



Geheimwort-Detektiv

Schmuggle dein Geheimwort in ein ganz normales Gespräch, ohne erwischt zu werden – und erwisch die anderen bei ihren.

Spieler 4–12 (am besten mit 5–8)

Spieldauer 20–60 Min.

Material Kein Material

Bewegung Im Sitzen

KURZREGELN

1. Alle bekommen ein anderes Geheimwort.
2. Führt ein normales Gespräch weiter und baut euer Wort natürlich ein.
3. Glaubst du, jemandes Geheimwort gehört zu haben, ruf „Detektiv!“ und nenn es.
4. Richtig – du punktest. Falsch – die beschuldigte Person punktet.

VORBEREITUNG

1. Gib allen ein Geheimwort. Flüster es, zeig es heimlich im Spielleiter-Modus oder verteil gefaltete Zettel.
2. Nimm Wörter, die ungewöhnlich, aber auf einer Feier nicht unmöglich zu sagen sind – „Leuchtturm“, „Trampolin“, „Orangenmarmelade“.
3. Erklär den Zeitrahmen: Das Spiel läuft unauffällig durch den nächsten Gang oder etwa zwanzig Minuten.
4. Sorg dafür, dass alle den Ruf kennen – „Detektiv!“ – und wissen, was danach passiert.

SO WIRD GESPIELT

1. Das Gespräch geht ganz normal weiter. Das Spiel läuft im Hintergrund.
2. Alle versuchen, ihr Geheimwort laut in einem natürlichen Satz zu sagen, ohne dass es jemand bemerkt.
3. Wer vermutet, dass jemand gerade sein Geheimwort benutzt hat, ruft „Detektiv!“ und nennt das Wort.
4. Stimmt die Beschuldigung, bekommt der Detektiv zwei Punkte, und das Wort der ertappten Person ist aus dem Spiel.
5. Stimmt sie nicht, bekommt die beschuldigte Person einen Punkt, und das Gespräch geht weiter.

6. Wer sein Wort benutzt und nicht angezweifelt wird, bevor das Gespräch weiterzieht, hat es „gelandet“. Das behält man bis zum Ende für sich.
7. Jede Person darf pro Spiel höchstens drei Beschuldigungen aussprechen.
8. Ist die Zeit um, verraten alle ihr Wort und sagen, wann sie es gelandet haben. Jedes gelandete Wort bringt drei Punkte.

SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet zu einem vorher angekündigten Zeitpunkt – wenn abgeräumt wird oder nach zwanzig Minuten. Alle verraten ihr Wort, der Tisch bestätigt die gelandeten Wörter, und die Punkte werden zusammengezählt. Die höchste Punktzahl gewinnt den Titel Chefdetektiv.

IM SITZEN SPIELEN

Wird im Sitzen gespielt, im Hintergrund eines Essens oder Gesprächs. Kein Schritt verlangt Bewegung – die Spielleitung kann jedes Wort flüstern oder heimlich auf dem Handy zeigen.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Pass die Schwierigkeit der Wörter an die Gruppe an. Geübte schaffen „Periskop“; Neulinge brauchen „Regenschirm“.
- Fliegen die Beschuldigungen wild durcheinander, erinnere an die Grenze von drei.
- Die Hauptsache bleibt die Hauptsache. Wenn das Spiel das Gespräch erstickt, verkürz es.
- Vermeide Geheimwörter zu heiklen Themen. Alltagsgegenstände und Essen sind am sichersten und am lustigsten.

VARIANTEN

Ein Spion. Nur eine Person hat ein Geheimwort, und niemand weiß, wer. Sie muss das Wort dreimal sagen, bevor die Zeit um ist. Alle anderen haben eine einzige Beschuldigung, um Spion und Wort zu nennen.

Geheime Redewendung. Für erfahrene Gruppen ersetzt das Wort durch eine kurze Wendung – „in diesen Zeiten“ oder „wie meine Oma immer sagte“. Eine Wendung ist schwerer zu verstecken und viel lustiger, wenn sie gelandet wird.

STARTIDEEN: SANFT (ERSTES SPIEL)

- | | |
|---------------|-----------|
| ■ Regenschirm | ■ Leiter |
| ■ Butterbrot | ■ Decke |
| ■ Fahrrad | ■ Pinguin |
| ■ Zitrone | ■ Eimer |

STARTIDEEN: RAFFINIERT

- | | |
|--------------------|-----------------|
| ■ Trampolin | ■ Lawine |
| ■ Orangenmarmelade | ■ Mundharmonika |
| ■ Leuchtturm | ■ Windmühle |
| ■ Periskop | ■ Känguru |

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