



Gemeinsamkeiten

Findet in einer kleinen Gruppe drei Dinge, die ihr alle gemeinsam habt und die niemand euch einfach ansehen könnte.

Spieler 4–40 (am besten mit 8–24)

Spieldauer 10–20 Min.

Material Kein Material

Bewegung Stehen optional

KURZREGELN

1. Bildet Gruppen zu dritt oder viert, am besten mit den Leuten, die ihr am wenigsten kennt.
2. Ihr habt vier Minuten, um drei Dinge zu finden, die ihr alle teilt.
3. Nichts Sichtbares zählt – keine Kleidung, kein „wir sind alle auf dieser Party“.
4. Jede Gruppe teilt ihre überraschendste Gemeinsamkeit mit dem ganzen Raum.

VORBEREITUNG

1. Bitte die Leute, Gruppen zu dritt oder viert zu bilden. Schlag vor, sich zu mischen – verschiedene Familien, Generationen, Freundeskreise.
2. Erklär, was zählt: Eine Gemeinsamkeit muss auf jede Person in der Gruppe zutreffen und darf weder sichtbar noch offensichtlich sein. „Wir haben alle Haare“ zählt nicht. „Wir haben uns alle denselben Knochen gebrochen“ schon.
3. Nenn zwei, drei Beispiele für Themen, die oft funktionieren – Essen, Orte, erste Jobs, kleine Gewohnheiten.
4. Stell einen Timer auf vier Minuten.

SO WIRD GESPIELT

1. Wenn der Timer startet, unterhält sich jede Gruppe frei und sucht nach Dingen, die alle Mitglieder teilen.
2. Eine Gemeinsamkeit zählt nur, wenn sie auf alle in der Gruppe zutrifft. Zwei von dreien reichen nicht.
3. Eine Gemeinsamkeit darf weder sichtbar sein noch auf alle im Raum zutreffen.
4. Die Gruppen zielen auf drei Gemeinsamkeiten. Wer früh drei hat, sucht eine vierte, ungewöhnlichere.
5. Wenn der Timer abläuft, wählt jede Gruppe ihre überraschendste Gemeinsamkeit.

6. Reihum im Raum nennt eine Person pro Gruppe die Gemeinsamkeit in einem Satz.
7. Für eine zweite Runde bildet neue Gruppen, möglichst ohne jemanden aus der ersten.

SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet nach dem Austausch. Zwei Runden mit unterschiedlichen Gruppen reichen völlig – es geht darum, den Leuten Gesprächsstoff für den Rest des Abends zu geben, also hört auf, solange es im Raum noch laut ist. Es gibt keinen Sieger, aber die Spielleitung kann für die unerwartetste Gemeinsamkeit Applaus fordern.

IM SITZEN SPIELEN

Bildet Gruppen aus Leuten, die ohnehin nah beieinander sitzen, statt alle durch den Raum zu schicken. Werden die Gruppen für die zweite Runde neu gemischt, wechseln nur die den Platz, denen das angenehm ist.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Geh während der vier Minuten herum. Eine Gruppe, die festhängt, braucht meist nur ein Thema – schlag „schlimmster Urlaub“ oder „erster Job“ vor.
- Sag klar, dass niemand etwas teilen muss, was er lieber für sich behält. Belanglose Gemeinsamkeiten sind die besten.
- Sind mehrere Generationen im Raum, bitte jede Gruppe, mindestens zwei Altersgruppen einzuschließen.
- Halte den Austausch zügig. Ein Satz pro Gruppe – die Geschichten können beim Essen weitergehen.

VARIANTEN

Das Besondere. Zusätzlich zu drei Gemeinsamkeiten sucht jede Gruppe etwas, das auf genau ein Mitglied zutrifft und auf sonst niemanden in der Gruppe. So hat jede Person einen Moment, in dem sie interessant ist.

Verbindungskette. Nach dem Austausch sucht jede Gruppe eine Verbindung zur Nachbargruppe und so weiter durch den Raum, bis eine Kette durch die ganze Feier läuft. Ein schöner Abschluss für ein großes Familientreffen.

STARTIDEEN: GESPRÄCHSANSTÖSSE

- | | |
|--|---|
| ■ Essen, das ihr alle verweigert | ■ Fähigkeiten, die euch allen fehlen |
| ■ Eine Hausarbeit, die ihr alle heimlich mögt | ■ Eine Morgengewohnheit, die ihr alle teilt |
| ■ Etwas, das noch keiner von euch je gemacht hat | ■ Etwas, das ihr alle später gelernt habt als die meisten |
| ■ Erste Jobs | ■ Wetter, das ihr alle liebt oder alle nicht mögt |
| ■ Dinge, vor denen ihr als Kinder alle Angst hattet | ■ Etwas, das ihr alle schon mal kaputt gemacht habt |
| ■ Ein Ort, an dem ihr alle wart | ■ Ein Gegenstand, den ihr alle besitzt und nie benutzt |
| ■ Etwas, das ihr alle verloren und nie wiedergefunden habt | ■ Ein Essen, das ihr alle auf dieselbe seltsame Art esst |

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

