Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 80 (1987)

Rubrik: Spiel & Spass

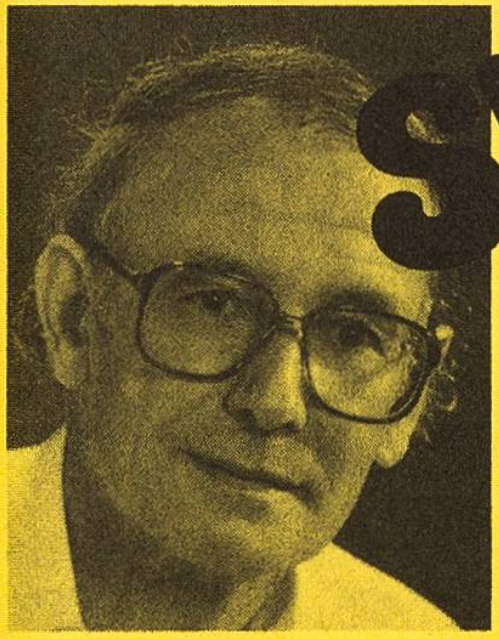
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 21.08.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



Spiel & Spass

Tips für eine fröhliche Spielrunde

Peter Fries, bis 1984 Redaktor im Ressort Jugend + Bildung von Radio DRS, Studio Zürich

---

Wenn wir um den Tisch herum sitzen, eignen sich zum Anfangen lustige Fragen und Antworten besonders gut, die jeder seinem Nachbarn links und rechts ins Ohr flüstert. Dabei ergeben sich oft komische Kombinationen.

Geschenke

Dem Nachbarn zur Linken flüstern wir ins Ohr, was wir ihm **schenken** möchten, und dem Nachbarn rechts sagen wir, **wozu** das Geschenk dienen soll.

Auch wir bekommen von rechts und links «Informationen», die wir nachher allen mitteilen.

Jemand wird zum Beispiel mit einer Bettflasche beschenkt, mit der er in Stereo Musik hören kann, und ein anderer bekommt ein Klavier, das ihm als Bettvorleger dienen soll...

Was machst du, wenn...?

Nach links fragen wir diesmal leise: «Was machst du wenn...?», und nach rechts sagen wir die **Antwort** auf unsere Frage.

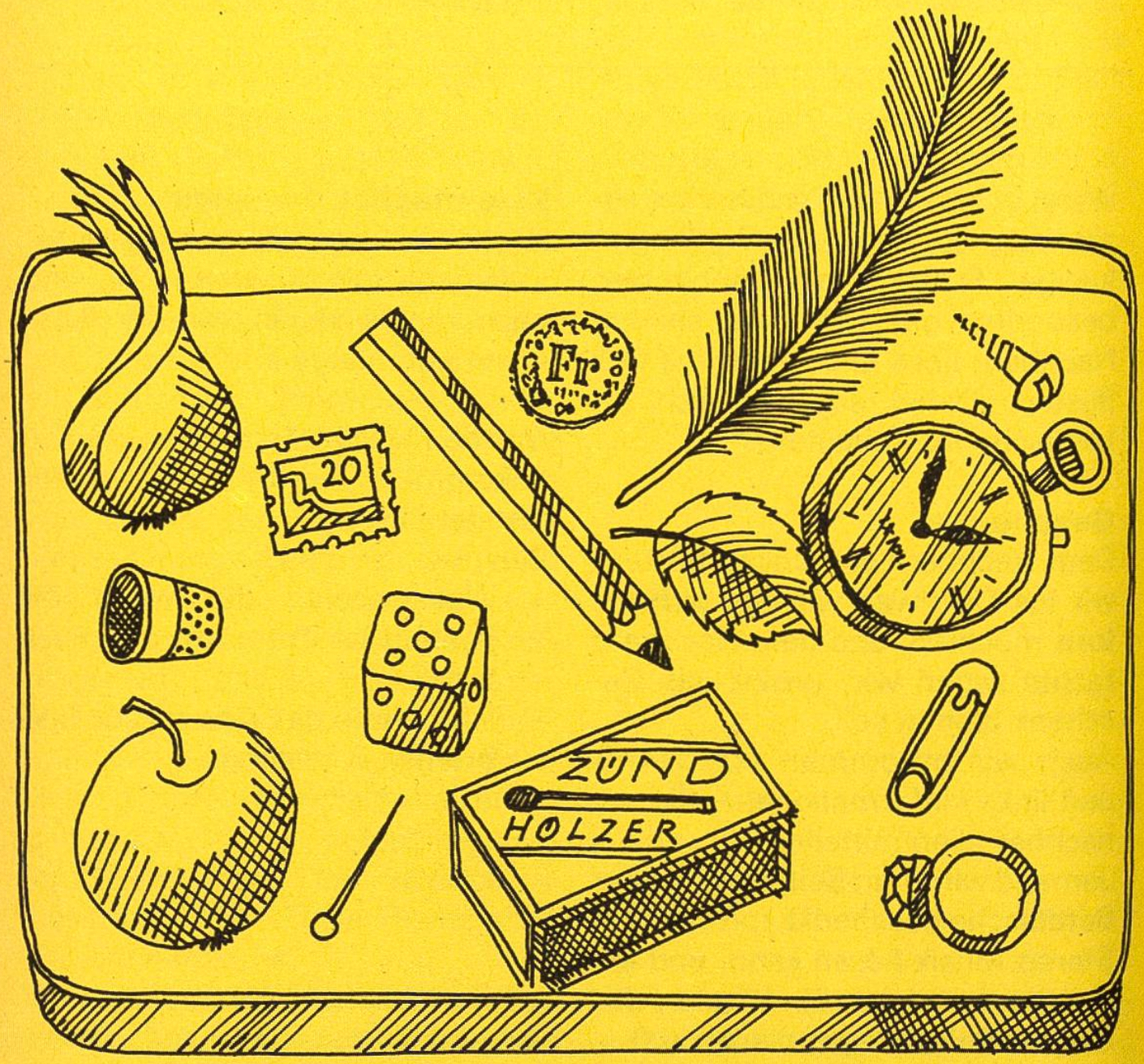
Aus den «Einflüsterungen» die alle bekommen, ergibt sich wieder lustiger Unsinn.

Beispiel:

— Was machst du, wenn dir jemand im Tram auf den Fuss tritt?

— Ich nehme das Gas zurück und bremse vorsichtig.

Scharf beobachten!
Auf einem Tablett haben wir etwa 15 Gegenstände hingelegt, die sich die Mitspieler eine Minute lang ansehen dürfen; da liegen z. B. eine Briefmarke, ein Würfel, eine Armbanduhr, ein Kugelschreiber, ein Stein, ein Apfel, ein kleiner Spiegel, ein Geldstück usw.
Dann breiten wir ein undurchsichtiges Tuch über das bunte Arrangement, und alle schreiben auf, welche Gegenstände sie sich merken konnten. Eine gute Gedächtnisübung!
Der Spielleiter kann auch heimlich einen Gegenstand wegnehmen, und die andern müssen nachher, wenn das Tuch weggezogen wird, erraten, was **fehlt.**



«Du lüügsch!»

Viel zu lachen gibt es beim Spiel «Du lüügsch!», bei dem einmal alle nach Herzenslust schwindeln dürfen. Man braucht dazu **Jasskarten,** von denen jeder gleich viele bekommt; allfällige Restkarten brauchen wir nicht.

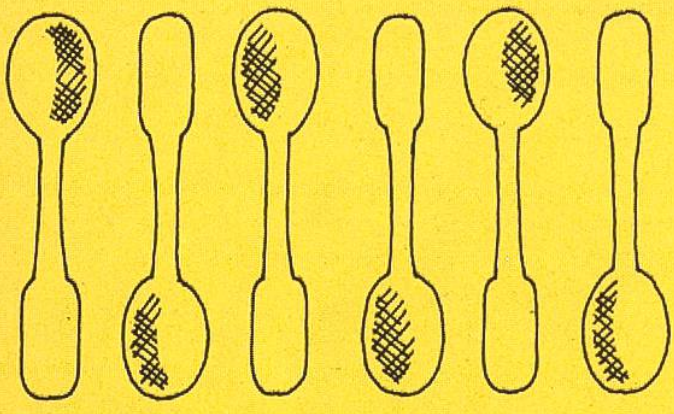
Hans beginnt: er legt eine Karte mit dem Bild nach unten in die Tischmitte und sagt eine Farbe an, z. B. «Rose», weil er einige Karten von dieser Farbe hat. Auch die andern Spieler müssen nun reihum eine Karte verkehrt hinlegen und «Rose» sagen (auch wenn sie gar keine mehr haben!) Wenn ein Mitspieler meint, es werde gemogelt, deckt er die letzte Karte auf mit den Worten **«Du lüügsch!»**. Wenn die letzte Karte tatsächlich keine Rose ist, muss der «Schwindler» alle abgelegten Karten übernehmen. Wenn aber die Farbe stimmt, ist derjenige, der «Du lüügsch!» gerufen hat, der Lackierte. Er bekommt alle daliegenden Karten, darf aber dafür die Spielfarbe der nächsten Runde bestimmen und ausspielen. Sieger wird natürlich, wer zuerst keine Karten mehr hat.

Zaubereinlage mit Karten

Wir halten zwei Kartenpäckchen bereit, aus denen zwei Mitspieler je eine Karte ziehen dürfen. Nachdem sie die gezogenen Karten sorgfältig angeschaut haben, müssen sie sie wieder in die Päckchen zurückstek-

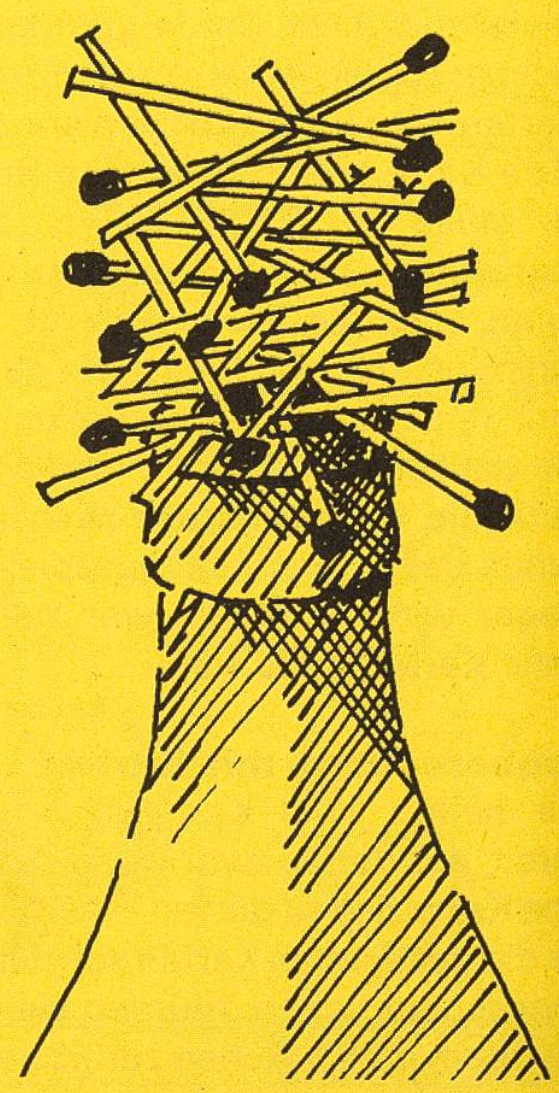
ken. Jeder darf nun «sein» Päckchen gründlich mischen, um die Arbeit des Zauberers zu erschweren. Aber trotzdem gelingt es ihm sofort, die gezogenen Karten aus den Päckchen herauszufinden.

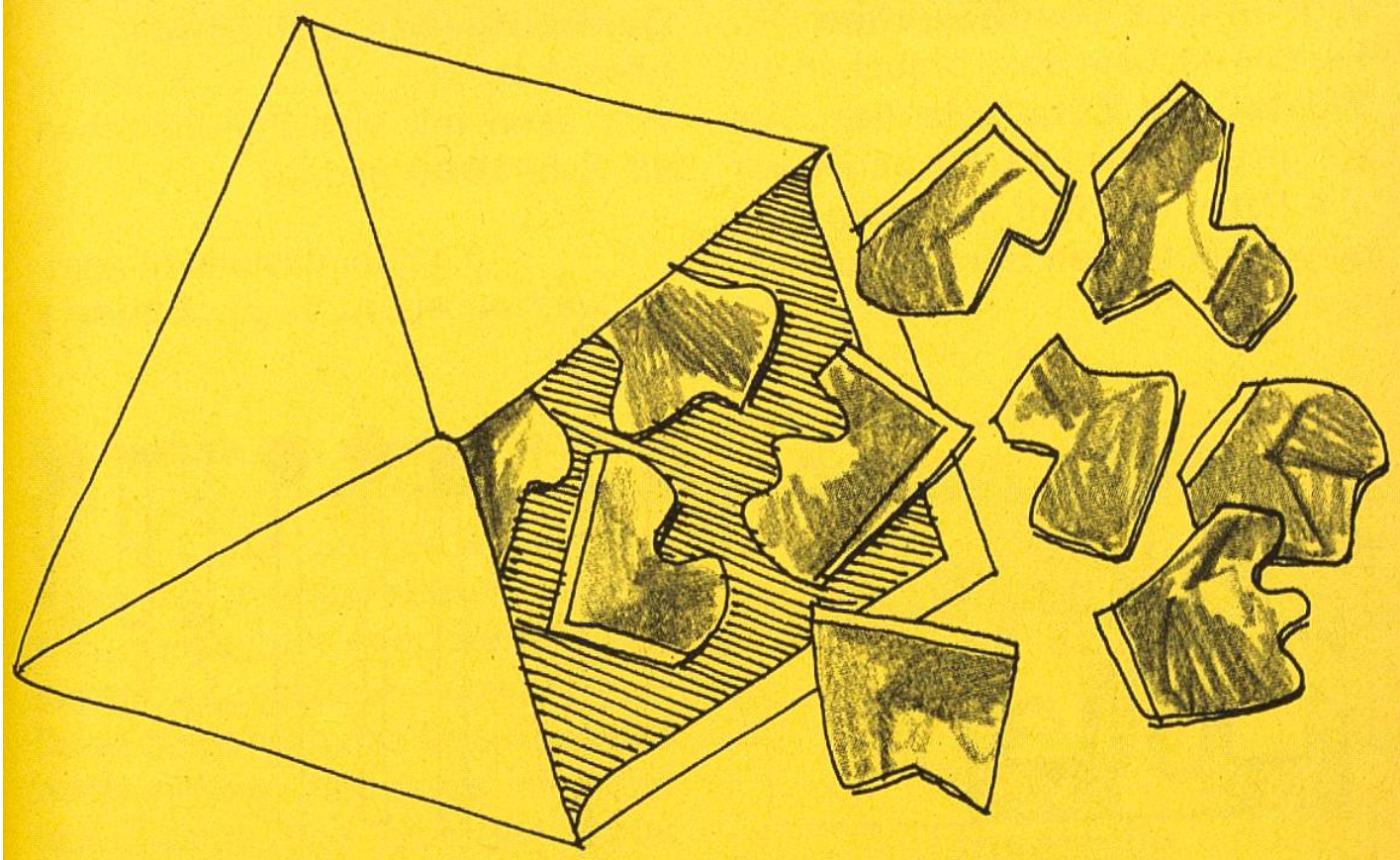
Lösung:
Das Kartenspiel wird vor der Vorstellung in zwei gleich grosse Häufchen aufgeteilt, wobei sich in einem Päckchen nur **gerade** Karten befinden (Acht, Banner, Under, König) und im andern alle **ungeraden** (Sieben, Neun, Ober, As). Während die beiden Mitspieler ihre gezogenen Karten genau ansehen, muss der Zauberer die Päckchen schnell und unauffällig vertauschen, so dass nachher die gezogene gerade Karte ins Päckchen mit den ungeraden Karten gelangt und umgekehrt. Dann ist das Zaubern nicht mehr schwer!



Löffelspiel
Bei diesem lustigen Spiel sitzen wir um den Tisch herum. Da liegen — von allen gleich gut erreichbar — die von der Mutter entliehenen Suppenlöffel — **einer weniger** als Spieler. Reihum erzählt nun einer nach dem andern eine kleine Geschichte. Sobald darin das Wort «Löffel» vorkommt, müssen alle blitzschnell nach einem Löffel greifen. Das ergibt ein grosses Hallo und Gelächter. Wer leer ausgeht, weil ja ein Löffel zuwenig da ist, muss ein Pfand geben. Lustig wird es, wenn jemand ein Wort wählt, das wohl mit Lö... anfängt, aber gar nicht Löffel, sondern z.B. Lö-we, oder Lö-li meint. Wer dann irrtümlich nach dem Löffel greift, muss auch ein Pfand geben. Überrascht wird man auch, wenn ein Mitspieler unerwartet nur «Löffel» ruft. Wichtig ist, dass man die Hände unter den Tisch hält, damit alle die gleiche Chance haben, einen sicheren Griff zu tun.

Wir bauen einen Turm!
Wir stellen eine leere **Flasche** mitten auf den Tisch und verteilen an alle Teilnehmer je zehn **Zündhölzchen,** denn wir wollen zusammen einen Turm bauen. Ein Spieler nach dem andern legt nun sorgsam eines seiner Hölzchen obenauf, zuerst auf die Flaschenöffnung, dann auf die aufgelegten Hölzchen. Je höher der Turm, desto grösser die Spannung! Wer ihn zum Einstürzen bringt, muss den ganzen Hölzchenberg übernehmen. Sieger wird, wer seine Hölzchen zuerst abgelegt hat.





Puzzle-Wettspiel

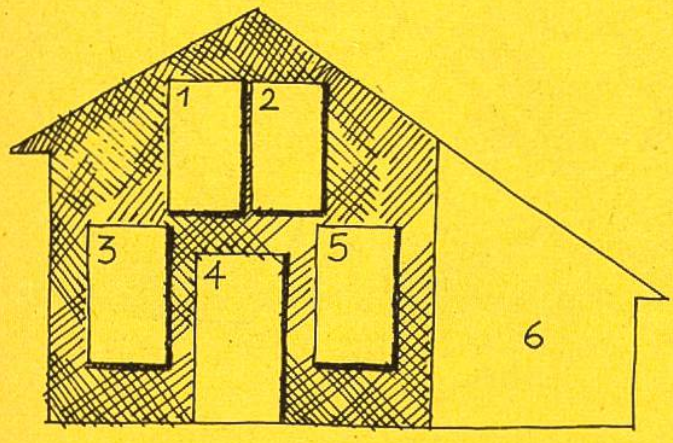
Alte Ansichtskarten (Feriengrüsse!) haben wir für unsere kleinen Puzzles in verschieden geformte Teilchen zerschnitten; sie kommen pro Karte in numerierte Kuverts, die wir zum Wettspiel verteilen oder von den Spielern auswählen lassen. Auf «Los!» versucht jeder, seine Ansichtskarte so rasch wie möglich zusammenzusetzen.

Für weitere Runden werden die Kuverts neu verteilt, damit alle die Chance haben, einmal ein leichteres Puzzle zu bekommen.

Man kann auch gleich starke Teams bilden, die gegeneinander «puzzlen» oder die Aufgabe erschweren, indem man Teilchen aus verschiedenen Kuverts mischt.

Würfel und Zündhölzchen

Für das nächste Spiel brauchen wir **Würfel** und **Zündhölzchen**. Auf ein grosses Blatt Papier haben wir ein Haus mit fünf Fenstern und einer angebauten Garage gezeichnet:



Jedes Fenster soll so gross sein, dass man ein Hölzchen gut hineinlegen kann; in der Garage müssen mehrere Platz haben.

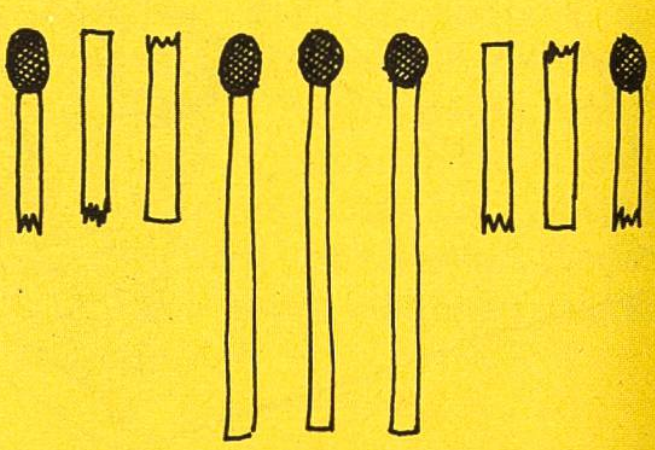
Jeder Spieler bekommt sechs Zündhölzchen, die er möglichst bald loshaben möchte. Reihum wird nun gewürfelt und abgelegt. Die gewürfelte Zahl sagt, wo das Hölzchen hingehört (1—5: Fenster, 6: Garage).

Wenn eines der Fenster schon **besetzt** ist, darf man sein Hölzchen nicht ablegen, ja man muss erst noch das darinliegende übernehmen. Glück bringt die Sechs, weil man in der Garage beliebig viele Zündhölzchen unterbringen kann.

Denkaufgaben mit Zündhölzchen

Wer kann mit vier Zündhölzchen die Zahl **1000** bilden?

Lösung: M = römische Zahl für 1000 (lateinisch «mille»).



So legen wir drei ganze Zündhölzer und sechs Stummel vor uns hin und erzählen:

Ein Pilot überfliegt eine Insel. Seinen scharfen Augen entgeht nicht, dass unten am Strand Treibholz liegt, das genau so angeordnet ist wie unsere Zündhölzer.

Wie reagiert ihr als Pilot auf diese Beobachtung?

Lösung: Sofort Hilfe aufbieten. Die Hölzer signalisieren SOS (...---...).

Wir geben ein Inserat auf

Alle haben einen Streifen Papier vor sich, auf den sie zuerst den **Titel** des Inserats schreiben, also z.B. «Gesucht», «Verloren», «Vermisst», «Zugelaufen» usw.

Dann biegt man das Geschriebene nach hinten, damit es niemand lesen kann, und gibt den Zettel nach rechts weiter.

Auf diese Weise wird das Inserat wie folgt ergänzt:

— Farbe, Aussehen usw.
— Person, Tier, Gegenstand, Wohnung
— gute und schlechte Eigenschaften
— zu gebrauchen als ...
— Offerten an ...

Beispiel:

ZUGELAUFEN

Grünes

Cello

Ungesellig
aber fleissig

Hört auf den Namen
«Susi»
Zu gebrauchen als
Rüebliraffel

Offerten an die
Redaktion des Pestalozzi-Kalenders

Scherzfragen

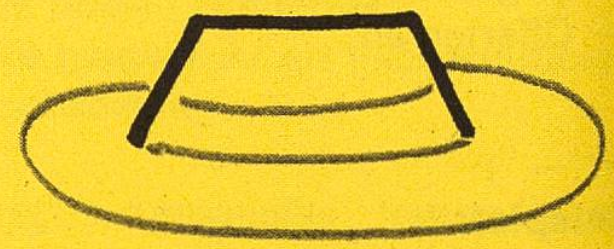
1. Wer ist gescheiter, der Dieb oder der Arzt?
2. Was ist das Gegenteil von Meeresstille?
3. Wer ist der höflichste Fisch?
4. Worin gleichen sich ein Mantel und ein Pferd?
5. Was ist das: Es macht 999mal «tick» und einmal «tack»?
6. Warum gleichen sich Katzen und Diebe?
7. Wer errät das Tier, das auf dem Kopfe geht?
8. Was macht der Glasermeister, wenn er kein Glas hat?

Lösungen: 1. Der Dieb: er weiss immer, was den Leuten fehlt. 2. Landsturm. 3. Der Bückling. 4. Beide werden gefüttert. 5. Ein Tausendfüssler mit einem Holzbein. 6. Beide können das Mausen nicht lassen. 7. Die Laus. 8. Er trinkt aus der Flasche.

Wer hat Phantasie?

Irgend eine unfertige Vorlage soll in einer bestimmten Zeit zu möglichst vielen verschiedenen Zeichnungen **ergänzt** werden. Es kommt nicht darauf an, dass die Zeichnungen schön oder genau sind, man soll aber gut erkennen, was gemeint ist. Jemand, der nicht mitzeichnet, stoppt die Zeit (z.B. fünf Minuten) und begutachtet die Resultate.

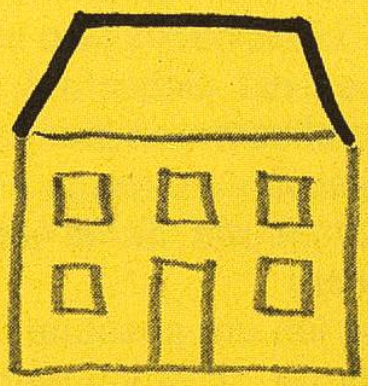
Grundform ...



... wird zum Hut

Schätzen

Zwischendurch kann man auch einmal eines von Mutters leeren Konfitürengläsern vorzeigen, in das man vorher eine bestimmte Zahl von Erbsen, Bohnen oder Linsen abgefüllt hat. Wer errät durch Schätzen, wieviele sich im Glas befinden? Sieger ist natürlich, wer der Zahl am nächsten kommt. Man lässt das Glas reihum gehen oder hebt es einfach in die Höhe, damit es alle gut sehen können. Zum Schätzen eignet sich auch eine volle Zündholzschachtel.

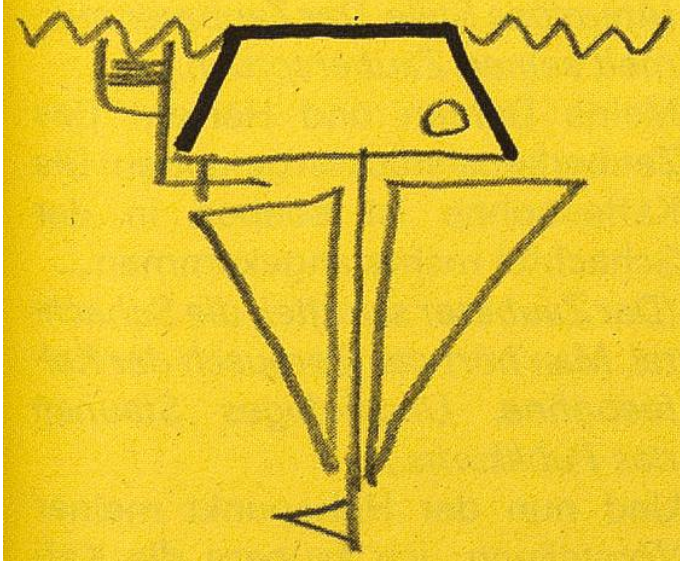


... als Haus

Rätsel

Wer es kennt, der nimmt es nicht,
Wer es nimmt, der kennt es nicht,
Wer es hat, der will es nicht,
Wer es macht, der sagt es nicht.

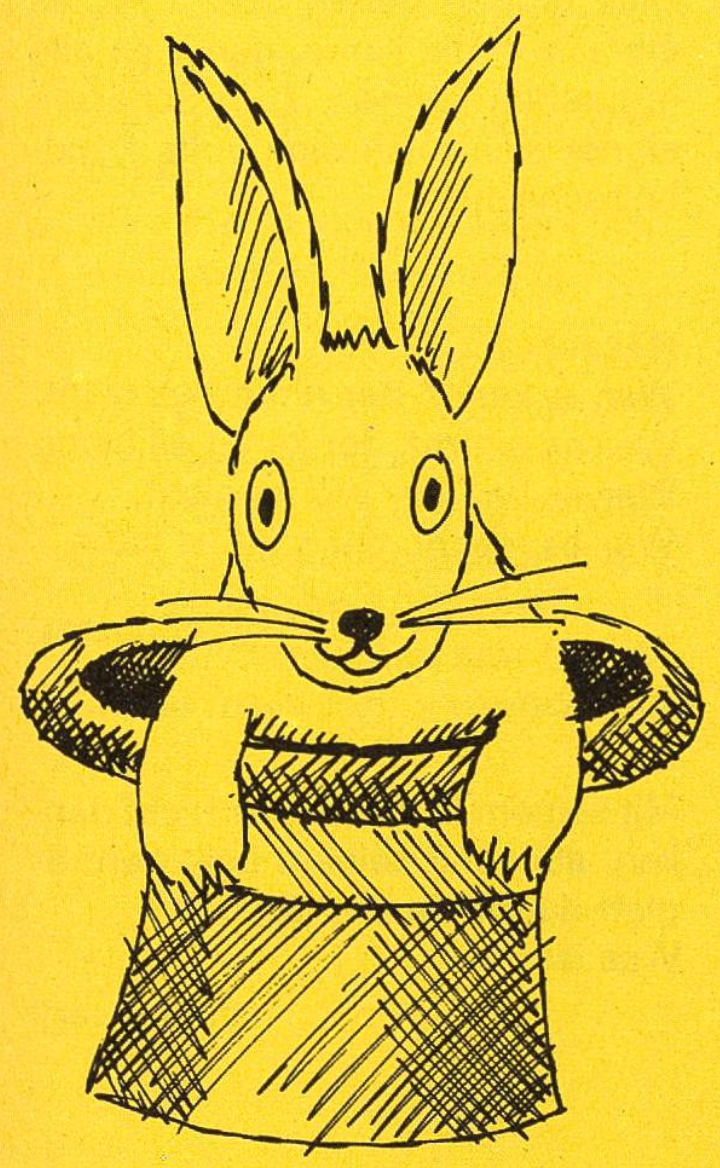
(Falschgeld)



... oder auch so!

Mit seinem Kopf kann er nicht denken, aber mit seinem Leib geht er glatt durch die Wand.
Was ist das?

(Der Nagel)

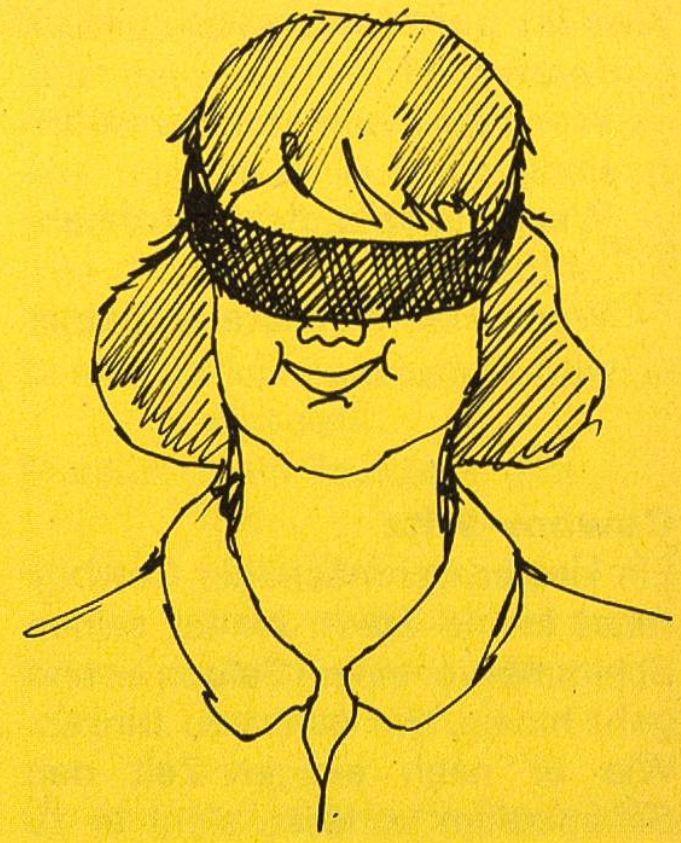


Die verhexte Kaffeebohne
Ein hübscher Zauberspass ohne grosse Vorbereitungen.

Der Zauberer:
Meine Damen und Herren, verehrtes Publikum! Vor mir auf dem Tisch liegen zwei Zündholzschachteln ... In der **linken** Schachtel befindet sich — einsam und verlassen — eine Kaffeebohne ... Hören Sie ...?
(Der Zauberer schüttelt die Schachtel, und man hört das Geräusch der Bohne.)
Voilà! — Links hat es also eine Kaffeebohne; die Schachtel **rechts** aber ist vollkommen leer ... *(lacht)* Hören Sie ...?
(Er schüttelt die Schachtel; man hört nichts.)
Nun bitte ich um absolute Ruhe — wer lacht da ...? — Ich werde nun die Kaffeebohne von der linken Schachtel in die rechte hinüberzaubern ...
(Atemlose Stille. Der Zauberer murmelt seinen Zauberspruch.)
Meine Damen und Herren! Das Zauberkunststück ist gelungen! Die Kaffeebohne ist soeben in der Schachtel rechts angekommen ...
(Der Zauberer schüttelt die Schachtel. Man hört das Geräusch der Kaffeebohne. Ungläubiges Staunen des Publikums.)
Und nun der Höhepunkt meiner Vorstellung: ich zaubere die Kaffeebohne aus der Schachtel rechts

hinüber in die kleine Vase im Büchergestell ... — Voilà! Da ist sie! *(Das Publikum applaudiert.)*

Vorbereitungen:
Eine **dritte** Zündholzschachtel, in der sich eine Kaffeebohne befindet, wird vom Zauberer vorher mit einem Gummiband am linken Handgelenk befestigt und unter der Hemdmanchette oder unter dem Ärmel des Pullovers versteckt. Jedesmal, wenn man die Kaffeebohne «hören» soll, schütteln wir einfach die linke Hand, mit der wir zugleich die betreffende leere Schachtel auf dem Tisch schütteln. Für den letzten Gag haben wir natürlich vorher heimlich eine Kaffeebohne in der kleinen Vase versteckt.



Der Hirt und seine Schäfchen
Wie beim «Blinde-Kuh-Spiel» werden Beat die Augen verbunden. Er darf den Hirten spielen, der nachts seine kleinen und grossen Schafe suchen muss, die sich verlaufen haben. Wenn alle irgendwo im Zimmer stehen, fragt der Hirt: «Wo sind meine Schäfchen?»
Alle rufen: «Määääää!»
Aha, da scheint der Hirt ein Lämmchen geortet zu haben. Er darf es aber nur mit seinem Hirtenstecken abtasten. Dann fragt er: «Welches Schäfchen bist du ...?» — Antwort (mit verstellter Stimme): «Määää!»
Wenn der Hirt den Namen des Schäfchens errät, muss dieses der Hirt sein, und das Spiel beginnt von vorn.

Was ist paradox, also widersinnig?

— Wenn ein Zwerg grössenwahnsinnig wird.
— Wenn ein sehr dicker Mofafahrer Kilometer frisst.
— Wenn eine Wachskerze kleiner wird.

Cowboy-Witz

Ein kleiner, schmächtiger Cowboy reitet in die Stadt, bindet seinen Schimmel vor einem Saloon an und geht hinein, um etwas zu trinken. Wie er nach einiger Zeit den Schankraum verlässt, sieht er zu seinem masslosen Ärger, dass jemand inzwischen seinen Schimmel bunt angemalt hat. Zornig kehrte der Kleine in den Saloon zurück und ruft böse: «Wer hat meinen Schimmel angemalt?». — Da erhebt sich langsam ein riesengrosser Cowboy — ein Schrank von einem Mann — und sagt mit tiefer Stimme: «Ich». Darauf der kleine Cowboy mit zitternder Stimme: «I... ich wollte nur melden, die Farbe ist trocken, man kann **lackieren...**».

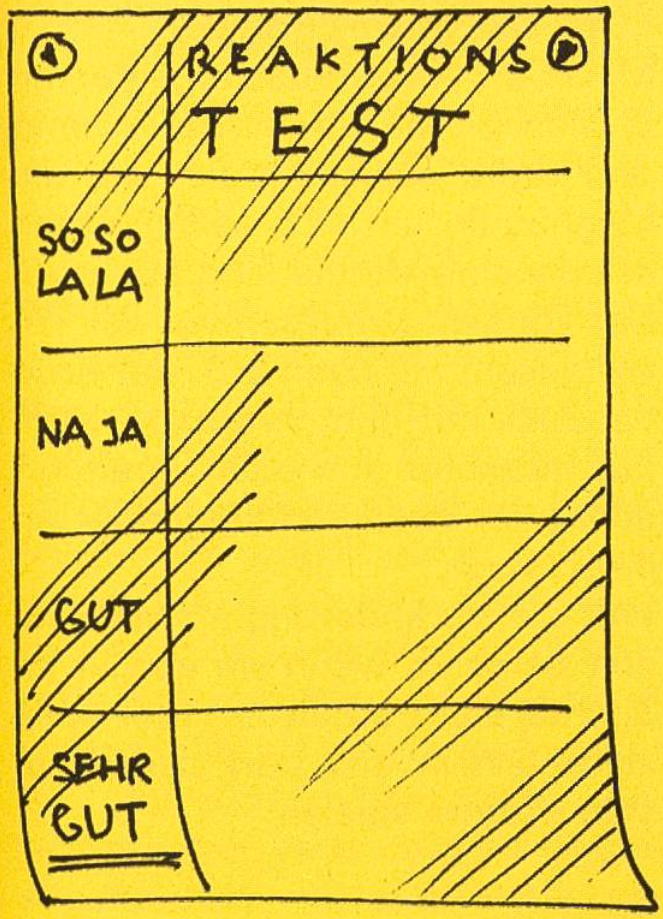
Hellsehen

Ursula geht vor die Tür. Ihr behauptet, sie sei imstande, einen x-beliebigen Gegenstand zu erraten, den die andern aussuchen dürfen. Ungläubig lachend einigt man sich auf **Mutters Brille**. Wenn Ursula wieder im Zimmer ist, fragt ihr sie:

— Ursula, ist es die Stubenlampe?
— Nein.
— Ist es der Fernsehapparat?
— Nein.
— Ist es das Buch dort auf der Kommode?
— Nein.
— Ist es Mutters Brille?
— **Ja.**

Alle staunen. Kann Ursula wirklich hellsehen?

Die Lösung:
Ihr habt vorher mit Ursula vereinbart, der gesuchte Gegenstand folge nach einem Gegenstand, der **rot** sei (rotes Buch). Bei einer allfälligen zweiten oder dritten Runde sollten schon vorher andere Farben vereinbart worden sein, sonst kommen euch ganz Schlaue auf die Spur.

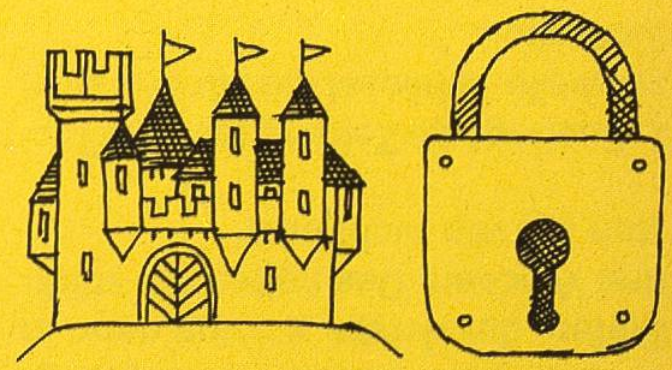


Wer reagiert rasch?
Der Spielleiter hält einen Streifen Papier an eine Wand. Mario, die erste Testperson, steht so davor, dass er einen Bleistift gegen die untere Papierkante halten kann, ca. 1 cm vom Papier entfernt. Konzentriert steht er nun da, und sobald der Spielleiter das Blatt loslässt, muss Mario blitzschnell mit dem Bleistift zustechen, wodurch das herabsausende Papier gestoppt wird. Je weiter unten er es erwischt, desto besser ist seine Reaktion. Wer es oben oder gar nicht mehr trifft, muss sich beim nächsten Mal noch besser konzentrieren.

Teekessel
Jetzt gehen Sonja und Monika vor die Tür. Sie denken sich ein Wort aus, das **zwei** Bedeutungen hat, zum Beispiel «Birne». Das kann eine Frucht sein aber auch eine Glühbirne.

Sonja: Mein Teekessel kann süss sein ...
Monika: Mein Teekessel gibt hell ...
Sonja: Mein Teekessel kann grün, gelb oder rot sein.
Monika: Mein Teekessel kann heiss werden.
usw.

Die andern dürfen keine Frage stellen. Wenn niemand das Wort errät, muss die Beschreibung noch deutlicher werden. Wer dem Wort zuerst auf die Spur kommt, bekommt einen kleinen Preis und darf mit einem Mitspieler einen neuen Teekessel aushecken. In Frage kommen z. B.: Schloss, Speiche, Ton, Stift, Hahn, Hering, Puppe, Bart, Bank, Steuer, Pflaster, Futter, Linse, Auflauf usw.



Neue Wörter bilden
Dieses Spiel entstand beim Betrachten der Stationstafeln auf einer Bahnfahrt von Zürich nach St. Gallen. Aus den Buchstaben eines nicht zu kurzen Ortsnamens sind möglichst viele neue Wörter zu bilden. Wer nach einer bestimmten Zeit am meisten Wörter aufgeschrieben hat, gewinnt.
z. B. WALLISELLEN: Wallis — Esel — Nelli — Wiesel — Lene — Eisen — Lesen — As — See — Iselle — Welle — Elle — usw.

WALLISELLEN

Sind wir gute Zeugen?
Maja darf eine verdächtige Person spielen. Sie steht mitten im Zimmer und dreht sich langsam wie ein Mannequin um sich selbst, damit alle sie eine Minute lang gut ansehen können. Draussen vor der Tür vertauscht sie dann z. B. die Armbanduhr mit dem Armband, zieht die Halskette aus oder verändert etwas an ihrer Kleidung oder an ihrer Frisur.
Wer die Veränderung an Maja zuerst bemerkt, wenn sie wieder im Zimmer steht, erhält den Titel «Meisterdetektiv» und darf den nächsten «Täter» spielen.

Wer ist der Boss?
Diesmal muss Sämi vor die Türe hinaus, damit die andern in der Zwischenzeit einen Chef wählen können; ihm sollen sie, wenn Sämi wieder hereingekommen ist, heimlich alles **nachmachen**, und Sämi muss herausfinden, **wem** sie alles nachmachen, z. B. an die Nase greifen, am Ohrläppchen zupfen, aufstehen, im Haar kratzen oder den Arm hochheben usw. Wenn Sämi den Boss entdeckt hat, darf er dessen Rolle übernehmen.

Kecke Behauptungen

1. Stefan wettet: «Niemand kann unter den Tisch kriechen und so lange dort bleiben, bis ich dreimal auf den Tisch geschlagen habe». Thomas nimmt die Herausforderung an und kriecht unter den Tisch. Aber seine Nerven versagen, er kommt bald wieder unter dem Tisch hervor.
Warum?

2. Susi ruft:« Ich behaupte, niemand kann mit mir auf eine Zeitung am Boden stehen und mir, ohne dass ich mich dagegen wehre, das Gesicht so anmalen, wie er will.» Jörg, der die Wette annimmt, verliert. Warum?

3. Bea behauptet keck, sie könne eine leere oder volle Flasche **umblasen.** Könnt ihr das auch?

Welche Kerze hat gebrannt?

Für das kleine Zauberkunststück brauchen wir eine rote und eine weisse Kerze sowie eine Schachtel Zündhölzer.
Nun behaupten wir keck, es sei uns möglich, mit verbundenen Augen herauszufinden, welche von beiden Kerzen jemand angezündet habe. Ungläubiges Staunen. Man verbindet uns sorgfältig die Augen («Gseesch würkli nüüt...?») und wenn alle ruhig geworden sind, damit der Zauberer sich konzentrieren kann, zündet Ilse die **rote** Kerze an und bläst sie kurz darauf wieder aus. Und zum Erstaunen aller können wir mit verbundenen Augen sagen, dass die rote Kerze gebrannt hat.

Lösungen:
1. Nach dem zweiten Schlag sagt Stefan, der **dritte** erfolge dann in drei Wochen. Das halten die stärksten Nerven nicht aus!

2. Susi legt die Zeitung auf eine Türschwelle, schliesst die Tür und ist in Sicherheit.

3. Man stellt die Flasche auf einen Papier- oder Plastiksack und bläst diesen auf.

Die Lösung: Bevor wir die Kerzen zum Anzünden weitergeben, müssen wir den Docht der einen mit Speichel etwas feucht machen. Ihr wisst warum: beim Anzünden des nassen Dochtes knistert es ein wenig. Also gut die Ohren spitzen!

Was hat es im Sack?
In einen Stoffsack haben wir etwa ein Dutzend Gegenstände getan, z.B. eine Kartoffel, einen Wollknäuel, einen Radiergummi, einen Kugelschreiber, eine Zwiebel, einen Bleistiftspitzer usw. Jeder darf die Sachen durch den Stoff hindurch eine Minute lang befühlen, und dann muss er auf einen Zettel schreiben, was er erkannt zu haben glaubt. Nachher werden die Dinge aus dem Sack auf dem Tisch ausgebreitet, so dass alle selber sehen, was sie herausgefunden haben.

Lieder erraten
Einer der Mitspieler klopft mit dem Bleistift den Rhythmus eines bekannten Liedes, eines Schlagers oder eines andern bekannten Musikstückes auf den Tisch. Wer zuerst errät, um welchen Titel es sich handelt, darf den nächsten klopfen.

Pfänder auslösen
— Zu jedem etwas Nettes sagen.
— Eine Melodie pfeifen ohne zu lachen, während die andern Grimassen schneiden.
— Eine Zeitungsmeldung **singend** vortragen.
— Den Anfang von Wilhelm Buschs «Max und Moritz» vorlesen und dabei alle «s» (oder alle «n») weglassen.
— Einen Gast, der gar nicht vorhanden ist, an der Wohnungstür abholen und ihn schwatzend ins Zimmer führen.
— Drei Tierstimmen nachahmen.
— Das ABC **rückwärts** hersagen.
— Aus Wörtern der Mitspieler eine kleine Geschichte bauen.

Viel Freude und Spass beim Spielen!