

Spiele für den Unterricht

1. **ABC-Sätze.** Die S zeichnen das ABC an (ein Buchstabe pro Zeile), dann machen sie einen Satz zum Alphabet! Möglich auch als Alphabetgeschichte – dann beginnt jede Zeile mit dem jeweiligen Buchstaben.
2. **ABC-Spiel.** „Apfel“ (Wort muss zweisilbig sein und mit einem Vokal beginnen) – 2. „Bapfel“ – 3. „Capfel“... Wer sich verspricht, scheidet aus!
3. **Akrostichon.** Begriff anschreiben, dann Wörter finden lassen, die zum Begriff passen. RIESE = robust, immens, extrem, stark, ekelhaft... – Variante:
4. **Akrostichon-Namen:** zu Prominenten müssen passende Sätze gebildet werden: Hans = **H**asst **a**lle **n**eudeutschen **S**prachungetüme. Variante: Prominentennamen werden anagrammatisch verschlüsselt, dann werden Sätze gebildet. Wer steckt hinter der Beschreibung?
5. **Anagramm-Spiele.** Klasse in zwei Hälften teilen, Anagramme anschreiben; S müssen alle Anagramme auflösen. Gewonnen hat, wem dies als erstem gelingt. Variante:
6. **Anagramm-Namen.** Namen werden als Anagramme oder umgekehrt verlesen; wer nicht innerhalb von fünf Sekunden reagiert, muss sich setzen. Variante:
7. **Anagramme.** Umstellen eines Worts zu einem (sinnvollen) anderen Wort: Bisamratte –Arbeitsamt. Auch als Anagramm mit Rest: Besen = Seen + B. Variante:
8. **Anagramm-Pyramide.** Ein Buchstabe wird angeschrieben, von Stufe zu Stufe darf nur ein Buchstabe ergänzt werden. E – ER – REH – EHRE...
9. **Analogien.** Pferd verhält sich zu Huf wie Katze zu ...?
10. **Ärzte und Kranke.** Die Hälfte der Schüler erhält ein Leiden zugewiesen, die andere Hälfte ein medizinisches Fachgebiet; nun müssen die Ärzte ihre Patienten suchen.
11. **Aschenputtel.** Auf jeden Tisch einen gemischten Erbsen- und Linsenhaufen – wer sich mit einem Streichholz zuerst fünf Linsen und 7 Erbsen geholt hat, gewinnt (verboten: quer halten!)
12. **Assoziationen.** Ein Begriff wird genannt, dazu müssen zehn passende Schlüsselwörter gefunden werden. Pro treffender Assoziation erhält man 10

Punkte, ist eine doppelt, werden nur 5 Punkte angerechnet: SCHWEIZ – Alphorn, Bern, Emmentaler, ...

13. **Babylon.** Die Klasse wird in Paare aufgeteilt und erhalten ein Gesprächsthema. Dann setzen sich alle im Kreis. Drei Minuten lang unterhalten sich die Paare gleichzeitig. Was kommt an?
14. **Begegnungen.** Kärtchen mit Rollen (Versicherungsvertreter, Kleinkind...) verteilen, die Paare müssen sich durch Pantomime finden.
15. Variante: Sportarten, die zu einander passen.
16. **Bericht.** Der Spielleiter liest einen Bericht so vor, dass er nur die ersten Buchstaben der Wörter und die Satzzeichen vorgibt. Die Zuhörer schreiben mit. Dann machen sie daraus einen Bericht, der zuletzt mit dem Original verglichen wird.
17. **Bingo.** Jeder Spieler schreibt drei Wörter mit 4 (5, 6...) Buchstaben auf. Dann werden Buchstaben gelost (Sack mit Scrabble-Steinen). Wer zuerst alle Wörter gestrichen hat, gewinnt; pro Buchstabe gibt es einen Punkt.
18. **Biographische Rätsel.** 1. Ein Lebenslauf wird vorgelesen, Namen werden nicht genannt. Um wen handelt es sich? 2. Nachnamen berühmter Leute werden vorgelesen, die Vornamen (Geburtsorte...) müssen genannt werden.
19. **Blinder Maler.** Partner A zeichnet blind ein Tier (einen Gegenstand, eine Szene), die Mitspieler versuchen zu erraten, um was es sich handelt.
20. **Blindes Füttern.** Zwei gut in Müllsäcke verpackte S mit Augenbinden versuchen sich gegenseitig mit Joghurt zu füttern.
21. **Bogenschießen.** Zielscheibe anzeichnen, Schüler gehen mit verbundenen Augen und ausgestreckter Hand darauf zu.
22. **Botschafter.** Klasse teilen, zwei Botschafter bestimmen; jede Klassenhälfte bestimmt einen Begriff, den der jeweils andere Botschafter erraten muss. Mögliche Antworten sind „ja“ und „nein“.
23. **Brückenwörter.** Goldregen – Regenwurm – Wurmloch – Lochfraß...
Variante: Silbenbrücken; Eisen – Sense – Segel...
24. **Buchstabensalat.** Aus 5 vorgegebenen Buchstaben so viele Wörter bilden wie möglich! (T – R – E – I – M: mit, reimt, mir...) – Punkte pro Buchstaben!
25. Buchstaben-Malerei. Ein Buchstabe (Symbol, Zahl...) wird angezeichnet, nun muss daraus ein Bild entstehen (z. B. Tier...).
26. **Bundeskanzler.** Bonbons auf dem Tisch; der L erzählt aus dem Leben des

- Bundespräsidenten; ertönt das Wort „Bundeskanzler“, darf man nach den Bonbons greifen – Fehlgriffe führen zum Verlust aller Bonbons.
27. **Dicke Lippe.** Sprechhindernisse in den Mund, dann versucht ein Schüler, die anderen zum Lachen zu bringen.
28. **Drudeln.** Schüler zeichnen einen mehrdeutigen Gegenstand, es muss erraten werden, um was es sich handelt!
29. **Eigenschaften ergänzen.** Lückentext, Adjektive ergänzen!
30. **Elfchen.** Gedicht aus 11 Wörtern, verteilt nach Rezepten der Schüler, z. B.:
31. 1 / 2 / 3 / 4 / 1
32. **Elisionen.** Tilgung aller Vokale oder Konsonanten, dann erraten die Schüler, um welches Zitat, um welches Sprichwort es sich handelt!
33. **Ente.** (S1) „Eine Ente“ – (S2) „zwei Beine“ – (S3) steigen ins Wasser – (S4) „plumps.“ – (S5) „Zwei Enten“ – (S6) „vier Beine“...
34. **Falscher Satz.** Aus einem Zeitungstext wird ein Satz ausgewählt; dann schreibt A einen Text dazu, B muss herausfinden, welches der zitierte Satz ist!
35. **Familie Lehmann.** Eine Geschichte über die Familie Lehmann wird erzählt; wird der Name erwähnt, verbeugt sich der Genannte; wird die Familie Lehmann genannt, verbeugen sich alle. Wer nicht aufpasst, übernimmt die Rolle des Erzählers.
36. **Flugeier.** Zwei Eier so ausstatten, dass sie unbeschadet einen Sturz aus dem 2. Stock überstehen.
37. **Fremdwörter.** Fremdwörter projizieren; S schreiben die Bedeutung auf; wer am nächsten dran ist, hat gewonnen.
38. **Funker.** Kreis, durchzählen. „Funker A“ wedelt mit den Händen (Daumen an die Schläfen) und sagt: „23 ruft 7“, die Nebensender rechts von A und links von A imitieren die Sendebewegung bis B und seine Nebensender den Funkspruch annehmen; wer schläft, scheidet aus.
39. **Gedichtbilder.** A zeichnet ein Gedicht als Bild, B erfindet das Gedicht nach.
40. **Gegensätze.** Paare. Jeder Schüler übernimmt ein Glied des Gegensatzes (schön – hässlich, eckig – rund) und spielt es mit dem Partner vor – der Gegensatz ist zu erraten.
41. **Gemeinsam zeichnen.** Zwei Schüler (die sich nicht gut kennen) zeichnen gemeinsam mit EINEM Stift (oder Stück Kreide) ein Tier (einen Gegenstand, eine Szene), die Mitspieler versuchen zu erraten, um was es sich handelt.

42. **Geräte.** Die Schüler sind bestimmte Geräte, die von anderen Schülern benutzt werden (Kaffeemaschine, Fernseher...)
43. **Geschenke.** Kreissituation. Schüler sagt dem linken Nachbarn, was er ihm schenken möchte; dann sagt er dem rechten Nachbarn, was er mit seinem Geschenk tun soll!
44. **Gesprächskreis.** 2 S werden als Moderatoren hinausgeschickt; Rollen werden verteilt (Choleriker, Helfertyp, Angeber, Hektiker, Schwätzer, Nervensäge, Optimist, Nörgler, Dummkopf, Pedant...) – sie müssen nun ein Thema zu Ende diskutieren.
45. **Glasscheibe.** Schüler tun so, als ob sie eine Glasscheibe trennte.
46. **Gleichungen.** Hosenabschluss + sächliches Fürwort + Gegenteil von Nacht: Bund-es-tag (das Ergebnis ist zu erraten)
47. **Hangman.** Ein Schüler schreibt für die Buchstaben eines ungenannten Wortes waagrechte Linien an: _ _ _ _ . Dann nennen die Mitschüler Buchstaben. Kommen sie vor, werden sie eingetragen. Wenn nicht, dann wird je ein Teil eines Galgen ergänzt (oder, je nach Thema der Stunde, etwas anderes). Variante:
48. **Mastermind.** Ein Schüler wird herausgerufen und trägt ein Wort ein. Für richtige Buchstaben erhält die Klasse einen weißen Punkt, für richtige Buchstaben am richtigen Platz einen roten Punkt.
49. **Hoppla.** Eine Schülerin wird hinausgeschickt und muss das Geheimnis der Klasse ergründen, mit dem Hinweis, möglichst vielseitig zu fragen; es besteht darin, dass die Gefragten jeweils die vorherige Frage beantworten (der erste sagt: „Wenn ich das wüsste...!“)
50. **Ich sehe was.** S beschreibt nach und nach einen Gegenstand; je länger er durchhält, desto mehr Punkte erhält er: „Ich sehe was Grünes.“ – „...was hartes Grünes.“ – „...was hartes Grünes an Lisa.“
51. **Improvisiertes Erzählen.** Erzählanlässe zu Gegenständen auf eine Karte (Mein Leben als... Strohhalm, Feuerzeug), dann spontan dazu erzählen. Variante: Gegenstände in eine Kiste, sie müssen spontan dem Publikum verkauft werden.
52. **In einem Zug.** Ein Gegenstand oder eine Szene muss in einem Zug gezeichnet und von den Mitspielern erraten werden.
53. **Ja und nein.** Spielleiter stellt Fragen, Mitspieler dürfen NICHT mit ja oder nein

antworten. Wer dies dennoch tut, scheidet aus!

- 54. Känguru.** Ein S verlässt den Raum und soll ein Tier vorführen; es wird vereinbart, dass genau dessen Name nicht genannt werden darf.
- 55. Kanonenkugel.** Hindernisrallye mit einem Luftballon zwischen den Beinen.
- 56. Käsekistchen.** Ein beliebig großes Feld wird auf kariertem Feld gerahmt; pro Runde ist eine Kästchenseite anzustreichen – wem es gelingt, ein Kästchen ganz zu umrunden, zeichnet sein Zeichen ins Kästcheninnere.
- 57. Kaufmann von Paris.** „Ich bin der Kaufmann von Paris, hab wunderschöne Sachen, verbitte mir das Ja und Nein und das verflixte Lachen. Kaufen Sie was?“ (Ein Beutel mit unsinnigen Waren, wer lacht, „Ja“ oder „Nein“ sagt, scheidet aus...)
- 58. Kimspiele.** Schüler prägen sich Gegenstände ein, dann wird abgedeckt und geraten. Zusatz: Alle nicht erratene Gegenstände müssen zu einem szenischen Spiel verarbeitet werden.
- 59. King Kong.** 1 – 2 – KING – KONG – fünf – KING – sieben – KONG – KING – zehn – elf – KING KONG... (Alle Zahlen mit Teiler 3 = KING, alle Zahlen mit Teiler 4 = KONG, alle Zahlen mit Teiler 3 und 4 = KING KONG...)
- 60. Klappfiguren.** Schüler erhalten ein Blatt, das durch Falten in fünf Felder unterteilt wird. S1 beginnt mit dem Kopf, S2 ergänzt den Hals...!
- 61. Klingel.** Verschiedene Personen auf Kärtchen (z. B. Oma, Zeitschriftenwerber, Rauschgifthändler...). Ein Schüler zieht, vor die Tür. Ein anderer Schüler öffnet und muss sich der Rolle anpassen, die ihm der andere andichtet (z. B. Enkelkind)
- 62. Kofferpacken.** Spielleiter: „Ich packe meinen Koffer und nehme einen Rasierapparat mit.“ Nächster Spieler wiederholt das Gesagte und ergänzt einen weiteren Gegenstand (etc.). Verschärfung A: Nur bestimmte Gegenstände, z. B. solche, die man im Badezimmer findet. Verschärfung B: Alle Wörter müssen mit „st“ beginnen. Variante:
- 63. Hölzerner Mann.** Der Spielleiter hält eine Streichholzschachtel hoch: „Das ist das Haus des hölzernen Manns.“ – Nächster Spieler: „Das ist die Tür des Hauses des hölzernen Manns.“ (etc.) – Wer nicht weiter weiß, der scheidet aus!
- 64. Kompliment.** Aufstehen. Namen des rechten Nachbarn nennen, einmal durch die ganze Klasse. Dann einen anderen Spieler wählen, diesem ein

Kompliment machen, sich setzen.

65. **Komplimentierspiel.** Zu jedem Buchstaben des Alphabets (der jeweiligen Vornamen) sagt man dem Nachbarn ein besonders schönes Kompliment und verbeugt sich: „Ach, anmutigste Aster!“... „Buntes Blumenbankett!“...
66. **Kontaktanzeige.** Alle verfassen eine möglichst witzige Kontaktanzeige. Die Anzeigen werden eingesammelt, abgetippt und in der nächsten Stunde vorgelegt. Danach: Paarbildung! Das erste Treffen wird gespielt!
67. **Körperteile.** „Das ist mein Ohr“ (zeigt auf den Bauch)...etc.
68. **Kreuzwortspiel.** Auf ein kariertes Papier zeichnen S (PA) ein Quadrat (10x10 Kästchen) – wer zuerst kein Wort mehr anlegen kann, hat verloren!
69. **Kurzgeschichte.** Die Klasse gibt 10 Begriffe vor, der Spieler erhält 1 Minute zum Erfinden einer Kurzgeschichte, in der diese Begriffe vorkommen. Variante: Begriffe werden dem Spieler im Abstand von 30 Sekunden zugerufen!
70. **Lügengeschichte.** Ein Spieler versucht in zwei Minuten in einer Geschichte so viele (unbemerkte) Lügen unterzubringen, wie nur irgend möglich. Variante:
71. **Lügendetektor.** Ein Spieler soll 10 Fragen zu seiner Person beantworten, 3 davon falsch. Welche sind es?
72. **Macke.** S geht hinaus und befragt nach seiner Rückkehr reihum die Schüler; diese haben eine Macke (können z. B. kein „I“ sprechen).
73. **Macken der Tante Jo.** „Kennst du die Tante Jo?“ – „Tante Jo macht immer so!“ (Bewegung wird weitergegeben, bis alle in der Klasse die Bewegung imitieren – die nächste Runde fügt eine Macke hinzu!
74. **Memory.** Der Spielleiter legt verdeckt eine gerade Anzahl von Kärtchen aus. Zwei (oder mehr) Kärtchen gehören zusammen und werden, wenn sie im selben Spielzug als Paar aufgedeckt werden, eingesammelt. Wer am meisten Kärtchen hat, gewinnt. Varianten:
75. **Vokabelmemory.** Wörter werden auf Kärtchen geschrieben, deren Antonyme (Synonyme, deutsche Übersetzung) muss gefunden werden.
76. **Rechtschreibmemory.** Buchstaben werden auf Kärtchen geschrieben, wer ein Wort bilden kann, erhält die Buchstabenkärtchen.
77. **Menschenpuzzle.** Kreissituation. 1. Jeder schreibt einen Namen auf. 2. Karten mischen. 3. Zwei Gruppen bilden, Gruppe A zieht die Schuhe aus. 5. Schüler A beginnt: „Ich rufe Napoleon (selbst hergestelltes Kärtchen)“. 6.

Napoleon setzt sich neben Schüler A. Hat er seine Schuhe an? ...

78. **Mode-Spiel.** Die Jungs (oder eine Klassenhälfte, A) werden den Mädchen (der anderen Klassenhälfte, B) zugelost. Sie müssen drei Minuten Konversation machen, dann verlassen die Partner B den Raum. A beschreibt nun deren Kleidung. B kommt wieder herein. Der Spielleiter liest vor – wer sich erkennt, setzt sich!
79. **Mona Lisa.** Ein S in einem Bilderrahmen, die anderen versuchen, ihn zu einer Veränderung der Mimik zu verführen.
80. **Montagsmaler.** Klasse in zwei Hälften teilen, S erhalten Kärtchen mit Begriffen, die sie an die Tafel zeichnen – weiter geht's, sobald der Begriff erraten ist.
81. **Mord im Dunkeln.** Kartenset ausgeben, Pik-Ass = Mafioso, Herz-Ass = Carabinieri; der Mafioso tötet durch Flüstern (scusi, du bist tot); wer einen Toten entdeckt, teilt es dem Carabinieri mit, der das Licht anmacht und seine Befragung beginnt. Rät er richtig, hat er gewonnen, rät er falsch, geht es weiter!
82. **Namenspiel.** In Wörtern sollen Namen gefunden werden – „Vera Bscheidung“, dann wird dazu passend der jeweilige Beruf ergänzt („Melkerin“).
Variante:
83. **Namenstausch.** Der Spielleiter beginnt, indem er den Namen des ersten Spielers übernimmt: „Ich bin Leon, und wer bist du?“ – Der übernimmt den Namen des nächsten in der Reihe: „Ich bin ...“.
84. **Odd man out.** Ein Spieler gibt fünf Begriffe vor, einer davon passt nicht – welcher? (shark, **whale**, trout, salmon, cod)
85. **Olympiade.** Spielleiter nennt Sportarten (oder Tätigkeiten), die von den anderen Spielern durchgeführt werden, bis die nächste Sportart (Tätigkeit) genannt wird.
86. **Orchester.** Ein Schüler ist Dirigent, die Klasse das Orchester – Instrumente sind zu verteilen. Der Dirigent spielt zuerst das gesamte Orchester an, dann die Solisten und zuletzt einen gewaltigen Schlussakkord.
87. **Pantomime-Geschichte.** Einer erzählt eine Geschichte, der andere spielt sie.
88. **Pantomimisches Buchstabieren.** Jedem Buchstaben eines Wortes ordnet der Spielende eine Tätigkeit zu. Nach einander spielt er die Tätigkeiten vor. Das Wort soll erraten werden.

89. **Parodieren.** Die Namen aller Anwesender werden auf Kärtchen geschrieben. Dann wird gelost. Der zugeteilte Schüler muss parodiert werden. Wer ist es?
90. **Personenraten mit Zeichnen.** Die Schüler zeichnen ihr Wappen, ihr Haus, ihren Traumpartner – der Schöpfer muss erraten werden! Variante:
91. **Personenraten mit Erzählung.** Die Schüler schreiben auf, was ihr Schuh (ihr Auto...) über sie erzählt. Dann wird geraten! Variante:
92. **Personenraten mit Prominenten.** Schüler suchen sich einen Prominenten aus, den sie verkörpern. Gruppe B rät nun: „Fritz, bist du der Papst?“ – Bei „ja“: Fritz setzt sich, weiter geht's! Bei „nein“: Gruppe A ist dran! Variante:
93. **Personenraten mit Gegenstand.** Jeder bringt ein Kleidungsstück (ein Buch) mit, es wird alles eingesammelt und gemischt. Nun wird zugeteilt...!
94. **Personenraten mit Abdruck.** Ein Körperteil wird auf ein Plakat abgedruckt. Nun muss der Detektiv herausfinden, wer welchen Abdruck hinterlassen hat.
95. **Personenraten mit Vorlieben.** Jeder schreibt 5 Vorlieben (oder Abneigungen) auf, dann muss der Urheber ermittelt werden.
96. **Politikerspiel.** Schüler 1 von Gruppe A sucht Schüler 2 in Gruppe B in einem Gespräch dazu zu bringen, „ja“ und „nein“ zu sagen – schafft er es, erhält er eine Erbse von B.
97. **Prognose.** Ein Schüler wird nach vorne geholt und gebeten, für sich eine Frage zu beantworten (z. B. „Magst du Spinat?“). Die Teilnehmer entscheiden sich nun, die Hand hinter dem Rücken, für „ja“ oder „nein“. Wer richtig lag, darf sich setzen! Variante:
98. **Umfrage.** Auf einem Blatt stehen so viele Fragen, wie Teilnehmer vorhanden sind. Jeder überlegt sich für jede Frage, wie viele Teilnehmer die Frage mit „ja“ beantworten und schreibt die Zahl auf. Dann wird abgestimmt. Gewinner ist der, dessen Prognose am treffendsten ist!
99. **Punkte-Spiel.** Partner A gibt fünf (sieben, zwölf) Punkte vor, Partner B zeichnet dazu ein Bild, das alle Punkte einbezieht.
100. **Querbeet.** Zwei sitzende Schüler, ein stehender; der stehende S stellt Fragen, auf die der sitzende antwortet; währenddessen macht der zweite Sitzende skurrile Bewegungen, die der Antwortende nachahmen muss.
101. **Ratschläge.** Jeder Spieler schreibt ein Problem auf und eine Bitte um Lösungsvorschläge. Dann werden die Probleme reihum vorgelesen, jeder schreibt einen guten Rat auf. Dann wird zugelost...

102. **Ratschlag-Spiel.** Probleme auf Karten aufschreiben lassen, Karten mischen, austeilen; auf die Rückseite einen Ratschlag schreiben. Aufdecken lassen, vorlesen...!
103. **Räume.** Spielleiter nennt zehn Räume (Kirche, Schwimmbad, Zirkus, Kino...), evtl. auch auf Kärtchen, alle Spieler verhalten sich so, wie es in diesem Raum erwartet wird.
104. **Rebus.** Ein Text soll so umgeschrieben werden, dass alle im Text versteckten Bilder zu Piktogrammen werden (*gebärbär*). Oder: Ein Text wird in Bilder übersetzt und wieder decodiert!
105. **Reihen.** Partner A gibt eine Reihe vor, die anderen Spieler müssen erraten, wie es weiter geht – wer falsch rät, setzt sich! **Aachen – Obersdorf – Backnang...**
106. **Reime.** Möglichst viele Reimwörter zu „Ast“ finden, dann Gedicht daraus machen! Auch als Partnerübung: Wem zuerst nichts mehr einfällt, muss eine Erbse in die Mitte legen!
107. **Reporter.** Zu 10 Kriterien müssen möglichst viele Namen aus der Klasse notiert werden, z. B. „mag Spinat“, „war schon in Frankreich“...!
108. **Rot und Blau.** Spielleiter hat blaue und rote Karten, auch die Schüler; SL sagt „rot“ und hebt „blau“, was zählt, ist das Gesagte! Wer falsch hebt, setzt sich!
109. **Roulade.** Zwei gleichlange Wörter werden nebeneinander senkrecht an die Tafel geschrieben, die gegenüber liegenden Buchstaben müssen zu einem Wort verbunden werden, der Schnellste gewinnt. Variation: Die entstehenden Wörter müssen gleich lang sein.
110. **Sammelspiele.** In einer vorgegebenen Zeitspanne sammeln die Spieler: a.) möglichst viele Wörter, die mit „a“ beginnen, b.) Wörter mit allen Vokalen (z. B. „Oberlausitz“) oder drei „a“ („Kanada“), c.) Wörter mit „tt“, „ieh“, d.) alle Dinge im Raum (aus einem Themenbereich), die mit einem „k“ beginnen, e.) Wörter, die Palindrome sind, f.) zusammengesetzte Wörter, bei denen jedes Teil vorn stehen kann, g.) Wörter, die mit „s“ beginnen und auf „s“ enden: „Satzschluss“, h.) Reime auf... , i.) Verwendungsmöglichkeiten für... , j.) Gründe für ...
111. **Satzzeichen-Rezitation.** Jedem Satzzeichen im Text ist ein bestimmtes Geräusch zugeordnet; der Text wird vorgelesen und die Klasse

pfeift, klatscht, schnalzt...!

112. **Scharaden.** Erst wird der erste Teil eines zusammengesetzten Worts erläutert, dann der zweite, dann das Ganze!
113. **Schiffe versenken.** A und B zeichnen ihre Schiffe auf ein kariertes und nummeriertes Feld (vgl. Schachbrett); geschossen wird durch Nennung der Koordinaten, versenkt ist jedes Schiff erst, wenn alle Kästchen getroffen sind. Variante: Statt der Schiffe werden Wörter versenkt!
114. **Schlagzeilen-Dialoge.** Jeder schneidet aus einer Zeitung ein paar Schlagzeilen aus und bastelt daraus einen Dialog.
115. **Silbensingen.** Ein S verlässt den Raum. Klassenteile singen je eine Silbe eines bestimmten Worts (Gän-se-sä-ger), der Hereingerufene versucht das Wort herauszubekommen.
116. **Smalltalkspiele.** Verrückte Doktorarbeiten / Peinliche Probleme (zulosen, dann Gesprächsrunde!)
117. **Spiegel.** Schüler A ist der Spiegel, Spiegel B sein Spiegelbild, dann Rollentausch. Verschärft, die Schüler stehen Rücken an Rücken.
118. **Sprachfehler.** Schüler machen zu vorbereiteten Rollenkarten Smalltalk, wobei sie z. B. auf jedes „I“ verzichten müssen. Wer eines verwendet, der scheidet aus! Varianten: 1. Alle Wörter enden auf „e“, 2. Alle Wörter beginnen mit „g“, 3. Wörter mit doppelten Buchstaben sind verboten, 4. Es dürfen nur einsilbige Wörter verwendet werden, 5. Die Wörter müssen mindestens 7 Buchstaben haben...
119. **Sprechfehlertexte.** Der Lehrer projiziert einen Sprechfehlertext, der als solcher ohne Korrekturen vorgelesen wird!
120. **Sprichwörter ohne Vokale.** Bei einem Sprichwort werden alle Vokale weggelassen, wer es errät, bekommt einen Punkt.
121. **Stabreimen.** Schüler bilden Sätze (schreiben Geschichten), deren Wörter allesamt mit B, U... beginnen. Gewonnen hat, wer über 50 Wörter schafft und sein Machwerk ohne zu stocken vorliest!
122. **Stadt Land Fluss.** Beliebige große Tabelle mit Rasterbegriffen wie Stadt, Land, Gewässer, Name... – und los geht's! Variante: Statt des Alphabets wird auf 12 (14, 20...) gezählt! Die Wörter müssen exakt diese Länge haben!
123. **Stille Post.** Ein Schüler erhält einen Satz, den er dem Nachbarn (mit

einem Handicap im Mund) weitersagen muss – was kommt nach 6, 8, 12 Spielern heraus?

124. **Stimm-Kim.** 2 S auswählen, Augen verbinden. 5 Schüler aus Team A imitieren Tiere, „Blinder“ aus Gruppe B muss erraten, wer welches Tier war...!
125. **Suchwort (Wortfamilie).** Alle Schüler erhalten ein Wort aus einem Wort- oder Sachfeld, ein Schüler muss versuchen, eine Geschichte zu erzählen, in der diese Begriffe vorkommen – wessen Begriff genannt wird, setzt sich. Ziel: innerhalb einer bestimmten Zeit müssen alle Schüler sitzen.
126. **Tastkim.** Ein Menü (Klette, Schwamm...) wird serviert und unter dem Tisch weitergereicht; niemand darf quieken oder gar etwas fallen lassen.
127. **Teekessel.** Zwei Homophone oder Homographen: Bank – Bank, Lärche – Lerche. Dazu abwechselnd vor der Klasse Tipps geben, bis der Teekessel erraten ist: S1: „Mein Teekessel ist mal gelb und mal grün.“ S2: „Mein Teekessel ist meistens braun gescheckt.“ Variante:
128. **Kopfloze Teekessel.** Das Wortpaar besteht aus zwei Wörtern, bei dem ein Buchstabe anders ist (z. B. Reim).
129. **Telegramm.** Sieben Wörter auf Zuruf, daraus müssen die S einen sinnvollen Satz machen, es dürfen fünf weitere Wörter verwendet werden.
130. **Übernehmen.** Ein Schüler erzählt eine Geschichte, nach ca. 30 Sekunden klatscht ein anderer Schüler. Der Anspieler erstarrt und der Nachfolger übernimmt dessen Haltung. Bis zum nächsten Klatschen spielt er dessen Spiel mit einer völlig anderen Idee weiter.
131. **Urmenschen.** Die Schüler sind – jeweils zu zweit – Urmenschen, die langsam den Gebrauch eines bestimmten Gegenstands entdecken.
132. **Veränderung.** Gruppe A verändert an sich einige Dinge, Gruppe B muss herausfinden, was sich geändert hat.
133. **Vereinsmeier.** Ein S verlässt den Raum; die Klasse ist ein Verein bei der Jahressitzung; man drückt sich möglichst vage aus – der Hereingerufene soll den Vereinsnamen erraten (z. B. Verein für gehbehinderte Tausendfüßler). Variante:
134. **Wie liebst du es?** Die Klasse hat sich auf einen Begriff geeinigt. Der Ratende darf drei Fragen stellen (beliebig oft), die wahrheitsgemäß zu beantworten sind: 1. Warum liebst du es?, 2. Wo liebst du es?, 3. Wie liebst du es?

135. **Versteckte Zahlen.** Schüler sammeln möglichst viele Wörter, in denen die „1“ oder die „2“ steckt: „Einsamkeit“, „Zweisamkeit“, ... etc. Variante:
136. **Versteckte Tiere.** Schüler müssen in einem Text möglichst viele Tiere (Vornamen, Städte etc.) verstecken, der Gegner muss sie finden.
137. **Verwandlung.** Aus „Herz“ wird Wurm“: „Held“ > „Helm“ ... Auch in Konkurrenz: Reihum wird jeweils ein Wort gesagt, wer nichts weiß, muss sich setzen etc.
138. **Wartesaal.** Eine Schülergruppe steht „im Wartesaal“ des Bahnhofs. Auf Zetteln verteilt der Spielleiter bestimmte „Neuigkeiten“, die jedem Spieler eine Rolle zuweist.
139. **Was bin ich?** Jeder denkt sich einen Beruf aus (oder eine berühmte Persönlichkeit oder ein Essen...), durch Ja- oder Nein-Fragen herauszufinden, was der Betreffende tut (oder ist).
140. **Welches Wort?** Klasse sucht sich ein Wort aus, Detektiv geht vor die Tür, kommt zurück, stellt Fragen – in jeder Antwort muss das Wort enthalten sein; umfangreich antworten und gewöhnliche Wörter aussuchen!
141. **Wer bin ich?** Jedem wird auf den Rücken ein Promi-Name (oder dergleichen) geheftet; jeder versucht zu erraten, wer er ist, indem er Ja- oder Nein-Fragen stellt – sobald er aber ein Nein hört, muss er sich einen anderen Partner suchen!
142. Variante: Namenskärtchen doppelt herstellen, Partner müssen sich durch Ja- und Nein-Fragen finden!
143. **Werwowas-Spiel.** Falten eines Papiers; erst schreiben die S auf, WER etwas tut, dann knicken sie den Zettel um und reichen ihn weiter, dann kommt das WAS an die Reihe, das MIT WEM, das WANN und WO...!
144. **Wie, wo, was?** Ball. Zuwerfen und blitzschnell einen Buchstaben sagen, z. B. Q . Der Fänger muss sagen: „Ich bin Quasimodo Qualtinger aus Quakenbrück und esse gerne Quallen.“ Wer nichts weiß, setzt sich.
145. **Wiederholen.** Schüler A betritt den Klassenraum und führt eine mehrstufige Handlung aus, B muss sie wiederholen, A korrigiert ihn.
146. **Wörterharfe.** Ein langes Wort wird angeschrieben. Nun müssen alle Teilnehmer zu jedem Buchstaben Wörter ergänzen, die jeweils um einen Buchstaben länger werden: KRAFTFUTTER: Kuh – Raub – Adler...
147. **Wörterkette.** Ein Satz muss gebildet werden, der mit zwei Buchstaben

beginnt und dann den folgenden Wörtern je einen Buchstaben addiert: „Du, geh doch öfter....“

148. **Wortgeschichte.** „Die patENTE Frau MEISEnFISCHer...“ – Wer als erster alle Tiere gefunden hat, gewinnt! Funktioniert auch mit Namen aus der Klasse!
149. **Wortkette.** Der Spielleiter beginnt: „Türschloss.“ Der nächste Spieler: „Schlossgespenst.“ Der dritte: „Gespensterjäger.“ (etc.). Variante:
150. **Fahrplan.** (S1) „Hamburg“ – (S2) „Göttingen“ – (S3) „Nürnberg“...
151. **Drei-Wort-Kette:** Die beiden Außenbegriffe werden vorgegeben, das Bindeglied muss erraten werden: „Spiel“, ?, „Hirsch“ (Platz!)
152. **Wauderkelsch.** Die Anfangsbuchstaben aller zusammengesetzter Wörter sind vertauscht. Der Nachfolger beginnt mit dem zweiten Anfangslaut: „Kiebeslummer“ – „Lohrboch ...
153. **Wortverlängern.** Ein Wort wird durch Anhängen und Umstellen so sehr verlängert, bis ein Spieler aufgibt! in – nie – eine – einen – meinen - ... !
Variante: Jeder trägt ein Nomen bei, sodass ein zusammengesetztes Bandwurmwort entsteht. Variante: 20 Hauptwörter werden im Wörterbuch ausgewählt und müssen kombiniert werden.
154. **Wortzwang.** Frage- und Antwortspiel; in jeder Antwort muss ein bestimmtes Wort enthalten sein, es dürfen keine Phrasen wiederholt werden.
155. **Zahlenschrift.** Ein Text soll so umgeschrieben werden, dass alle in Wörtern versteckte Zahlen als Zahlen geschrieben werden. Lösungszahl! „O Mensch, gib 8! Was spricht die tiefe Mittern8?“
156. **Zeitlupe.** Schüler sitzt mit dem Rücken zur Klasse, erzählt eine Geschichte, die von den anderen nachgespielt wird; sobald er aufhört und sich umschaute, muss alles still stehen. Ziel ist, sich an den Erzähler anzuschleichen und ihm auf die Schulter zu tippen. Wer sich bewegt, scheidet aus!
157. **Zeitungs-ABC.** Aus einer Zeitung werden jeweils die ersten Wörter mit den aufeinanderfolgenden Buchstaben des ABCs herausgesucht. Dann wird damit ein Satz fabriziert!
158. **Zitate vervollständigen.** Der erste Teil eines Zitats (Sprichworts...) wird zitiert, die Spieler müssen ergänzen – wer den Autor weiß, bekommt einen Zusatzpunkt.

159. **Zollamt.** Falsch deklariert! Im Kreis wird ein Lineal herumgereicht:
„Bitteschön, das ist ein Rotstift.“ – Je mehr Dinge andere Bezeichnungen tragen, desto heiterer wird das Ganze!
160. **Zufallsgeschichte.** Schüler erhalten 10 Wörter vorgegeben, zu denen sie einen kürzestmöglichen Satz bilden... z.B. auch in derselben Reihenfolge.