



Kategorien

Reihum Dinge nennen, die zu einer Kategorie passen – ohne eine Antwort zu wiederholen oder zu lange zu zögern.

Spieler 3–12 (am besten mit 4–8)**Spieldauer** 10–25 Min.**Material** Kein Material**Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. Jemand nennt eine Kategorie, zum Beispiel „Dinge in einem Werkzeugkasten“.
2. Reihum nennt jeder ein Ding, das passt.
3. Keine Wiederholungen und keine Pausen über etwa fünf Sekunden.
4. Wer danebenliegt, wiederholt oder hängt, verliert ein Leben. Wer als Letztes noch ein Leben hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

1. Setzt euch in einen Kreis oder um einen Tisch, damit die Reihenfolge klar ist.
2. Jeder bekommt drei „Leben“ – drei hochgehaltene Finger sind die einfachste Art, sie im Blick zu behalten.
3. Bestimmt, wer die erste Kategorie nennt. Breite Kategorien passen für die erste Runde – Obst, Länder, Dinge, die blau sind.
4. Einigt euch auf die Pausengrenze. Langsames Zählen bis fünf durch die Person, die gerade geantwortet hat, ist fair und braucht keinen Timer.

SO WIRD GESPIELT

1. Wer die Kategorie bestimmt, sagt sie an und gibt die erste Antwort.
2. Im Uhrzeigersinn gibt jeder eine neue passende Antwort.
3. Ein Leben verliert, wer eine frühere Antwort wiederholt, etwas Unpassendes sagt oder nicht innerhalb der Pausengrenze antwortet.
4. Jeder darf eine Antwort anzweifeln. Die Gruppe entscheidet schnell per Handzeichen; bei Gleichstand gilt die Antwort.
5. Geht ein Leben verloren, endet die Runde. Wer es verloren hat, bestimmt die nächste Kategorie und fängt an.
6. Wer keine Leben mehr hat, ist raus, entscheidet aber bei Zweifeln mit.

7. Wer als Letztes noch mindestens ein Leben hat, gewinnt.

SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet, wenn nur noch eine Person Leben übrig hat. Für ein kürzeres Spiel bekommt jeder zwei Leben, oder ihr verzichtet ganz aufs Ausscheiden und spielt zehn Kategorien – gewonnen hat, wer die wenigsten Leben verloren hat.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen gespielt. Der optionale Klatschrhythmus braucht nur die Hände.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Macht die Kategorien im Lauf des Spiels enger – am Anfang „Tiere“, später „Tiere mit Streifen“.
- Sei bei gemischten Altersgruppen großzügig mit Einwänden. Es geht um Schwung, nicht um ein Gericht.
- Sitzen Leute durchs Ausscheiden zu lange daneben, wechselt zur Wertung ohne Ausscheiden von oben.
- Vermeide Kategorien, für die man bestimmte Marken, Sendungen oder Promis kennen muss – das schließt manche Gäste aus.

VARIANTEN

Fester Buchstabe. Jede Antwort muss mit demselben Buchstaben beginnen – „Essen, das mit P anfängt“. Viel schwerer, am besten für die letzten zwei oder drei Spieler aufheben.

Klatschrhythmus. Haltet einen gleichmäßigen Viertakt – zweimal auf den Tisch klopfen, zweimal klatschen – und gebt jede Antwort auf das Klatschen. Der Rhythmus ersetzt die Pausengrenze und macht Druck, ganz ohne Timer.

STARTIDEEN: BREITE EINSTIEGE

- | | |
|---------------------------------|--|
| ■ Dinge in einem Picknickkorb | ■ Dinge, die man mit in den Urlaub nimmt |
| ■ Dinge in einem Werkzeugkasten | ■ Essen, das man mit den Händen isst |
| ■ Dinge, die rund sind | ■ Dinge in einer Küchenschublade |
| ■ Tiere mit vier Beinen | ■ Dinge, die Geräusche machen |

STARTIDEEN: ENGERE HERAUSFORDERUNGEN

- | | |
|-------------------------------------|---|
| ■ Dinge mit Rädern | ■ Wörter, die zugleich eine Farbe und ein Gegenstand sind |
| ■ Wörter, die auf -ung enden | ■ Musikinstrumente, in die man bläst |
| ■ Dinge, die man falten kann | ■ Dinge, die man nur einmal im Jahr macht |
| ■ Gemüse, das unter der Erde wächst | ■ Dinge, die schmelzen |

Zeitangaben sind redaktionelle Schätzungen, keine Testergebnisse. Redaktionell auf Klarheit und Stimmigkeit geprüft. Wir behaupten nicht, diese Seite mit Gruppen getestet zu haben.