



Ein-Wort-Geschichte

Erzählt gemeinsam eine Geschichte, ein Wort pro Person, und versucht, sie zu einem Ende zu bringen, das Sinn ergibt.

Spieler 3–12 (am besten mit 4–8)

Spieldauer 5–20 Min.

Material Kein Material

Bewegung Im Sitzen

KURZREGELN

1. Wählt einen Titel für die Geschichte.
2. Reihum fügt jeder genau ein Wort hinzu.
3. Die Sätze bleiben grammatisch richtig – kleine Wörter wie „der“ und „und“ zählen als Zug.
4. Jeder kann einen Satz mit „Punkt“ beenden. Nach drei Runden im Kreis muss die Geschichte fertig sein.

VORBEREITUNG

1. Setzt euch in einen Kreis, dann ergibt sich die Reihenfolge von selbst.
2. Wählt einen Titel. Ein Titel gibt der Geschichte eine Richtung – „Der Tag, an dem der Bäckerei das Mehl ausging“.
3. Erklärt den wichtigsten Tipp: Sag das naheliegendste nächste Wort. Die Geschichte wird von allein lustig.
4. Bestimmt, wer anfängt. Das klassische erste Wort ist „Es“.

SO WIRD GESPIELT

1. Die erste Person sagt ein Wort, um die Geschichte zu beginnen.
2. Reihum fügt jede Person genau ein Wort hinzu, das den Satz grammatisch fortsetzt.
3. Statt eines Wortes darf man „Punkt“ sagen, um den Satz zu beenden. Die nächste Person beginnt einen neuen Satz.
4. Niemand hält an, um zu planen – das Wort kommt innerhalb weniger Sekunden.
5. Namen zählen als ein Wort. Zusammengesetzte Wörter auch, wenn die Gruppe großzügig ist.
6. Nach zwei vollen Runden ruft die Spielleitung „letzte Runde“. Während der dritten Runde muss die Gruppe ein Ende finden.
7. Wer das letzte Wort der Geschichte sagt, wählt den nächsten Titel.

SO ENDET DAS SPIEL

Jede Geschichte endet, wenn die Gruppe in der dritten Runde einen Schlusssatz findet. Spielt drei oder vier Geschichten und hört dann auf. Es gibt keinen Sieger; der Lohn ist das Nacherzählen. Kommt eine Geschichte nach zwei Runden nicht vom Fleck, kann die Spielleitung „Ende“ ausrufen und einen neuen Titel starten.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen gespielt. Kein Schritt verlangt Aufstehen oder Bewegung.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Beruhige alle: „und“ oder „der“ ist ein völlig guter Beitrag. Wer bei jedem Wort witzig sein will, bremst die Geschichte.
- Zieht jemand die Geschichte ständig zu seinem eigenen Witz, wechselt zur Drei-Wort-Variante, dann hat jeder Zug mehr Gewicht.
- Für Jüngere kann die Spielleitung vor jedem neuen Wort den bisherigen Satz wiederholen.
- Nehmt nichts auf. Ein Teil des Spaßes ist, dass die Geschichte nur in diesem Raum existiert.

VARIANTEN

Drei-Wort-Geschichte. Jeder fügt genau drei Wörter hinzu. Die Geschichte kommt schneller voran und ergibt mehr Sinn – das hilft gemischten Altersgruppen und allen, die Wort für Wort frustrierend finden.

Zum Glück, leider. Jeder fügt einen ganzen Satz hinzu, abwechselnd mit „Zum Glück ...“ und „Leider ...“ am Anfang. Die Geschichte schwankt zwischen Glück und Pech und findet fast immer ihr eigenes Ende.

STARTIDEEN: GESCHICHTENTITEL

- | | |
|---|---|
| ■ Der Tag, an dem der Bäckerei das Mehl ausging | ■ Der Regenschirm, der nicht zugehen wollte |
| ■ Der Hund, der sich auf eine Stelle bewarb | ■ Die Nacht, in der die Sterne zum Mittagessen gingen |
| ■ Der letzte Bus nach Hause | ■ Die Katze, die das Postamt leitete |
| ■ Das Rätsel um den verschwundenen linken Schuh | ■ Ein unerwartetes Paket |
| ■ Ein Picknick, das schiefging | ■ Das langsamste Rennen aller Zeiten |
| ■ Die leiseste Stadt der Welt | ■ Der freie Tag der Leuchtturmwärterin |
| ■ Omas geheime Erfindung | ■ Der Schneemann, der über den Sommer blieb |

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