



Wortassoziationen

Haltet eine Kette verbundener Wörter im Kreis in Bewegung – sag das erste Wort, an das dich das letzte erinnert, und sei bereit, die Verbindung zu erklären.

Spieler 3–12 (am besten mit 4–8)**Spieldauer** 5–20 Min.**Material** Kein Material**Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. Die erste Person sagt irgendein Wort.
2. Die nächste sagt das erste Wort, das ihr dazu einfällt – und so weiter im Kreis.
3. Jeder kann „Verbindung?“ rufen, dann muss die sprechende Person den Zusammenhang erklären.
4. Wer zögert, ein Wort wiederholt oder nichts erklären kann, bekommt einen Punkt. Die wenigsten Punkte gewinnen.

VORBEREITUNG

1. Setzt euch so, dass die Reihenfolge klar ist.
2. Bestimmt, wer anfängt, und ein Startwort – jedes gewöhnliche Substantiv passt.
3. Erklärt das Tempo. Jede Antwort sollte nach etwa drei Sekunden kommen.
4. Entscheidet, ob ihr Punkte zählt. Als Aufwärmen vor einem anderen Spiel ohne Punkte spielen.

SO WIRD GESPIELT

1. Die erste Person sagt ein Wort.
2. Die Person links daneben antwortet mit einem einzigen Wort, an das sie das vorige Wort erinnert.
3. Es geht im Uhrzeigersinn in gleichmäßigem Tempo weiter.
4. Jederzeit darf jemand das letzte Wort mit „Verbindung?“ anzweifeln. Die sprechende Person hat einen Satz, um den Zusammenhang zu erklären.
5. Akzeptiert die Gruppe die Verbindung, bekommt die zweifelnde Person einen Punkt. Wenn nicht, bekommt ihn die sprechende Person.
6. Einen Punkt bekommt auch, wer länger als vereinbart zögert, ein Wort aus dieser Kette wiederholt oder mit mehr als einem Wort antwortet.

7. Nach jedem Punkt startet die Person, die ihn bekommen hat, eine neue Kette mit einem neuen Wort.

SO ENDET DAS SPIEL

Spielt eine feste Zahl von Ketten – sechs ist eine gute Länge – oder hört auf, sobald jemand drei Punkte hat. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Als Aufwärmen spielt einfach fünf Minuten und geht dann zum nächsten Spiel über.

IM SITZEN SPIELEN

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

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Zeig in der ersten Runde, wie schnell es gehen soll. Ein entspannter Rhythmus ist in Ordnung, langes Nachdenken nimmt dem Spiel den Sinn.
- Unerwartete Verbindungen sind das Herz des Spiels. Ermutige „Verbindung?“ aus Neugier, nicht aus Misstrauen.
- Wirkt jemand mit dem Tempo unwohl, streicht die Pausenregel und behaltet nur „keine Wiederholungen“.
- Jede Assoziation, die jemanden am Tisch in Verlegenheit bringen könnte, darf mit „neues Wort“ weggewunken werden – ohne Punkt.

VARIANTEN

Entassoziieren. Jedes Wort darf nichts mit dem vorigen zu tun haben. Wer eine überzeugende Verbindung zwischen zwei aufeinanderfolgenden Wörtern erklären kann, verschafft der sprechenden Person einen Punkt. Überraschend schwer und gut für Gruppen, die die Grundversion schon kennen.

Hin und zurück. Die Gruppe einigt sich auf ein Start- und ein Zielwort – etwa „Regenschirm“ zu „Vulkan“ – und versucht gemeinsam, die Kette in möglichst wenigen Zügen zum Ziel zu lenken.

STARTIDEEN: STARTWÖRTER

- | | |
|-------------|---------------|
| ■ Brücke | ■ Hafen |
| ■ Kerze | ■ Decke |
| ■ Koffer | ■ Pfeife |
| ■ Garten | ■ Markt |
| ■ Donner | ■ Laterne |
| ■ Leiter | ■ Hosentasche |
| ■ Marmelade | ■ Obstgarten |

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