen wurde, diese einmal gesagt hat.

Bsp: Spieler 1 hat den Namen Apfel, Spieler 2 den Namen Kirsche. Spieler 1 fängt an. Er sagt "KirscheKirscheKirsche". Wenn Spieler 2 es in dieser Zeit schafft, einmal "Kirsche" zu sagen, dann muss Spieler 1 noch einmal (bei einem anderen Spieler) versuchen. Hat Spieler 2 es nicht geschafft, so ist er an der Reihe.

Variationen: Der Spieler in der Mitte kann, wenn er wenig Erfolg bei seinen Versuchen hat, *Obstsalat* rufen. Dann müssen alle Spieler die Plätze wechseln und er hat gute Chancen dabei einen Platz für sich zu ergattern. (Man braucht dann aber einen etwas größeren Spielraum)

Fragentopf

Kurzbeschreibung: Ausgelosten Mitspieler/innen werden ausgeloste Kennenlernfragen gestellt.

Spielalter: 10 – 99 Jahre

Spieldauer: ca. 30 bis 120 Minuten

Kategorie: Einfach, leicht – Kennenlernen

Material: Vorbereitete Fragenzettel (mind. Doppelt so viele wie Teilnehmer/innen)

Beschreibung: Witzige Kennenlernfragen werden auf einzelne Zettel geschrieben und in einen Topf (Hut, Schüssel, Karton o. ä.) gelegt.

Die Namen aller Teilnehmer/innen werden auf Zettel geschrieben und in einen zweiten Topf gelegt. Wer geantwortet hat, darf die nächste Frage und den/die nächste/n Beantworter/in ziehen. Ist der erste Namenszetteltopf leer, wird aus dem dritten Topf gezogen. So bekommt jeder 2 Fragen. Falls genügend Zeit und Interesse besteht, kann auch eine dritte Fragerunde angeschlossen werden. Gut geeignet für nicht zu große Gruppen. Oder man unterteilt die Gesamtgruppe in Untergruppen mit 6 – 10 Mitspieler/innen.

Gemeinsamkeiten von Begriffen

Kurzbeschreibung: Was können zwei völlig verschiedene Sachen gemeinsam haben?

Spielalter: 10 – 99 Jahre

Spieldauer: ca. 10 – 30 Minuten

Kategorie: wahrnehmen, beurteilen, einschätzen, denken, kombinieren, planen, konzentrieren, kreativ sein, Phantasie entwickeln, Unterhaltung, Partyspiel

Material: nix

Der/die Spielleiter/in nennt zwei Begriffe. Die Teilnehmer/innen versuchen, möglichst rasch Gemeinsamkeiten herauszufinden, also etwa zwischen „Feuerzeug und Lebertran“; „Harald und Angelika“; „Autobahn und Gletscherspalte“ (z.B. eindeutig beide mehr lang als breit). Gruppenwettkampf möglich: Wer findet die meisten Gemeinsamkeiten; ausgeschlossen sind dabei Negativmerkmale wie „Beide sind keine Katze“.

Heiles Ei

Spielalter: 10 bis 99

Mitspieler: 6 bis 30

Benötigte Raumgröße: klein

Spieldauer: bis 15 Minuten

Kategorien: Denken- Geschicklichkeit- Kooperation- Mannschaftsspiel

Material: Eier (pro Mannschaft 1), Strohhalme (pro Ei 20 Stk.), Klebeband

Beschreibung: Es werden Mannschaften von 3 bis 6 Personen gebildet. Jede Mannschaft erhält 1 Ei, 20 Strohhalme und Klebeband. Jetzt muss jede Mannschaft ihr Ei so präparieren, dass das Ei nicht kaputt geht wenn man es aus 1m Höhe auf den Boden fallen lässt. Nach 15 min. werden alle präparierten Eier der Reihe nach auf den Boden geworfen. Gewonnen hat die Mannschaft deren Ei nicht kaputt geht.

Schrubberball

Spielalter: 5 bis 99

Mitspieler: 6 bis 12

Benötigte Raumgröße: mittel bis groß bzw. im Freien

Spieldauer: bis 10 Minuten

Kategorien: Bewegung- Geschicklichkeit- Mannschaftsspiel

Material: 2 Schrubber, Putzlappen, 2 Tore (Stühle)

Beschreibung:

Die Gruppe wird in 2 gleich große Mannschaften eingeteilt, die sich in einem Stuhlkreis gegenüber sitzen. 2 sich gegenüberstehende Stühle dienen als Tore, an sie angelehnt steht jeweils ein Schrubber. Im Kreismittelpunkt liegt ein Putzlappen, der in diesem Fall als Ball dient. Nachdem die beiden Mannschaften jeweils durchnummeriert worden sind, gibt der Spielleiter das Startkommando.

Der Spielleiter nennt eine beliebige Zahl aus der Mannschaftenstärke z. B. die Nummer 5. Daraufhin stürzen die beiden Spieler mit der 5 zu ihrem Schrubber, versuchen den Putzlappen zu erwischen und ins gegnerische Tor zu befördern. Ist ein Tor gefallen, wird der Putzlappen wieder in die Mitte gelegt, die Schrubber an ihre alten Plätze gestellt und das Duell geht von vorne los. Der Schrubber darf natürlich nur für den Putzlappen gebraucht werden. Den Lappen zu blockieren ist verboten. Der Spielleiter fungiert am besten auch gleichzeitig als Schiedsrichter.

Variante: Statt dem Zurufen der Zahlen durch den Spielleiter, kann auch gewürfelt werden.

Wer bin ich

Kurzbeschreibung: Herausfinden wer man ist

Spielalter: 8 bis 99

Mitspieler: 6 bis 30 **Benötigte Raumgröße:** mittel

Spieldauer: bis 10 Minuten

Kategorien: Denken- Kennenlernen- Kommunikation

Material: Papier, Stifte, Klebestreifen

Beschreibung:

Jeder schreibt auf einem Zettel den Namen einer bekannten Person auf. Danach bekommt jede/r von einem/einer Anderen deren Zettel auf den Rücken geklebt. Nun gehen alle umher und können einander Fragen stellen. Dazu treffen sich immer zwei und stellen sich gegenseitig eine Frage. Danach ziehen sie weiter um jemand Anderen zu befragen. Der Spielleiter setzt irgendwann ein Schlusszeichen. Nun muss jeder sagen, wer er/sie zu sein vermutet.

Erfahrungen: Diese Spiel ermöglicht das Kennenlernen, ohne über sich selbst reden zu müssen und erleichtert somit den ersten Kontakt.