

KENNENLERNSPIELE

3	3er-Bingo	Dreieck der Gemeinsamkeiten	8
4	Alle, die...	Begrüßungskarten	9
5	Sortierspiel	Fragen-Spiel zum Kennenlernen	10
6	Tip Top	Verrückte Vera	11
7	Der Vorhang fällt	Namensschilder schreiben	12

KOOPERATIONSSPIELE

13	Eisschollenspiel	Plane wenden	23
14	Amazonasüberquerung	Atomschuhspiel	24
15	1 bis 17 Abzählen	Tuchklau	25
16	Fahrradschlauch	Zauberstab	26
17	Dornenhecke		
18	Flugzeugabsturz		
19	Holland vs. Deutschland		
20	Hula-Hoop-Rennen		
21	Kippelstühle		
22	König*in		



Alter



Körperkontakt

- 1: kein Körperkontakt
- 2: wenig Körperkontakt
- 3: enger Körperkontakt



Gruppengröße



Dauer



Ziel



Ort



Material

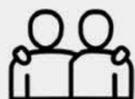
INHALTSANGABE
SPIELE

WUPs

- | | | | |
|----|--------------------------------|-------------------|----|
| 27 | Fan-Schnick-Schnack-Schnuck | | |
| 28 | Finger fangen | Ich fahr Zug | 45 |
| 29 | Henne und Küken | Kotzendes Känguru | 46 |
| 30 | Kissenrennen | HaHaHu | 47 |
| 31 | Popcorn - Mais | Ninja | 48 |
| 32 | Schweinejagd | Wo ist mein Huhn? | 49 |
| 33 | Stierkampf | Rippel Tippel | 50 |
| 34 | Whiskymixer | Blinzelmörder*in | 51 |
| 35 | Zählen im Paar bis 3 | Contacto | 52 |
| 36 | Zuzwinkern | | |
| 37 | Blickkontakt | | |
| 38 | 3-Wort-Geschichte | | |
| 39 | Atomfangen | | |
| 40 | Bienenwabe | | |
| 41 | Das blaue Sofa | | |
| 42 | Das Jurten-Spiel | | |
| 43 | Evolutionsspiel | | |
| 44 | Hexe, Hexe was kochst du heute | | |



Alter



Körperkontakt

- 1: kein Körperkontakt
- 2: wenig Körperkontakt
- 3: enger Körperkontakt



Gruppengröße



Dauer



Ziel



Ort



Material

INHALTSANGABE
SPIELE



beliebig



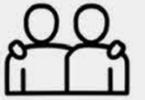
mind. 10



5-10 Min.



beliebig



1

3er Bingo

Spielbeschreibung

- Alle laufen im Raum umher.
- Wenn zwei Personen aufeinander treffen, ist ihre Aufgabe drei Gemeinsamkeiten zu finden. Sind drei Gemeinsamkeiten gefunden, rufen beide laut "Bingo".
- Dann suchen sie neue Partner*innen.

Varianten

- Äußerlichkeiten o.ä. werden ausgeschlossen.
- Spiel auf Zeit
- bestimmte "Bingo"-Anzahl



beliebig



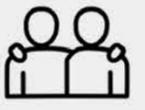
mind. 5



5-10 Min.



beliebig



2

Alle, die...

Spielbeschreibung

- Die Gruppe sitzt/steht in einem Kreis.
- Eine Person steht in der Mitte und versucht einen Platz zu bekommen. Um dies zu schaffen, ruft sie „Alle die, ...“ und setzt etwas Beliebigen ein.
- Daraufhin müssen alle Personen, auf die die Aussage zutrifft, aufstehen und ihre Plätze tauschen. Die Person in der Mitte versucht, auf einen freien Platz zu kommen.
- Wer keinen Platz findet, ist dann mit einer neuen Ansage an der Reihe.



beliebig



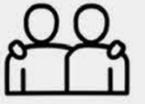
6-35



10-30 Min.



beliebig



1

Sortierspiel

Spielbeschreibung

- Es wird eine Frage in den Raum gestellt. Daraufhin müssen sich alle Mitspielenden in der richtigen Reihenfolge sortieren und auf einer Linie aufstellen.
- Beispiele: Geburtsdatum, Geschwisteranzahl, Schuhgröße, Augenfarbe, etc.

Variante

- Während des Sortierens darf nicht gesprochen werden.
- Es wird auf Stühlen gespielt, diese dürfen nicht verlassen werden.



beliebig



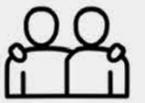
8-30



5-10 Min.



beliebig



1

Tip Top

Spielbeschreibung

- Alle stehen in einem Kreis.
- Eine Person steht in der Mitte, zeigt auf eine andere Person und sagt „Tip“. Die Person muss nun den Namen des*der rechten Nachbar*in nennen. Sagt die Person in der Mitte „Top“, muss der Name des*der linken Nachbar*in genannt werden.
- Wer den falschen Namen sagt, muss in die Mitte.

Variante

- Bei "Zip" muss der Name der rechten Person genannt werden, bei "Zap" der Name der linken Person und bei "Zop" der Name der Person in der Mitte.
- Noch schwerer: "Zup" - der eigene Name muss genannt werden.
- „Zip-Zap“ Alle wechseln die Plätze.



Namen lernen

KENNENLERNSPIELE



beliebig



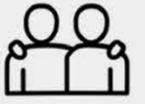
mind. 10



beliebig



drinnen

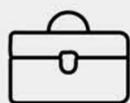


1

Der Vorhang fällt

Spielbeschreibung

- Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen unterteilt.
- Zwei Personen halten die Decke zwischen den zwei gegenüberstehenden Gruppen hoch. Aus beiden Gruppen wird lautlos jemand bestimmt, der*die sich nah vor den Vorhang setzt. Auf das Kommando „Der Vorhang fällt“ wird die Decke fallen gelassen. Wer den Namen des gegenüber Sitzenden schneller nennt, hat gewonnen.
- Der/Die „Verlierer*in“ gehört nun zu der anderen Gruppe und spielt dort weiter mit.
- Spielende: Entweder sitzen alle TN auf einer Seite der Decke oder es wird ein Zeitrahmen festgelegt. Gewonnen hat dann die Seite, die mehr Personen zählt.



Decke oder großes Tuch

KENNENLERNSPIELE



beliebig



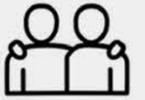
max. 30



30-60 Min.



drinnen



1

Dreieck der Gemeinsamkeiten

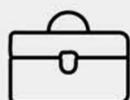
Spielbeschreibung

- Drei Personen bilden jeweils eine Kleingruppe, am besten diejenigen, die sich noch nicht so gut kennen.
- Jede Kleingruppe erhält ein Blatt mit einem abgebildeten Dreieck und Stifte.
- Jede*r aus der Gruppe schreibt seinen Namen an eine der Ecken des Dreiecks. Nun muss die Gruppe möglichst viele Gemeinsamkeiten finden.

Gemeinsamkeiten zwischen allen drei Personen werden ins Innere des Dreiecks geschrieben.

Gemeinsamkeiten zwischen zwei Personen werden an die jeweilige Linie zwischen den Ecken geschrieben. Charakteristika von nur einer Person, werden an die Ecke zu ihrem Namen geschrieben.

- Gemeinsam stellt die Kleingruppe ihr Dreieck der Großgruppe vor, so dass jede*r einmal zu Wort kommt.



DIN A3 Fotokartonbögen
(1x pro Gruppe), Stifte

KENNENLERNSPIELE



beliebig



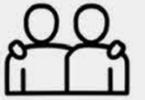
beliebig



10 Min.



drinnen



1

Begrüßungsarten

Spielbeschreibung

- Erzählung: Viele Leute - bekannte und unbekannte Gesichter, viele Nationen sind vertreten. Wir begrüßen uns auf unterschiedliche Weise:
- Westeuropa: Hektisches Leben - wir geben so vielen wie möglich so schnell wie möglich die Hand und sagen: „Guten Tag, wie geht´s?“ und sehen uns dabei gelangweilt in die Augen.
- Indien: Hände zur indischen Grußhaltung vor der Brust zusammenlegen und sagen „Namaste“, was übersetzt heißt: „Ich Grüße das Licht in dir“.
- Japan: Hände flach auf die Oberschenkel, in der Hüfte einknicken, verbeugen, lächeln und sagen „Sajonara (Name) san“.
- Kenia: Hand nehmen und schütteln, dann mit den Fingern verhaken, gegenseitig seitlich auf die Handinnenfläche schlagen und wieder von vorne. Dabei „Jambo bwana“ sagen, das heißt „Guten Tag Bürger*in“ auf Swahili.
- Frankreich: Paris - Stadt der Liebe: je nachdem wie wir zueinander stehen mit angedeuteter Umarmung, Kuss auf die Wange oder in die Luft.
- Arabien: Wir wünschen uns den Frieden „Salam“. Dabei die rechte Hand nacheinander an Stirn, Lippen, und Brust führen und dann den Arm in weit ausholendem Bogen seitlich nach hinten führen „Salam“ sagen und verbeugen.
- Tibet: Zur Begrüßung zeigen wir unsere Zunge, die im Mund nach hinten gerollt ist. Damit zeigen die Tibetaner, dass sie nicht von einem bösen Dämon befallen sind, der die Zunge schwarz färbt.
- Griechenland: Wir begrüßen uns mit einem freundlichen „Jassu“ oder mit „Kalispera“ (Guten Morgen bzw. Guten Abend).
- Schluss: Eigene Begrüßungen erfinden.



ab 15



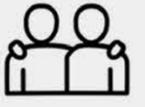
max. 20



20 Min.



beliebig

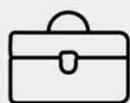


1

Fragen-Spiel zum Kennenlernen

Spielbeschreibung

- Die Gruppe sitzt im Kreis.
- Jede*r TN schreibt seinen/ihren Namen auf ein Blatt, dieses wird umgedreht und in die Mitte gelegt. Jede*r TN erhält ein zweites Blatt auf das er/sie 2-3 Kennenlernfragen schreibt. Diese Fragenblätter werden auch umgedreht auf dem Boden verteilt. Der/die erste TN zieht einen Namen und ein Fragenblatt und stellt der gezogenen Person die Fragen.



Papier, Stifte

KENNENLERNSPIELE



beliebig



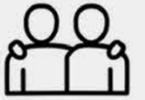
mind. 10



20 Min.



beliebig



1

Verrückte Vera

Spielbeschreibung

- Alle stehen in einem Kreis.
- Die TN denken sich zu dem Anfangsbuchstaben ihres Vornamens ein positives und möglichst zutreffendes Adjektiv aus.
- Nun beginnt die erste Person und sagt ihr Adjektiv und ihren Namen: z.B. verrückte Vera, mutige Martina, putziger Paul. Der/die Nächste in der Reihe wiederholt das bereits Gesagte und ergänzt dazu sein/ihr Adjektiv und den eigenen Namen (im Sinne von „ich packe meinen Koffer“).
- Die erste Person, die begonnen hat, wiederholt am Ende die ganze Runde.



Namen merken

KENNENLERNSPIELE



beliebig



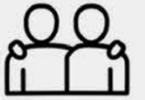
mind. 13



25 Min.



beliebig

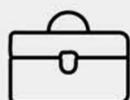


1

Namensschilder schreiben

Spielbeschreibung

- Jeder/m Teilnehmenden wird ein Buchstabe zugeordnet. Sollte es mehr TN als Buchstaben geben, werden die Buchstaben doppelt vergeben. Bei weniger als 26 TN erhalten einige zwei Buchstaben. Jeder TN erhält zudem ein leeres Namensschild und einen Stift.
- Nun versuchen alle TN, so schnell wie möglich ihren Namen auf das eigene Namensschild schreiben zu lassen. Dabei darf aber nur die Person den Buchstaben schreiben, der ihr/ihm zu Beginn zugeordnet wurde.
- Das Spiel endet, wenn jeder ein Namensschild mit seinem vollständigen Namen hat.



Papier, Stifte

KENNENLERNSPIELE



ab 10



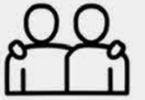
mind. 10



20 Min.



drinnen



3

Eisschollenspiel

Spielbeschreibung

- Die Gruppe befindet sich auf hoher See. Nachdem ihr Schiff gesunken ist, hat sie sich auf eine Eisscholle gerettet.
- Alle Teilnehmenden stehen entweder auf einem eigenen Stuhl zusammengerückt oder auf aufgeschlagenen Zeitungsseiten auf dem Boden.
- Nun treibt die Scholle jedoch langsam Richtung Süden und beginnt dabei zu schmelzen. Das heißt: es werden (ähnlich wie bei „Reise nach Jerusalem“) nach und nach Stühle oder Stücke der Zeitung entfernt, so dass sich die Fläche verringert, auf der die Gruppe steht.
- Ziel ist es, dass so lange wie möglich keiner "ins Wasser" fällt".
- Tipp: Vorab kann die Gruppe einen Tipp abgeben, auf wie vielen Stühlen sie sich minimal aufhalten kann.



Zusammenhalt, Abbau von
Berührungs-ängsten



Stühle oder
Zeitungspapier

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



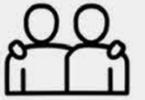
mind. 15



30-90 Min.



beliebig



3

Amazonasüberquerung

Spielbeschreibung

- Auftrag: eine bestimmte Strecke zwischen 8 und 20 m überwinden.
- Leider kann man den Boden nicht betreten, weil er „verseucht“ ist. Mit Hilfe der säurefesten Fliesen kann die Strecke überwunden werden.
- Aber es darf nie eine Fliese ohne Berührung eines TN auf dem Boden liegen (diese verschwindet für immer).
- Aber es darf nicht übergetreten werden - dann müssen alle zurück, auch die, die schon auf der anderen Seite ankommen sind.
- Die gelegten Fliesen dürfen eingesammelt werden. Die Gruppe legt fest, wie viele Versuche sie braucht (Ein Versuch weg, wenn man übergetreten ist). Nach einigen Fehlversuchen kann man schauen, wo das Problem liegt, und Lösungsmöglichkeiten von der Gruppe entwickeln lassen, die dann praktisch umgesetzt werden.

Varianten

- Die Gruppe muss während der Übung direkten Kontakt (über Berühren etc.) halten, der Kontakt darf nicht abreißen.
- Tritt eine Person über, wird ihr die Teilnahme erschwert (z.B. durch eine Augenbinde, darf nur einen Arm nutzen) und das Spiel geht weiter.



Kooperation auf mittlerem Niveau, Achtsamkeit, Gruppenstärkung



15-20 Teppichfliesen, Spielfeldbegrenzung

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



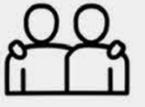
mind. 10



10-15 Min.



beliebig



1

1 bis 17 Abzählen

Spielbeschreibung

- Die Gruppe soll sich von eins bis x (so viele wie Teilnehmende da sind) abzählen.
- Aber es darf nicht der Reihe nach gezählt werden; auch nicht jede zweite Person in der Reihe.
- Aber es darf nicht gesprochen werden, schon bei der Erklärung nicht (Nachfragen gibt es nicht).
- Aber während des Spiels dürfen nur die Zahlen in der richtigen Reihenfolge genannt werden. Bei jedem anderen Wort/Laut etc. beginnt die Gruppe wieder von vorne.



beliebig



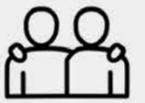
mind. 5



ca. 10 Min.



beliebig



3

Fahrradschlauch

Vorbereitung

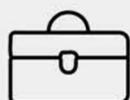
- Schlauch vor der Übung aufpumpen (darf kein Loch drin sein, sonst kann der Schlauch platzen), danach die Luft komplett rauslassen

Spielbeschreibung

- Ein oder zwei Personen werden ausgewählt. Sie sollen sich in einen Fahrradschlauch stellen. Nun ist es an der Gruppe, zu schätzen wie viele in diesen Schlauch passen. Nach dieser Abfrage wird jede Person mit Namen in den Schlauch gerufen, bis alle im Schlauch sind (40 Kinder ist definitiv möglich - Rekord soll bei 60 Erwachsenen liegen). Sicherheitshinweis: Eine Person muss das Ventil (nach außen) immer festhalten. Beim Ausstieg darauf achten, dass wieder einzeln der Schlauch verlassen wird. Bei der Kleidung sollten spitze und scharfkantige Reißverschlüsse und abstehende Knöpfe usw. vermieden werden.

Variante

- Beim Rufen eines Namens soll mit diesem noch eine Eigenschaft verknüpft werden, die ihn*sie besonders oder sogar einzigartig macht.



Fahrradschlauch
(Größe 28er)

KOOPERATIONSSPIELE



ab 15
Jahren



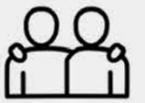
mind. 10



ca. 45 Min.



draußen



3

Dornenhecke

Vorbereitung

- Schnur auf Hüfthöhe zwischen zwei Bäumen spannen (so hoch, dass niemand ohne Hilfe über die Schnur steigen kann)

Spielbeschreibung

- Ziel ist es, dass die Gruppe auf die andere Seite der „Dornenhecke“ (Schnur) gelangt, ohne diese zu berühren. Gemeinsam wird festgelegt, was passiert, wenn doch jemand die Schnur berührt. Diese Person bekommt eine zusätzliche Erschwerung:
 - Sie bekommt eine Augenbinde, kann einen Arm nicht mehr bewegen usw.
- Nun müssen die Teilnehmenden selbst überlegen, wie sie diese Aufgabe bewältigen wollen. Es dürfen keine weiteren Hilfsmittel verwendet werden (z.B. Stühle, die Befestigungsvorrichtungen der Schnur o.ä.) Die Übung kann mit einer Zeitvorgabe oder ohne durchgeführt werden.

17



Zusammenarbeit, ein gem. Ziel erreichen, Fähigkeiten in der Gruppe einschätzen



Zauberschunur
(Seil, das nachgibt)

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



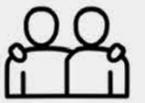
mind. 5



10-20 Min.



draußen

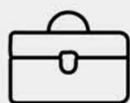


2

Flugzeugabsturz

Spielbeschreibung

- Die Gruppe überlebt einen Flugzeugabsturz und befindet sich in einem Gebiet giftiger Sümpfe. Die Rettungskräfte sind alarmiert, aber benötigen noch Zeit. Die Gruppe hat nur, wenn sie eine bestimmte Anzahl an Nahrungsrationen aus dem Sumpfgebiet rettet, eine Überlebenschance (Anzahl je nach Größe und Alter der Gruppe und auch nach Übungsziel). Die Gruppe kann sechsmal (oder andere Anzahl, s.o.) als Schlange, die ununterbrochen Kontakt zueinander und ins Sumpfgebiet hält aufbrechen und Nahrungsrationen einsammeln (von denen mindestens die gewünschte Anzahl versteckt sein muss). Dafür hat sie pro „Ausflug“ 10 Sekunden Zeit.
- Die Gruppe steht vollständig hinter einer Linie, ihre Aufgabe ist es innerhalb der vorgegebenen Zeit die Gegenstände, die in 15-20 m (abhängig von Gruppengröße) Entfernung platziert sind, hinter die Linie zu bringen. Die TN dürfen hierbei nur die Linie überschreiten, wenn sie ein Körperteil einer Person hinter der Linie berühren. Es ist möglich, dass die Gruppe eine Menschenkette bildet, die letzte Person der Kette muss dabei stets mit mindestens einem Körperteil den Boden hinter der Linie berühren. Die Aufgabe ist nur dann erfüllt, wenn alle Gegenstände und alle TN vor Ablauf der Zeit wieder hinter der Linie sind.



Gegenstände als
Nahrungsrationen

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



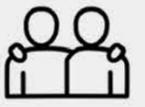
mind. 8



ca. 10 Min.



draußen

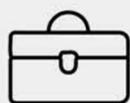


3

Holland vs. Deutschland

Spielbeschreibung

- Die Gruppe wird in zwei Teams (Holland und Deutschland) aufgeteilt.
- Zwischen den gegenüberstehenden Teams liegt ein Seil als Grenzmarkierung. Jedes Team muss nun versuchen Personen, aus dem anderen Team zu sich auf die Seite zu ziehen.
- Dabei muss man immer mit seinem „Land“ verbunden sein, indem man sich an den Händen hält, sobald die Grenze überquert wird.
- Wer die Grenze ohne Verbindung zum eigenen Land übertritt, also ohne an der Hand einer Person aus dem Team ist, der/die auf der eigenen Seite steht, wechselt das Team.
- Das Team, das als erstes alle gegnerischen Teammitglieder auf der eigenen Seite hat, gewinnt.



Seil

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



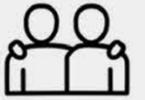
mind. 8



10-15 Min.



beliebig

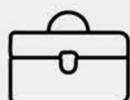


1

Hula-Hoop-Rennen

Spielbeschreibung

- Die Gruppe steht im Kreis. Alle halten sich an den Händen. Zwei Hula-Hoop-Reifen werden zwischen jeweils zwei Personen gegenüber voneinander gehängt. Die Reifen müssen mittels Durchsteigens weitertransportiert werden. Ziel ist es, dass ein Reifen den anderen einholt.



2 Hula-Hoop-Reifen

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



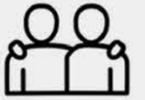
mind. 6



10-15 Min.



drinnen

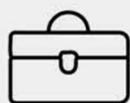


1

Kippelstühle

Spielbeschreibung

- Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Jede Person stellt sich hinter einen Stuhl. Dieser wird auf den vorderen oder hinteren Beinen gekippt und nur mit dem Zeigefinger festgehalten. Die Gruppe soll sich nun einmal im Kreis bewegen, ohne dass ein Stuhl umfällt. Wenn alle wieder an ihrem Ausgangspunkt angekommen sind, ist die Aufgabe gelöst.
- Zu beachten: Es kann dazu kommen, dass eine oder mehrere Personen Schwierigkeiten mit der Übung haben. Dies kann zu Unmut aus der Gruppe gegenüber dieser Person führen. Daher sollte darauf geachtet werden, dass niemand bei dieser Übung von der Gruppe beschimpft o.Ä. wird.



Stühle

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



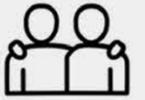
mind. 6



10-15 Min.



drinnen



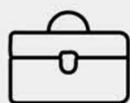
1

König*in

Spielbeschreibung

- Eine Person ist die Königin/der König. Alle anderen sitzen auf Stühlen im Raum verteilt (kein Kreis). Ein Stuhl bleibt frei. Die Königin startet in der gegenüberliegenden Ecke des freien Stuhls. Ihr Ziel ist es, sich auf diesen zu setzen. Die Gruppe versucht, dies zu verhindern, indem der freie Stuhl immer wieder besetzt wird, bevor die Königin/der König sich auf diesen setzen kann. Die Königin/der König darf nur schreiten – nicht rennen.

Dabei wird die Zeit gestoppt, bis die Königin es geschafft hat, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Wie lang schafft die Gruppe es, die Königin/der König hinzuhalten?



Stühle

KOOPERATIONSSPIELE



ab 12
Jahren



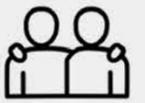
mind. 10



15 - 30 Min.



beliebig



3

Plane wenden

Spielbeschreibung

Eine Plane/ein Fallschirm wird in der Mitte ausgebreitet. Die Teilnehmenden müssen versuchen, die Plane einmal zu drehen, d.h. die Oberseite nach unten zu drehen und umgekehrt. Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe, zu überlegen, wie sie die Plane wenden können, unter folgenden Regeln:

- Alle stehen auf der Plane
- Keiner darf den Boden berühren
- Jede Bodenberührung bedeutet von vorne beginnen und 1 Versuch weniger
- Die Gruppe sollte festlegen, wie viele Versuche sie braucht, um die Aufgabe zu lösen
- Während der Absprache (ca. 10- 15 min) darf die Plane noch nicht berührt werden

Tipp:

Nach einigen erfolglosen Versuchen die Übung unterbrechen und nach Problemen und Lösungsansätzen suchen und diese in den nächsten Versuchen umsetzen.

Varianten:

- Die Gruppe legt auch fest, wie viel Zeit sie für den Versuch braucht, die Plane umzudrehen.
- Die Spielleitung spricht nur mit einer Person aus der Gruppe.
- Es müssen zwei kleinere Planen (z.B. Decken) gewendet werden.



Kooperation auf höherem
Niveau, Einübung von
Kommunikation



Plane/Decke, kleiner
Fallschirm o.ä.



ab 12
Jahren



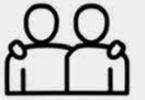
8-14



30 - 45 Min.



beliebig



3

Atomschuhspiel

Vorbereitung

- Ein verseuchtes Gebiet wird markiert. Zwischen Start und Ziel sollten ca. 6-8 m liegen.

Spielbeschreibung

- Die Gruppe soll ein verseuchtes Gebiet überqueren. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Gruppenmitglieder auf der anderen Seite angekommen sind und gegen keine Regel verstoßen wurde. Als einziges Hilfsmittel hat die Gruppe ein Paar „Atomschuhe“ zur Verfügung. Trägt eine Person diese Schuhe, so kann sie das verseuchte Gebiet betreten.

Für diese Schuhe gilt:

- Die Schuhe können nur als Paar und nicht einzeln getragen werden.
- Sie dürfen nicht geworfen werden, sondern müssen durch Antippen der Fußspitzen von einer Person an die nächste übergeben werden.
- Sie können von jedem Gruppenmitglied nur einmal und nur für eine Strecke zwischen Start - Ziel oder Ziel - Start getragen werden und dann für den ganzen Spielverlauf nicht mehr.
- (Wichtig bei Rückfragen: Nur die Personen, die das verseuchte Gebiet wirklich betreten, müssen die Schuhe tragen. Personen, die getragen werden oder auf den Füßen mitlaufen, brauchen die Atomschuhe nicht.

24



Erlernen von Problemlösungsstrategien, Zusammenarbeit, Herausarbeitung von Stärken einzelner Gruppenmitglieder



Spielfeldmarkierung
(Kreppband)

KOOPERATIONSSPIELE



beliebig



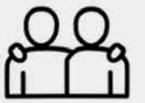
mind. 10



10-15 Min.



beliebig

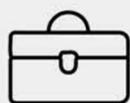


2

Tuchklau

Spielbeschreibung

- Es werden zwei Teams gebildet. Diese stellen sich gegenüber voneinander auf. Beide Teams werden durchnummeriert, so dass es auf beiden Seiten jeweils Personen mit der gleichen Zahl gibt. In der Mitte, zwischen den beiden Teams, steht die Spielleitung und hält ein Tuch vor sich hoch. Die Spielleitung ruft eine Zahl und die beiden Personen mit der jeweiligen Nummer laufen los, um sich das Tuch anzueignen, mit dem Ziel, es wieder hinter die Linie, die durch die eigene Gruppe gekennzeichnet wird, zu befördern.
- Wichtig ist, dass die Person, die sich das Tuch angeeignet hat, es dem anderen Team überlassen muss, wenn sie durch die gegnerische Person berührt/abgeschlagen worden ist. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann die Spielleitung die Zahlen auch anhand von Rechenaufgaben benennen. Die Gruppe mit den meisten Tüchern (Punkten) hat gewonnen.



Tuch

KOOPERATIONSSPIELE



ab 15
Jahren



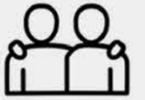
5 - 12



ca. 20 Min.



beliebig



1

Zauberstab

Spielbeschreibung

- Die Teilnehmenden sollen einen von allen gemeinsam auf den rechten Zeigefinger balancierten „Zauberstab“ (ca. 200 cm lang und sehr leicht) auf dem Boden ablegen. Problem: Niemand darf dabei den Kontakt verlieren, normaler Effekt: der Stab geht hoch
- Wichtig: Als erstes strecken alle TN ihren Zeigefinger nach vorne, darauf wird der Zauberstab von der Spielleitung abgelegt und auf ein Signal beginnt die Übung. Es kann mit oder ohne Zeitbegrenzung gespielt werden.



Zusammenarbeit,
Kommunikation



Leichter Stab



beliebig



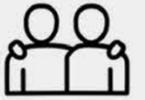
mind. 6



5-10 Min.



beliebig



1

Fan-Schnick-Schnack-Schnuck

Spielbeschreibung

Alle Spielenden spielen Schnick-Schnack-Schnuck gegeneinander. Wer verloren hat, wird Fan des Siegers/der Siegerin. Diese*r sucht sich den/die nächsten Gegner*in. Die Fanggemeinschaft schließt sich wiederum dem Sieger/der Siegerin an, bis am Ende zwei Gruppen das große Finale spielen. Wer dieses Gewinnt, ist Sieger*in des Spieles.

WUPS



beliebig



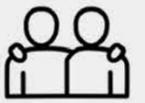
mind. 6



5-10 Min.



beliebig



1

Fingerfangen

Spielbeschreibung

Die Gruppe steht in einem Kreis. Jede Person hält die rechte Handfläche offen neben sich und legt die Spitze des linken Zeigefingers auf die rechte Handfläche der Person links neben sich. Nun versuchen alle bei drei den Finger des*der anderen zu fangen und gleichzeitig den eigenen linken Finger wegzuziehen.

WUPS



beliebig



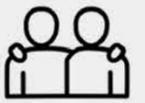
8-30



5-15 Min.



beliebig



1

Henne und Küken

Spielbeschreibung

Bei Henne und Küken sucht sich jede Person eine "Henne" aus (andere Person aus der Gruppe), ohne dabei zu verraten, wen man sich ausgesucht hat. Da man selbst ein "Küken" ist, möchte man natürlich zu seiner "Henne". Um dies zu erreichen, muss man einmal oder mehrfach um seine "Henne" laufen. Hat man dies geschafft, so muss dies durch ein vorher verabredetes Zeichen, wie zum Beispiel hinhocken, gezeigt werden. Wenn alle dies geschafft haben, ist das Spiel vorbei.

WUPS



beliebig



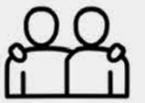
8-30



5-15 Min.



drinnen

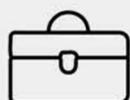


1

Kissenrennen

Spielbeschreibung

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis und wird in zwei Teams aufgeteilt: Es wird „eins, zwei, eins, zwei, ...“ abgezählt. Jedes Team erhält ein Kissen. Die Kissen starten gegenüber voneinander. Auf Los müssen die Kissen im Uhrzeigersinn an die*den Übernächste*n weitergegeben werden. Ziel ist es, dass ein Kissen das andere überholt.



2 Kissen



beliebig



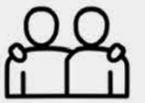
8-30



5-10 Min.



beliebig



3

Popcorn - Mais

Spielbeschreibung

Zu Beginn des Spiels sind alle Personen "Mais" und bewegen sich langsam "Mais"-rufend durch den Raum. Eine Person wird zum Popcorn ernannt und hüpfert „Popcorn“-rufend durch den Raum. Dabei versucht sie, die Maiskörner zu berühren, die dadurch auch zu Popcorn werden und durch den Raum hüpfen



beliebig



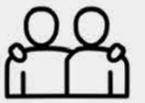
mind. 8



5-10 Min.



beliebig



1

Schweinejagd

Spielbeschreibung

Die Gruppe steht oder sitzt in einem Kreis. Im Uhrzeigersinn wird der Ausruf „Brum brum“ (LKW) geschickt und gegenüber läuft ein „Oink oink“ (Schweinchen) los. Die Spielenden geben den jeweiligen Ausruf an ihre*n Nachbar*in in Spielrichtung weiter. Es wird versucht, dass sich die Ausrufe gegenseitig überholen. Das Schweinchen (Oink oink) versucht, auf die Ladefläche des LKW zu springen, während der LKW versucht, das Schweinchen zu überfahren.

WUPS



beliebig



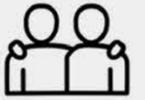
mind. 6



ca. 5 Min.



beliebig

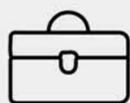


1

Stierkampf

Spielbeschreibung

- Dieses Spiel kann entweder mit Stiften oder mit kleinen Stöcken/Ästen gespielt werden.
- Jede Person balanciert auf beiden Händen jeweils einen Stift/Stock. Dazu legt man diese*n auf die Oberseite von kleinem Finger und Zeigefinger. Die Hand sieht dabei aus wie ein Stier.
- Nun ist das Ziel die Stifte/Stöcke der anderen runter zu schubsen. Dabei darf nicht gerempelt o.ä. werden, nur Handkontakte sind erlaubt.
- Verliert man seinen Stift/Stock, so muss die Hand hinter den Rücken genommen werden. Wer als letztes noch einen Stift/Stock auf der Hand balanciert, hat gewonnen.



Stifte/Äste o.ä.



beliebig



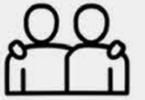
mind. 8



5-10 Min.



beliebig



1

Whiskymixer

Spielbeschreibung

Die Gruppe steht in einem Kreis. Eine Person startet mit dem Kommando „Whiskymixer“ und gibt dieses an die Person rechts neben sich weiter. Diese kann das Kommando weitergeben oder einen „Messwechsel“, also einen Richtungswechsel, ausrufen. Dann geht es mit dem Kommando „Wachsmaske“ nach links im Kreis. Wer das falsche Wort sagt, es falsch ausspricht oder lacht, muss außen einmal um den Kreis laufen.

WUPS



beliebig



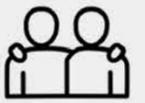
mind. 4



ca.5 Min.



beliebig



1

Zählen im Paar bis 3

Spielbeschreibung

Die Gruppe teilt sich in Zweiergruppen auf. Diese stellen sich gegenüber und zählen abwechselnd schnellstmöglich bis drei: die erste Person fängt an mit „eins“, daraufhin Person zwei „zwei“, Person eins „drei“, Person zwei fängt wieder mit „eins“ an, usw. Nach und nach werden die Zahlen durch Bewegungen mit passenden Ausrufen ersetzt (z.B. Daumen hoch und "super", winken und "hallo", ...).



beliebig



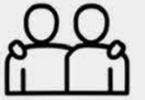
mind. 7



ca. 10 Min.



beliebig



3

Zuzwinkern

Spielbeschreibung

- Die Gruppe wird in zwei Gruppen geteilt. Die eine bildet einen Innen-, die andere einen Außenkreis. Der Innenkreis sitzt auf Stühlen. Hinter jeder sitzenden Person steht eine Person aus dem Außenkreis. Die Personen aus dem Außenkreis nehmen die Arme hinter sich. Ein Stuhl ist frei. Die Person hinter dem freien Stuhl versucht eine sitzende Person durch Augenzwinkern auf diesen Platz zu holen. Die stehende Person versucht, durch leichtes Festhalten (ausschließlich an den Schultern) die angeblinzelte Person bei sich zu halten.



beliebig



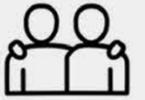
mind. 10



5-10 Min.



beliebig



1

Blickkontakt

Spielbeschreibung

- Die Gruppe steht in einem geschlossenen Kreis. Alle schauen nach unten. Auf das Kommando „Jetzt“ schaut jede*r eine bestimmte Person im Kreis an. Wenn sich die Blicke treffen, schreien beide Personen laut los, so laut sie können. Danach setzen sie sich hin und das Spiel geht mit den restlichen TN wieder von vorne los, bis alle sitzen.

Variation

- Anstatt zu schreien, können auch die Plätze gewechselt werden.

WUPS



beliebig



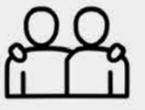
3-20



10-15 Min.



beliebig



1

3-Wort-Geschichte

Spielbeschreibung

Die Gruppe erzählt eine Geschichte. Jede Person darf aber nur 3 Wörter sagen, aus denen die Sätze nach und nach entstehen. Wenn ein Satz beendet sein soll, sagt die Person, die gerade 3 Wörter genannt hat: Punkt. Ein neuer Satz beginnt. Ist die Geschichte zu Ende (vorgegebene Rundenzahl oder logisches Ende), wird auch das gesagt.

WUPS



beliebig



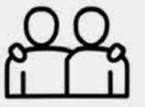
mind. 8



10-15 Min.



beliebig



2

Atomfangen

Spielbeschreibung

- Die Spielenden bilden Pärchen und verteilen sich im Spielfeld. Ein Pärchen startet, indem die eine Person versucht, die andere zu fangen. Die „gejagte“ Person kann sich jederzeit zu einem anderen Pärchen stellen. Passiert dies, muss die Person, die auf der gegenüberliegenden Seite des Paares steht, fangen. Der/die bisherige Fänger*in wird dann zur „gejagten“ Person. Wird die „gejagte“ Person gefangen, wechseln die Rollen.

WUPS



beliebig



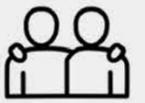
mind. 8



10-15 Min.



beliebig

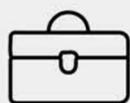


1

Bienenwabe

Spielbeschreibung

Die Gruppe steht in einem Kreis und alle halten gemeinsam ein Seil vor sich in der Hand. In der Mitte steht eine Person, die Biene. Diese versucht, den anderen auf die Finger zu tippen. Wer angetippt wurde, muss in die Mitte und wird zur neuen Biene. Jedoch darf das Seil losgelassen werden, wenn die Biene in die Nähe kommt. Es darf nur nicht den Boden berühren, denn dann hat die Biene gewonnen. Je nach Gruppengröße können mehrere Bienen vorhanden sein.



Seil



beliebig



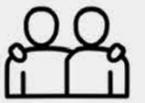
mind. 6



10-15 Min.



beliebig

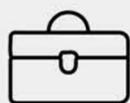


1

Das blaue Sofa

Spielbeschreibung

Es werden drei Stühle nebeneinander aufgestellt. Eine Person setzt sich in die Mitte und sagt: „Ich bin das blaue Sofa, wer passt zu mir?“. Schnell finden sich für den rechten und den linken Platz Personen, die einen kreativen Einfall haben (z.B.: zum Sofa passt ein Polster oder ein Überzug). Die Person in der Mitte entscheidet sich ob das Polster oder der Überzug besser zum Sofa passt. Wessen Wort genannt wurde, darf sich mit der Person in der Mitte wieder zurück auf den eigenen Platz setzen. Die übergebliebene Person setzt sich auf den Stuhl in der Mitte und sagt: „Ich bin der Überzug, wer passt zu mir?“, usw.



3 Stühle



beliebig



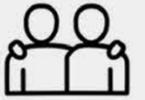
6 - 30



10-15 Min.



beliebig



1

Das Jurten-Spiel

Spielbeschreibung

- In der Mongolei leben einige Menschen in Jurten. In jeder Jurte ist nur Platz für vier Gäste. Daher müssen die Gäste vor Betreten der Jurte angeben, mit wie vielen Personen sie vorbeischaun. Die erste Person im Kreis sagt: „Ich bin allein gekommen“ und geht währenddessen in die Hocke, um in das Zelt zu „schauen“. Die nächsten beiden Personen müssen gemeinsam in die Hocke gehen und sagen „Wir sind zu zweit gekommen“. Dies geht bis zu vier Personen (da die Jurte dann voll ist). Die Person danach startet wieder bei eins.

Wer einen Fehler macht, ist raus.

WUPS



beliebig



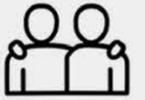
mind. 8



10-15 Min.



beliebig



1

Evolutionsspiel

Spielbeschreibung

- Alle starten auf der untersten Evolutionsstufe (Amöbe) und spielen Schere-Stein-Papier gegeneinander. Wer gewinnt, steigt eine Evolutionsstufe auf, wer verliert, steigt eine Stufe ab. Es kann nur mit Personen in der gleichen Stufe gespielt werden. Wer zum Menschen wird, hat gewonnen. Die einzelnen Evolutionsstufen werden durch Bewegungen / Geräusche nachgespielt.
- Evolutionsstufen: Amöbe (Schwimmbewegungen machen), Huhn, Dinosaurier, Gorilla, Mensch

WUPS



beliebig



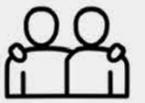
mind. 5



10-15 Min.



beliebig



2

Hexe, Hexe, was kochst du heute

Spielbeschreibung

Aus der Gruppe wird eine "Hexe" ausgewählt. Diese steht der Gruppe einige Meter gegenüber. Die Gruppe ruft: „Hexe, Hexe, was kochst du heute?“. Die "Hexe" nennt darauf ein Gericht. Wem dieses Gericht schmeckt, macht einen Schritt nach vorne. Wer es nicht mag, bleibt stehen. Nennt die "Hexe" jedoch als Gericht „Kinder“, dann müssen alle zurück zur Startlinie rennen und die Hexe versucht, jemanden zu fangen. Wer gefangen ist, wird zum "Hexenlehrling" und unterstützt die Hexe beim Fangen. Die Spielrunde ist vorbei, wenn nur noch eine Person übrig ist. Diese ist dann die neue Hexe.

WUPS



beliebig



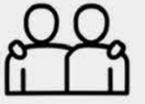
mind. 8



10-15 Min.



beliebig

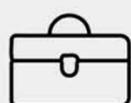


2

Ich fahr Zug

Spielbeschreibung

- Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte. Somit bleibt ein Stuhl im Kreis frei. Die Person links neben dem freien Stuhl rutscht auf diesen auf und sagt „Ich fahre Zug“. Die Person daneben rutscht einen Platz auf und sagt „Ich fahre mit“. Die dritte Person rutscht auf und sagt „Ich fahre schwarz/ohne Ticket“. Die vierte Person in der Reihe bleibt auf ihrem Stuhl sitzen und schlägt, unter Nennung eines Namens aus der Gruppe, auf den leeren Stuhl. Die genannte Person begibt sich auf ihren neuen Platz. Dadurch entsteht eine neue Lücke und die „Zugfahrt“ geht von vorne los. Die Person in der Mitte versucht einen freien Platz zu bekommen. Gelingt dies, muss die Person, die zu spät aufgerückt ist oder nicht schnell genug einen Namen genannt hat, in die Mitte.



Stühle



beliebig



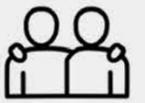
mind. 6



10-15 Min.



beliebig



1

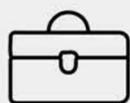
Kotzendes Känguru

Spielbeschreibung

- Die Gruppe steht in einem Kreis. Eine Person steht in der Mitte, zeigt auf eine Person und nennt dabei einen Begriff. Die ausgewählte Person und die Personen links und rechts neben dieser müssen den Begriff ausführen. Wer etwas falsch macht, kommt in die Mitte.

Begriffe

- Kotzendes Känguru: Die Person in der Mitte bildet mit ihren Armen einen Beutel. Die Personen links und rechts daneben „kotzen“ in den Beutel.
- Waschmaschine: Die Person in der Mitte dreht ihren Kopf, während ihre Nachbar*innen das Äußere der Waschmaschine mit ihren ausgestreckten Armen bilden.
- Toaster: Die Person in der Mitte ist der Toast und springt mit einem „Ping“ in die Luft. Die Nachbar*innen bilden mit ihren Armen den Toaster.
- Mixer: Die Person in der Mitte ist der Mixer und legt seine Fingerspitzen auf die Köpfe der Nachbar*innen. Diese drehen sich im Kreis.
- Elefant: Die Person in der Mitte macht einen Rüssel und die Nachbar*innen bilden mit ihren Armen die Ohren.



Stühle



beliebig



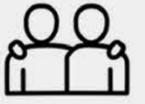
8 -30



10-15 Min.



beliebig



1

HaHaHu

Spielbeschreibung

Junge Ninja treffen sich regelmäßig und trainieren gemeinsam ihre Konzentration. Dazu stellen sie sich im Kreis auf. Eine*r beginnt einen Angriff auf einen anderen Ninja: mit einem lauten Schrei „Ha“ und aneinander gelegten, vor sich gestreckten Händen wird auf einen anderen Ninja gezeigt. Dieser reißt, um sich zu verteidigen, seine Hände (ebenfalls aneinandergelagt) nach oben über den Kopf und ruft ebenfalls „Ha!“. Die Personen rechts und links daneben führen ihre zusammengelegten Hände vor den Körper des angegriffenen Ninja und rufen laut „Huh!“, um diesen zu unterstützen. Gelingt dies gleichzeitig, bleiben alle unverletzt und der angegriffene Ninja führt den nächsten Angriff auf einen anderen aus.

Ist aber eine der 3 Personen zu langsam, sagt nichts oder das Falsche, scheidet diese aus. Auch Ninja, die mitgemacht haben, aber gar nicht dran waren, scheiden aus. Die verbliebenen Ninja schließen den Kreis und sammeln sich vor der nächsten Runde mit einem gemeinsamen Schlachtruf: Sie klatschen rhythmisch zweimal auf die Oberschenkel, zweimal in die Hände und rufen einmal laut „Huh!“, ihre Hände führen sie beim Ruf mit ausgestreckten Handflächen rechts und links neben Körper.

WUPS



beliebig



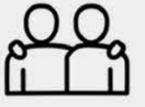
8-30



10-15 Min.



beliebig



2

Ninja

Spielbeschreibung

Die Gruppe steht im Kreis. Eine gemeinsame Verneigung mit dem lauten Rufen „Hainoi“ läutet den Spielbeginn ein. Danach darf jede Person so weit vom Kreis nach hinten springen, wie sie kann und möchte. Im Uhrzeigersinn darf nun jede Person nacheinander den Versuch unternehmen, mit einer Bewegung (in eine Richtung) eine*n Mitspieler*in an der Handfläche/ am Arm abzuschlagen. Der*die „Angegriffene“ darf (nur in eine Richtung mit einer Bewegung) ausweichen. Nach der aktiven Bewegung bleiben alle Spielenden wie eingefroren stehen. Wird die Handfläche/der Arm berührt, ist diese Hand raus. Wenn beide Hände berührt wurden, scheidet man aus. Der Kniff des Spiels liegt darin, dass im Uhrzeigersinn jeweils die nächste Person Angreifer*in ist, diese aber auch gegen den Uhrzeigersinn abschlagen darf. (Es darf jede*r, also auch wer rechts von einer Person steht, abgeschlagen werden.)

WUPS



beliebig



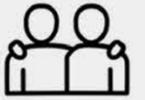
8 -30



10-20 Min.



draußen



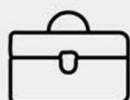
2

Wo ist mein Huhn?

Spielbeschreibung

Die Gruppe steht 30-40 Meter von der Spielleitung entfernt an einer Startlinie. Die Spielleitung hat ein Gummihuhn vor sich auf dem Boden liegen. Wenn sie sich umdreht, ruft sie „Wo ist mein Huhn?“.

Währenddessen darf die Gruppe in Richtung Huhn laufen. Dreht sich die Spielleitung wieder um, müssen alle stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr bewegen. Wer sich bewegt, muss zurück zur Startlinie. Hat eine Person das Huhn erreicht, darf es aufgehoben und hinter dem Rücken/vor dem Bauch versteckt werden. Die Spielleitung darf nun einmal raten, wo sich das Huhn befindet, bevor sie sich wieder umdreht. Hat sie Recht, bekommt sie das Huhn zurück und alle fangen wieder von der Startlinie an. Rät sie falsch, dann geht das Spiel so lange weiter, bis die Gruppe es geschafft hat, das Huhn hinter die Startlinie zu bekommen. Das Huhn darf nicht geworfen werden, nicht unter der Kleidung versteckt werden, es darf nicht zweimal hintereinander von derselben Person gehalten werden und nur eine Person darf jeweils das Huhn festhalten.



Gummihuhn

WUPS



beliebig



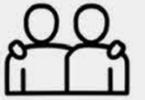
6 -20



10-20 Min.



beliebig

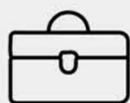


1

Rippel Tippel

Spielbeschreibung

- Alle Mitspielenden bekommen eine Zahl zugeteilt (zum Beispiel 15 Mitspielende, d.h. Zahlen 1-15). Eine Person fängt an und ruft eine andere Person wie folgt auf:
- Rippel Tippel fünf (die eigene zugeteilte Zahl) ohne Tippel (Anzahl der Klebepunkte auf der Stirn) ruft Rippel Tippel eins (Nummer der gerufenen Person) mit einem Tippel (Anzahl der Klebepunkte auf der Stirn).
- Hat die Person keine Fehler gemacht, ist die gerufene Person an der Reihe. Wer einen Fehler macht bekommt einen Klebepunkt auf die Stirn. Bei drei Klebepunkten auf der Stirn ist man raus.



Klebepunkte



beliebig



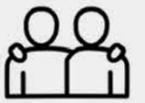
mind. 8



10-15 Min.



beliebig



1

Blinzelmörder*in

Spielbeschreibung

- Die Gruppe steht/sitzt im Kreis. Eine Person wird Polizist*in und muss rausgehen. Dann wird eine Person zum*zur Mörder*in ernannt. Zurück im Kreis, muss der*die Polizist*in herausfinden wer Mörder*in ist. Diese*r blinzelt währenddessen den anderen Mitspielenden zu, um diese zu töten.

Variation

- "Zungenmörder*in": Der/die Mörder*in streckt den Opfern die Zunge raus, um sie zu "töten".
- Tipp: Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn die Mordopfer theatralisch und übertrieben zu Boden gehen.

WUPS



beliebig



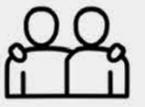
5 - 25



15-45 Min.



draußen



2

Contacto

Spielbeschreibung

- Eine Person ist der/die „Contacto“. Diese stellt sich mit ausgebreiteten Armen in die Mitte der Spielfläche. Alle anderen stellen sich um den/die Contacto herum und berühren diesen mit einem Finger am Arm. Dann schließt der/die Contacto die Augen und ruft „Contacto“ und fängt an, laut und langsam von 15 bis 0 runter zu zählen. Währenddessen müssen sich alle anderen verstecken. Bei 0 angekommen, öffnet Contacto die Augen und versucht, so viele Mitspieler*innen wie möglich zu entdecken. Das Schwere daran: ohne sich vom Platz zu bewegen. Entdeckte Personen müssen mit Namen und Versteck aufgerufen werden und scheiden aus, dürfen den Spielenden aber noch beim verstecken helfen. Sobald der/die Contacto niemanden mehr finden kann, zählt dieser mit geschlossenen Augen von 14 bis 0 runter.
- In der Zeit müssen alle anderen ihr Versteck verlassen, Contacto einmal erneut berühren und sich ein neues Versteck suchen. Bei 0 öffnet Contacto wieder die Augen und ruft die sichtbaren Spieler*innen mit Namen und Verstecken auf. So zieht sich das Spiel weiter, jede Runde verkürzt sich die Versteckzeit, bis nur noch eine Person übrig ist. Diese gewinnt das Spiel und ist der/die neue Contacto.

Varianten

- Leicht: Wenn die Namen noch nicht so gut bekannt sind, reicht es, wenn die Farbe eines gesehenen Kleidungsstücks und das Versteck genannt werden.
- Schwierig: Nennt der/die Contacto Versteck und Namen, die nicht zusammenpassen, darf eine der ausgeschiedenen Personen wieder ins Spiel.

WUPS