

Spiele zur Förderung der sozialen Perspektivenübernahme

Kipman und IP, 2026



Krakel Orakel

Alter: 7-99

Dauer: 20 Minuten

Spieler: 3-8

Spielbeschreibung:

Alle Spieler bekommen jeweils eine Tafel, auf der vorgezeichnete gepunktete Linien zu finden sind. Jeder Spieler bekommt eine Karte mit einem Begriff, den er zeichnen soll – und zwar entlang der gestrichelten Linien.

Die Karten der Spieler werden mit ebenso vielen anderen Karten gemischt und aufgelegt. Reihum soll jeder Spieler eine der in der Mitte ausliegenden Karten (Spielerzahl x 2) zudecken. Es darf nicht gesprochen werden. Die am Ende übrigen Karten werden zugeordnet. Für jede ausgeschlossene Karte, die ein Spieler gezeichnet hätte, gibt es einen Minuspunkt. Am Ende dürfen nicht mehr Minuspunkte gesammelt worden sein, als Spieler am Tisch sitzen. Das Spiel endet nach 4 Runden. Die Spieler haben gemeinsam gewonnen oder verloren. Es gibt die Möglichkeit, mit schweren oder leichten Begriffen zu spielen.



Crazy PIX

Alter: 7-99

Dauer: 30 Minuten

Spieler: 3-8

Spielbeschreibung:

Alle Spieler bekommen jeweils eine Tafel, eine Begriffskarte und 9 Symbolplättchen, mit denen sie einen Begriff auf der Tafel darstellen / legen sollen.

Die Karten der Spieler werden mit anderen Karten (je nach Anzahl der Spieler mehr oder weniger Falschkarten) gemischt und aufgelegt. Nach dem Auflegen soll jeder Spieler gleichzeitig tippen, welche Begriffe dargestellt wurden. Es darf nicht gesprochen werden. Es wird aufgelöst, für jeden Spieler, dessen Begriff von anderen Spielern richtig erraten wurde gibt es so viele Punkte wie Spieler, die richtig geraten haben (maximal 5 Punkte), für jeden richtigen Tipp bei einem anderen Spieler gibt es ebenfalls einen Punkt (also maximal so viele Punkte wie Mitspieler können erzielt werden). Das Spiel endet nach 6 Runden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Concept / Concept Kids

Alter: 7-99 / 4-99

Dauer: 20 Minuten

Spieler: 4-10 / 2-10

Spielbeschreibung:

Ein Begriff (ein Tier) wird mithilfe von Piktogrammen „erklärt“ ohne zu sprechen. Man darf beliebig viele Hinweise legen. Eine Mannschaft legt Hinweise, die Spieler der anderen Mannschaft raten und stellen Ja-Nein-Fragen (bei kleinen Kindern auch ein Leger und ein Rater möglich). Wer den Begriff errät, bekommt 2 Siegesteine, die Mannschaft, die die Hinweise gelegt hat, bekommt je Spieler einen Siegestein. Das Spiel geht über mehrere Runden. Alle Spieler können gleichzeitig raten.



Code Names

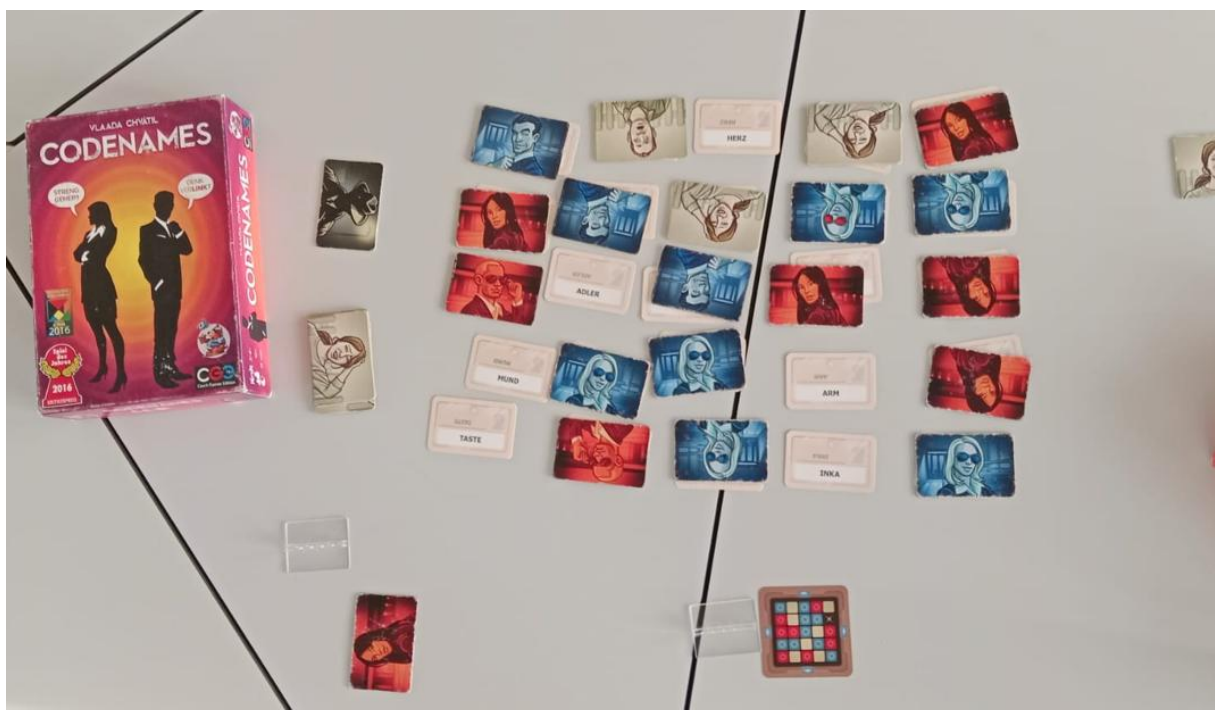
Alter: 10-99 (ab 6 Jahren in der Disneyversion bzw. Bildversion)

Dauer: 20 Minuten

Spieler: 4+

Spielbeschreibung:

Am Tisch liegt eine 5 x 5 Matrix mit Begriffen. Das Spiel wird in Mannschaften gespielt. 2 Spieler bekommen eine Karte mit Hinweisen, welche Worte zu ihrem Team gehören, es gibt blaue, rote und neutrale Worte sowie ein schwarzes Wort. Es wird ein Hinweiswort an die Mannschaftskollegen gegeben samt Information, wie viele Worte gelegt werden können/sollen. Die Mannschaftskollegen müssen raten, welche Begriffe zu diesem Hinweis passen und ihre Farbkarten auf die Worte legen (es darf eine Karte mehr gelegt werden). Bei einer Falschätzung wechselt das Team. Wenn ein Begriff des gegnerischen Teams gelegt wurde, darf das gegnerische Team die eigene Karte gleich auf den Begriff legen, sonst wird die neutrale Karte gelegt. Es gibt eine schwarze Karte, wenn dieser Begriff gelegt wird, ist das Spiel sofort verloren für die Mannschaft, die den Begriff geraten hat. Gewonnen hat, wer keine Karten mehr hat.



Krazy Wordz

Alter: 7-99

Dauer: 30 Minuten

Spieler: 3-8

Spielbeschreibung:

Alle Spieler bekommen jeweils eine Tafel, eine Begriffskarte und 9 Buchstabenplättchen, mit denen sie einen Begriff auf der Tafel darstellen / legen sollen.

Die Karten der Spieler werden mit anderen Karten (je nach Anzahl der Spieler mehr oder weniger Falschkarten) gemischt und aufgelegt. Nach dem Auflegen soll jeder Spieler gleichzeitig tippen, welche Begriffe dargestellt wurden. Es darf nicht gesprochen werden. Es wird aufgelöst, für jeden Spieler, dessen Begriff von anderen Spielern richtig erraten wurde gibt es so viele Punkte wie Spieler, die richtig geraten haben (maximal 5 Punkte), für jeden richtigen Tipp bei einem anderen Spieler gibt es ebenfalls einen Punkt (also maximal so viele Punkte wie Mitspieler können erzielt werden). Das Spiel endet nach 6 Runden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Perfect Match

Alter: 7-99

Dauer: 30 Minuten

Spieler: 2-8

Spielbeschreibung:

Es wird in Teams gespielt. Ein Spieler im Team erklärt, der andere rät. Der erklärende Spieler bekommt eine Karte mit Gegenteil (z.B. traurig – lustig) und muss einen Begriff (der Film „Honig im Kopf“) nennen, der in diesem Spektrum an der Stelle liegt, die ein Anzeiger zufällig anzeigt. Die andere Mannschaft rät, ob die spielende Mannschaft zu weit links oder rechts im Spektrum geraten hat. Es werden Punkte vergeben, für eine richtige Einordnung im Spektrum je nach Genauigkeit 4, 3 oder 2 Punkte. Die andere Mannschaft kann maximal einen Punkt bekommen. Danach wechselt die spielende Mannschaft. Die Mannschaft, die zuerst 10 Punkte erreicht hat, gewinnt. Zu Zweit kann gegen das Spiel gespielt werden.



Magic Maze

Alter: 7-99

Dauer: 15-20 Minuten

Spieler: 2-8

Spielbeschreibung:

Es wird kooperativ gegen das Spiel gespielt. Ziel des Spiels ist es, ein Einkaufszentrum zu erkunden und mit dem Diebesgut zu fliehen. Die Figuren müssen zuerst an bestimmte Stellen gefahren werden, um weitere Anlegekarten des Einkaufszentrums anlegen zu dürfen, dann müssen sie fahren, um ihre Symbole zu finden (diese sind zu Anfang nicht im Spiel), wobei jeder Spieler nur bestimmte Bewegungen oder Aktionen (in eine Richtung fahren oder eine Aktion wie Rolltreppe fahren oder teleportieren) ausführen darf. Jeder Spieler spielt mit jeder Figur und gleichzeitig. Die Zeit läuft gegen die Spieler und kann durch geschicktes gemeinsames Agieren verlängert werden. Nach dem Fund der Symbole muss geflüchtet werden, jede Figur zu ihrem Ausgang, es wird wieder gegen die Zeit gespielt. Je nach Szenario gibt es Nebenbedingungen (Überwachungskameras, die ausgeschaltet werden müssen o.ä.). Es darf nicht gesprochen werden.



Mysterium

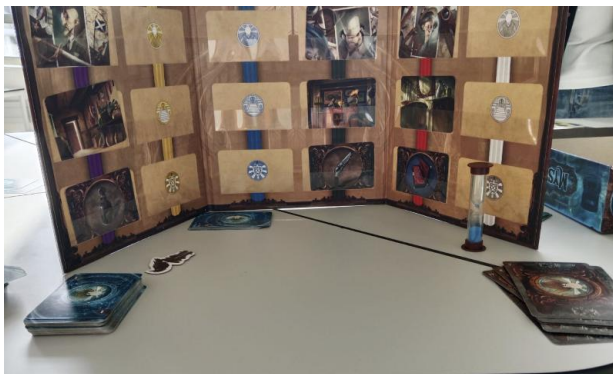
Alter: 7-99

Dauer: 30-40 Minuten

Spieler: 2-7

Spielbeschreibung:

Ein Spieler spielt den Geist, der den anderen Spielern über Karten Hinweise zu einem Täter, einem Tatwerkzeug und einem Ort gibt, aber jeweils nur zu einer der Kategorien, aufsteigend (jeder Spieler hat eine andere Kombination zu erraten, die nur der Geist weiß). Die Spieler geben einen Tipp für sich ab und können bei den anderen Spielern tippen, ob diese falsch oder richtig liegen (Hellsichtmarker). Ist der Tipp zur Person, zum Ort oder zum Tatwerkzeug richtig (je nachdem, wo sich der Spieler gerade befindet), darf die nächste Stufe erklommen werden. Insgesamt haben die Spieler 7 Runden Zeit, um ihre jeweiligen Kombinationen zu erraten. Am Ende wird eine „Gesamtvision“ von Geist ausgelegt, die auf eine bestimmte schon vorliegende (zuvor einem Spieler zugeordnete) Kombination hindeuten soll, diese muss von den Spielern erraten werden. Es darf nicht gesprochen werden.



Dixit (Odyssey)

Alter: 7-99

Dauer: 30-40 Minuten

Spieler: 3-12 (bei Dixit Odyssey), sonst 3-8 Spieler

Spielbeschreibung:

Die Spieler bekommen Karten mit Phantasie-motiven. Ein Spieler nennt einen Begriff, der eine seiner Karten beschreibt, die anderen Spieler geben eine bzw. zwei (bei wenigen Spielern) der eigenen Karten verdeckt an den Ansagespieler. Dieser mischt die Karten (seine eigene und die von den anderen Spielern) und legt sie aus. Jeder Spieler tippt nun, welche Karte diejenige ist, die der Ansagespieler gemeint hat. Punkte gibt es für richtige Tipps und für das Austricksen anderer Spieler. Keine Punkte gibt es, wenn alle Tipps richtig sind oder alle Tipps falsch sind.



Rorschach

Alter: 7-99

Dauer: 20-30 Minuten

Spieler: 4 +

Spielbeschreibung:

Es wird in 2 Teams gespielt. Es werden 3 Begriffskarten und 4 Motivkarten aufgedeckt, die der Spieler des Rateteams miteinander verknüpft (heimlich). Das Rateteam muss raten, welches Wort-Bild-Paar gemeint war und einen Tipp legen, das gegnerische Team darf einen Tipp abgeben, ob die geratene Kombination richtig oder falsch ist. Eine Karte darf zuvor vom gegnerischen Team ausgeschieden werden um das Raten zu erschweren. Je nachdem, ob beide Teams richtig liegen oder beide falsch oder eines richtig und eines falsch wird eine zweite Chance gespielt oder auch nicht. Rät das Rateteam richtig, das gegnerische Team falsch, bekommt das Rateteam einen Siegpunkt und einen zweiten Versuch, wenn beide Teams richtig liegen, bekommt niemand einen Siegpunkt und es geht in eine 2. Runde, bei der nur noch das Rateteam einen Punkt generieren kann, liegen beide Teams falsch, bekommt niemand einen Punkt etc..



Subtext

Alter: 7-99

Dauer: 20-30 Minuten

Spieler: 4 +

Spielbeschreibung:

Ein Spieler bekommt einen Begriff, den er zeichnen soll, jedoch so, dass er nicht gleich erkannt werden kann. Ein anderer Spieler (zufällig) bekommt denselben Begriff zu zeichnen, die restlichen Spieler andere Begriffe (niemand weiß von den anderen, welche Begriffe zu zeichnen sind). Die Spieler legen ihre Zeichnungen aus, es muss geraten werden, welche Bilder dasselbe abbilden, erraten alle Spieler das Paar, bekommen der Zeichner und derjenige, der denselben Begriff gemalt hat keine Punkte, auch wenn einer Spieler des Paares nicht errät, dass er einen Partner hat, bekommen beide Spieler keinen Punkt. Punkte gibt es auch für die Irreführung anderer Spieler und für richtige Tipps. Es soll so gezeichnet werden, dass der Partner und man selbst erkennen kann, dass man dasselbe zeichnet, jedoch auch so, dass es für andere nicht offenkundig ist. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte am Ende bekommen hat.



Agent Undercover

Alter: 8-99

Dauer: 20 Minuten

Spieler: 3-8 bzw. 3-12 (in der Version 2)

Spielbeschreibung:

Alle Spieler bis auf einen (der Agent) bekommen eine Karte mit einem Ort darauf (jeder Spieler außer dem Agenten bekommt denselben Ort). Ziel des Spiels ist es für den Agenten, unerkannt zu bleiben und den Ort zu erraten, Ziel der Spieler ist es, den Agenten zu fassen, bevor dieser den Ort errät. Die Spieler stellen sich gegenseitig Fragen zum Ort, um herauszufinden, wer der Agent sein könnte bzw. an welchem Ort die Gruppe ist. Dabei müssen sie aufpassen, nicht zu viel zu verraten, um es dem Agenten nicht zu einfach zu machen und gleichzeitig aber genug preiszugeben, um nicht selbst verdächtig zu werden. Der Agent muss geschickte Fragen stellen, und auch geschickte Antworten geben, um sich nicht zu enttarnen. Eine Liste mit den möglichen Orten liegt den Spielern vor.



Knätsel

Alter: 8-99

Dauer: 20-30 Minuten

Spieler: 3-6

Spielbeschreibung:

Alle Spieler modellieren mit Knete zwei Begriffe und zwar so, dass diese nicht gleich zu erkennen sind aber nach einigen Hinweisen gut erratbar sind. Ziel des Spiels ist es, die modellierten Figuren der anderen Spieler zu erraten, wobei im Wechsel je 2 Fragen gestellt werden dürfen und Buchstaben angefordert werden dürfen. Je nach Zeitpunkt des Erratens bekommt der „Modellierer“ verschieden viele Punkte (gut ist es, wenn der dargestellte Begriff beim 4. Mal – 2 Buchstaben und 4 Hinweise - erraten wird, dann gibt es die Höchstpunktzahl für den „Modellierer“, später oder früher gibt weniger Punkte). Ziel der Spieler ist es einerseits, die anderen Modelle zu erraten und andererseits Punkte zu bekommen für das eigene Modell.



Saboteur

Alter: 8-99

Dauer: 30 Minuten

Spieler: 3-10

Spielbeschreibung:

Die Spieler bekommen eine Rolle zugewiesen – Saboteur oder Zwerg, keiner weiß vom jeweils anderen, welche Rolle er oder sie bekommen hat. Ziel des Spiels für die Zwerge ist es, den Goldschatz zu heben, indem Gangkarten geschickt platziert werden, Ziel des Spiels der Saboteure ist es, die Zwerge zu behindern und selbst nicht erkannt zu werden, bis alle Karten ausgespielt sind. Es gibt drei potenzielle Goldquellen, nur eine davon ist mit Gold befüllt. Die Spieler können sich gegenseitig blockieren oder einander helfen. Das Spiel geht über drei Runden, wer am Ende das meiste Gold hat, gewinnt (gewinnen die Saboteure, bekommen sie das Gold der Mitspieler). Hinweis: Es gibt auch ein Spiel für zwei Personen und Erweiterungen.



Greenville

Alter: 16-99 (Achtung: gewaltvolle Bilder)

Dauer: 30 Minuten

Spieler: 3-6

Spielbeschreibung:

Es handelt sich um ein kooperatives Spiel. Die Spieler erzählen einen Geschichtenanfang (mit Bildkarte als Trigger), der vom Spielleiter mittels Bild geheim fortgesetzt wird (ein Bild wird zusätzlich eingeschleust, das „Ektoplasma“), die Spieler wissen nicht, wie der Spielleiter die Geschichten interpretiert und fortführt und müssen gemeinsam rätseln, welche Fortsetzungskarte vom Leiter zu welcher Geschichte gelegt wurde und welche Karte vom Spielleiter als nicht passend gewertet wurde; es wird dann pro Spieler gewertet. Wenn die Karte passend erraten wurde („match Spielleitereinschätzung und Spielgruppeneinschätzung“), darf der entsprechende Spieler die Karte anlegen, sonst nicht. Er muss in diesem Fall mit seiner Figur ein Feld weiter in Richtung des „Nichts“ gehen (das geht insgesamt nur dreimal). Haben alle Spieler vier Karten, ist das Spiel gemeinsam gewonnen, ist ein Spieler vorher ins „Nichts“ gekommen, verliert die Gruppe. Es gibt Hilfssteine, die gefunden werden können und den Spielern helfen.



Life Style

Alter: 16-99

Dauer: 30 Minuten

Spieler: 3-6

Spielbeschreibung:

Ein Spieler muss Bilder zu einer Frage heimlich „ranken“, zum Beispiel, wo er jetzt am liebsten wäre. Es gibt mehrere Kategorien (Reisen, Essen,...). Die anderen Spieler müssen das Ranking erraten. Je mehr Matches (1-4), desto weiter darf der jeweilige Spieler, der geraten hat, am Brett vorrücken. Wer sich sicher ist, kann einen Zusatzpunkt setzen und dann auch weiter fahren. Der Spieler, der am Zug ist, bekommt keine Punkte, es geht reihum.



