**Hyde Park Corner**

Die Mitspieler bewegen sich im gemächlichen Tempo durch den Hyde Park. Sobald sie auf jemanden treffen, beginnen sie sofort miteinander zu sprechen. Was gesprochen wird, ist egal. Am besten sprechen sie möglichst schnell und möglichst viel. Wer zuerst lacht, oder nichts mehr zu sagen weiss, verliert.

Spielvariante:

Das Spiel kann auch als Wettkampf durchgeführt werden. Es werden Zweiergruppen gebildet, nach jeder Runde treten die Sieger wieder gegeneinander an, bis sich nur noch zwei Spieler gegenüber stehen und unter sich den Schwatz-Tratsch-und-Klatsch-Preis ausmachen.

Sprachspiel, fantasieren/anregen, drinnen/draussen, gemässigt, für mind. Ein Dutzend, alle gegen alle

**Krabbengrabschen**

Die Spieler stellen sich paarweise zusammen und nehmen die Krabbenhaltung ein. Hände und Füsse auf den Boden, Bauch nach oben. Diese Haltung muss – gestützt auf mindestens drei Gliedmassen – beibehalten werden. Nun versuchen die Spieler, den anderen so aus dem Gleichgewicht zu bringen, dass er mit dem Gesäss/Rücken den Boden berührt.

Andere, bewegen, draussen, aktiv, mind. Zwei Spieler, alle gegen alle

**Wörterschlange**

Ein Spieler beginnt, indem er ein zusammengesetztes Wort sagt. Der nächste Spieler muss nun ein weiteres zusammengesetztes Wort finden, das mit dem Wort beginnt mit dem das vorhergehende endet. Ziel der Gruppe ist es, so eine möglichst lange Wörterschlange zu bilden.

Bohrmaschine – Maschinenbauer – Bauersfrau – Frauenverein – Vereinsversammlung – Versammlungszimmer – Zimmertüre – etc.

Sprachspiel, fantasieren, drinnen/im Freien/unterwegs, gemässigt, mind. Zwei Spieler, alle miteinander