

Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Kurzbeschreibung	„Zwei Wahrheiten und eine Lüge“ ist ein beliebtes Eisbrecher-Spiel, bei dem eine Person drei Aussagen über sich selbst macht: Zwei davon sind wahr, eine ist eine Lüge. Die Teilnehmenden raten, welche Aussage falsch ist.
Ziele	- Dieses einfache Eisbrecher-Spiel hilft den Teilnehmenden, sich durch Geschichtenerzählen und kritisches Denken kennenzulernen, und schafft gleichzeitig eine unterhaltsame, entspannte Wettbewerbsatmosphäre. - Es fördert den Teamzusammenhalt unter den unterschiedlichen Lernenden, baut Ängste ab und stärkt das Gemeinschaftsgefühl, verbessert zudem die Beobachtungsgabe und fördert offene Kommunikation, indem überraschende persönliche Fakten auf lockere Weise preisgegeben werden.
Dauer	10 – 30 Minuten
Soziale Form	Arbeit in Gruppen. Optimale Gruppengröße: 6 – 10 Personen sind ideal, um Diskussionen anzuregen und allen die Teilnahme zu ermöglichen, ohne dass das Spiel zu lang wird. Kleine Gruppen: 2 – 5 Personen eignen sich besser für tiefgehende, intimere Kennenlernrunden.
Materialien und Organisation	Bilden Sie Gruppen von angemessener Größe und erklären Sie die Regeln anhand einiger Beispiele. Wenn im „anonymen Modus“ gespielt wird, werden identische Blätter Papier und Stifte zum Aufschreiben der Aussagen benötigt.
Vorbereitung	Bereiten Sie einige Beispiele für Aussagen als Anregung vor.

Schritt-für-Schritt-Anleitung

	Vorbereitung: Jede Person nimmt sich ein paar Minuten Zeit, um sich zwei wahre Fakten und eine plausible Lüge über sich selbst auszudenken. Teilen: Eine Person teilt ihre drei Aussagen mit, meist in zufälliger Reihenfolge. Raten: Die anderen Spieler raten, welche Aussage die Lüge ist.
---	--

Die Unterstützung der Europäischen Kommission bei der Erstellung dieser Veröffentlichung bedeutet keine Billigung ihres Inhalts, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt; die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

	4. Aufdecken: Der Sprecher deckt die Lüge auf, und die nächste Person ist an der Reihe. 5. Gewinnen: Für das richtige Erraten der Lüge können Punkte vergeben werden, oder das Spiel kann ganz ungezwungen gespielt werden.
--	---

Variationen und Abwandlungen

- **Zwei Wahrheiten und ein Traumwunsch:** Ersetze die Lüge durch einen „Traum“ oder etwas, von dem du dir wünschst, es wäre wahr. So werden eher Ziele und Persönlichkeit offenbart als nur Geheimnisse.
- **Anonymer Modus:** Jeder schreibt seine Aussagen auf identische Zettel. Die Moderation liest sie vor, und die Gruppe errät, um wen es sich handelt *und* welche Aussage die Lüge ist.

Praktische Hinweise

Tipps für den Erfolg:

- **Machen Sie es glaubwürdig:** Achten Sie darauf, dass die Lüge plausibel klingt, damit sie schwerer zu erraten ist, zum Beispiel: „Ich habe den Präsidenten getroffen“ (wenn Sie das nicht getan haben).
- **Seien Sie konkret:** Bauen Sie Details in die Wahrheiten ein, damit sie glaubwürdiger klingen oder die Lüge besser zur Geltung kommt.
- **Halten Sie es interessant:** Verwenden Sie einzigartige Erlebnisse oder überraschende Fakten als Ihre Wahrheiten.

Referenzen | Quellen

Gelman, A. (2022). *“Two Truths and a Lie” as a Class-Participation Activity*. *The American Statistician*.

Abgerufen unter:

https://www.researchgate.net/publication/359607500_Two_truths_and_a_lie_as_a_class-participation_activity

Johnston, S. (2023). *Two Truths and Two Lies: A Twist on a Classic*.

The Language Teacher. Abgerufen unter: <https://jalt-publications.org/articles/28454-two-truths-and-two-lies-twist-classic>

Die Unterstützung der Europäischen Kommission bei der Erstellung dieser Veröffentlichung bedeutet keine Billigung ihres Inhalts, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt; die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.