

Inhalt

1. Einleitung:	2
2. SPIELE	3
Kategorie: Gesellschaft	3
Blinzeln(Mörder) (auch: Zahnbürstenmörder)	3
Romeo und Julia (bzw. Klapperschlangen suchen sich)	4
Ich bin das Meer, und was bist du?	4
Erde, Wasser, Luft	4
Obstsalat	5
Ozean	5
1 nach rechts	5
Würfel jagen/ Mäxchen / Lügen	6
Kategorie: Konzentration	6
Gedächtnisspiel	7
Hupfeltupfel (Rippeltippel)	7
Klatschen	8
Klopfen	8
Kategorie: Raten	9
Telepathie	9
Rapunzel	9
Der Mond ist rund.	10
Diese Flasche ist auf (zu)	10
Flasche weitergeben (auf viele Arten)	10
Weiterreichen - Von Kreuz nach gerade	10
Verreisen (4 Versionen)	11
Würfeln mit Streichhölzern/ Chinesische Zahlzeichen	11
Würfeln mit Fingern	11
Eisbären	12
Zeichenfolgen	12
Willi	13
Der Kaiser von China	13
Wir verreisen auf die Insel KEINIKEINU	14

Unterhaltung für Gruppen / Spiele, Rätsel

3. Rätsel / Geschichten / Krimis.....	14
Ein Mensch steht mit einer Puppe in der Hand vor einem Hotel und ist pleite. .	14
Eine Person steigt in ihr Auto, schaltet das Radio an, fackelt nicht lange, und erschießt sich.	14
Romeo und Julia liegen in einer Lache auf dem Boden eines Zimmers und sind tot. Ein Fenster ist geöffnet.....	15
Ein Mann wohnt im 36. Stockwerk eines Hochhauses.	15
Ein Mann liegt tot auf der Wiese und hat ein Päckchen neben sich liegen.....	15
Ein Mann bringt sich um, weil er die Sägespäne nicht gesehen hat.....	15
Mitten in einem Raum liegen 2 Tote neben dem Tisch, auf dem ein Schachspiel steht, Spielstellung ´Schachmatt´. Neben dem Schachspiel liegt ein Revolver.	15
Ein Angler liegt tot in einer Telefonzelle. Vor der Telefonzelle liegt ein Fisch und steht eine Angel.....	15
Ein Mann fährt mit einem Zug von A nach B. Er erschießt sich in einem Tunnel.	16
Auf einer Wiese liegen 3 tote Menschen, nackt. Überall um sie herum liegen ihre Kleidungsstücke.	16
Ein Mensch hängt tot an einer Zimmerdecke. Unter ihm befindet sich eine Wasserlache.....	16
4. Sehr mathematiklastige Rätsel / Denksportaufgaben	16
VATER + MUTTER = ELTERN	16
SEND + MORE = MONEY ANNA + OTTO = LIEBE	16
ANNA + EMIL = LIEBE	16
MEER + SONNE = FERIEN	17
5. Nachtrag / Im Internet	17

1. Einleitung:

Die hier zusammengetragenen Spiele begleiten mich seit Ende der 70er Jahre. Auf einmal waren sie da, eine Zeit lang kamen immer mehr Spiele dazu, die Ideen sprudelten nur so. Erfunden habe ich kein einziges davon, das Gerücht ging um: Es gibt bestimmte Spielezirkel, in denen in Wochenendveranstaltungen die Ideen dazu entwickelt werden. Eingeladen wurde ich nie zu einer dieser Veranstaltungen, aber gespielt haben wir – meine Freunde und ich – diese Spiele immer mit Leidenschaft.

Zu den Spielezirkeln: Es war eine Zeit, in der Jugendliche und junge Erwachsene – ich war damals 17, 18 Jahre alt - zu Veranstaltungen in politischen Akademien gingen, die von Parteien und andere Organisationen durchgeführt wurden. Es war die

Zeit der Anti-Atomkraftbewegung, der Männergruppen und der Anti-Nachrüstungsdebatten, der Friedensinitiativen. Die nach meiner Erinnerung bedeutendste Zeit von friedlichem Widerstand in Westdeutschland. Da brauchte man vielleicht auch diese Spiele, um den Ernst der Lage auszugleichen.

Später kamen dann neue Spiele nur noch langsam hinzu. Auch heute – 30 Jahre später – spiele ich diese Spiele immer mal wieder, das funktioniert mit 12-jährigen, aber auch mit über 50-jährigen in vielen Fällen sehr gut. Die Voraussetzung ist nur, dass ‚die Atmosphäre stimmt‘.

Mal benötigt man etwas Material, das aber fast immer spontan zu organisieren ist, mal gar keine weiteren Gegenstände. Einige Spiele sind nur mit mehreren Leuten zu spielen, eignen sich somit super für Gruppenveranstaltungen mit Kindern, für andere wiederum genügen genau 2 Personen: Ein (ambitionierter und euphorisierend wirkender) Spielleiter und ein ‚Opfer‘, das sich als Partner versteht und Spaß am Raten hat.

So vertreibt man sich auch ansonsten stinklangweilige Situationen, wie:

- Warten auf das Essen im Restaurant,
- Fahrten im Skilift,
- im Stau stehen etc.
- etc.

Immer mal wieder kommen neue Spiele hinzu – so noch im September 2008 sowie im Oktober 2009. Spaß machen die Spiele auf alle Fälle, hoffentlich auch Euch!

Ist das schön, mal ohne Smartphone oder sonstige elektronische Nervensägen. In diesem Sinne: Viel Spaß!

2. SPIELE

Kategorie: Gesellschaft

Die Spiele dieser Kategorie haben den Charakter von klassischen „Kindergeburtstagspielen“, sie eignen sich damit insbesondere für Vereinsfeste mit Kindern, Klassen-/Gruppenausflüge bei schlechtem Wetter etc.

Blinzeln(Mörder) (auch: Zahnbürstenmörder)

Material: pro Spieler genau eine Spielkarten, 1 Zettel, 1 Stift mind. 5 Spieler

Eine dieser Spielkarten wird als Mörderkarte festgelegt, z.B Kreuz-Bube. Dann werden alle Karten verteilt. Die Person, die die Mörderkarte erhält, muss die anderen Spieler durch zublinzeln ‚ermorden‘. Wer ermordet ist, scheidet aus.

Die Ermordeten dokumentieren ihr Ableben auf dem dazu ausgelegten Zettel mit: Name, Ort, Uhrzeit und Grund des Ablebens. (Der Name, die Uhrzeit und der Ort

Unterhaltung für Gruppen / Spiele, Rätsel

müssen dabei korrekt sein. Beim Grund darf ruhig etwas phantasiert werden. Die Mitspieler, die nicht Mörder sind, müssen versuchen, diesen zu entlarven. Das geht, indem sich mindestens 2 zusammen tun und den Mörder benennen. Gelingt den Opfern dies nicht, so geht der Mörder als Sieger aus dem Spiel hervor.

Variante: Der Mörder mordet mit einer Zahnbürste.

Romeo und Julia (bzw. Klapperschlangen suchen sich)

<i>Material: 2 Augenbinden, 1 Flasche (2 Schlüsselbunde oder Rasseln) mind. 5 Spieler</i>

Aus allen Mitspielern werden - z.B. durch Flaschendreher - eine weibliche und eine männliche Person ausgesucht, die `Julia` bzw. `Romeo` darstellen. Beide bekommen die Augen verbunden, eine Person muss die andere suchen, also eben: „Julia sucht Romeo“. Nur auf akustische Weise wird hier Kontakt hergestellt, Julia fragt also: „Romeo wo bist du?“, worauf Romeo antworten muss: „Hier bin ich.“ Der Kreis, den alle anderen Spieler um den Ort der Suche bilden, sollte sich möglichst ruhig verhalten.

Variante: Die Variante wird gespielt wie die vorherige Version, die Verständigung der beiden Personen (Klapperschlangen) innerhalb des Kreises erfolgt aber nur über Rasseln. z.B. mit Schlüssel.

Ich bin das Meer, und was bist du?

3 Stühle mind.

10 Spieler

In der Mitte des Kreises, den alle Spieler bilden, stehen 3 Stühle mit den Rückenlehnen gegeneinander. Zu Beginn des Spiels sitzt auf einem Stuhl jemand und sagt: „Ich bin das Meer, und was bist du?“

Jeder im Kreis darf nun assoziieren, passende oder unpassende Begriffe finden, einen der freien Stühle besetzen und antworten: „ich bin dieS“ (z.B. „Ich bin die Nixe“). Die erste Person darf aus den beiden gegebenen Antworten die aussuchen, die ihr besser gefällt, die entsprechende Person darf auf ihrem Stuhl sitzen bleiben.

(Es darf also nur antworten, wer auf einem Stuhl sitzt.)

Nun beginnt die nächste Runde, die Person auf dem Stuhl wiederholt die zuletzt gegebene Antwort auf die Frage: „Ich bin die Nixe, und was bist du?“

Erde, Wasser, Luft

<i>1 Stuhl pro Mitspieler, ein weiterer Mitspieler ohne Stuhl mind. 8 Spieler (und 8-1 Stühle)</i>
--

Alle Spieler sitzen im Kreis. Eine Person `irrt` in der Mitte umher, zeigt auf eine sitzende Person und sagt: Erde /Wasser /Luft. Zusätzlich zählt sie lautlos von 1-10 z.B. durch Zeigen der Finger.

Damit verbindet sich die Aufforderung, ein Tier mit dem entsprechendem Lebensraum zu nennen. Gelingt dies der angesprochenen Person nicht, oder nennt sie ein schon vorher genanntes Tier, so tauschen beide die Plätze.

Ziel des ‚Herumirrenden‘ ist also, eine ‚Heimat‘, einen Platz im Kreis, zu finden. Ziel der Personen im Kreis muss sein, den eigenen Platz zu behalten.

Obstsalat

*1 Stuhl pro Mitspieler, ein weiterer Mitspieler ohne Stuhl mind.
8 Spieler*

Organisationsform: Stuhlkreis, jeder Stuhl ist besetzt, in der Mitte des Kreises steht eine Person ohne Stuhl.

Jeder Mitspieler stellt eine Obstsorte dar, es gibt mehrere Spieler, die die gleiche Sorte darstellen. Der Spieler in der Mitte ‚rührt‘.

Auf sein Kommando, z.B. „Erdbeeren und Bananen“ müssen alle genannten Obstsorten untereinander die Plätze tauschen. Der Spieler aus der Mitte erhält hierbei ebenfalls die Chance, einen Stuhl zu ergattern. Auf das Kommando ‚Obstsalat‘ müssen alle Spieler ihren Platz wechseln.

Ozean

*1 Stuhl pro Mitspieler, ein weiterer Mitspieler ohne Stuhl mind.
8 Spieler*

Fast identisch zu OBSTALAT, der Spieler in der Mitte ist der Kapitän eines Ozeandampfers, die Matrosen sitzen auf den Stühlen.

Seine Anweisung „Welle von links (rechts)“, wird mit Stühle tauschen nach rechts bzw. links beantwortet. Kommt eine ‚Sturmflut‘, so müssen alle Spieler ihre Plätze tauschen, eine Chance für den Kapitän also, zum Matrosen umzusatteln.

1 nach rechts

*1 Stuhl pro Mitspieler, ein weiterer Mitspieler ohne Stuhl
1 Kartenspiel (pro Spieler eine Karte)*

Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis, bis auf einen, der als Spielleiter durchgehend in der Mitte bleibt. Jeder Spieler bekommt eine Karte, die er wieder abgibt, nachdem jeder eine bekommen hat. Jeder merkt sich die Farbe (Herz, Kreuz, Karo, Pik) seiner Karte.

Nun bekommt der Spielleiter alle Karten zurück und deckt eine nach der anderen auf. Die Farbe der jeweilig aufgedeckten Karte wird genannt.

Jeder Spieler, der am Anfang diese Farbe bekommen hat, muss nach rechts rücken, und sich ‚auf den Schoß des Mitspielers setzen‘, auf deren Schoß noch kein Spieler sitzt.

Es gibt bei diesem Spiel einen Sieger, nämlich die Person, die als erstes wieder auf ihrem ursprünglichen Platz sitzt.

Würfel jagen/ Mäxchen / Lügen

Material: 2 Würfel, 1 Würfelbecher, pro Spieler 3 Streichhölzer, 1 Tisch
mind. 5 Spieler

Alle Mitspieler sitzen um einen Tisch und würfeln reihum. Alle möglichen Würfe sind dabei wie folgt gewichtet:

der höchste Wurf ist die Kombination **1/2 (= Mäxchen)**;

die nächst höheren Würfe sind die mit **2 gleichen Zahlen (Pasch)**, die von **groß (6/6)** nach **klein (1/1)** sortiert sind.

Alle restlichen Möglichkeiten folgen (wiederum von groß, z.B. 6/5 nach klein z.B. 3/1).

Der kleinste Wurf, der also möglich ist, ist 3/1, der größtmögliche Wurf ist 'Mäxchen' - die Kombination 2/1.

Jeder Spieler setzt nun für den folgenden Spieler eine Marke, die es zu übertreffen gilt, oder umgekehrt, jeder Spieler muss eine höhere Kombination würfeln, als der Vordermann. (Dabei ist zu beachten, dass das Ergebnis eines Wurfes zwar geheim bleibt, den anderen also nicht gezeigt wird, dass es aber für alle vernehmlich mitgeteilt wird, das Werfen der Kombination 1/2 also z.B. mit einem gut vernehmlichen, siegessicheren 'Mäxchen'.) Gelingt ihm dies, so passiert nichts weiter, als dass der folgende Spieler an der Reihe ist. Gelingt es ihm aber nicht, den vorhergehenden Wurf zu überbieten, so gibt es zwei Möglichkeiten:

Man gesteht diese 'Panne' ein und gibt dafür ein Streichholz ab, oder man 'lügt', man gibt also eine höhere Kombination an als man tatsächlich gewürfelt hat. Schaut ein Spieler aber unter den Würfelbecher und der Vordermann hat nicht geschwindelt, so bekommt dieser Spieler ein Streichholz abgenommen.

Die Verwaltung der Streichhölzer – und damit die Ermittlung eines Siegers - erfolgt analog zu vielen anderen Spielen, es scheidet ein Spieler erst nach einer Runde 'schwimmen' aus.

Kategorie: Konzentration

Die nächsten Spiele heben den reinen Gesellschaftscharakter quasi in eine höhere Dimension. Es reicht nicht, einfach nur dabei zu sein und das Zusammensein zu genießen, man muss schon höchst konzentriert und fokussiert zur Sache gehen, will man nicht immer wieder als 'loser' dastehen.

Zur Erinnerung: Die meisten Spiele oder auch der Sport erzeugen ihrem Charakter nach Gewinner und Verlierer. Wer das nicht lernt (zu verlieren ohne zu verzweifeln, gewinnen ohne abzuheben), wird immer wieder – auch im 'wirklichen Leben' - Probleme bekommen. Lernen wir dies also doch am besten im Kreis mit netten, verständnisvollen Menschen und 'spielerisch'.

Achtung! Die letzte Bemerkung zielte darauf ab, den/die SpielleiterIn dafür zu sensibilisieren, danke für Eure Aufmerksamkeit ☺.

Gedächtnisspiel

*Material: 2 unterschiedliche Gegenstände mind.
10 Spieler*

Alle Spieler bilden einen Kreis. Eine Person (A) hat die beiden Gegenstände in der Hand; einer der Gegenstände stellt einen Hund dar (kann aber z.B. ein Schlüssel sein), der andere Gegenstand symbolisiert die Katze (ist aber z.B. ein Stift). A gibt diese Gegenstände – einen im Uhrzeigersinn, den anderen entgegengesetzt, im Kreis herum. Bis auf A hat dabei jeder ein extrem schlechtes Gedächtnis, hat also schon in dem Moment, in dem sie den Gegenstand in die Hand gedrückt bekommen hat, schon wieder vergessen, was der Gegenstand darstellt.

Z.B. reicht Person 8 den Hund bzw. Katze weiter mit den Worten: „Dies ist ein Hund.“ Person 9 fragt zurück: „Was ist das?“, mit der gleichen Frage erkundigt sich 8 bei 7, 7 bei 6 usw., bis Person A sagt: „Ein Hund“ bzw. „Eine Katze“. Diese Antwort läuft nun die gleiche Strecke wieder zurück, bis auch Person 8 gehört hat: „Ein Hund“ bzw. „eine Katze“. Person 11 schließt nun diese Runde ab mit den Worten: „Ah, ein Hund“ bzw. „Ah, eine Katze“. Nun wendet sie sich Person 12 zu mit den Worten: „Dies ist ein Hund“ (bzw. eine Katze).

(A muss dabei also den Überblick behalten und auf die Fragen, die von re. bzw. von li. gestellt werden, je korrekt antworten. Das gleiche gilt natürlich im fortgeschrittenen Verlauf des Spiels, wenn die Fragen und Antworten sich überkreuzen.

Achtung! Das Spiel hat einen großen Chaosfaktor und kann nur mit disziplinierten, motivierten Gruppen möglichst früh im Laufe des Spielevorganges gespielt werden, sonst funktioniert es nicht!)

Hupfeltupfel (Rippeltippel)

*Material: Wasserfarben (oder Schminke, sollte gut abwaschbar sein), 1 Pinsel
mind. 5 Spieler*

Jeder Mitspieler ist ein ‚Hupfeltupfel‘, der statt eines Namens eine Nummer und (mehr oder weniger viele) ‚Tupfel - das sind (mit Wasserfarben aufgemalte) Kreise oder Punkte im Gesicht - hat. Alle Mitspieler sitzen im Kreis – und werden der Reihe nach nummeriert - und rufen sich gegenseitig durch folgenden Spruch auf: Hupfeltupfel Nr. x mit a Tupfeln ruft Hupfeltupfel Nr. y mit b Tupfeln (wobei x, y die jeweilige

Nummer des Spielers ist, und a, b die entsprechenden, im Gesicht vorhandenen Tupfel sind.)

Macht der Spieler beim Aufsagen dieses Spruches einen Fehler, so bekommt er einen zusätzlichen Tupfel. Weitere Fehler sind: Nicht zu reagieren, obwohl die eigene Nummer genannt worden ist; zu reagieren, obwohl die eigene Nummer nicht genannt worden ist. Alle Fehler werden durch Aufmalen von ‚Tupfeln‘ geahndet.

Variante: Es ist nicht von ‚Hupfeltupfel‘ und Tupfeln, sondern von ‚Rippeltippel‘ und Tippeln die Rede.

Unterhaltung für Gruppen / Spiele, Rätsel

Ein Spieler, dessen Gesicht keine neuen Tupfel mehr aufnehmen kann, scheidet aus.

Klatschen

*Material: Streichhölzer (jeder Mitspieler bekommt 3) 1 Tisch mind.
5 Spieler*

Die Organisationsform ist ähnlich der von ´Hupfeltupfel´, nur ist hier das Spiel stark rhythmisiert, jeder Spieler hat eine Nummer, alle Spieler klopfen durchgehend im gleichen Takt: Jeder Spieler wird identifiziert über eine Nummer. Geklatscht wird nun mit:

- a. beiden Händen auf den Tisch (Klack - klack ist der Takt) Wer so klatscht, sagt nichts, klatscht einfach nur im Takt mit, ist also ‚nicht dran‘.
 - b. Wer dran ist, hebt seine Hände vom Tisch und folgt dem Takt mit: li. Faust über li. Schulter, dann re. Faust über re. Schulter. Nur diese Person begleitet die Gesten mit Reden:
 - b. linke Faust mit Daumen nach hinten über die linke Schulter (der Spieler, der gerade ´dran´ ist, nennt seine eigene Nummer)
 - c. rechte Faust mit Daumen nach hinten über die rechte Schulter (der Spieler, der gerade ´dran´ ist, nennt die Nummer eines Mitspielers, der nun an der Reihe ist.)
- Also: 1 beginnt, und spricht im Takt „1“ (li. Faust, seine eigene Nummer) – „5“. Nun ist also Spieler Nr. 5 dran, und muss direkt im Takt anschließend weitermachen, z.B. mit: „5“ – „2“.

Mögliche Fehler sind hier: Sprechen ohne ´Aufforderung´, nicht Sprechen trotz Aufforderung.

Für jeden Fehler muss ein Streichholz abgegeben werden, ohne Streichholz darf man noch eine Runde ´schwimmen´, bevor man ausscheidet.

Klopfen

*Material: 3 Streichhölzer pro Spieler 1 Tisch mind.
5 Spieler*

Wiederum sitzen alle Spieler um einen Tisch. Es wandert ein Klopfzeichen rund um den Tisch, von Hand zu Hand und damit auch von Spieler zu Spieler. Dieses Klopfzeichen besteht aus einmaligem Klopfen, wobei die Klopfrichtung beibehalten wird, oder aus zweimaligem (schnellen) Klopfen, was die Richtung ändert. Insbesondere ist erlaubt, nur mit sich selber zu klopfen, indem die Hände mehrmals hintereinander die Klopfrichtung wechseln, also zweimal klopfen. Fehler sind hier: wenn nicht, oder wenn ´zu spät´ auf die Aufforderung zu klopfen reagiert wird oder wenn überflüssigerweise geklopft wird.

Wie beim vorherigen Spiel scheidet man erst nach einer Runde ´schwimmen´ aus. Das gleiche Spiel kann auch ohne Streichhölzer gespielt werden, die Hand, die einen Fehler macht, ´scheidet aus´. Es gewinnt dann der-/diejenige, die zum Schluss noch mindestens eine Hand ‚im Spiel‘ hat.

Kategorie: Raten

Bei allen Ratespielen darf die Lösung nicht mitgeteilt werden, wer die Lösung zu kennen glaubt, schaltet sich durch Unterstützung des Spielleiters ein, fungiert also eine Zeit lang selber als Spielleiter und beweist so, dass er/sie das Spiel begriffen hat.

Telepathie

*Material: 1 Tafel oder ein großer Zettel (mind. A3), möglichst an der Wand aufgehängt
mind. 3 Spieler, von denen allerdings 2 das Spiel kennen müssen*

1 Spielleiter und ein 'Medium' führen dem Auditorium ihre telepathische Verbundenheit miteinander vor.

Auf einer Tafel ist ein großes Quadrat in 9 kleine Quadrate unterteilt. Das Medium ist in der Lage, auf Anheiß das Quadrat zu erraten, auf das eine Person des Mediums getippt hat. Dazu genügt es, dass der Spielleiter auf eines der 9 Quadrate tippt und fragt, ob es dieses war. Danach zeigt das Medium auf das richtige Quadrat. Meint eine Person aus dem Auditorium, erkannt zu haben, auf welche Weise Spielleiter und Medium miteinander kommunizieren, so wird sie selber Medium. Das Spiel ist beendet, wenn jeder es begriffen hat, oder wenn keiner mehr spielen möchte.

LÖSUNG: MAN DENKE SICH JEDES QUADRAT WIE DIE GESAMTFIGUR, ALSO IN 9 KLEINE QUADRATE, AUFGETEILT. SPIELLEITER UND MEDIUM KOMMUNIZIEREN NUN ÜBER DIESE AUFTEILUNG MITEINANDER: HAT EIN SPIELER DAS QUADRAT OBEN LINKS GEWÄHLT, SO WIRD DER SPIELLEITER IN EINEM BELIEBIGEN QUADRAT AUF 'DIE STELLE' OBEN LINKS ZEIGEN. DAMIT WEIß DAS MEDIUM, DAS OBERE LI. QUADRAT WURDE ANGETIPPT.

Rapunzel

Kein Material. mind. 3 Spieler, von denen allerdings 2 das Spiel kennen müssen

Wie im vorhergehenden Spiel gibt es einen Spielleiter, zusätzlich eine 'Rapunzel' und das Auditorium.

Diesmal sagt der Spielleiter eine Spruch auf: „Rapunzel, Rapunzel, höre auf das Wort, gib dem die Hand, dem ich die Hand geben werde.“ Nach einer angemessenen Zeit wird Rapunzel mit den Worten: „Rapunzel geh.“ vor die Tür geschickt,

Der Spielleiter gibt der Person, DIE DIE STILLE NACH DEM SPRUCH DES SPIELLEITERS ALS ERSTE DURCH EINE ÄUßERUNG UNTERBROCHEN HAT, DIE HAND. Nun wird Rapunzel wieder hereingerufen und gibt (meistens jedenfalls) ebenfalls dieser Person die Hand. Meinte eine Person aus dem Auditorium, erkannt zu haben, wie das Spiel funktioniert, so kann sie sich selber als Rapunzel versuchen.

Das Spiel ist beendet, wenn jeder es begriffen hat, oder wenn keiner mehr spielen möchte.

Anmerkung: In einigen Gruppen ist es immer die gleiche Person, die immer wieder die Hand gedrückt bekommt. Ein Hoch auf unsere extrovertierten Freunde, ohne sie wäre es so oft S einfach nur still.

Der Mond ist rund.

*Kein Material.
mind. 2 Spieler*

Ein Spielleiter sagt einen Spruch auf, den er durch eine die beschriebene Situation malende Handbewegung begleitet. Die Mitspielerinnen müssen beides wiederholen, wobei ihnen der Spielleiter sagt, ob sie richtig oder falsch wiederholt haben. Der Spruch lautet: „Also, der Mond ist rund, der Mond ist rund, er hat zwei Augen, Nase und Mund“.

L: BEIM WIEDERHOLEN DIESES SPRUCHES UND DER HANDBEWEGUNGEN KOMMT ES EINZIG UND ALLEIN AUF DAS WÖRTCHEN 'ALSO' AN, ALLE ANDEREN WIEDERHOLUNGEN SIND FALSCH.

Diese Flasche ist auf (zu)

*Material: 1 Flasche (oder Dose oder 1 Glas) mind.
5 Spieler*

Eine Flasche ist, das ist banal, entweder auf oder zu. Wir reichen nun eine Flasche von Person zu Person im Uhrzeigersinn weiter, mit den Worten: „Diese Flasche ist auf“ bzw. „zu“. Dabei ändert sich an der Flasche rein gar nichts.

HERAUSZUFINDEN IST, DASS DIE FLASCHE DANN ALS 'AUF' BEZEICHNET WIRD, WENN DER MUND DESSEN, DER SIE WEITERGIBT, GEÖFFNET IST UND DASS IHR DIE EIGENSCHAFT 'ZU' IM ENTSPRECHEND ENTGEGEN GESETZTEN FALL ZUKOMMT.

Flasche weitergeben (auf viele Arten)

*Material: 1 Flasche (oder Dose oder 1 Glas) mind.
5 Spieler*

Die Flasche kann richtig oder falsch weitergegeben werde, und zwar 'auf die Art x', z.B. mit den Worten: „Dies ist die 4. Art“, oder: „2 Art“, oder 'Auf die 3. Art'.

DIE REGEL IST: DIE ANZAHL DER GESPROCHENEN WORTE GIBT DIE 'NR. DER ART' AN.

Weiterreichen - Von Kreuz nach gerade

Ein kl. Gegenstand – z.B. Tennisball, Feuerzeug, mind. 5 Spieler

Ein letztes Spiel dieser ‚Weitergeben‘-Spiele – Alle spieler sitzen im Kreis und reichen sich den Gegenstand weiter – „von [kreuz] nach [gerade]“

Jeder Mitspieler ist dabei im Moment des Weitergebens (!) entweder „Kreuz“ oder „Gerade“.

DIE REGEL IST: DIE STELLUNG DER BEINE ZUEINANDER, WENN MAN AUF DEM BODEN SITZT, .DIE STELLUNG DER HÄNDE ZUEINANDER, WENN MAN AM TISCH SITZT. „GESCHRÄNKTE BEINE BZW. HÄNDE SIND „KREUZ“, NEBENEINANDERLIEGENDE BEINE BZW. HÄNDE SIND „GERADE“.

Verreisen (4 Versionen)

*Kein Material:
mind. 5 Spieler*

Wir passieren auf einer größeren Reise eine Grenze und dürfen nur gewisse ausgesuchte Gegenstände mitnehmen.

V1. Alle Dinge, die mit dem Vordermann zusammenhängen, dürfen genommen werden.

Z.B. RINGE, KETTEN, KLEIDUNG MIT EINER BESTIMMTEN FARBE, EINE SITZHALTUNG, EINE CHARAKTEREIGENSCHAFT, EBEN ALLES, WAS ÜBER DEN VORDERMANN FÜR JEDEN IM KREIS OFFENSICHTLICH IST.

V2. Alle Dinge, die mit dem Anfangsbuchstabe des eigenen Vornamens beginnen

V3: In der Reihenfolge des Alphabets müssen die erlaubten Dinge liegen. V4. Der erlaubte Gegenstand beginnt mit dem Endbuchstabe des letzten erlaubten Gegenstandes

Würfeln mit Streichhölzern/ Chinesische Zahlzeichen

Material: mehrere Streichhölzer oder Zahnstocher. 1 Tisch mind. 2 Spieler

Die Streichhölzer / Zahnstocher werden fallengelassen und verteilen sich somit auf dem Tisch. Jeder Streichholzwurf stellt eine der Zahlen von 0 bis 10 dar. Die entstehenden, wilden Muster, führen trotzdem zu einer eindeutigen Interpretation. Der Spielleiter kann immer sicher sagen, welche Zahl ‚durch die Streichhölzer symbolisiert wird‘.

DIE ´GEWÜRFELTE ZAHL´ IST DABEI IDENTISCH MIT DER ANZAHL DER FINGER, DIE DER SPIELLEITER OFFEN AUSGESTRECKT NEBEN DIE STREICHHÖLZER LEGT. (DIE ´ÜBERFLÜSSIGEN´ FINGER WERDEN DABEI IN DER FAUST VERDECKT.)

Würfeln mit Fingern

Kein Material, mind. 2 Spieler

Vor der eigenen Brust wird ‚nach wildem Gefuchtel‘ eine bestimmte Anzahl von Fingern hochgehalten, die in den meisten Fällen eine Zahl symbolisiert, die der Anzahl der zu sehenden Finger eben gerade NICHT entspricht. Die erste dargestellte Zahl ist dabei auf jeden Fall die 0.

DIE DARGESTELLTE ZAHL IST IMMER DIE ANZAHL DER ZULETZT HOCHGEHALTENEN FINGER. BEGINNT DER SPIELLEITER ALSO Z.B. MIT 3 FINGERN UND SAGT DAZU „0“ – DENN VORHER SIND JA KEINE FINGER HOCHGEHALTEN WORDEN – SO IST DIE NÄCHSTE ANGEZEIGTE ZAHL AUF JEDEN FALL EINE „3“, AUCH WENN ER DABEI ALLE 10 FINGER HOCHHÄLT.

Eisbären

Material: 3 Spielwürfel (möglichst Groß), 1 Tisch mind. 2 Spieler

Die Geschichte: Am Nordpol gibt es Eisbären, die sich von Fischen ernähren und zu diesem Zweck Löcher ins Eis schlagen. Wir studieren als Wissenschaftler aus einem Hubschrauber heraus das Sozialverhalten der Eisbären.

Jeder Wurf mit den 3 Würfeln stellt damit ein Bild dar, das die Wissenschaftler aus Ihrem Hubschrauber aufnehmen. Dabei stellen wir insbesondere fest, dass Eisbären immer paarweise auftauchen.

Außerdem tauchen nie mehr als 12 Bären gleichzeitig auf, max. 3 Löcher werden zum Fischen genutzt.

Soviel also zur „Soziologie der Eisbären“, das Spiel selber läuft so ab, dass der Spielleiter würfelt, das Ergebnis der Beobachtung nennt – z.B. „3 Löcher, 2 Eisbären“, die Mitspieler staunen lässt und dann die nächste Situation würfelt.

L: DIE SYMMETRIE DER WÜRFEL MIT DEN ZAHLEN: 1, 3 UND 5 WIRD AUSGENUTZT. HIER BEFINDET SICH JEW. IN DER MITTE DES WÜRFELS EIN PUNKT, DER DAS LOCH DARSTELLT, UND DRUM HERUM SITZT ENTWEDER KEIN BÄR, ODER 2 ODER 4.

ÜBRIGENS: DAS HÖRT SICH GANZ SIMPEL AN, WENN MAN DIE LÖSUNG KENNT, ALLERDINGS GIBT ES DOCH GANZ SCHÖNE SCHWIERIGKEITEN, DIESE LÖSUNG ZU FINDEN.

Zeichenfolgen

Material: 1 Stift, 1 Blatt Papier, 1 Tisch mind. 2 Spieler

1. 3 Zeichen werden vorgegeben, die nächsten Zeichen müssen aufgemalt werden.



L: die Zahlen von 1 bis 3, jeweils mit ihren Spiegelbildern eng verbunden. (Somit ist auch klar, wie alle weiteren Zeichen aussehen.)

2. Eine Buchstabenfolge wird aufgemalt, der Buchstabe an der n-ten Stelle ist der Anfangsbuchstabe des englischen Zahlwortes für 'n'. Konkret sieht die Buchstabenfolge so aus:

O T T F F S S E N T E T S

L: ONE, TWO, THREE, FOUR FIVE, SIX, S

3. Folgende Zahlenkolonne:

1
11
21

1211

111221

DABEI 'ZÄHLT' JEDE REIHE DIE ZIFFERN DER VORHERGEHENDEN REIHE, WOBEI GLEICHE, NEBENEINANDER STEHENDE ZIFFERN 'GEBÜNDELT' WERDEN. Z.B. STEHT IN DER 4. REIHE: 1*1, 1*2, 2*1, DIESE ZIFFERN GEBEN DIE NÄCHSTE REIHE AN.

EIN WEITERES BSP.: DIE 5. REIHE BESTEHT AUS: 3*1, 2*2, 1*1, ALSO IST DIE 6. REIHE DIE ZAHLENFOLGE: 312211

Willi

Kein Material, min.: 2 Personen

Willi heißt ein 'Freund' des Spielleiters, der bestimmte Sachen mag, andere dagegen überhaupt nicht leiden kann.

Also schießt der Spielleiter ein Feuerwerk von Begriffen ab, die Willi mag oder auch nicht: z.B. mag Willi: „Fußball“ aber keine „Leichtathletik“, „Handball“ aber keinen „Sport“ etc.

Die Geschwindigkeit, in der die Begriffe folgen, ist natürlich abhängig vom Interesse der Mitspieler – dies kann auch nur einer, z.B. im Skilift – sein und hängt stark von der Phantasie und Spielfreude des Spielleiters ab.

WILLI IST EINE SEHR FORMAL LOGISCH DENKENDE PERSON, DIE SICH NICHT UM DEN INHALT EINES WORTES, SONDERN NUR UM SEINE SCHREIBWEISE KÜMMERT: ER MAG ALLE DINGE DIE MIT EINEM DOPPELLAUT GESCHRIEBEN WERDEN, ALSO Z.B. FUßBALL, ODER TENNIS UND DAS MEER, NICHT ABER 'SPORT' ODER 'FREIZEIT'.

(ÜBRIGENS KANN AUS DEM FREUND WILLI NATÜRLICH AUCH GERNE DIE FREUNDIN ANNA WERDEN, NICHT ABER: „ELKE“ ODER „FRITZ“.)

Der Kaiser von China

Kein Material, mind. 2 Personen

Dieses Spiel stellt praktisch die Steigerung von 'Willi' statt. Der Kaiser von China mag ebenfalls nur bestimmte Sachen, was vom Spielleiter mit dem monotonen Wiederholsatz: „Der Kaiser von China mag Kaffee aber kein 'T'“. (Was sich aber aufgrund der nicht sehr deutlichen Artikulation des Spielleiters immer anhört wie: Der Kaiser von China mag Kaffee aber keinen Tee.)

ALLES KLAR? (DER KAISER VON CHINA MAG KEINE DINGE, DIE MIT EINEM „T“ GESCHRIEBEN WERDEN.)

(Beide sind, darauf möchte ich hier noch einmal explizit aufmerksam machen, extrem spaßig beim Liften im Skiurlaub. Es sind einige Fahrten notwendig, um die Rätsel zu lösen; dadurch wird das Liften sehr kurzweilig.)

Wir verreisen auf die Insel KEINIKEINU

Kein Material mind. 2 Spieler

Sund dürfen dorthin – wir ahnen es bereits – nur bestimmte Gegenstände mitnehmen. Der : Spielleiter nennt die Insel immer: „KAI-ni-kai-nu“ Spielablauf: Wie „Willi“ oder „Der Kaiser von China“

NUN JA, DIE INSEL HEIßT GENAU GENOMMEN: KEIN-I- KEIN-U, SOMIT IST DANN AUCH KLAR, DASS DIE GEGENSTÄNDE, DIE EIN „I“ ODER EIN „U“ IM NAMEN TRAGEN, NICHT MITGENOMMEN WERDEN DÜRFEN.

(ES IST DOCH IMMER WIEDER GUT, DEN NAMEN EINES SPIELS NICHT AUFZUSCHREIBEN.)

3. Rätsel / Geschichten / Krimis

Diese Rätsel sind kleine Geschichten, die eine aus einem Zusammenhang gerissene Situation darstellen, die in aller Regel 'tragische Ereignisse unserer Existenz' darstellen. In diese Spiele sind bewusst verbale oder psychologische Fallen eingebaut. Der komplette Zusammenhang, in dem die Geschichten stehen, ist durch Fragen zu erraten.

Auf diese Fragen darf der Spielleiter nur mit „ja“ oder „nein“, notfalls aber auch mit: „Das ist nicht Relevant“ antworten.

Viele dieser Rätsel tauchen wieder auf in einer Spielesammlung sogenannter: „Black stories“ www.black-stories.de oder: <http://www.moses-verlag.de/black-stories/> . Die meisten BlackStories sind mir persönlich zu morbide und zu sehr an den Haaren herbeigezogen, einige aber sind richtig gut. Entscheide selbst!

Hier zusammengetragen habe ich nur die Geschichten, die mir seit Jahren bekannt sind, schon lange, bevor ich von BlackStories gehört habe, ehrlich!

Ein Mensch steht mit einer Puppe in der Hand vor einem Hotel und ist pleite.

Wie kommt's?

AUFLÖSUNG: MONOPOLY!

Eine Person steigt in ihr Auto, schaltet das Radio an, fackelt nicht lange, und erschießt sich.

Warum dieses tragische Ende eine durchaus hoffnungsvollen Existenz?

AUFLÖSUNG: EIN RADIOSPRECHER BRAUCHTE FÜR DEN – GERADE BEGANGENEN - MORD DAS ALIBI, DIE EIGENE LIVE SENDUNG IM RADIO MODERIERT ZU HABEN, DIESES ALIBI FÄLLT IN SICH ZUSAMMEN, DA DIE ZULETZT VON IHM AUFGELEGTE PLATTE EINEN SPRUNG HATTE. DIESES NIMMT ER WAHR, ALS ER NACH DEM MORD IM AUTO SEINE EIGENE SENDUNG EINSCHALTET.

PS: ES GAB FRÜHER EINMAL SCHALLPLATTEN; SPERRIGE, SCHWARZE SCHEIBEN, IN DER MITTE EIN LOCH, DIE SPIELTEN MUSIK AB. DEFEKTE SCHALLPLATTEN LIEFEN NICHT FEHLERFREI DURCH, SONDERN HATTEN EINEN ‚SPRUNG‘ S GIBT’S HEUTE NICHT MEHR, HEIßT HEUTE CD, IST KLEINER, KEIN LOCH IN DER MITTE, UND: DIE STORY KÖNNTE SO HEUTE NICHT MEHR PASSIEREN S 📀

Romeo und Julia liegen in einer Lache auf dem Boden eines Zimmers und sind tot. Ein Fenster ist geöffnet.

Was ist passiert?

AUFLÖSUNG: ROMEO UND JULIA SIND GOLDFISCHE, DIE LACHE IST EINER WASSERLACHE, DAS OFFENE FENSTER HAT IHR AQUARIUM VON DER FENSTERBANK GEFEGT UND SIE SIND ERSTICKT.

Ein Mann wohnt im 36. Stockwerk eines Hochhauses.

Morgens fährt er mit dem Fahrstuhl ins Erdgeschoß, verlässt das Haus, um zu seiner Arbeit einige Blocks weiter zu Fuß zu gehen. Abends, wenn er von der Arbeit zurückkommt, fährt er nur bis in den 34. Stock und geht den Rest zu Fuß.

AUFLÖSUNG: ER IST ZU KLEIN, UM IM FAHRSTUHL DEN KNOPF FÜR DAS 36. STOCKWERK ZU ERREICHEN.

Ein Mann liegt tot auf der Wiese und hat ein Päckchen neben sich liegen.

AUFLÖSUNG: DER MANN IST FALLSCHIRMSPRINGER, DAS PÄCKCHEN SEIN NICHT AUFGEANGENER FALLSCHIRM.

Ein Mann bringt sich um, weil er die Sägespäne nicht gesehen hat.

AUFLÖSUNG: DER KLEINSTE LILIPUTANER DER WELT BANGT UM SEINE STELLE IN EINEM ZIRKUS, DA ER AUF EINMAL ÜBER EINEN SCHRANK SCHAUEN KANN, DER IHM ÜBLICHERWEISE ÜBER DEN KOPF REICHT. DIES SÄGESPÄNE STAMMEN VON DEN ABGESÄGTEN FÜßEN DES SCHRANKS. DA ER NUN DRÜBER SCHAUEN KANN, GLAUBT ER, NICHT MEHR DER KLEINSTE MANN DER WELT ZU SEIN.

Mitten in einem Raum liegen 2 Tote neben dem Tisch, auf dem ein Schachspiel steht, Spielstellung ´Schachmatt´. Neben dem Schachspiel liegt ein Revolver.

AUFLÖSUNG: DIE BEIDEN MÄNNER HABEN IN EINEN VOLLKOMMEN ABGESCHLOSSENEN RAUM GESPIELT, WER SICH ERSCHIEßEN DARF, DENN IN DEM REVOLVER WAR NUR EINE KUGEL. DER SIEGER DES SCHACHSPIELS DURFTE SICH ALSO ERSCHIEßEN, WÄHREND DER ANDERE ERSTICKEN MUSSTE.

Ein Angler liegt tot in einer Telefonzelle. Vor der Telefonzelle liegt ein Fisch und steht eine Angel.

AUFLÖSUNG: DER ANGLER WOLLTE SEINEM GESPRÄCHSPARTNER ERKLÄREN, WIE GROß DER FISCH IST, DEN ER GRADE GEFANGEN HATTE. DABEI HAT ER SEINE HÄNDE ZU HILFE GEKOMMEN, DAS GLAS DER TELEFONZELLE ZERSCHLAGEN UND SICH DIE PULSADER AUFGESCHNITTEN.

TELEFONZELLE – DAS IST EIN GROßER, GELBER KASTEN, SO GROß WIE TW. EIN GANZES GESCHÄFT, IN DEM HEUTZUTAGE HANDYS VERKAUFT WERDEN, DIE IHRERSEITS DIE EXISTENZ VON TELEFONZELLEN SO GUT WIE ÜBERFLÜSSIG MACHEN.

Ein Mann fährt mit einem Zug von A nach B. Er erschießt sich in einem Tunnel.

Hätte er in einem Raucherabteil gesessen, wäre das nicht passiert.

AUFLÖSUNG: DER MANN HAT IN A EINE AUGENOPERATION ÜBER SICH ERGEHEN LASSEN, ER WAR VORHER SO GUT WIE BLIND. DER ARZT HATTE IHM GESAGT, ER KÖNNTE NACH 2 STUNDEN DIE AUGENBINDEN ENTFERNEN UND WÜRDEN DANN WIEDER SEHEN KÖNNEN. NACH DIESEN 2 STUNDEN BEFINDET SICH DER ZUG, IN DEM ER NACH HAUSE FAHREN WILL, GERADE IN EINEM TUNNEL, ES IST STOCKDUNKEL. IN EINEM RAUCHERABTEIL HÄTTE ER WENIGSTENS DIE GLUT DER GLIMMENDEN ZIGARETTEN SEHEN KÖNNEN, SO ABER IN SEINER VERZWEIFLUNG ERSCHEßT ER SICH.

Auf einer Wiese liegen 3 tote Menschen, nackt. Überall um sie herum liegen ihre Kleidungsstücke.

AUFLÖSUNG: SIE SIND AUS EINEM HEIßLUFTBALLON ABGESPRUNGEN, DER GEGEN EINEN BERG ZU PRALLEN DROHTE. ALS AUCH DAS ENTFERNEN IHRER KLEIDUNGSSTÜCKE NICHT AUSREICHTE, UM DIE NÖTIGE HÖHE ZU GEWINNEN, SPRANGEN SIE AB.

Ein Mensch hängt tot an einer Zimmerdecke. Unter ihm befindet sich eine Wasserlache.

AUFLÖSUNG: DIE WASSERLACHE STAMMT VON EINEM GESCHMOLZENEN EISBLOCK, DER MENSCH STARB DURCH ERHÄNGEN.

4. Sehr mathematiklastige Rätsel / Denksportaufgaben

Zahlenrätsel / Jeder Buchstabe entspricht genau einer Ziffer; unterschiedliche Buchstaben stellen unterschiedliche Ziffern dar.

Nur mathematisch versierte und interessierte Menschen werden hier ihre Freude finden.

So haben die folgenden Gleichungen eine Lösung:

VATER + MUTTER = ELTERN

(3 Lösungen habe ich gefunden, gibt es mehr? Wer führt den Beweis, dass es genau 3 Lösungen gibt?)

SEND + MORE = MONEY ANNA + OTTO = LIEBE

Ich habe keine Lösung gefunden. Gibt's keine?

ANNA + EMIL = LIEBE

Ebenfalls: Ich habe keine Lösung gefunden. Gibt's keine?

MEER + SONNE = FERIEN

Hier ist schnell und schlüssig zu zeigen, dass es keine Lösung gibt – keine Lösung geben kann.

5. Nachtrag / Im Internet

Es gibt sie natürlich: Seiten im Internet, die Spiele zusammentragen. Kurz gesucht und schnell gefunden: Sehr gut gefällt mir die folgende Seite:

<http://www.bdkj-thr.de/spiele/03-00spiele&methoden.htm> oder auch:

http://www.studienseminar-gelsenkirchen.nrw.de/Seminar_GHRGe_G/Aktuelles/2009/Winter_09_11/Langtext_der_Info/Sitzkreisspiele.pdf