Kurze Spiele für zwischendurch (Games to Go)

1. Ich packe meinen Koffer

Ziel: Gedächtnistraining und Konzentration.

Ablauf: 1. Der erste Spieler sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit… “ und nennt einen Gegenstand. 2. Der nächste Spieler wiederholt den Satz, nennt den Gegenstand des Vorgängers und fügt einen eigenen hinzu. 3. Das Spiel geht reihum, die Kette der Gegenstände wird immer länger. Wer einen Gegenstand vergisst oder die Reihenfolge durcheinanderbringt, scheidet aus oder muss eine kleine Aufgabe erfüllen.

Material: Keine.

2. Daumen-Ringen

Ziel: Schnelligkeit und Geschicklichkeit.

Ablauf: 1. Zwei Spieler haken ihre Finger ineinander, sodass nur die Daumen frei sind. 2. Auf Kommando versuchen sie, den Daumen des Gegners mit dem eigenen Daumen festzuhalten. 3. Wer den Daumen des anderen für 3 Sekunden festhalten kann, gewinnt die Runde.

Material: Keine.

3. Schere, Stein, Papier

Ziel: Schnelle Entscheidungen und Glück.

Ablauf: 1. Zwei Spieler zählen gemeinsam „Schere, Stein, Papier! “ und zeigen dann gleichzeitig eine Handform: - Schere (Zeige- und Mittelfinger ausgestreckt) - Stein

(Faust) - Papier (flache Hand) 2. Regeln: Schere schlägt Papier, Stein schlägt Schere, Papier schlägt Stein. 3. Wer gewinnt, erhält einen Punkt. Gespielt wird bis zu einer bestimmten Punktzahl.

Material: Keine.

4. Black Stories (Kurzversion)

Ziel: Logisches Denken und Fragen stellen.

Ablauf: 1. Ein Spieler (Spielleiter) liest eine kurze, rätselhafte Geschichte vor, deren Ende oder Ursache unklar ist. 2. Die anderen Spieler stellen Ja/Nein-Fragen, um die Lösung herauszufinden. 3. Der Spielleiter darf nur mit „Ja “, „Nein “ oder „Irrelevant “ antworten.

Material: Black Stories Karten oder vorbereitete Rätsel.

5. Teekesselchen

Ziel: Wortspiele und Sprachverständnis.

Ablauf: 1. Ein Spieler denkt sich ein Wort aus, das mehrere Bedeutungen hat (z.B. „Bank “ für Sitzgelegenheit und Geldinstitut). 2. Er beschreibt die verschiedenen Bedeutungen, ohne das Wort zu nennen (z.B. „Mein Teekesselchen ist zum Sitzen da “ und „Mein Teekesselchen ist für mein Geld da “). 3. Die anderen Spieler versuchen, das Wort zu erraten.

Material: Keine.

6. Stille Post

Ziel: Zuhören und Weitergeben von Informationen.

Ablauf: 1. Die Spieler sitzen in einer Reihe oder im Kreis. 2. Der erste Spieler flüstert dem nächsten Spieler ein Wort oder einen kurzen Satz ins Ohr. 3. Dieser flüstert es dem nächsten weiter, und so weiter, bis zum letzten Spieler. 4. Der letzte Spieler sagt laut, was er verstanden hat. Oft weicht es stark vom Original ab, was für Heiterkeit sorgt.

Material: Keine.

7. Wer bin ich? (Stirnband-Variante)

Ziel: Raten und Fragen stellen.

Ablauf: 1. Jeder Spieler erhält einen Zettel mit dem Namen einer bekannten Person (real oder fiktiv), den er sich selbst nicht ansieht, sondern auf die Stirn klebt oder in ein Stirnband steckt. 2. Reihum stellen die Spieler Ja/Nein-Fragen, um herauszufinden, wer sie sind (z.B. „Bin ich männlich? “, „Lebe ich noch? “, „Bin ich eine Comicfigur? “). 3. Wer richtig rät, darf den Zettel abnehmen.

Material: Zettel, Stifte, Klebeband oder Stirnbänder.

8. Ich sehe was, was du nicht siehst

Ziel: Beobachtungsgabe und Beschreibung.

Ablauf: 1. Ein Spieler wählt einen Gegenstand im Raum oder in der Umgebung aus und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist… “ und nennt die Farbe des Gegenstands. 2. Die anderen Spieler versuchen, den Gegenstand zu erraten, indem sie Fragen stellen oder Vermutungen äußern. 3. Wer den Gegenstand errät, ist als Nächstes dran.

Material: Keine.

9. Klatschen und Schnipsen (Rhythmusspiel)

Ziel: Koordination und Rhythmusgefühl.

Ablauf: 1. Alle sitzen im Kreis und klatschen einen gleichmäßigen Rhythmus. 2. Ein Spieler beginnt, indem er einen Rhythmus klatscht und dann einen anderen Spieler ansieht. 3. Der angeschaute Spieler muss den Rhythmus aufnehmen und einen neuen hinzufügen, bevor er einen anderen Spieler ansieht. 4. Wer aus dem Rhythmus kommt oder zögert, scheidet aus.

Material: Keine.

10. Begriffe raten (Tabu-ähnlich)

Ziel: Umschreiben und Raten von Begriffen.

Ablauf: 1. Ein Spieler zieht einen Begriff (z.B. „Computer “, „Banane “, „Urlaub “). 2. Er muss den Begriff umschreiben, ohne bestimmte „Tabu-Wörter “ zu verwenden, die auf dem Zettel stehen. 3. Die anderen Spieler versuchen, den Begriff zu erraten.

Material: Zettel mit Begriffen und Tabu-Wörtern.