

SPIEL | WUP

W 50 Zungenmörder

Typ	Kooperation
Gruppengröße	Groß (> 20), Mittel (10–20)
Ort	Beliebig
Zeit	15 Minuten
Spielende	> 10
Material	---

Alle Kinder setzen/stellen sich in einen Kreis und schließen die Augen. Der Gruppenleiter geht rum und malt mit Zeichen den jeweiligen Charakter auf den Rücken:

I = normaler Spieler

O = Detektiv

X = Mörder

Alle öffnen wieder die Augen und der Detektiv stellt sich in die Mitte des Kreises. Nun darf der Mörder anfangen die Anderen „umzubringen“, indem er ihnen die Zunge rausstreckt. Wer tot ist legt sich hin oder rutscht aus dem Kreis. Der Detektiv versucht den Mörder zu finden. Sobald er einen Verdacht hat kann er diesen aussprechen. Der Detektiv hat jedoch nur 3 Versuche. Gewonnen hat entweder der Mörder, der alle außer sich selbst umgebracht hat oder der Detektiv, der den Mörder entlarvt. Die Anzahl der Versuche des Detektivs sind variabel.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: <https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/>