

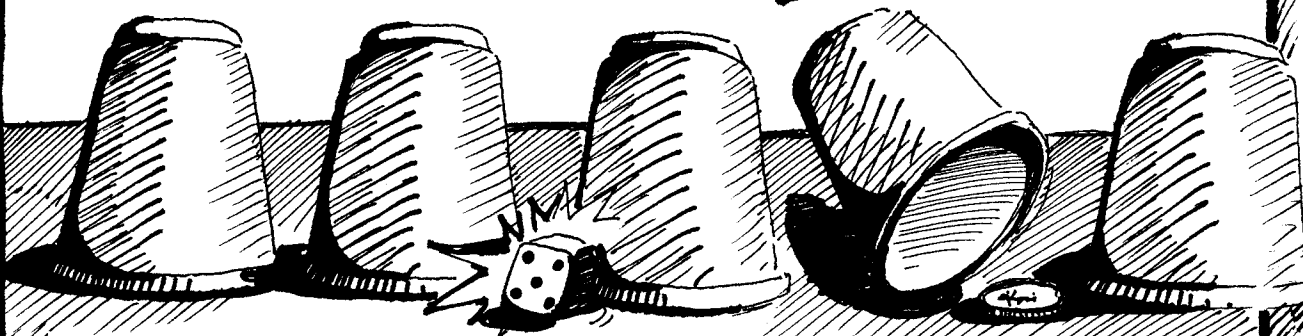
# Kleider-Kim

Ein Mitspieler stellt sich vor die Gruppe.  
Diese versucht sich seine Kleidung genau  
einzuprägen. Jetzt schliessen wir die  
Augen, während am Kostüm  
irgendeine Einzelheit verändert  
wird.

Wer findet heraus, was anders ist.



# Risiko



Der zweite Spieler versteckt unter einem von sechs Joghurtbechern unbemerkt eine Münze. Die erste Spielerin würfeln. Dann hebt sie nach freier Wahl Becher hoch.

Wenn sie eine „5“ gewürfelt hat und vier Becher hebt, ohne dass die Münze auftaucht, bekommt sie  $4 \times 5 = 20$  Pluspunkte. Dann versteckt die dritte Spielerin dem zweiten Spieler die Münze. Würfelt dieser eine „4“ und deckt mit dem dritten Becher die Münze auf, kassiert er  $3 \times 4 = 12$  Minuspunkte. Gewonnen hat, wer z.B. nach 12 Runden den höchsten Kontostand aufweist.

Jede Spielerin bestimmt selber, wieviel Becher sie heben will. Wie in „Hans im Glück“ gilt es, das Risiko etwas abzuschätzen. Wer gegenüber seinen Partnern einen Vorsprung hat, wird wohl etwas weniger wagen müssen. Keine ist davon gefeit, gleich beim ersten Versuch die Münze aufzudecken und Minuspunkte zu kassieren – ausser sie hat einen sechsten Sinn. Und wer hoch gepokert hat und mit einem „6“-er Wurf vier Becher problemlos entfernt hat, muss gut überlegen, ob sie noch weiterfahren will. Glück braucht es hier allemal.

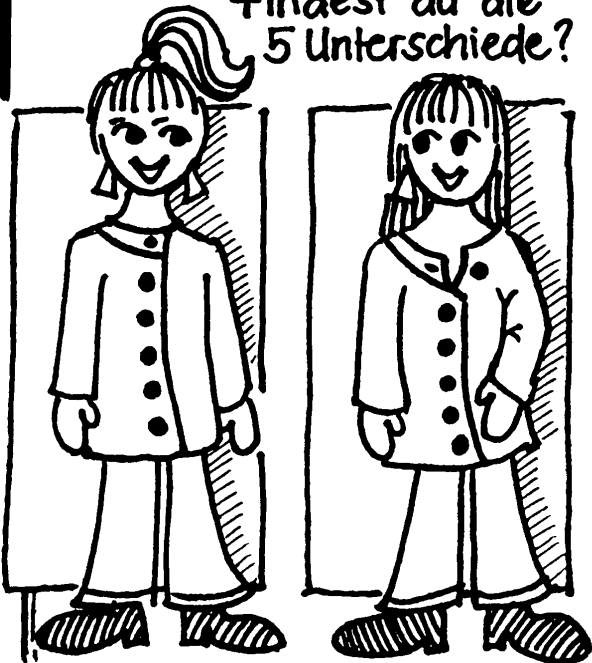
# Detektiv



Zwei und zwei setzen sich im Abstand von zwei bis drei Metern gegenüber. Sie frieren ihre Position ein, merken sich die wichtigsten Ausserlichkeiten des Gegenübers (Kleidung, Accessoires, Frisur) und ebenso die Körperhaltung.

Jede überlegt, was das Gegenüber äusserlich verändern könnte. Dann drehen sie sich den Rücken zu und verändern am eigenen Äussern drei deutliche Punkte. Anschliessend wenden sie sich einander wieder zu und nehmen gleichzeitig in bezug auf die Körperhaltung, eine in zwei Punkte veränderte Position ein. So versucht ihr die Veränderungen herauszufinden.

Findest du die 5 Unterschiede?



Je nachdem genügt es anfänglich, nur einen Punkt (Äusseres oder Körperhaltung) zu verändern. Oder die Gruppe schliesst die Augen, währenddem der Spielleiter ein oder zwei Einzelheiten verändert. Dann spielt die Gruppe gemeinsam Detektiv.

änderungen festzustellen.

Zudem erfordert es eine gewisse Disziplin, die Körperhaltung nur in zwei Punkten zu verändern. Bei diesem Spiel erhalten alle die geballte Konzentration des Partners. Für jede und jeden ist nur die Person gegenüber wichtig. Es werden Einzelheiten registriert, die bis anhin vollständig untergegangen sind.

Gleichzeitig lernt der Einzelne, die gezielte Aufmerksamkeit, des andern für ein paar Minuten auszuhalten. Es ist nicht möglich, sich ins Schneckenhaus zurückzuziehen und die andern aus der Deckung heraus zu beobachten.

Volle Aufmerksamkeit und eine gute Merkfähigkeit sind vonnöten, um alle Veränderungen festzustellen.