

# München liegt in Frankreich

SCHWIERIGKEIT

?

EIN PAAR BEKANNTE STÄDTE DEN RICHTIGEN LÄNDERN ZUORDNEN –  
EIGENTLICH KEIN PROBLEM ... WEISST DU, WELCHE STADT IN WELCHEM LAND LIEGT?

## SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter beginnt damit, beliebige Städte ihren Ländern zuzuordnen. Die Ratenden versuchen nun, in gleicher Form beliebige Städte den entsprechenden Ländern zuzuordnen. Der Spielleiter gibt unmittelbar Rückmeldung, ob die Aussage korrekt war oder nicht.

Für dieses Rätsel braucht man überhaupt keine geografischen Kenntnisse, eine gute Beobachtungsgabe ist deutlich nützlicher. Der Kniff liegt darin, vor jeder Aussage ein „Ähm“ zu äußern. Da viele Menschen dieses Füllwort im normalen Sprachfluss häufig verwenden, geht es in einem Gespräch oft unter und fällt den meisten gar nicht auf. So sind in diesem Rätsel alle Aussagen korrekt, die mit einem „Ähm“ eingeleitet werden. Alle Aussagen, die nicht mit einem „Ähm“ beginnen, gelten als falsch, völlig unabhängig von geografischen Fakten.

**Welche Beispiele gibt es da?** Ähm, Stuttgart liegt in Schweden.  
Ähm, Mailand liegt in Spanien.  
Ähm, Prag liegt in Brasilien.

## ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Das „Ähm“ ist ein normaler, häufiger und daher oft unbemerkter Teil unserer Alltagskonversation. Wenn es natürlich in den Sprachfluss eingebaut wird, kann es deshalb sehr lange unentdeckt bleiben.

Alle Ratenden können darauf hingewiesen werden, dass es um die verbale Aussage an sich geht, somit wissen sie schon einmal, dass sie nicht weiter auf die Körpersprache usw. achten müssen.

Weiterhin kann der inhaltliche Aspekt ausgeschlossen werden, so dass die Ratenden wissen, dass es nicht um die tatsächliche Lage der Städte geht. Konkrete Frage: „Was haben alle Aussagen sonst noch gemeinsam?“

## UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

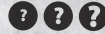
Ein einfaches, aber effektives Mittel ist es, das „Ähm“ besonders zu betonen.



# Das ist eine Vier

HILFSMITTEL: BELIEBIGE GEGENSTÄNDE (Z. B. EIN PAAR ZETTEL ODER STIFTE)

SCHWIERIGKEIT



AUF EINEM TISCH WERDEN VERSCHIEDENE ZAHLEN AUFGEBAUT.  
KANNST DU SIE ERKENNEN?

## SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter gibt an, verschiedene Zahlen auf einem Tisch darstellen zu können. Dazu bewegt und verschiebt er einige Gegenstände auf dem Tisch. Am Ende dieses Vorgangs ist die Zahl dann sichtbar auf dem Tisch zu sehen. Der Spielleiter benennt diese deutlich („Das ist eine Vier!“). Die Ratenden können dann versuchen, weitere Zahlen des Spielleiters zu benennen oder selbst Zahlen darzustellen.

Der Kniff bei diesem Rätsel liegt darin, dass der Spielleiter die entsprechende Zahl einfach mit seinen Fingern auf dem Tisch zeigt. Stellt er beispielsweise eine Sieben dar, so legt er sieben Finger möglichst unauffällig auf den Tisch. Alle anderen Aktionen zuvor, also die Gegenstände zu verschieben, aufzutürmen usw., sind reine Ablenkung. Entscheidend ist die Anzahl der Finger des Spielleiters auf dem Tisch, während er die Zahl benennt.

## ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Das Problem der meisten Ratenden ist es, dass sie sich nur auf die Aktionen und Bewegungen auf dem Tisch konzentrieren und die entsprechende Fingeranzahl am Ende einfach nicht sehen. Die meisten Ratenden versuchen zunächst, die Anzahl der Gegenstände, die der Spielleiter berührt hat, oder Formen, die die Gegenstände darstellen könnten, zu analysieren. Dabei ist der Kniff, wie so oft, viel leichter zu finden.

Den Ratenden kann gesagt werden, dass sie für die Ermittlung der Zahl nicht rechnen, sondern lediglich zählen müssen.

Den Ratenden kann versichert werden, dass die richtige Lösung ausschließlich auf dem Tisch zu finden ist und sie alles darauf „Liegende“ mit einbeziehen sollen.



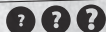
## UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

Den Ratenden kann der Zeitpunkt, ab welchem eine Zahl erkennbar ist, verdeutlicht werden, um den Fokus auf die Hände und nicht auf die vorangehenden Aktionen zu lenken. Konkreter Hinweis: „Ab jetzt sieht man erst, dass es eine drei ist! Und ich kann ohne Weiteres noch eine Fünf daraus machen!“



# Jetzt ist es offen

SCHWIERIGKEIT

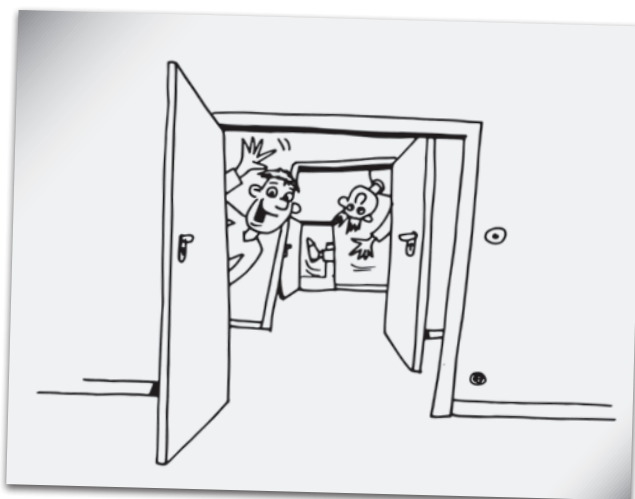


EIN FIKTIVES TOR ZU ÖFFNEN UND ZU SCHLIESSEN, SOLLTE DOCH MACHBAR SEIN.  
KANNST DU ES ÖFFNEN UND SCHLIESSEN?

## SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter beginnt damit, eine kleine Bewegung (z. B. eine Drehbewegung mit der Hand) auszuführen; dabei sagt er laut „Jetzt ist es offen“ oder „Jetzt ist es zu“. Er fordert die Ratenden dazu auf, „es zu öffnen“ oder „zu schließen“.

Der Kniff liegt bei diesem Rätsel in der Mimik. Jedes Mal wenn „es geöffnet ist“, muss der Spielleiter seinen Mund leicht öffnen. Genauso ist sein Mund geschlossen, wenn „es zu ist“. Die Bewegungen, die der Spielleiter dazu macht, sind bedeutungslos und dienen nur als Ablenkung. Sie können daher sehr unterschiedlich gestaltet werden (z. B. Drehbewegung, ganzer Körper, nur der Finger, einen Gegenstand verstellen, eine Flasche öffnen und wieder verschließen usw.). Im Folgenden versuchen dann die Ratenden, „es zu öffnen“ oder „es zu schließen“. Der Spielleiter weist die Ratenden jeweils darauf hin, ob es geöffnet oder geschlossen ist.



## ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Das Problem der meisten Ratenden liegt darin, dass sie sich ausschließlich auf die Bewegung bzw. den bewegten Gegenstand konzentrieren und dem Spielleiter gar nicht ins Gesicht schauen.

Zunächst können die Ratenden darauf hingewiesen werden, dass die Lösung nichts mit der Bewegung zu tun hat, der Kniff aber trotzdem an der Person selbst zu erkennen ist; viele bleiben so früher oder später an der Mimik hängen.

## UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

Oft hilft ein konkreter Verweis auf das Gesicht: „Schaut mir mal alle ins Gesicht“.

Zusätzlich kann der Spielleiter auch übertreiben und seinen Mund beim Öffnen regelrecht aufreißen sowie beim Schließen zusammenpressen.