



Wer bin ich?

Finde den Namen auf deiner eigenen Stirn heraus – alle können ihn sehen, nur du nicht –, indem du Ja-Nein-Fragen stellst.

Spieler 3–12 (am besten mit 4–8)

Spieldauer 10–25 Min.

Material Papier und Stift

Bewegung Im Sitzen

KURZREGELN

1. Jeder bekommt einen Namen auf die Stirn geklebt, den er nicht sehen kann.
2. Wenn du dran bist, stell dem Tisch eine Ja-Nein-Frage darüber, wer du bist.
3. Ein „Ja“ bringt eine weitere Frage, ein „Nein“ gibt den Zug weiter.
4. Errate deinen Namen, um fertig zu sein. Gespielt wird, bis alle es geschafft haben.

VORBEREITUNG

1. Jede Person schreibt heimlich einen Namen – eine Art Mensch, ein Tier oder eine Figur, die alle am Tisch kennen – auf einen Zettel und gibt ihn verdeckt nach links weiter.
2. Ohne hinzusehen hält sich jeder den Zettel an die Stirn oder klebt ihn dort fest, sodass alle anderen ihn lesen können.
3. Nehmt euch einen stillen Moment, damit alle jeden anderen Namen lesen. Dann bestimmt, wer zuerst fragt.

SO WIRD GESPIELT

1. Wenn du dran bist, stell dem ganzen Tisch eine Frage, die man mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann.
2. Der Tisch antwortet gemeinsam und ehrlich. Sind sich die Spieler uneinig, lautet die Antwort „kommt drauf an“, und du darfst noch einmal fragen.
3. Nach einem „Ja“ stellst du eine weitere Frage. Nach einem „Nein“ geht der Zug nach links.
4. Ein direkter Tipp – „Bin ich ein Pinguin?“ – zählt als Frage. Ein falscher Tipp beendet deinen Zug.
5. Hast du deinen Namen erraten, nimm den Zettel ab und spiel als antwortende Person weiter, bis alle fertig sind.

SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet, wenn alle ihren Zettel erraten haben, oder nach einer vereinbarten Zeit – fünfzehn Minuten passen für die meisten Tische. Wer dann noch rät, darf vor der Auflösung jeden Sitznachbarn um einen Hinweis bitten.

IM SITZEN SPIELEN

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

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Bitte um Namen, die auch die jüngste Person kennt. Ein Name, den nur der halbe Tisch erkennt, verdirbt zwei Leuten das Spiel.
- Schlag allen, die festhängen, eine erste Frage vor – „Bin ich ein Mensch?“ grenzt schnell ein.
- Liegt jemand weit zurück, darf der Tisch nach jedem dritten „Nein“ einen Gratis-Hinweis geben.
- Wenn Kinder schreiben, schau dir die Zettel an, bevor sie aufgeklebt werden – Rechtschreibung und Lesbarkeit zählen hier.

VARIANTEN

Themenrunde. Jeder Name muss zu einem vorher gewählten Thema passen – Tiere, Berufe, Märchenfiguren, Dinge in der Küche. Ein Thema macht die Fragen gezielter und passt zu Neulingen und gemischten Altersgruppen.

Version zum Herumgehen. Niemand spielt reihum. Alle gehen durch den Raum, stellen jeder Person, die sie treffen, eine einzige Frage und gehen zur nächsten. Das ist gleichzeitig ein Eisbrecher für Gäste, die sich noch nicht kennen.

STARTIDEEN: MENSCHEN

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| ■ eine Leuchtturmwärterin | ■ eine Astronautin |
| ■ ein Feuerwehrmann | ■ ein Bibliothekar |
| ■ ein Konditor | ■ eine Löwenbändigerin |

STARTIDEEN: TIERE

- | | |
|----------------|----------------|
| ■ ein Pinguin | ■ ein Igel |
| ■ eine Giraffe | ■ ein Flamingo |
| ■ ein Oktopus | ■ ein Känguru |

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