

«Ratgeber Spiele, die man nur mit Worten spielt»

Samstag, 29. Dezember 2012, SRF 1

Musik raten

Jemand singt / summt ein Lied und die anderen müssen die Melodie erraten: Lied, Filmmusik, etc.
Schwierigere Variante: Jemand klatscht nur den Rhythmus einer Melodie.

Den Koffer packen

Reihum wird der Koffer gepackt: Der Erste sagt: Ich packe min Koffer und tue n'es paar Hosen dri.
Der Zweite sagt: Ich packe min Koffer, tue n'es paar Hosen dri und en Pulli Der Dritte sagt: Ich packe min Koffer, tue n'es paar Hosen dri, en Pulli und es Nessecaire.

Reihum wird also ‚gepackt‘, und zwar immer alles, also alles vorher Gesagte, plus etwas neues, das man mit ‚und‘ anhängt. Die Packliste wird immer länger, und irgendwann schafft es einer nicht mehr, die Liste vollständig zu sagen. Dieser scheidet dann aus und das Spiel beginnt von neuem, bis nur noch einer übrig ist: Der Sieger.

Ich sehe etwas, was du nicht siehst

Ein Spiel, das sich sehr gut an einem öffentlichen, belebten Ort spielen lässt.

Jemand sagt: Ich sehe etwas, was du nicht siehst: Es ist rot und gross! Die anderen müssen sich umsehen und herausfinden, was damit gemeint ist. Wer es zuerst herausfindet, erhält einen Punkt und benennt seinerseits einen Gegenstand, den er sieht.

Wer bin ich?

Alle denken sich einen Beruf oder eine Tätigkeit aus. Reihum beschreibt einer um den anderen, was er/sie dabei macht. Man erzählt zuerst nur etwas. Wenn niemand darauf kommt, dann etwas weiteres, bis es klar ist. Wer es herausfindet, der/die erhält einen Punkt.

Pöpperle

Alle sitzen um den Tisch. Alle klopfen mit den Zeigefingern auf den Tisch. Einer hat das Kommando und gibt regelmässig einen Befehl durch.

Befehle: **‚Bock‘**: Alle fünf Finger einer Hand auf den Tisch legen, die Hand ist dabei gegen oben gewölbt. **‚Doppelpock‘**: dito, plus die Finger der zweiten Hand sind auf den Handrücken der ersten Hand und auch die zweite Hand ist gegen oben gewölbt. **‚Fass‘**: Die geballte Faust auf den Tisch legen. **‚Doppelfass‘**: dito, plus die zweite Faust auf die erste Faust stellen. Erfinde weitere Figuren, wie ‚Wasserfall‘, etc. Macht jemand einen Fehler, muss er das Kommando übernehmen.

Fremdwörter erraten

Dazu braucht es ein Fremdwörterbuch.

Jemand sucht sich ein schwieriges Wort raus und alle müssen aufschreiben, was es ist. Am Schluss liest der Spielleiter vor, was es wirklich ist. Wer es richtig erraten hat, kriegt einen Punkt. Oder auch, wer die phantasievollste Erklärung gefunden hat.

Das Spiel mit zusammengesetzten Nomen

Der Erste sagt ein Wort, das einem zusammengesetzten Nomen entspricht, zum Beispiel ‚Hausdach‘.

Der Zweite nimmt nun den zweiten Teil des Wortes und bildet ein neues zusammengesetztes Nomen, zum Beispiel ‚Dachstuhl‘. Der nächste sagt ‚Stuhlfabrik‘, der nächste ‚Fabrikator‘, ‚Torschluss‘, ‚Schlussverkauf‘, etc. Man spielt solange weiter, bis keine Ideen mehr da sind. Achtung: Man darf kein Nomen oder Teil davon verwenden, das bereits einmal gesagt wurde.

Das Reimspiel

Das Spiel besteht darin, dass die Spieler zusammen zweizeilige Reime machen. Immer eine Person sagt eine Zeile. Bsp.: 1. Es war einmal ein Wurm, 2. Der kroch auf einen Turm, 3. Der Wurm, der war sehr klein, 4. Drum fand er nicht mehr heim, etc.

Das Promi-Raten

Jeder Spieler ist ein Promi. Alle wissen von allen. Nur wer man selber ist, wissen nur die anderen. Man muss sich also zu Beginn des Spiels so organisieren, dass jeder einen Promi ‚zugeteilt‘ bekommt, ohne dass man selber weiss, wer man ist. Einfach geht das, indem man jedem ein Post-it – Zettel mit dem Namen drauf auf die Stirn klebt.

Das Spiel: Jemand beginnt die anderen zu fragen, wer er selber ist. Es müssen Fragen sein, auf die man ja oder nein antworten kann. Beim ersten Nein kommt der nächste an die Reihe und darf seinerseits die anderen fragen, um herauszufinden, wer er/sie ist. Die Schwierigkeit bei diesem Spiel besteht nicht nur darin, durch Fragen die eigene Promi-Identität herauszufinden, sondern auch sich zu merken, was man von sich selber schon weiss, auch wenn die Fragerunde weiter geht und es eine Weile dauert, bis man wieder dran ist.

Das ‚Worum-geht-es-eigentlich-Spiel‘

Für dieses Spiel braucht es einen kleinen Gegenstand, den man herumreichen kann.

Der erste nimmt den Gegenstand und legt ihn dem nächsten in die Hand. Gleichzeitig sagt er: In meiner Hand sehe ich einen Baum. Der nächste gibt nun diesen Gegenstand ebenfalls weiter und sagt genau den gleichen Satz. Das heisst, er ist bestrebt, es genauso zu tun, wie es der Erste getan hat. Meistens gelingt dies nicht auf Anhieb. Warum: Der Erste hat nicht nur den Gegenstand weitergegeben und diesen einen Satz dazu gesagt. Er hat zum Beispiel im Anschluss daran seine Arme verschränkt. Oder er hat sich geräuspert. Oder er hat den Stuhl gerückt. Weil alle den Ersten beobachtet haben, ist es möglich, dass jemand es herausfindet. Wenn nicht, wird die Runde ohne Ergebnisse zu Ende gespielt und dann macht der Erste dasselbe nochmal. Etc.

Das ‚Psychose-Spiel

Dieses Spiel kann man nur spielen, wenn mindestens eine Person keine Ahnung davon hat.

Der in diesem Sinne Unwissende wird aus dem Raum geschickt. Er spielt im Spiel den Psychiater. Die anderen werden in das Spiel eingeweiht, nämlich: Alle sind Patienten leiden an einer Psychose: Sie glauben, sie seien je die Person zu ihrer Rechten. Wenn sie im Spiel vom Psychiater über sich ausgefragt werden, müssen sie im Sinne ihres Nachbarn zur Rechten antworten.

Der ‚Psychiater‘ wird hereingeholt. Man sagt ihm, er müsse herausfinden, unter welcher psychischen Krankheit die Leute leiden und müsse sie deshalb über ihre Person ausfragen. Die ‚Patienten‘ geben dann Antwort, aber nicht nur mit ja oder nein. Bsp.: Wieviele Geschwister hast Du? Der Angesprochene antwortet: 2. Aber nicht, weil er 2 Geschwister hat, sondern weil er weiss, dass sein Nachbar zu seiner Linken 2 Geschwister hat. Weiss man auf eine Frage keine Antwort, weil man seinen Nachbarn zu seiner Rechten nicht in allen Belangen kennt, dann antwortet man, was man

glaubt, es sei richtig. Wenn eine solche Antwort falsch ist, dann ruft der ‚Betroffene‘: ‚Psychose!‘ Daraufhin wechseln alle den Platz im Kreis und stellen sich irgendwo im Kreis neu auf. Ziel ist es, dass der ‚Psychiater‘ herausfindet, unter welcher ‚Psychose‘ seine Patienten leiden. Dieses Spiel wird immer so gespielt und deshalb kann man es nur einmal spielen.

Das Bösi – Spiel

Es müssen mindestens zwei Spieler sein. Besser sind vier und mehr.

Man legt eine Zahlenreihe fest, zum Beispiel die 7er-Reihe.

Alle klatschen im Rhythmus einmal in die Hände und klopfen dann einmal auf den Tisch, klatschen wieder in die Hände, etc. Das Spiel wird in diesem Rhythmus, in diesem 2/4-Takt gespielt, bzw. es wird in diesem Rhythmus gesprochen: klopft man auf den Tisch, sagt man ein Wort, klatscht man anschliessend in die Hände, sagt man nichts.

Der Erste sagt: ‚Ich schicke es ‚Bösi‘, nach links (oder rechts)‘. Der nächste sagt ‚eins‘, der nächste ‚zwei‘, etc. Der siebte sagt nun jetzt aber nicht ‚sieben‘, sondern ‚Bösi‘. Sobald er ‚Bösi‘ gesagt hat, wechselt die Richtung. Derjenige, der also vorher soeben ‚sechs‘ gesagt hatte, sagt nun ‚acht‘.

Achtung: Nicht nur bei den Zahlen der Siebnerreihe sagt man ‚Bösi‘, sondern auch bei allen anderen Zahlen, die eine sieben drin haben, also zum Beispiel ‚17‘. Da ständig die Richtung wechselt, man aufpassen muss, die Zahlen der 7er-Reihe präsent zu haben und bei diesen ‚Bösi‘ sagen muss, sowie bei allen weiteren Zahlen, die eine 7 drin haben, kommt man selten über 50.

Macht jemand einen Fehler, beginnt das Spiel von vorne.

Das Werwolf-Spiel

<http://www.reliefs.ch/werwolf.htm>

Das 10er-Spiel

Für dieses Spiel braucht es mindestens sechs Personen.

Alle stehen in einem Kreis. In der Mitte steht derjenige, der das Kommando hat, es aber möglichst bald wieder loswerden will. Dieser stellt den Mitspielern im Kreis – konkret: immer einer Person, sowie dessen Nachbar zu seiner Linken und zu seiner Rechten – eine Aufgabe. Daraufhin zählt er laut und schnell auf zehn. In dieser kurzen Zeit müssen die drei Mitspieler die Aufgabe lösen. Eine Aufgabe lösen heisst, eine Figur darzustellen. Es gibt verschiedene Figuren. Bevor das Spiel starten kann, müssen alle wissen, welche Figuren es gibt, und wie diese darzustellen sind.

Figuren:

- **Mikrowelle:** Die Person in der Mitte ruft ‚Bing!‘ und die beiden anderen ziehen ihre Schultern runter.
- **Affe:** Alle Drei müssen die berühmten drei Affen darstellen, wovon der eine nichts sieht (Hände vor die Augen halten), einer nichts hört (die Ohren mit den Händen zu halten) und einer nicht spricht (Hände vor den Mund). Speziell hier ist, dass von den Dreien nicht zwei das gleiche machen dürfen. Sie müssen also innerhalb der kurzen Zeit, die sie haben, sich so organisieren, dass es die perfekte Affengruppe gibt!
- **Feuerwehr:** Der in der Mitte muss Wasser pumpen, einer muss mit einer Hand auf seinem Kopf Drehbewegungen machen und dazu die Sirene nachahmen (‚Uiiuihuiihuiii!‘) und der Dritte muss so tun, als spritze er mit dem Schlauch. Auch hier gilt es, dass nicht zwei dasselbe machen dürfen.
- **Schildkröte:** Der in der Mitte bewegt den Kopf nach vorne und nach hinten und streckt dabei

gleichzeitig die Zunge raus und wieder rein. Die beiden anderen machen mit ihren Händen ein Dach über ihm; als Panzer.

- **James Bond:** Der in der Mitte wirft sich in James Bond – Pose, inkl. Pistolenhand. Die beiden zu seiner Seite himmeln ihn an. Sie sind die Bond-Girls.
- **Elvis:** Der in der Mitte spielt Luftgitarre. Die beiden an seiner Seite gehen auf ihre Knie runter und kreischen.
- **Toaster:** Der in der Mitte muss hüpfen, die beiden anderen strecken ihre Arme geradeaus.
- **defekter Toaster:** Der in der Mitte streckt die Arme aus und die beiden anderen hüpfen auf und ab.
- **Dusche:** Der in der Mitte duscht. Von den beiden anderen ist einer der Seifenhalter, der andere die Duschbrause.
- **Spanner:** Der in der Mitte duscht. Von den beiden anderen ist der eine der Seifenhalter. Der andere reisst den Vorhang auf, worauf der in der Mitte kreischt.
- **Adler:** Der in der Mitte formt mit seinen beiden Händen einen Schnabel vor dem Mund. Rechts und Links machen je die Flügel.
- **Pinguin:** Der in der Mitte wackelt hin und her. Die beiden anderen mimen je den kleinen Flügel, indem sie ihre Ellbogen rausstrecken.
- **Murmeltier:** Der in der Mitte entblösst seine Schneidezähne und macht Raspelbewegungen. Der eine zu einer Seite pfeift, der andere späht, hält Ausschau.
- **Mixer:** Der in der Mitte verdreht Arme und Hände. Die beiden anderen drehen unter seinen Händen, die er ihnen auf den Kopf hält.
- **Elefant:** Der in der Mitte macht mit seinem Arm einen Rüssel. Die links und rechts sind seine Ohren, die hin- und herschwenken.
- **Ballerina:** Der in der Mitte macht Pirouetten. Rechts und Links machen Plier.
- **Eisenbahn:** Der in der Mitte zieht am Draht des Horns und macht Horngeräusche. Von den beiden anderen schaufelt der eine Kohle, der andere ruft ständig ‚Tschipfu-Tschipfu!‘ und macht mit den Armen die Bewegungen der Räderstangen nach.

Weitere Formen gilt es zu erfinden.

Erfüllt eine Dreiergruppe die Aufgabe, bestimmt der in der Mitte eine neue Person im Kreis, bzw. eine Dreiergruppe, und stellt eine neue Aufgabe. Wenn jemand die Figur nicht erfüllt, dann muss die Person in der Mitte der Dreiergruppe in die Mitte des Kreises und löst den Kommandanten ab.