

Assoziationsspiele

Wörterschlange Beschreibung:

Kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Alle sitzen in einem Kreis. Der erste Teilnehmer nennt ein Wort, der zweite hängt ein passendes Wort an. Der dritte Teilnehmer bildet mit dem zweiten Teil und einem neuen Wort wieder einen sinnvollen Begriff.

Wer stecken bleibt, gibt unter Umständen einen Pfand. Beispiel: Sommer - Sommerzeit - Zeitlupe - Lupengriff - Grifffarbe - Farbschachtel – Schachtelrand - Randfigur ...

Variation 1: Einer sagt ein Wort und der nächste muss ein neues Wort mit dem Buchstaben nennen, der als letztes stand. Z.B.: legen – nie – einfach – Hummel...etc.

Variation 2: einer sagt ein Wort und der nächste sagt das Wort, das ihm als erstes dazu einfällt. Diese müssen nicht unbedingt für alle Beteiligten einen Sinn machen nur für den, der es gesagt hat. Man kann nachfragen und kommt eventuell ins Gespräch oder hört sich nur die Sachen an und lernt dadurch was über die anderen Personen.

Quasselquatsch

Materialbedarf: Ball

Bis 15 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Der Spielleiter nennt ein beliebiges Wort, das allerdings nicht mehr als sechs Buchstaben umfassen sollte. Die Gruppe sitzt im Kreis, der Spielleiter spielt einem Teilnehmer einen Ball zu. Er soll nun innerhalb einer festgesetzten Zeit (z.B. 30 Sekunden) einen Satz bilden mit Wörtern, die in der Reihenfolge mit den Buchstaben des vorgegebenen Wortes beginnen. Unsinn ist erlaubt! Beispiele: Kerze: Komm einmal rüber zu Elisa! Auto: Auch Unterwassersportler trocknen oben. Der Satzformulierer darf nun selbst ein Wort sagen und den Ball weiterspielen. Wer es nicht schafft, muss ausscheiden.

Variation Orakel: In der Mitte auf einem Stuhl stehend steht ein Teilnehmer als Orakel. Ein andere steht daneben. Nun stellt die Gruppe irgendeine Frage (z.B. „Warum ist die Banane krumm?“) nun sagt das Orakel irgendein Wort (z.B. „Sonnenfinsternis!“) der Teilnehmer der daneben steht muss nun die Gruppe davon überzeugen, warum die Sonnenfinsternis daran Schuld ist, dass die Banane krumm ist. Er muss mit seiner Erklärung die Gruppe davon überzeugen, dass das wirklich so ist, denn das Orakel hat immer Recht. Quatsch ist erlaubt! Nach 4 Fragen wechselt der erklärende und das Orakel mit anderen Teilnehmern aus der Gruppe.

Warum? Weil!

Materialbedarf: Zettel, Stifte

Ab 4 bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer schreibt einen Satz auf einen Zettel, der mit "Warum" anfängt, faltet den Zettel und gibt ihn an seinen Nachbar weiter. Dieser schreibt eine Antwort darunter, die mit "Weil" anfängt - natürlich, ohne vorher die Frage gelesen zu haben. Bevor er das Blatt weitergibt, schreibt er einen neuen "Warum- Satz" auf den Bogen und faltet ihn wieder.

Beispiel: Warum läuft das Wasser niemals bergauf? Weil ich es nicht übers Herz bringe, ein Huhn zu schlachten.

Abschließend werden die Fragen mit den einzelnen Antworten vorgelesen und über Sinn und Unsinn diskutiert. Die besten Fragen/Antworten können gewählt und prämiert werden.

Variation Männchen malen: Jedes Kind erhält einen Zettel. Zuerst wird ein Kopf gemalt. Natürlich muss man nicht immer einen Menschenkopf malen. Es kann auch eine Hundekopf oder ein Monsterkopf sein. Dann wird das Papier umgeknickt, so dass nur der Hals zu sehen ist und an den linken Nachbarn weitergegeben.

Weiter geht es wie oben: Oberkörper mit Armen, Beine bis Knöchel, Füße und Schuhe. Am Ende kann das Ganze noch mal weitergegeben werden und man kann drunter schreiben, was das Ganze darstellen soll.

Dann wird der Zettel noch mal weitergegeben und nacheinander geöffnet.

Variation Lustige Kriminalgeschichte: Jedes Kind erhält einen Zettel auf den es zwei Sätze zu einer Kriminalgeschichte (z.B. "Tod auf der Treppe") schreibt. Jeder Satz beginnt dabei in einer neuen Zeile. Dann wird das Papier so umgeknickt, dass der erste Satz verdeckt wird, der zweite aber nicht. Das Papier wird dann an den Nachbarn weitergereicht, der mit Hilfe des sichtbaren Satzes die Geschichte um zwei weitere Sätze ergänzen muss. Zum Schluss werden die Blätter wieder aufgefaltet und die Geschichten vorgelesen.

Variation Geschichte: Jeder schreibt einen Satz das Blatt wird gefaltet und gibt es weiter und der nächste Teilnehmer schreibt den nächsten Satz... Zum Schluss ist eine Lustige Geschichte entstanden.

Variation Geschichte knicken: Alle bekommen ein Blatt Papier und einen Stift. Jetzt schreibt jeder einen ausgedachten Satz oben auf das Blatt und reicht es im Uhrzeigersinn an seinem Nachbarn weiter. Der muss diesen Satz nun malen. Danach wird der Satz umgeknickt, so dass die nächste (dritte) Person nur das Bild sieht. Diese muss nun wieder einen Satz schreiben usw. Am Schluss wird das Blatt aufgemacht.

Variation Kleinanzeige: Jeder Spieler schreibt einen Teil eines Anzeigentextes, faltet das Papier dann so um, dass das Geschriebene verdeckt wird und reicht es seinem rechten Nachbarn, der nicht lesen darf, was die anderen vor ihm geschrieben haben. Man muss sich natürlich an die übliche Reihenfolge von Anzeigentexten halten. Als erstes wird also irgendein Gegenstand oder eine Person notiert, etwa: Gelber Wellensittich - Perfekte Schreibmaschinenkraft - Schöne Dachwohnung. Der nächste hat die Aufgabe, eine nähere Bezeichnung anzufügen: Mit Abitur- in bester Lage - sehr preiswert... Der dritte und letzte erfindet nun, was mit dem ihm unbekanntem Gegenstand los ist: Wünscht Nichtraucher als Ehepartner - ist entflohen - sucht Stellung als Maschinenschlosser. Nachdem die Zettel beim jeweils vierten Mitspieler gelandet sind, werden sie entfaltet und vorgelesen. Dabei können Sätze

wie der folgende herauskommen: Dressierter Affe, kaum gebraucht, wäscht Wolle sanft und zart.

Das Ding

Kein Material notwendig

Ab 8 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Ein heiteres Party-Spiel, das in jedem Falle für gute Stimmung sorgt. Vier Kandidaten verlassen den Raum.

Der Spielleiter erklärt den übrigen, was das "Ding" symbolisch darstellt (ein Huhn, ein Auto, die Freundin....). Den Kandidaten, erklärt der Spielleiter (draußen), sie sollten eine Couch beim Publikum zum Verkauf anpreisen - dabei aber stets nur vom "Ding" reden (nicht etwa Couch oder Sessel oder Teppich). Das versucht nun jeder der Kandidaten, wobei die Zuschauer alle möglichen Fragen stellen. Wenn der Kandidat mit seinen Ausführungen und Antworten fertig ist, wird ihm schonend erklärt, worum es sich bei dem Ding in Wirklichkeit drehte.

Geschichten nach Wörtern

Materialbedarf: Stifte, Papier

Ab 5 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Jedes Kind erhält 5 kleine Zettel auf denen es je ein originelles Wort schreibt. Dann werden die Zettel umgedreht, in die Mitte des Tisches gelegt und vermischt. Danach zieht jedes Kind 5 Zettel und muss aus den Wörtern auf den Zetteln eine lustige Geschichte schreiben.

Kein... - ohne ...

Kein Material notwendig

Ab 2 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Hier ist schnelles Denken und eine rasche Auffassungsgabe gefordert: Der erste Spieler sagt z.B.: "Kein Mantel...", und der nächste sollte dann blitzschnell ergänzen: "...ohne Knöpfe." Wer als erster eine sinnvolle Ergänzung sagt, darf sich einen neuen Satzanfang überlegen.

Variation: Ein Kind sagt einen vollständigen Satz: "Kein Auto, ohne Benzin im Tank", und ein anderes Kind muss rasch einen Satz finden, der sich auf den genannten reimt. Z.B.: "Kein Mädchen ohne Kleid im Schrank". Einen neuen Satz darf immer derjenige beginnen, der einen Reim auf den vorangegangenen Satz wusste.

Wortschlange

Kein Material notwendig

Ab 6 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Ein Kind denkt sich ein bestimmtes Wort aus. Mit dem letzten Buchstaben dieses Wortes muss nun der neue Begriff beginnen, den das nächste Kind ganz schnell finden soll. Alle Mitspieler können auf diese Weise ihren Wortschatz testen. Das Kind nennt zum Beispiel das Wort "Buntstift". Daraus kann die folgende Wörterschlange entstehen: "Buntstift – Tragetasche - Eisbecher – Riesenrad - Drehorgel - und so weiter. Anspruchsvoller, aber auch komplizierter wird das Spiel, wenn man die Begriffe auf bestimmte Sachgruppen beschränkt, beispielsweise auf Namen, Tiere, Pflanzen, Städte, Nahrungsmittel und Werkzeuge.

Variation 1: Der Spielleiter wirft einem Teilnehmer einen Ball zu und nennt gleichzeitig ein Wort. Der Andere fängt den Ball, nennt daraufhin sofort ein Wort, das mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Wortes beginnt, (Baum – Maus – Sonne - ...) usw.

Da es bei dem Spiel auf Schnelligkeit ankommt, müssen zu langsam reagierende ausscheiden.

Variation 2: Den Ball mit dem Fuß über den Boden rollen, damit es etwas langsamer zugeht.

Variation 3: Zusammengesetzte Hauptwörter wie z.B. Spiel-Feld, Feld-Hase, Hasen-Fuß, Fuß-Ball, ... werden gebildet.

Eine fantastische Geschichte

Kein Material notwendig

Ab 2 Personen

Ab 5 Jahre

Anleitung: Eine Person (im Auto oder Bahnabteil) erzählt eine Geschichte. Nach wenigen Sätzen aber unterbricht sie die Erzählung, tippt einen anderen Spieler an, der nun die Geschichte weiterspinnen muss. Irgendwann hört auch er plötzlich auf und gibt die Geschichte an einen anderen weiter. Der letzte Spieler in der Runde muss die Geschichte abschließen. Danach kann eine neue fantastische Geschichte beginnen.

Variation Ich bin ein guter Improspieler bei Improtheater

Imaginäre Objekte

Kein Material notwendig

Ab 8 bis 12 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Alle stehen schweigend im Kreis. Der Spielleiter fängt an, indem er ein imaginäres Objekt aus der Tasche nimmt, mit ihm spielt und dann an den Nachbarn weitergibt. Das Objekt bzw. die Substanz verwandelt sich bei jedem Teilnehmer in etwas anderes, z. B. einen Ball, eine Pizza, einen Hund, ein Buch. Hinterher können die einzelnen sagen, welches Objekt sie sich vorgestellt hatten.

Wörter im Wort

Materialbedarf: Papier, Stift

Alle Gruppengrößen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Man einigt sich auf ein möglichst langes Wort, das man irgendwo mal gelesen oder gehört hat. (z.B. Schülermonatskarte, Autoschlange etc.). Nun versucht man nacheinander möglichst viele verschiedene Wörter aus den Buchstaben des langen Wortes zu bilden. Dabei müssen keinesfalls alle Buchstaben verwendet werden. Wer innerhalb von 30 sec. keinen Begriff nennt, bzw. einen Begriff wiederholt, scheidet aus.

Variation: Alle schreiben 5 min lang alle Begriffe auf, die ihnen einfallen. Pro Begriff wird 1 Punkt gutgeschrieben. Wenn ein Begriff nur von einer Person gefunden wurde, gibt's dafür 2 Punkte.

Synonyme

Kein Material notwendig

Ab 2 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: Synonyme für Geld sind z.B.: Moneten, Knete, Kohle, Asche und anderes mehr. Bei diesem Spiel sollen die Teilnehmer zu bestimmten Wörtern so viele Synonyme finden wie möglich. Dabei dürfen auch Wörter vorkommen, die eine ähnliche Bedeutung haben: -gehen, -latschen, laufen, vorwärts bewegen, -essen, -fressen, -schlingen...

Quelle: Internet