



Der heimliche Zwinkerer

Eine geheime Person schickt die anderen mit einem Zwinkern schlafen, während ein Detektiv in der Mitte sie dabei zu erwischen versucht.

Spieler 6–20 (am besten mit 8–14)

Spieldauer 10–20 Min.

Material Papier und Stift

Bewegung Im Sitzen

KURZREGELN

1. Alle ziehen einen gefalteten Zettel; auf einem ist ein Punkt – diese Person ist der heimliche Zwinkerer.
2. Ein Detektiv sitzt in der Mitte und beobachtet.
3. Wem der Zwinkerer zuzwinkert, zählt bis drei und „schläft“ dann theatralisch ein.
4. Der Detektiv hat drei Beschuldigungen, um den Zwinkerer zu nennen, bevor der Kreis eingeschlafen ist.

VORBEREITUNG

1. Bestimmt einen Detektiv, der seinen Stuhl in die Mitte des Kreises stellt.
2. Faltet für jede übrige Person einen Zettel, macht in genau einen einen Punkt und mischt sie in einer Schüssel oder einem Hut.
3. Jede Person nimmt einen Zettel, schaut ihn an, ohne ihn zu zeigen, und steckt ihn weg. Wer den Punkt hat, ist der Zwinkerer.

SO WIRD GESPIELT

1. Alle schauen sich im Kreis um und begegnen einander so natürlich wie möglich mit dem Blick.
2. Der Zwinkerer zwinkert immer einer Person zu und wählt Momente, in denen der Detektiv woanders hinschaut.
3. Wem zugezwinkert wird, zählt still bis drei, schläft dann so theatralisch ein, wie er mag, und ist für diese Runde raus.
4. Der Detektiv darf jederzeit jemanden beschuldigen, indem er den Namen sagt. Wer zu Unrecht beschuldigt wird, sagt „ich nicht“ und bleibt im Spiel.

5. Der Detektiv gewinnt, wenn er den Zwinkerer innerhalb von drei Beschuldigungen nennt.
Der Zwinkerer gewinnt, wenn drei Beschuldigungen danebengehen oder nur noch zwei Spieler wach sind.
6. Schlafende halten die Augen geschlossen und verraten nichts.

SO ENDET DAS SPIEL

Eine Runde endet, wenn der Zwinkerer genannt wird, wenn der Detektiv alle drei Beschuldigungen verbraucht hat oder wenn nur noch zwei Spieler wach sind. Spielt so viele Runden, wie es freiwillige Detektive gibt – fünf oder sechs reichen meist –, und der vorige Zwinkerer setzt sich in die Mitte.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen im Kreis gespielt. Der Detektiv sitzt in der Mitte und dreht sich einfach auf seinem Stuhl.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Besteh darauf, dass vor dem Einschlafen bis drei gezählt wird; sonst muss der Detektiv nur schauen, wohin jeder Schlafende geblickt hat.
- Ermutige große Abgänge. Das Einschlafen ist der halbe Spaß und verwischt die Spuren des Zwinkerers.
- Manche Leute können nicht zwinkern. Vereinbart vorher ein anderes Zeichen, etwa ein langsames doppeltes Blinzeln.
- Sammelt nach jeder Runde alle Zettel ein, damit der markierte nicht wiederzuerkennen ist.

VARIANTEN

Ohne Detektiv. Spielt ohne Stuhl in der Mitte. Jede wache Person darf die Hand heben und beschuldigen; unterstützt eine zweite Person die Beschuldigung, muss die beschuldigte Person ihren Zettel zeigen. Zwei falsche Unterstützer schlafen selbst ein – also beschuldigt niemand leichtfertig.

Zwei Zwinkerer. In einem Kreis ab zwölf Leuten markiert zwei Zettel. Die Zwinkerer kennen einander nicht und können sich aus Versehen gegenseitig schlafen schicken. Der Detektiv hat vier Beschuldigungen und muss beide nennen.

STARTIDEEN: LANGSAM UND SCHLÄFRIG

- | | |
|--|---|
| ■ Ein Gähnen so groß, dass man beide Arme braucht | ■ Sich strecken wie eine Katze und zusammenrollen |
| ■ Langsam vom Stuhl rutschen wie schmelzendes Eis | ■ Welken wie eine Blume ohne Wasser |
| ■ „Noch fünf Minuten“ sagen und den Kopf sinken lassen | ■ Sich mit einer unsichtbaren Decke zudecken |
| | ■ Ein eingebildetes Kissen umarmen |
| | ■ Allen gute Nacht winken |

STARTIDEEN: PLÖTZLICH

- | | |
|--|--|
| ■ Mitten im Satz einschlafen | ■ Wegnicken, hochschrecken, wieder wegnicken |
| ■ Laut drei Schafe zählen und aufhören | ■ Eine unsichtbare Kerze auspusten |
| ■ Die Wange auf die Hand legen und danebenrutschen | ■ Mit geschlossenen Augen zur Statue erstarren |
| ■ Einmal schnarchen, höflich | ■ Ein unsichtbares Buch lesen, bis es einem aufs Gesicht fällt |

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