

Einer Fehlt!



großer Raum



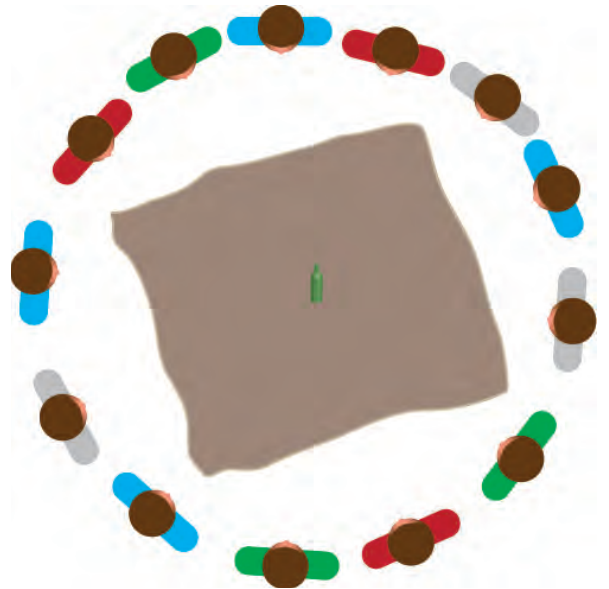
mindestens 12 Teilnehmer



Spielleiter kann die Dauer bestimmen



große Decke, leere Flasche



Alle Mitspieler sitzen sich zu einem **Sitzkreis** (auch mit Stühlen möglich) zusammen. Die Decke und die leere Flasche kommen in die Mitte. Wenn alle sitzen, dreht der Spielleiter die Flasche.

Auf den die **Flaschenöffnung** zeigt, sobald die Flasche ausgedreht hat, muss **den Raum verlassen**. Nun werden ein oder zwei Spieler bestimmt, die sich unter der Decke verstecken.

Die anderen tauschen ihre Sitzplätze. Danach kann der Spieler, der draußen wartet, wieder in den Raum geholt werden. Er sollte nun **erraten**, wer unter der Decke steckt. Errät er es nicht, dürfen die versteckten Personen zur Hilfe Geräusche machen oder andere Tipps geben.

Es können beliebig viele Runden gespielt werden.



Dieses Spiel eignet sich hervorragend zum Einprägen und Kennenlernen von Personen und Namen.



Kennenlernen, Merken