

Hallo ich bin Anton aus Ansbach!

Jeder stellt sich vor mit Namen, Wohnort, Lieblingstier, Name der Eltern usw. Jedoch müssen alle Angaben mit demselben Buchstaben beginnen. Der erste, der sich vorstellt, fängt mit A an, der nächste muss dann mit B fortsetzen usw. Eine Variante: Der nächste wiederholt zunächst die Angaben bisher gemachten Angaben der Vorredner*innen. Hier empfiehlt es sich allerdings nur jeweils Namen und Stadt zu nennen. Wer durcheinander kommt muss ein Pfand abgeben.

Eine Ente - mit zwei Beinen - springt ins Wasser – plumps!

Der Satz „Eine Ente, mit 2 Beinen, springt ins Wasser, plumps!“ geht reihum, wobei jede Person nur einen Teil des Satzes sagt. Also: Person 1 sagt: „Eine Ente“, Person 2 fährt fort: „...mit 2 Beinen“, Person 3 macht weiter: „springt ins Wasser“, Person 4 sagt: „plumps!“.

Dann macht Person 5 weiter: „Zwei Enten“, Person 6 sagt: „mit 4 Beinen“, Person 7 sagt: „springen ins Wasser“, Person 8 sagt: „plumps“, Person 9 sagt: „plumps!“.

Bei jeder neuen Satzrunde erhöht sich also die Entenanzahl, und die Anzahl der Beine entsprechend und auch das Wort plumps geht entsprechend der Anzahl der Enten nach oben. Dabei darf das Wort „plumps“ nur von einer Person einmal genannt werden.

Bei 10 Enten sagten 10 Mitspieler plumps nacheinander auf. Auf wie viel Enten bringt es die Gruppe, bis der erste Fehler gemacht wird?

Domino-Wörterrunde

Der erste Spieler beginnt mit einem Tiernamen. Der letzte Buchstabe des Tiernamens muss wieder verwendet werden für das nächste Tier.

Beispiel: 1. Spieler: AffE, 2. Spieler: EseL; 3 Spieler: LauS; usw. Aber VORSICHT, das Tier darf nicht zweimal genannt werden.

Man kann es auch mit Kleidungsstücken, Städten und ... spielen.

Als Alternative kann es auch mit Liedern gespielt werden, die vorgesungen werden und bei einem bestimmten Buchstaben abgebrochen werden.

ABC - Geschichte

Die Spieler sitzen in einer Runde. Einer fängt einen Satz mit A an. Der zweite muss einen passenden Satz mit B sagen, der Dritte einen Satz mit C, bis das Alphabet durch ist. Die Sätze müssen immer passend zum vorherigen Satz sein. z.B. "Auf los geht's los!" - "Brauchst du mich auch zum Spielen" - "Cäsar hätte bestimmt mitgespielt, also spiel auch mit" - "Du brauchst grad zu reden" - usw.

Zusammengesetzte Substantive bilden

Immer der letzte Teil eines Wortes wird für das neue Wort verwendet, z.B.: Sonnen-Blume; Blumen-Beet, Beet-Rand, Rand-Streifen, Streifen-Tapete, Tapeten-Leim, Leim-.....? usw.

Geisterspiel = Worte bilden

Der erste Spieler sagt einen Buchstaben und denkt sich dazu ein Wort, z.B. B (Baum). Der zweite sagt den zweiten Buchstaben eines Wortes mit B, dass ihm einfällt, z.B. R (Brot). Der nächste Spieler überlegt mit den genannten Buchstaben. Er könnte beispielsweise O sagen (weil er auch an Brot denkt) oder I (Brille). Wenn ihm nichts einfällt, kann er bluffen oder aufgeben. Einen Minuspunkt bekommt

- der, der aufgibt. Anschließend darf der nächste Spieler einen Buchstaben nennen, mit dem ein Wort begonnen wird.
- der, der beim Bluffen erwischt wird, d.h. wenn dem nächsten auch nichts einfällt, kann er den vorherigen Spieler fragen, an welches Wort er gedacht hat. Kann der vorherige Mitspieler kein Wort nennen,

bekommt er einen Minuspunkt und der nächste Spieler darf einen Buchstaben nennen, mit dem er ein Wort beginnen will. Kann der vorherige Spieler ein Wort nennen, darf er den nächsten Buchstaben bestimmen, mit dem er ein Wort beginnt und der Zweifler bekommt einen Minuspunkt.

- der Spieler, der ein Wort beendet. Hat ein Spieler beispielsweise an einen Kranich gedacht und nennt ein N, endet das Wort trotzdem, weil der Kran vollendet ist und er bekommt einen Minuspunkt.

Geisterspiel heißt es, weil jeder am Anfang ein Geist ist und mit jedem Minuspunkt 1/4 Geisterleben verliert, d.h. nach 2 Minuspunkten ist man ein halber Geist und nach 4 Minuspunkten ist man weg. Der letzte übrige Geist gewinnt.

Hilfreich ist die Regel, dass nur Nomen gewertet werden.

Zum Verschärfen kann sich auf eine Kategorie, z. B. Tiere, geeinigt werden.

Buchstaben belegen



Ort: Egal

Dauer: ca. 5-10 Minuten

Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für Gruppen ab 10-40 Spielern

Material: Buchstaben – Sets auf Zetteln (für jede Mannschaft ein Set mit den gleichen Buchstaben)

Beschreibung des Spiels: Es werden Kleingruppen gebildet (je nach Gruppengröße) oder es wird in zwei Gruppen gespielt. Jede Gruppe erhält vom Spielleiter Zettel mit einzelnen Buchstaben darauf (z.B. sinnvolle Worte zum Thema oder gemischte Buchstabenreihe). Auf Zeichen des Spielleiters müssen die Teilnehmer nun Gegenstände mit dem gleichen Anfangsbuchstaben auf den entsprechenden Zettel legen oder stellen. Die Mannschaft, die zuerst alle Buchstaben sinnvoll belegt hat, hat gewonnen. Bei den anderen gilt jeder belegte Buchstabe als ein Punkt.

Alternative: nur Wörter finden und aufschreiben.