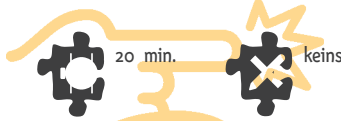




8 - 60



20 min.

keins

## Peng

### Schnelles Namenlernen

---

Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis auf, wobei eine Person in der Mitte des Kreises steht. Diese zeigt auf eine beliebige andere Person und nennt deren Namen. Der Genannte muss sich niederhocken. Sein rechter und linker Nachbar müssen über seinen Kopf hinweg aufeinander zeigen, schnell den Namen des anderen nennen und die Aktion mit „Peng!“ abschließen. Die Person, die zuerst richtig reagiert, hat gewonnen und die andere Person damit „erschossen“. Der „erschossene“ Teilnehmer scheidet aus dem Spiel aus, geht in die Hocke und bleibt dort. Die Person, deren Nachbarn sich duelliert haben, darf wieder aufstehen. Der Spieler, der sich im Kreis befindet, wählt nun eine andere Person aus, die sich ducken muss, so dass die Nachbarn sich duellieren können. Ist die Person, die in die Hocke gehen muss, beim „Peng“ allerdings in der Schussbahn, kann sie getroffen werden und aus dem Spiel ausscheiden. In diesem Fall bleiben die Nachbarn im Spiel. Die ausgeschiedenen Personen zählen nicht mehr als Nachbarn, die Duelle werden jeweils von den nächsten noch stehenden Personen ausgetragen. So wird gespielt, bis nur noch zwei Mitspieler übrig bleiben, die das Spiel gewinnen.

Hinweise: Bei einer Gruppe, die sich nicht kennt, empfiehlt sich vorher eine Namensrunde. Das Spiel muss schnell gespielt werden, in der Mitte sollte jemand stehen, der möglichst viele Namen kennt. Falls ihm ein Name nicht geläufig ist, kann er nachfragen. Es können einige Runden nacheinander gespielt werden. So werden in kurzer Zeit viele Namen gelernt!



## Bang

*Learning names fast*

---

All participants form a circle, with one person in the middle. The person in the middle points at a random person and says their name. That person has to crouch down. Their right and left neighbour have to point at each other over the crouching person's head, say their opponent's name and finish the action with the word "Bang!". The first person to react properly wins and the other person is "shot". The shot person drops out and has to stay in a crouching position. The Person who was between the two duellists can stand up again. Now, the person in the center of the circle has to pick another person at random, who has to crouch, so that his neighbours can challenge each other. However, if they don't crouch fast enough for the duellists to shoot over their head, they get hit and are shot, while the duellists live on. People who have been shot don't count as neighbours any more. The duellists are always the closest, still standing people. This game goes on until there are only 2 participants left, who then win the game.

Tip: For a group in which the people don't know each other, it would be better to have an introduction round. The game has to be played fast. In the center should be somebody, who knows as many names as possible. If he doesn't know a name he can check with that person. You can play several rounds in a row. With this game you learn people's names quickly.



8 - 60



20 min.

żadne

## Peng

### Szybka nauka imion

Wszyscy uczestnicy stoją w kręgu, przy czym jedna z nich stoi w jego środku. Osoba ze środka wskazuje na jedną osobę z okręgu i wypowiada jej imię. Na co wskazana osoba kuca. Jej sąsiedzi po prawej i lewej stronie wskazują na siebie ponad jej głowę, szybko wypowiadają imię tej drugiej osoby i kończą tę akcję, mówiąc „peng!”. Osoba, która jako pierwsza zareagowała, wygrywa i w ten sposób „ustrzela” tę drugą osobę. Przegrany wypada z gry, kuca i pozostaje w ten sposób do końca rozgrywki. Osoba, której sąsiedzi ukończyli pojedynek, może znów wstać. Teraz osoba ze środka wybiera kolejną, która będzie musiała się schylić, by jej sąsiedzi mogli rozegrać pojedynek. W przypadku gdy uczestnik, który ma kucnąć, znajduje się jeszcze w trakcie „peng!” na „torze lotu pocisku”, może zostać postrzelony i wtedy to on, a nie sąsiad, wypada z gry. Uczestnicy, którzy wypadli z gry, nie liczą się jako sąsiedzi, pojedynkuje się zatem z najbliższą jeszcze stojącą osobą. Gra trwa, dopóki na „polu walki” nie pozostaną dwaj ostatni uczestnicy, którzy wygrywają.

Wskazówka: W grupach, której członkowie się nie znają, poleca się wcześniejsze przeprowadzenie krótkiej rundy zapoznawczej (wystarczy głośne wypowiedzenie imienia). Zabawa musi być odgrywana szybko, osoba stojąca w środku powinna znać możliwie jak najwięcej imion uczestników, może też zawsze dopytać o imię, którego nie zna.



## Peng

### Rychlé učení se jmen

Všichni účastníci stojí v kruhu, uprostřed stojí jedna osoba, ta ukáže na libovolnou osobu a řekne její jméno. Jmenovaná osoba si musí dřepnout. Její sousedi nalevo i napravo na sebe musí nad její hlavou ukázat, rychle říct jméno toho druhého a akci ukončit pomocí slova „Peng!“. Osoba, která jako první reaguje správně, vyhrála, a tím tak zastřelila druhou osobu. Ta vypadává ze hry, dřepne si a v dřepu zůstane. Osoba, jejíž sousedé měli souboj, smí znovu vstát. Osoba uprostřed kruhu nyní vybírá člověka, který se musí skrčit, aby sousedé mohli mít souboj. Pokud však osoba, která si má dřepnout, nestihne být při „Peng“ mimo střílnou dráhu, může být zasažena a vypadává ze hry. V takovém případě zůstanou sousedé ve hře. Vyřazené osoby se ve hře již nepočítají jako sousedé. Hraje se do té doby, než zbydou pouze dva hráči, kteří tuto hru vyhrávají.

Upozornění: U skupiny, která se nezná, se doporučuje nejprve jedno představovací kolo se jmény. Hra se musí hrát rychle, uprostřed by měl stát člověk, který zná pokud možno co nejvíce jmen. Pokud nezná nějaké jméno, může se na něj zeptat. Může se hrát několik kol za sebou. Díky této hře se všichni za krátkou dobu naučí spoustu jmen.