

[Diese Seite drucken](#)

Gather & Play

SPIELLEITER-BLATT ZUM AUSDRUCKEN

Zwei-Wort-Hinweise

Hilf deinem Team, ein geheimes Wort zu erraten, mit Hinweisen aus genau zwei Wörtern – nicht mehr, nicht weniger.

Spieler 4–16 (am besten mit 6–10)**Spieldauer** 15–30 Min.**Material** Kein Material**Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. Zwei Teams. Pro Zug gibt eine Person die Hinweise.
2. Sie sieht ein geheimes Wort und gibt einen Hinweis aus zwei Wörtern.
3. Das Team hat pro Hinweis einen Rateversuch.
4. Ein Punkt für jedes Wort, das innerhalb von 90 Sekunden erraten wird.
Weniger Hinweise, mehr Wörter.

VORBEREITUNG

1. Teilt euch in zwei oder mehr Teams und setzt die Teammitglieder so, dass sie sich hören.
2. Legt fest, wie die Zielwörter kommen – der Spielleiter-Modus auf einem Handy, das weitergereicht wird, oder jemand aus dem anderen Team flüstert ein Wort.
3. Stellt einen Timer auf 90 Sekunden pro Zug.
4. Erklärt, was verboten ist: kein Teil des Zielworts, keine Reimhinweise, keine Gesten und kein „klingt wie“.

SO WIRD GESPIELT

1. Wer im ersten Team die Hinweise gibt, schaut sich ein Zielwort an und hält es vor dem eigenen Team verborgen.
2. Der Hinweis besteht aus genau zwei Wörtern – zum Beispiel „heißes Morgengetränk“ für das Wort „Kaffee“.
3. Das Team berät sich kurz und gibt einen Tipp ab.
4. Ist der Tipp falsch, gibt es einen neuen Hinweis aus zwei Wörtern für dasselbe Wort. Frühere Hinweise dürfen nicht wiederholt werden.
5. Ist der Tipp richtig, bekommt das Team einen Punkt, und es geht sofort mit einem neuen Wort weiter.
6. Ein Wort darf übersprungen werden. Übersprungene Wörter werden danach vorgelesen und zählen nichts.

7. Verstößt ein Hinweis gegen eine Regel – ein Wort, drei Wörter oder ein Teil des Zielworts –, meldet das andere Team es, und das Wort fliegt raus.
8. Wenn der Timer abläuft, ist das nächste Team mit einer neuen Person für die Hinweise dran.

SO ENDET DAS SPIEL

Spielt, bis jeder einmal Hinweise gegeben hat, dann vergleicht die Punkte. Haben die Teams unterschiedlich viele Spieler, bekommt jedes Team gleich viele Züge, und jemand aus dem kleineren Team gibt zweimal Hinweise.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen gespielt. Wer Hinweise gibt, bleibt sitzen; kein Schritt verlangt Aufstehen.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Zusammengesetzte Wörter wie „Kaffeetasse“ zählen im Deutschen als ein Wort – das macht es spannend. Klärt vor dem ersten Zug, ob ihr Bindestrich-Wörter als eins oder zwei zählt.
- Ermutige die Teams, schnell zu raten. Ein falscher Tipp kostet nur Sekunden, Schweigen kostet mehr.
- Tut sich jemand schwer, erinnere daran, dass Überspringen nichts kostet und manche Wörter einfach schwerer sind.
- Bei gemischten Altersgruppen dürfen Jüngere Hinweise aus drei Wörtern geben. Das stört niemanden.

VARIANTEN

Ein-Wort-Hinweise. Die Hinweise schrumpfen auf ein einziges Wort, und das Team hat bis zu drei Versuche pro Wort. Schwerer und leiser – eine gute zweite Hälfte, wenn alle den Rhythmus kennen.

Geteiltes Wort. Die Hinweisgeber beider Teams sehen dasselbe Wort und geben abwechselnd je einen Zwei-Wort-Hinweis; nach jedem Hinweis rät das eigene Team. Wer zuerst richtig rät, punktet. Jeder Hinweis hilft beiden Teams – ein guter Hinweis ist also ein Risiko.

STARTIDEEN: EINFACH

- | | |
|-----------------|---------------|
| ■ Kaffee | ■ Geburtstag |
| ■ Kissen | ■ Regenschirm |
| ■ Leuchtturm | ■ Bibliothek |
| ■ Warteschlange | ■ Frühstück |

STARTIDEEN: KNIFFLIGER

- | | |
|---------------|-------------|
| ■ Thermometer | ■ Nostalgie |
| ■ Echo | ■ Horizont |
| ■ Schatten | ■ Appetit |
| ■ Kompromiss | ■ Andenken |

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

