



44 schnelle Rätselspiele

Einfache Spielideen zur Förderung des
kreativen Denkens und zum Teambuilding

Lisa Volk, Andreas Volk

44 schnelle Rätselspiele

**Einfache Spielideen
zur Förderung des kreativen Denkens
und zum Teambuilding**

Die Autoren

Lisa Volk und **Andreas Volk** (geb. Ganz) studierten die Fächer Sport und Englisch für das Lehramt an Gymnasien an der Universität Tübingen. Lisa Volk absolvierte zudem ein Staatsexamen in Psychologie. Nach ihrem Studium arbeiteten sie als Lehrer für die Jugendmannschaften des Deutschen Fußballbundes sowie des TSV 1860 München. Derzeit sind sie an Gymnasien im Großraum Ulm tätig.

© 2018 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Stefan Lucas
Satz: Graph & Glyphe, Offenburg

ISBN: 978-3-403-50206-7

www.persen.de

I. EINLEITUNG

1. WAS sind schnelle Rätselspiele?
2. WANN und WO werden schnelle Rätselspiele gespielt?
3. WARUM werden schnelle Rätselspiele gespielt? ...
4. WIE werden schnelle Rätselspiele gespielt?
 - i. Aufbau der Rätselanleitungen
 - ii. Tipps zur Durchführung

II. SPIELIDEEN

Schwierigkeit ?

1. Die Tiere spazieren in die Arche
2. Oben – Unten
3. München liegt in Frankreich
4. Im Supermarkt gibt es
5. Ich fliege als Astronaut ins Weltall
6. Ich gehe durch den Zoll
7. Der Elefant küsst das Nashorn
8. Julia sammelt

Schwierigkeit ? ?

9. Das ist ein Kreis
10. Im Zauberzoo
11. Sven bekommt einen Schulverweis
12. Ich werde Weltmeister
13. Eine etwas andere Gleichung
14. Ich schicke dir ein paar Sonnenstrahlen
15. Der Kaktus

Schwierigkeit ? ? ?

16. Willi mag
17. Die ungewöhnliche Familie
18. Das ist die Basis
19. Ich gewinne beim Casting
20. Ich zaubere etwas unsichtbar
21. Ich rieche
22. Das ist eine Vier
23. Im Hochhaus
24. Ich gewinne im Lotto
25. Ich komme über die Grenze
26. Auf der Insel Kanukana
27. Im Pokalfinale
28. Der schwierige Partygast
29. Ein perfektes Dinner
30. Mein Kompass zeigt nach
31. Jetzt ist es offen

Schwierigkeit ? ? ? ?

32. Ich hab den Ball
33. Ich komme in den Klub
34. Ich werde Professor
35. Die besondere Zahlenreihe
36. Mein Lehrer kann gar nicht genug bekommen
37. Im Sommer reise ich nach

Schwierigkeit ? ? ? ? ?

38. Alleinstehende Frauen
39. Gedankenübertragung
40. Ist es dieser Zettel?
41. Max reist nach
42. Lena hat Angst vor
43. Im Nimala-Hotel gibt es
44. Mafia-Codewort

— WAS SIND SCHNELLE RÄTSELSPIELE? —

Bei den schnellen Rätselspielen geht es um eine neue Art von Gruppenrätseln. Alle Rätselspiele beinhalten einen Kniff (die Lösung des Rätsels), den zu Beginn des Rätselspiels nur eine Person, der Spielleiter, kennt. Dieser Spielleiter gibt den Ratenden Hinweise, die allesamt den Kniff enthalten. Ziel der Ratenden ist es, die Gemeinsamkeit der Hinweise und somit den Kniff zu erkennen und dann passende, selbst erfundene Beispiele zu nennen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rätselspielen, bei welchen die eine korrekte Lösung explizit ausgesprochen werden muss, zeigen die Ra-

tenden bei diesen Rätseln durch eigene, kreative und passende Hinweise und Beispiele, dass sie den Kniff erkannt haben. Anstatt abzuschalten, werden sie somit automatisch zu weiteren Spielleitern und suchen gemeinsam nach weiteren Hinweisen für alle, die den Kniff noch nicht erraten haben.

Eine weitere Besonderheit liegt in der Eigenart des Kniffs. Im Unterschied zu vielen anderen Rätseln ist dieser Kniff nicht mit reiner Logik und einem klassischen Lösungsweg zu entschlüsseln, vielmehr kann die Lösung überall versteckt sein. Beispielsweise könnte der Kniff darin liegen, dass alle Hinweise mit dem Wort „also“ eingeleitet werden müssen – völlig unabhängig von ihrer inhaltlichen Bedeutung. Andererseits kann aber auch genau der Inhalt des Beispiels entscheidend sein, wie etwa Hinweise, die nur dann dem Kniff entsprechen, wenn sie den Namen einer Zeitschrift beinhalten.

Bei einigen Rätselspielen braucht der Spielleiter zusätzlich einen eingeweihten Komplizen. Um den Kniff dieser Rätsel zu entschlüsseln, ist also besonders auf die Interaktion zwischen diesen beiden und beispielsweise deren Körpersprache zu achten. So sind Hinweise etwa immer dann richtig, wenn sich einer der beiden an die Nase fasst.

Durch diese spezielle Methode sind alle Beteiligten zu jedem Zeitpunkt aktiv und kreativ gefordert und eingebunden. Zudem können sowohl die Schwierigkeit als auch die Dauer eines Rätselspiels vom Spielleiter durch entsprechende Hinweise optimal und mit einfachsten Mitteln gesteuert werden. Darüber hinaus zeichnen sich die Rätselspiele dadurch aus, dass sie ohne großen Aufwand und Hilfsmaterialien gespielt werden können.

— WANN UND WO WERDEN SCHNELLE RÄTSELSPIELE GESPIELT? —

Prinzipiell können die schnellen Rätselspiele immer und überall gespielt werden.

Gruppen bzw. Klassen, die gerade neu entstehen, können durch die Rätselspiele aufgelockert und zusammengeführt werden. Die Rätsel bieten allen Gruppenmitgliedern eine unkomplizierte Möglichkeit, ihre Scheu abzulegen und sich (in unterschiedlicher Form) in die Gruppe einzubringen.

Die Rätselspiele eignen sich in gleicher Weise für bereits bestehende Klassen. So können die Rätsel in Klassenlehrerstunden oder als kurze spielerische Auflockerung zum Beginn oder Abschluss einer Schulstunde gespielt werden. Sie können so den Zusammenhalt einer Gruppe durch gemeinsames Rätseln fördern und dabei gleichzeitig auch bestehende Strukturen aufbrechen, da sie ruhigen und zurückhaltenden Schülern die Chance geben, sich in einem spielerischen Rahmen einzubringen.

Oftmals bieten sich die Rätsel als spielerischer Einstieg in eine neue Thematik an.

Beispiele: *Die ungewöhnliche Familie ...* als Einstieg in das Thema „Artikel“ im Fach Deutsch oder anderen (Fremd-)Sprachen (ausgenommen Englisch)

Lena hat Angst vor ... als Einstieg zum Thema „Gewässer“ im Fach Erdkunde

Sie können zudem zum Üben und Wiederholen verwendet werden.

Beispiel: *Mein Lehrer kann gar nicht genug bekommen ...* als Übung zum Thema „Pluralformen“ im Fach Deutsch oder anderen (Fremd-)Sprachen

Oftmals bieten sich die Rätselspiele auch als Abschluss für eine Einheit oder eine behandelte Thematik an.

Beispiele: *Die besondere Zahlenreihe ...* oder *Eine etwas andere Gleichung ...* als Abschlussspiel zum Thema „Gleichungen“ im Fach Mathematik

WARUM WERDEN SCHNELLE RÄTSELSPIELE GESPIELT?

44 schnelle Rätselspiele unterstützen und fördern die Kreativität und fördern im Sinne des Teambuildings den Zusammenhalt der Klassengemeinschaft.

44 schnelle Rätselspiele sind soziale Rätsel. Sie eignen sich dafür, eine Gruppe zu festigen, da alle Gruppenmitglieder gleichzeitig eingebunden werden. Aufgrund der Vielfalt der Rätselspiele sind es meist ganz unterschiedliche Personen, die den Kniff besonders schnell entschlüsseln. Somit haben alle Mitglieder einer Gruppe, auch diejenigen, die sonst nicht unbedingt im Vordergrund stehen, die Möglichkeit zu glänzen.

Durch die spezielle Art zu spielen und zu rätseln, wird bei den schnellen Rätselspielen vor allem die Kreativität angesprochen. Beim Entschlüsseln des Kniffs liegt die Lösung nie im Naheliegenden; die Ratenden sind dazu gezwungen, von bekannten Lösungsstrategien abzuweichen und neue originelle Wege zu finden. Und auch wenn die Ratenden den Kniff bereits geknackt haben, ist der kreative Prozess nicht zu Ende: Da die Lösung bei den schnellen Rätselspielen grundsätzlich nicht explizit verraten wird, beweisen sie zunächst mit eigenen, kreativen Beispielen, dass sie den Kniff entschlüsselt haben, und stellen dann als zusätzliche Spielleiter immer weitere Hinweise bereit. Der Spielleiter und alle anderen, die den Kniff bereits kennen, werden durch das Erfinden neuer Beispiele also weiterhin kreativ gefordert.

WIE WERDEN SCHNELLE RÄTSELSPIELE GESPIELT?

Bei allen Rätselspielen geht es darum, hinter den jeweiligen Kniff zu kommen. Mindestens eine Person (Spielleiter genannt) muss diesen Kniff kennen, um das Rätsel leiten zu können. Die Rätselfrage ist dabei nie eindeutig ausformuliert. Der Kniff und somit die Lösung des Rätsels liegt in den einzelnen Hinweisen verborgen, die der Spielleiter den Ratenden im weiteren Verlauf gibt.

Deutlich wird dies an folgendem vereinfachten Beispiel:

1. Der Spielleiter gibt das Thema des Rätselspiels vor.

Spielleiter: „Die NASA möchte eine Rakete ins Weltall schicken. Kennst du dich bei der NASA aus?“

2. Der Spielleiter gibt ein paar Beispiele vor.

Spielleiter: „Die NASA kann von Berlin aus eine Rakete ins All schicken. Außerdem kann die NASA auch von Brüssel eine Rakete losschicken.“

3. Die Ratenden versuchen, den Kniff zu erraten, und überprüfen ihre Ideen durch eigene Beispiele (niemals durch Nennen der Lösung!).

Ein Ratender geht davon aus, dass der Kniff darin liegt, dass die NASA Raketen aus Städten, die mit einem B beginnen, starten lassen kann.

Ratender: „Die NASA kann auch von Bremen eine Rakete losschicken.“

4. Der Spielleiter korrigiert die Beispiele der Ratenden und gibt weitere Hinweise.

Spielleiter: „Nein, von Bremen kann die NASA keine Rakete starten. Von Paris kann sie aber eine losschicken.“

5. Die Ratenden probieren ihre Theorien so lange aus, bis sie den Kniff erraten.

Ratender: „Die NASA kann von Athen eine Rakete losschicken. Oder von Brasilia.“

6. Der Spielleiter bestätigt Ratende mit richtigen Hinweisen. Sie werden nun automatisch zu weiteren Spielleitern und geben den noch verbliebenen Ratenden weitere Beispiele als Hinweise.

Spielleiter: „Ja, das stimmt. Genauso wie von Canberra.“

Ratender: „Die NASA kann außerdem von Madrid eine Rakete losschicken.“

Bei diesem stark vereinfachten Beispiel liegt der Kniff also darin, dass alle genannten Städte Hauptstädte sind. In diesem Rätsel kann die NASA aus allen Orten der Welt, die eine Hauptstadt sind, eine Rakete losschicken.

Dieses Buch enthält 44 verschiedene Rätselspiele mit unterschiedlichen Anforderungen. Alle Rätsel sind so aufgebaut, dass eine kurze Einleitung das allgemeine Thema für alle Ratenden verrät. Diese wird vom Spielleiter laut vorgelesen. Zusätzlich enthalten alle Rätsel einen Wegweiser. Dieser macht es leichter den Schwierigkeitsgrad des Rätsels einzuschätzen und festzustellen für wen und unter welchen Umständen das Rätsel besonders gut einsetzbar ist. Er enthält folgende Leitpunkte:

Schwierigkeit: Die Schwierigkeit der Rätselspiele wird mit Fragezeichen von ? (sehr leicht) bis ? ? ? ? ? (sehr schwierig) angegeben. Es gibt grundsätzlich eine große Spannbreite, wie schwierig einzelne Rätsel individuell wahrgenommen werden. Der angegebene Schwierigkeitsgrad ist daher eine grobe Richtlinie und basiert auf eigener Einschätzung und praktischen Erfahrungswerten.

Hilfsmittel: Die meisten Rätsel sind sofort spielbar, für einige wenige braucht man z. B. einen Stift und einen oder mehrere Zettel.

Komplize: Jedes Rätsel braucht mindestens einen Spielleiter. Bei einigen Rätseln benötigt der Spielleiter einen weiteren eingeweihten Partner, den Komplizen.

Spielerzahl: Die meisten Rätsel sind ab zwei Personen spielbar. Für einige wenige muss man mindestens zu dritt sein. Eine Begrenzung nach oben gibt es nicht.

Unter *So funktioniert es* wird der Kniff des Rätselspiels erklärt. Dieser Teil ist zunächst nur für den Spielleiter (und evtl. einen Komplizen) bestimmt! Mithilfe dieser Erklärung formuliert der Spielleiter Beispielsätze oder -aktionen als Hinweise für alle Ratenden.

Bei den meisten Rätselspielen sind unter *Welche Beispiele gibt es da?* und *Und außerdem* einige Beispiele genannt; danach kann und muss der Spielleiter selbst kreativ werden.

Unter der Überschrift *Ich komm einfach nicht drauf* findet der Spielleiter Tipps, die er ratlosen Ratenden geben kann.

Im Abschnitt *Ich hab den Kniff, aber mir fällt nichts ein ...* findet der Spielleiter bei einigen Rätseln Anregungen, die den Ratenden bei der Suche nach eigenen Beispielen und Hinweisen helfen können.

Einige Rätsel enthalten zudem den Abschnitt *Und wie kann noch gerätselt werden?*, in welchem sich Spielvarianten und alternative Rätselmöglichkeiten finden.

Der Spielleiter sollte nie damit beginnen, das Thema ausführlicher zu erklären. Es ist Teil des Rätsels, überhaupt herauszufinden, wonach gesucht wird. Sobald der Spielleiter den Ratenden viele verschiedene Beispiele gibt, bekommen sie ein Gefühl dafür, in welche Richtung der Kniff gehen könnte, um dann mit eigenen Beispielen einsteigen zu können.

Vor allem bei Gruppen, die das Prinzip der Rätselspiele noch nicht verinnerlicht haben, sollte der Spielleiter vehement darauf bestehen, dass Ratende den Kniff und somit die Lösung nicht aussprechen und den anderen verraten. Zum einen ist das Rätsel an dieser Stelle sonst für alle beendet, da keiner mehr weiterraten kann. Zum anderen ist es Teil des Rätsels, sich auf kreative Art und Weise eigene Beispiele einfallen zu lassen und damit das eigene Verständnis des Kniffs zu zeigen.

Der Spielleiter kann und sollte die Schwierigkeit je nach Gruppe steuern. Je nachdem, welche Hinweise der Spielleiter der Gruppe gibt, kann ein Rätsel schwieriger oder einfacher gestaltet werden. Zudem hat der Spielleiter die Möglichkeit, den Ratenden Tipps zu geben. Dies sollte er unbedingt tun, wenn es keiner der Ratenden schafft, auf den Kniff zu kommen.

Der Spielleiter sollte den Kniff niemals explizit verraten. Es ist sehr demotivierend, wenn man es überhaupt nicht schafft, hinter den Kniff zu kommen, es aber schon mehrmals mit eigenen und oft sehr kreativen Ideen probiert hat. In diesem Fall sollte der Spielleiter so lange Tipps geben, bis die Ratenden den Kniff entdecken.

Bei einigen Rätseln ist es schwierig, eigene Beispiele zu erfinden, auch wenn man den Kniff bereits weiß. Der Spielleiter kann den Ratenden deshalb Tipps geben, wie sie auf eigene Hinweise kommen könnten, wenn sie den Kniff bereits erraten haben. Bei einigen Rätseln bietet es sich beispielsweise an, bereits genannte Hinweise leicht abzuändern.

Der Spielleiter, wie auch alle Ratenden, die den Kniff bereits erraten haben, sollten andere Ratende niemals verspotten. Kreativität spielt eine besonders große Rolle beim Lösen der Rätselspiele und diese können viele Schüler nur in einem geschützten und motivierenden Umfeld entwickeln, in welchem sie sich sicher fühlen. Hier ist kein Platz für Druck, Hohn, Spott und Zwang.

Der Spielspaß steht und fällt mit dem Spielleiter! Der Spielleiter ist der Entertainer und Moderator des Rätsels. Versprüht er Freude, Motivation, Spaß und gibt er allen das Gefühl, den Kniff knacken zu können, werden sich auch die Ratenden mit Leidenschaft ins Zeug legen.

II. Spielideen

