

# „Bilderwahl“

Ort:	überall möglich
Gruppengröße:	bis 20 Personen
Alter:	ab 14 Jahren
Dauer:	60 Minuten
Material:	verschiedene Postkarten, Kalenderblätter, etc.

## Spielablauf:

Die Gruppe sitzt im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Bilder (mind. Doppelt so viele wie Teilnehmende). Alle suchen sich nun ein Bild aus, das ihnen gefällt und das sie in irgendeiner Weise mit ihrer Person in Beziehung setzen können.

Dann stellen sich alle nacheinander mit Hilfe des Bildes vor. Warum habe ich das Bild gewählt? Was gefällt mir daran? Was fällt mir zu dem Bild ein? Haben sich mehrere dasselbe Bild ausgesucht? Nachfragen sind erwünscht!

## Variante:

In Gruppen die sich bereits kennen, sucht jede Person für ein anderes Gruppenmitglied ein Bild aus, von dem sie/er meint, dass es zu der Person passt. Wenn alle ein Bild haben begründen sie ihre Auswahl.



# „Der Menschentrichter“

Ort:	eine ebene längliche Fläche ( Wiese, Turnhalle, etc.)
Gruppengröße:	ab 15 Personen
Alter:	ab 8 Jahren
Dauer:	10 Minuten
Material:	eine Augenbinde

## Spielablauf:

Eine Person wird von der Spielleitung 20 – 100 Meter von der Gruppe weg geführt. Die anderen Spielenden bilden einen Trichter, indem sie sich in eine V-Formation aufstellen. Die einzelne Person schaut sich diesen Trichter an, bevor die Spielleitung ihr die Augen verbindet. Die „blinde“ Person spricht „Ich laufe!“ und wenn die Gruppe bereit ist, gibt sie der Spielleitung ein Zeichen, die wiederum der blinden Person mit „Laufe!“ signalisiert, dass sie nun losmarschieren kann. Darauf geht die blinde Person auf den Trichter zu und wird im Trichter langsam gestoppt. Bei einem sehr großen Trichter kann die Gruppe mit leisen und lauten Geräuschen signalisieren, wie nah die blinde Person an der Trichtermündung ist.

## Tipp:

Alle sollten einmal blind auf den Trichter zulaufen. Dadurch wird faires Verhalten gefördert und das Einfühlungsvermögen der ganzen Gruppe geschult. Wenn alle einmal dran waren sollten die Erlebnisse besprochen werden.



# „Der Mörder von Palermo“

Ort:	überall möglich
Gruppengröße:	8 bis 18 Personen
Alter:	6 bis 99 Jahre
Dauer:	ca. 30 Minuten pro Runde
Material:	-

## Spielablauf:

Bei diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Bürgern des kleinen Fischerdorfes Palermo. Und dort gehen nachts zwei Mörder umher. Tagsüber behauptet jeder von sich ein braver Bürger zu sein. Per Karten wird zufällig entschieden, wer Mörder, Bürger oder Polizist (Bürger mit Sonderfähigkeit) ist. Das geht zum Beispiel mit einem gewöhnlichem Kartenspiel (Rot = Mörder, Schwarz = Bürger, Pikass = Polizist).

Das Spiel unterteilt sich nun in drei Phasen, die solange wiederholt werden, bis nur noch Mörder oder brave Bürger am Leben sind. Der Spielleiter sagt die Phasen an und informiert die Spieler über Morde.

In der **Nachtphase** schließen alle Spieler die Augen. Der Spielleiter sagt "Es wird Nacht in Palermo und alle schließen die Augen". Wenn der Spielleiter sich davon überzeugt hat, dass alle Mitspieler die Augen geschlossen haben, sagt er "Die Mörder wachen auf". Spielen zwei Mörder, stellen sie erst einmal fest, wer ihr Partner ist. Nun wählen die Mörder unbemerkt gemeinsam ein Opfer aus. Nachdem dem Spielleiter das Opfer bekannt ist, sagt er: "Die Mörder schließen die Augen".

In der **Polizistenphase** bleiben die Augen noch geschlossen. Wenn die Mörder wieder ruhig schlafen, dürfen nach der Ansage des Spielleiters "Die Detektive öffnen die Augen" die Detektive die Augen öffnen. Sie wählen gemeinsam einen Verdächtigen und zeigen auf diesen. Der Spielleiter muss den Detektiven die Wahrheit unauffällig mitteilen, ob die



gewählte Person ein Mörder ist. Anschließend schließen die Detektive auf die Aufforderung "Die Detektive schließen die Augen" ihre Augen.

In der **Tagphase** öffnen alle Spieler wieder die Augen. Nun sagt der Spielleiter "Es wird Tag in Palermo, alle Mitspieler öffnen die Augen und Christine ist tot". Oder wer eben gerade ermordet wurde. Nun beginnt die offene Diskussion zum Suchen des Mörders. Die Mörder werden versuchen andere Personen zu verdächtigen, die Detektive wissen evtl. schon einen Mörder und müssen die anderen Mitspieler von deren Theorie überzeugen, *ohne* bekannt zu geben, dass sie Detektive sind. Entscheidend ist eigentlich, wie gut ein Mörder andere Personen anlügen kann und wie cool er dabei bleibt. Nachdem von den Mitspielern einige Personen als Mörder vorgeschlagen wurden, greift der Spielleiter wieder ein und lässt über die nominierten Personen abstimmen. Die Person mit den meisten Stimmen scheidet aus. Ob diese Person Mörder, Detektiv oder ein normaler Bürger ist, darf nicht mitgeteilt werden. Die Person ist aus dem Spiel und darf keine Kommentare mehr abgeben.

Anschließend wird es wieder Nacht in Palermo, da der Spielleiter alle Personen auffordert "Es wird Nacht in Palermo und alle schließen die Augen". Es beginnt somit die zweite Runde. Ausgeschiedene Personen brauchen natürlich die Augen nicht mehr zu schließen. Sie haben zusammen mit dem Spielleiter am meisten Spaß bei der Suche nach den Mördern von Palermo. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Mörder ausgeschieden sind (dann haben die Bürger und Detektive gewonnen) oder wenn die Mörder alle Bürger und Detektive umgebracht haben.

Tipp:

Der Spielleiter sollte selbst wenn alle Mörder tot sind eine weitere Runde spielen. Am Ende der Runde kann er dann sagen: "Es wird Tag in Palermo und keiner ist tot."

Der Spielleiter kann muss sich auch nicht an den obigen Wortlaut halten, sondern kann auch eine nette Geschichte konstruieren.

Viel Spaß, denn das macht es! Und auch wenn alle Mörder gefunden wurden dauert es bestimmt nicht lange, bis der Spielleiter die Zettel verteilt und allen Mitspielern mitteilt: "Es wird Nacht in Palermo ..."

