

Namensspiele



Zipl - Zappl

Action

Alle Spieler sitzen in einem Kreis, der Spielleiter steht in der Kreismitte. Jeder Spieler erfragt den Vornamen des linken und rechten Sitznachbarn. Nun kann der Spaß beginnen. Der Spielleiter zeigt auf einen der im Kreis sitzenden Mitspieler und ruft "Zipl" oder "Zappl". Bei "Zipl" muss der Angesprochene den Namen seines linken und bei „Zappl“ jenen des rechten Nachbarn laut nennen. In rascher Folge wird weitergefragt. Kann ein Mitspieler nicht sofort den richtigen Namen nennen, oder nennt er den falschen, muss er den in der Mitte Stehenden ablösen. Ruft der in der Kreismitte Stehende „Zipl-Zappl“, wechseln alle Teilnehmer die Plätze. Auch der in der Mitte Stehende versucht einen Sitzplatz zu bekommen. Da nun jeder Spieler neue Sitznachbarn hat, müssen deren Vornamen sofort erfragt werden, und weiter geht das Spiel. Da ein Sitzplatz weniger da ist, als Spieler vorhanden sind, kommt nach jedem Wechsel jener Spieler in die Mitte, der keinen Platz gefunden hat.



Namenschreck

Material: große Decke

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Zwei Kinder halten eine große Decke zwischen diesen hoch. Auf beiden Seiten nimmt eine Gruppe Platz. Sie dürfen sich gegenseitig nicht sehen. Jede Gruppe sucht nun leise einen Spieler aus, der sich mit dem Gesicht zum Tuch direkt davor setzt. Ruft der Spielleiter „Namenschreck“, so fällt das Tuch und die beiden Spieler müssen so schnell wie möglich den Namen ihres Gegenübers nennen. Wer dies zuerst schafft, der darf den anderen Spieler in die eigene Mannschaft mitnehmen. Die Mannschaft, die alle Spieler „herübergewonnen hat“, ist Sieger.

Äh, Franz!

NAMENSCHRECK!



Das beliebteste Namensspiel



Namensball

Material: Ball

Konzentration

Die Spieler sitzen im Kreis, einer steht in der Mitte und erhält einen Ball. Der Ball wird nun einem anderen Mitschüler zugeworfen, der ganz schnell den Namen seines linken und rechten Nachbarn nennen muss. Kann er das nicht, muss er in den Kreis gehen. Wenn das Kind in der Mitte den Ball in die Luft wirft, werden alle Plätze getauscht. Wer übrig bleibt, geht in die Mitte.



Ich sitze im Kino

Mit Spassfaktorgarantie

Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Ein weiterer Stuhl wird dazu gestellt. Das Kind, das links von diesem Stuhl sitzt, muss Folgendes sagen: „Ich sitze“, das nächste Kind sagt: „Im Kino“, und das dritte Kind sagt: „Und warte ganz heimlich auf.“ Danach nennt das vierte Kind einen Namen aus der Gruppe. In dem Moment, wenn der Name gefallen ist, muss dieses Kind aufspringen und sich auf den freien Stuhl setzen. Die Kinder, die danebensitzen, sollten dies aber verhindern, indem sie das Kind festhalten. Gelingt es dem besagten Kind nicht, sich zu befreien, geht das ganze Spiel von vorne los. Diesmal aber bei dem Kind, welches den Namen genannt hat. Das Spiel macht eine Menge Spaß und erfordert am Anfang viel Konzentration.



Namenskette – Wettspiel

Hochspannung

Die Spieler bilden zwei Gruppen. Jede Gruppe bildet eine Stuhreihe vor der Tafel. Nach dem Startzeichen des Spielleiters steht jeweils der erste der Gruppe auf und schreibt einen beliebigen Vornamen z. B. MARKUS an die Tafel. Dann setzt er sich wieder auf den Stuhl zurück. Der nächste Spieler muss nun mit dem letzten Buchstaben einen neuen Vornamen bilden z. B. SABINE. Jetzt bildet der Nächste wieder einen neuen Namen mit dem letzten Buchstaben des letztgeschriebenen Namens z. B. Eva usw. Waren alle Spieler schon an der Reihe, beginnt wieder der erste Spieler, bis der Spielleiter das Spiel beendet (z. B. nach ca. 5 Minuten). Jeder neue Name wird als Punkt gewertet. Die Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Weitere Spielregeln:

Wenn mehrmals derselbe Name geschrieben wurde, zählt er nur als einen Punkt. Wenn einem Spieler kein neuer Name einfällt, ruft er entweder „weiter“ oder er schreibt irgendeinen Namen (der nicht mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Namens beginnt) an die Tafel. Dieser Name wird allerdings nicht als Punkt gewertet.

VARIATIONEN:

- Nur Mädchen- oder Jungennamen aufschreiben lassen.
- Nur Tiernamen aufschreiben.
- Alles, was in eine Streichholzschatel passt.
- Alles, was man im Klassenzimmer sehen kann.

