

Leitartikel

Geht es Ihnen wie mir? Das erste Bild, welches mein Hirn beim Schlagwort Rätsel produziert ist das Bild eines Kreuzworträtsels. Genauer gesagt das Bild meiner Grossmutter beim Lösen eines Kreuzworträtsels. Um das Bild zu erweitern, startete ich ein Mind Map, welches schon bald über die Seitenränder zu quellen drohte. Die obligate Recherche im Netz durfte natürlich nicht fehlen. Wikipedia definiert Rätsel wie folgt: «Eine Aufgabe, die durch Denken gelöst werden muss.» Der Zweck des Rätsels kann Unterhaltung, Bildung oder Wettbewerb sein. Grundsätzlich wird zwischen lösbaren und unlösbaren Rätseln unterschieden.

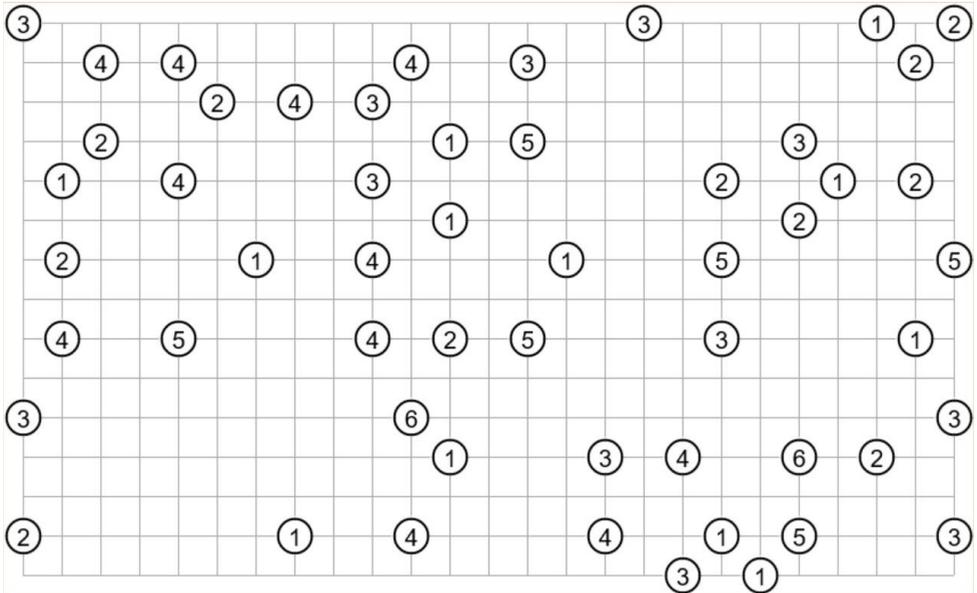
Soweit so gut. Ich habe weitergesucht, wie werden diese Denkaufgaben in sinnvolle Unterkate-



Das verfluchte Hexen Spiel. Foto: www.reich-der-spiele.de

gorien eingeteilt? Darüber scheint keine Einigkeit zu bestehen. So habe ich eine eigene Systematik entwickelt. Rätsel mit Sprache, Rätsel mit Zahlen, Rätsel mit Bildern, Rätsel mit Gegenständen.

Und gleich geht's los mit dem 1. Rätsel: «Hashi» (auch bekannt als «Hashiwokakero») ein japanisches Logikrätsel.



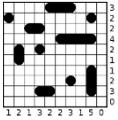
- ① Zeichne einfache und doppelte Linien zwischen den Zahlenkreisen.
- ② In einem Zahlenkreis müssen genau so viele Linien enden wie die Zahl in dem Kreis angibt.
- ③ Die Linien müssen horizontal oder vertikal verlaufen, dürfen nicht abbiegen und dürfen einander nicht kreuzen.
- ④ Durch Zahlenkreise gehen keine Linien.
- ⑤ Alle hängen über Linien zusammen; d.h. man kann von jedem beliebigen Zahlenkreis zu jedem beliebigen anderen gelangen, indem man den Linien folgt.

Lösung Seite 57



Beginnen wir bei den Rätseln mit Bildern: Der Klassiker – finde die 10 Unterschiede. Auch sehr bekannt die Drudel. Eine weitere grosse Kategorie sind alle Arten von Wimmelbildern. Die bekannteste ist sicher Walter. Ve-

xierbilder, in welchen in der Regel zwei verschiedene Dinge erkannt werden können, sind auch hier zuzuordnen. Gehören die Bilder von M.C Escher auch zu den Rätseln oder sind sie einfach Kunst? Zählen Puzzles auch zu den Rätseln? Lautet doch der Begriff Puzzle ins Deutsche übersetzt das Rätsel. Wenn ich an das verflixte Hexen Spiel denke, finde ich, sind wir absolut beim Thema Rätsel.



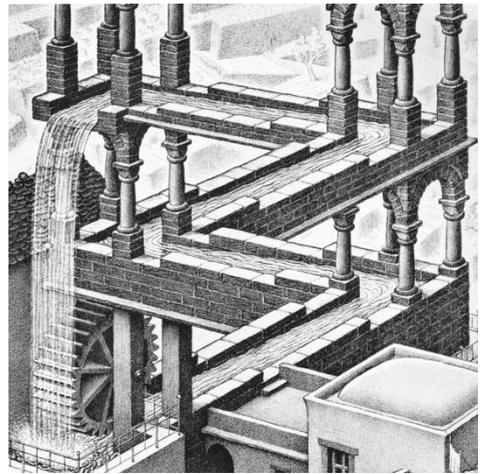
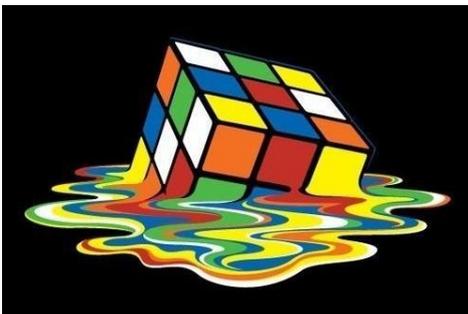
Gehen wir zu den Rätseln mit Zahlen. In jeder Pendlerzeitschrift zu finden, ein Sudoku. Hashi (siehe unten) – noch nie gehört... Jede Zahl im Bild muss mit genau so

vielen Strichen, wie der Zahlenwert angebunden werden. Testen Sie selbst.

Für die Kinder Malen nach Zahlen. Für die Mathefans die Zahlenpyramide, Symbolrätsel und viele Logicals.

	3				1
1	2	3	4	2	2
2	3	3	4	4	2
3	4	4	4	4	2
2	2	4	1	3	2
		1	1		

In die Kategorie mit Gegenständen Rätseln sind sicher alle Knobelspiele / mechanischen Geduldspiele einzuordnen. Wer kennt sie nicht, die gekrümmten Nägel, die ineinanderstecken und durch geschicktes Drehen und Wenden zu trennen sind. Auch zu dieser Unterkategorie würde ich den bekannten Zauberwürfel zählen, der von Erno Rubik erfunden wurde. Ausserdem ist Tangram eines der ersten überlieferten Knobelspiele. Modernere Geduld- und Denkträtsel sind zum Beispiel bei den Smart Games zu finden.



Rätselhafte Täuschung: :
«Waterfall» (1961) von Maurits C. Escher (1898-1972).
Bild: wallpapercave.com

Zum Schluss kommen wir zu den Rätseln mit Sprache. Da sind wir wieder beim Kreuzworträtsel angelangt. Oder die Wörtersuche in einem Quadrat voller Buchstaben. Mögen Sie sich noch an Erika Beltle mit ihren wunderschönen Rätselgedichten erinnern? Oder kennen sie die Black Stories, auch das meiner Meinung nach ein Rätsel mit Sprache.

Wie Sie sicher feststellen ist meine Auflistung unvollständig und könnte ergänzt werden. Erst während der Arbeit am Schwerpunktthema ist uns aufgefallen, wie umfassend das Thema ist, das wir uns wieder (schon wieder 😊) ausgesucht haben. Wir haben querbeet einzelne Themen herausgefischt, zu denen Sie einen Artikel lesen können. Alles andere müssen Sie selber weiterverfolgen... Viel Spass. ● (ar)

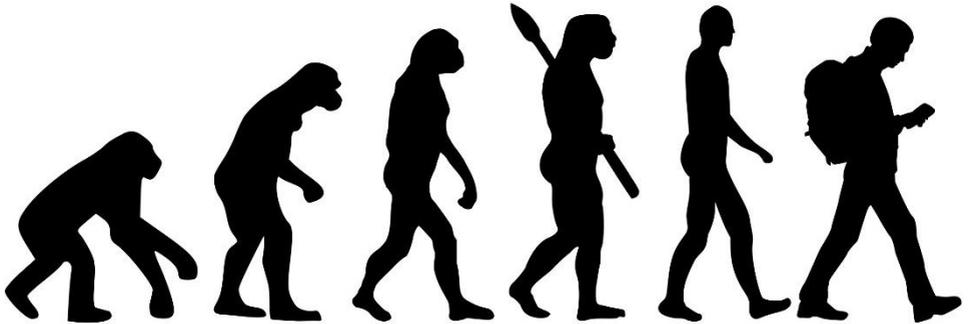
Scherzfragen sind Rätsel!

- ? Was ist der Unterschied zwischen einem Beinbruch und einen Einbruch?
- ?? Was ist der Unterschied zwischen einem Pferd und einem Blitz?
- ??? Was ist flüssiger als Wasser?

Lösung Seite 57



Geocaching: moderne Schnitzeljagd



EVOLUTION GEOCACHING

Text und Fotos: MARTIN WEBER

Geo­caching feierte letztes Jahr bereits den 15. Geburtstag und begeistert weltweit sehr viele Personen und es werden immer wie mehr, denn es ist ein toller Ausgleich zu unserer hektischen Zeit und es besteht akute Suchtgefahr sobald der Virus aktiv ist!



gefunden...

Geocaching findet in der freien Natur statt und ist perfekt für die ganze Familie, aber auch für Einzelpersonen.

Es wird nie langweilig werden,

denn weltweit wollen knapp 3 Millionen Geocaches gefunden werden, welche ganz unterschiedlichen Orten versteckt sind. Das kann vom Gipfelkreuz in den Alpen bis zum Geocache sein, welcher unter der Wasseroberfläche zu suchen ist.

Was ist Geocaching ganz genau?

Geocaching ist eine Art moderne Schatzsuche, bei der ein GPS-Empfänger (heute auch mit dem Smartphone möglich) und Koordinaten aus dem

Internet verwendet werden. Dabei gilt es Behälter zu finden, die andere Geocacher meist an besonders schönen oder ungewöhnlichen Orten versteckt haben. Aus den Behältern wird üblicherweise etwas herausgenommen und etwas Neues hineingelegt und ein Eintrag in einem Logbuch vorgenommen. Der Inhalt dieser «Schätze» ist meist von geringem Wert. Es gilt oft die Devise: «Der Weg ist das Ziel!» und der Eintrag im Logbuch.

Aber was hat das nun mit Rätseln zu tun, wenn im Internet doch einfach die Koordinaten angegeben werden und man dann die Behälter ansteuert? Die Frage ist durchaus berechtigt,

aber so einfach ist es dann doch nicht, denn es gibt Geocaching in den verschiedensten Ausprägungen. Die drei bekanntesten Typen möchte ich hier kurz vorstellen.



GPS-Empfänger – auch mit Smartphone möglich



1. Der Traditionelle («Traditional»)



Ordnung muss sein: verschiedene Behälter – auch für «Traditionals» bestens geeignet...

Dies ist der am häufigsten anzutreffende Cachetyp. Beim «Traditional» werden die Koordinaten des Verstecks direkt im Internet veröffentlicht, so dass man ohne Umwege direkt zum Cache geführt wird.

Es gibt viele Gründe, Traditionals zu verstecken. Sowohl der flotte Quickie am Wegesrand als auch die Box am Ende einer langen Wanderung haben je nach Motivation des Suchenden ihre Berechtigung. Besonders erfreulich ist es jedoch in jedem Falle, wenn man an einen besonderen Ort geführt wird, den man ohne Geocaching vermutlich nie angetroffen hätte.

2. Der Multi-Cache



Am Schluss der modernen «Schnitzeljagd»: Glücksgefühl und das raffinierte «Final»

Beim Multi(-stage) Cache sind die Koordinaten des Versteckes (in der Cachersprache «Final») zu Beginn der Suche nicht bekannt. Man muss sie sich erst durch das Finden verschiedener Stationen

«erarbeiten». Der Multi-Cache entspricht etwa der klassischen Schnitzeljagd, wie sie die meisten Leute aus ihrer eigenen Kindheit her kennen. Hier ist es zwingend erforderlich, die Beschreibung ganz genau zu lesen, denn sonst findet man die finale Dose nie...

Häufig erhält die Beschreibung nur die Koordinaten des ersten Hinweises. Dort muss man dann eine Aufgabe lösen, um die Koordinaten der nächsten Station zu erhalten. Aufgaben können in der Cachebeschreibung angegeben sein oder

im Auffinden von Dosen bestehen, die weitere Informationen enthalten. Bei dieser Variante besteht ein höheres Risiko, dass man abbrechen muss, wenn eine Aufgabe nicht lösbar ist.

3. Der Mystery-Cache

Die Rätselcaches, im Sprachgebrauch auch «Mystery» oder «Puzzle-Cache» genannt, hieszen bei Geocaching.com früher offiziell «Unknown» Cache. Heute sind sie aber ein etablierter und wichtiger Cachetyp.



Ausschnitt von Mystery Caches in der Umgebung westlich von Zürich.

Abbildung: www.geocaching.com/map

Die in der Beschreibung angegebenen Koordinaten sind nicht die des eigentlichen Versteckes, sondern befinden sich meist lediglich in der Nähe. Um die Finalkoordinaten zu erhalten, muss zuerst ein Rätsel gelöst werden. Hierbei gibt es mittlerweile eine ziemlich grosse Bandbreite: Sudokus, verschlüsselte Texte und Kodierungen aller Art, Stenographie, Rechercheaufgaben, mathematische Fragestellungen, Denksportaufgaben und Quiz, um nur einige wenige zu nennen. Danach kann es wie ein Traditional zu den Koordinaten gehen, oder es beginnt ein Multi- oder auch ein Nightcache.

Mystery-Cache Beispiel «Doppelstrich»

Für Interessierte hier ein kleines Beispiel eines Mystery-Cache:

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★☆☆☆

Attribute

[Link: Mystery «Doppelstrich»](#)



Terrain und Schwierigkeitsgrad

Jeder Geocache bekommt zusätzlich zur Beschreibung auch noch eine Geländewertung (Terrain) und eine Schwierigkeitswertung (Difficulty), welche jeweils von 1-5 Sternen beinhaltet. Diese Wertung gibt an, wie schwer der Geocache zu finden ist und nicht wie schwierig das Rätsel ist.

Terrain (Stufe 1 bis 5)

- Stufe 1:** Ebene, kurze Wege
- Stufe 2:** Nicht mehr Stufe eins, aber mit kleinen Kindern noch machbar.
- Stufe 3:** Mit Hindernissen wie Steilstücken, Unterholz oder mehrstündigen Fussmärschen.
- Stufe 4:** Hier kann schon Klettern und physische Stärke erforderlich sein.
- Stufe 5:** Es sind Ausrüstungsgegenstände erforderlich. Enge Höhlen, Hochgebirge, Tauchcaches fallen in diese Kategorie.

Difficulty (Stufe 1 bis 5)

- Stufe 1:** Beinahe offensichtliches Versteck, wird von erfahrenen Cachern fast sofort gefunden.
- Stufe 2:** Mehrere Versteckmöglichkeiten, aber mit Geduld aufzuspüren.
- Stufe 3:** Richtig gut versteckt im Sinne von verborgen. Hier muss für die Suche etwas Zeit eingeplant werden.
- Stufe 4:** Hier müssen auch erfahrene Cacher damit rechnen, den Cache trotz längerer Suche nicht zu finden.
- Stufe 5:** Noch schwerer, oftmals spezielles Wissen erforderlich.

Attribute

Eine grosse Zahl von Piktogrammen verhelfen den Spielenden über den jeweiligen Geocache zusätzliche wichtige Informationen zu erhalten. So wird mittels dieser Piktogrammen Auskunft gegeben, mit welchen Verkehrsmitteln (oder eben zu Fuss oder Klettern oder auf dem Wasser



Abbildung: Geocache-Attribute

usw.) weiteren Hilfsmitteln und anderen Ausrüstungsgegenständen (z.B. Kletterausrüstung) man am besten auf die jeweilige «Schatzsuche» oder «Schnitzeljagd» geht. Auch Informationen über die vorhandenen Infrastrukturen (Toiletten, Parkplätze usw.), Schwierigkeitsgrade, Kinder-tauglichkeit, Verfügbarkeit (Tag/Nacht), Gefahren usw. werden so vermittelt. ●



Spezialversteck: vielleicht etwas ausgefallen, aber nicht minder interessant zum Suchen: die magnetische Schnecke...

Martin Weber



Foto: Martin Weber

Martin Weber ist 48 Jahre alt, verheiratet und Vater eines 7-jährigen Sohnes. Er ist der Inhaber des online Shops «DesiWeb's Geocaching-Shop» und vertreibt mit seiner Frau zusammen schweizweit Geocaching-Artikel. Der online Shop ist ein Freizeitprojekt und bringt einen tollen Ausgleich zur «normalen» Arbeitswelt.

- [Link: Mail Martin Weber](#)
- [Link: Website DesiWeb's Geocaching-Shop](#)
- [Link: Website geocache.com \(international\)](#)



Rätselhafte Wölfe und gruselige Geschichten

Was hat der Werwolf mit einer rabenschwarzen, gruseligen Geschichte, einer «Black Story» zu tun? Wir versuchen, dieses Rätsel zu lösen: es sind beides Spiele, die man für einmal «offline» spielt, also weder elektronisch noch virtuell. Im Gegenteil: diese Spiele – die wir auch zu den Rätselspielen zählen dürfen – werden weder am Computer noch mit anderen elektronischen Hilfsmitteln gespielt. Und das macht bei diesen Spielen unter anderem auch der besondere Reiz aus.

Rabenschwarze Geschichten

Black Stories sind knifflige, morbide, rabenschwarze und oft makabre Geschichten, die sich so oder ähnlich zugetragen haben könnten. In einer Runde verschwoener Black Story-Fans nehmen sie schnell Form an. Manchmal geht es ganz schnell: zwei, drei Fragen und schon ist man auf der richtigen Fährte. Aber oft beißt man sich auch die Zähne an einer vermeintlich leichten Geschichte aus.

Ein Spieler nimmt eine Karte und liest eine kurze Geschichte vor, die auf der Vorderseite dieser Karte steht, und fragt dann «Warum wohl?». Die Antwort auf diese Frage steht auf der Rückseite, die sich natürlich nur dieser eine Spieler durchlesen darf. Die anderen müssen nun durch Fragen, die mit Ja und Nein zu beantworten sind, die Geschichte aufklären und erraten, was sich zugezogen hat. Bei den «Black Stories» handelt es sich immer um rabenschwarze Rätsel aus einer mörderisch-düsteren Welt. Doch nicht nur «Black Stories» lassen das Herz des Rätselfans höher schlagen. Inzwischen gibt es – nach dem

gleichen Prinzip – Geschichten in allen «Farben»: Grüne, Weiße, usw. Alle Farben stellen ein Hauptthema dar und sind – im Gegensatz zu einigen «Black Stories» – für Kinder geeignet.

Rätselhafte Werwölfe von Düsterwald

Wir befinden uns in dem malerischen Dörfchen Düsterwald. Doch die Idylle trägt. Seit geraumer Zeit treibt ein Rudel Werwölfe sein Unwesen und jede Nacht fällt seinem unstillbaren Hunger ein Dorfbewohner zum Opfer. In dem Bestreben, das Übel auszurotten, greifen die Dorfbewohner ihrerseits zur Selbsthilfe und der einst beschauliche Ort wird zur Bühne für ein erbittert geführten Kampf ums nackte Sein.



Spielziel für die Dorfbewohner ist: Die Werwölfe auszurotten und den Frieden wiederherstellen. Für die Werwölfe gilt es, alle Bewohner fressen oder sonst wie ausschalten. Spielablauf: Das Spiel gliedert sich in Nacht- und Tagphasen. In den Nachtphasen wählen die Werwölfe ein Opfer, dass von ihnen verschlungen wird und ausserdem agieren die nachtaktiven Rollen (Sonderkarten). Was diese im Einzelnen tun, erfährt man bei den Rollenbeschreibungen. Die Abfolge der Rollen, spricht: die Leitung des Spiels übernimmt ein Spielleiter. Während des Tages beraten die verbliebenen Mitspieler, wer wohl als vermeintlicher Werwolf dem Henker vorgeführt werden soll. Dazu hat jeder Spieler eine Stimme, mit der er einen Mitspieler benennen kann. Kommt dann der Abend, werden die Stimmen ausgezählt und wer die meisten auf sich vereinigt, der wird gemeuchelt.

Das Spiel «Werwölfe von Düsterwald» ist ein fantastisches Gesellschaftsspiel für jung und alt. Es darf nach Herzenslust gerätselt werden. Hier ist nicht Allgemeinwissen gefragt, sondern geschicktes Agieren, Taktieren und Rollenspielen. Da musste schon manch kluger Kopf, der sonst bei bestimmten Rätselarten immer die Nase vorn hat, sich von weniger «gescheitern» Mitspielern fressen lassen. ● (lb)



Abbildung: Moses Verlag

Drudel Rätsel

Wer kennt ihn nicht: der Mexikaner auf seinem Fahrrad und einer Baguette? Oder die Giraffe, deren Hals im Fensterausschnitt plötzlich zum Drudelrätsel wird? Die ersten Drudel, so wie wir sie heute kennen, wurden von einem US Amerikaner «erfunden»: Roger Price. Er veröffentlichte die ersten Drudel in Buchform (1950, siehe Kasten).

Der Begriff «Drudel» ist die eingedeutschte Form des rechtlich geschützten englischen Kunstwortes «doodle», eines Kofferwortes (dem aufmerksamen Spielinfo-Leser haben wir diesen Begriff bereits in einer früheren Ausgabe erklärt). Doodle setzt sich aus den englischen Wortbestandteilen «doodle» (Kritzerei) und «riddle» (Rätsel) zusammen. Der Drudel kann also auch als sogenanntes «Kritzlerätsel» oder «Kritzzeichnung» bezeichnet werden. Natürlich wurde der Drudel nicht einfach von einem Tag auf den anderen erfunden. Bekannte Vorläufer sind Bilderrätsel des 17. Jahrhunderts. Dabei

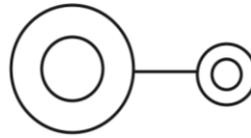
Literatur Drudel

Roger Price: Sämtliche Drudel. Diogenes, Zürich 1970; Neuauflage als: Der kleine Psychologe. Sämtliche Drudel in einem Band, Diogenes Verlag, Zürich 1991, ISBN 3-257-05509-9.

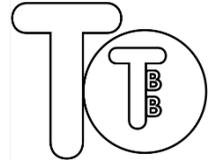
handelt es sich um sehr vereinfachte Linien, denen das gleiche Konzept wie dasjenige von Roger Price unterliegt.

Drudelarten

Unterschiedliche Drudelarten kennen wir meist als sogenannte Bilddrudel und Wörterdrudel:



Der populäre Klassiker: Bilddrudel



Der anspruchsvolle Wörterdrudel
(Auflösung Seite 57)

Erfahrungsbericht: «Drudel erfinden»

Text: Marianne Suter

Drudel? Ich hatte keine Ahnung und noch nie davon gehört als von der Redaktion des Magazins Spielinfo die Anfrage an mich kam, ob ich mit meinen Schülern Drudel erfinden und zeichnen würde.

Internet sei Dank, ich informierte mich und schon bald packte es mich selbst und ich erfand meine eigenen Drudel, die ich dann als Grundlage mit in die Klasse nahm.

Meine Schülerinnen gehen in die achte bis elfte Klasse einer Sonderschule. Nicht ganz ohne Zweifel startete ich das Mini-Drudel-Projekt. Ich wusste nicht, wie die Schülerinnen darauf einsteigen würden. Verstehen sie den Humor? Erkennen sie die reduzierte Sprache und die vereinfachten Zeichnungen? Wieviel Phantasie und

Vorstellungsvermögen können sie aktivieren?

Ich wurde positiv überrascht! Es entwickelte sich bei den meisten SchülernInnen eine richtige Drudelmanie. Die reduzierten Kritzzeichnungen wurden auf vielfältigste Art und Weise interpretiert und gedeutet. Wir konnten viel lachen, argumentieren und einige spannende Sätze und Deutungen zusammenspinnen. Nicht ganz alle vermochten diese nachzuvollziehen. Einige Schülerinnen verblieben bei den ganz genauen, sehr eindeutigen Zeichnungen und Beschreibungen. Auch das hatte Platz und waren ihre selbst kreierte Drudel.

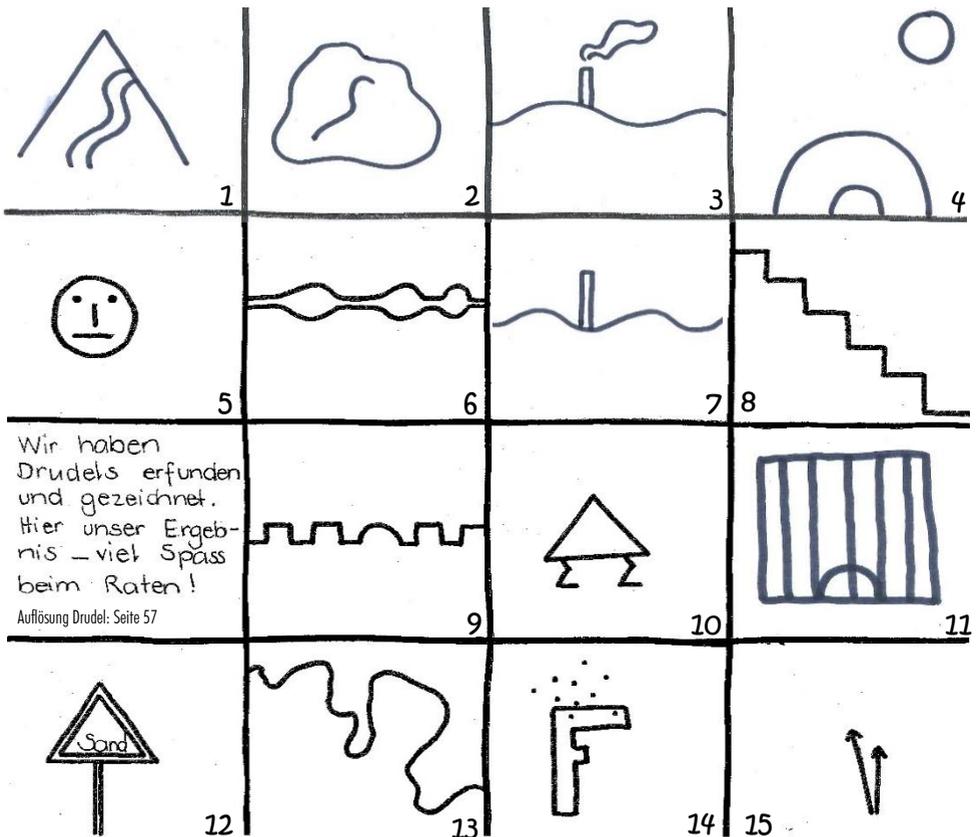
Die Drudel haben mich überzeugt! Alle können zeichnen, alle können deuten, brauchen die Sprache und immer ist die Phantasie und Kreativität angeregt. Die Drudel werden uns auch weiterhin begleiten. ●

DRUDEL – DROODLE – KRITZELZEICHNUNGEN

«In der Schule arbeiten wir im Moment an den Drudel. Drudel oder doodle sind Kritzelzeichnungen. Drudel sind verschieden schwierig und man kommt nicht gleich sofort darauf was es bedeutet. Wenn man einen Mann mit Glatze hinter einer Mauer beim Spazieren zeichnen soll, ist es ganz einfach: einen Strich quer über das Feld und einen Halbkreis darauf zeichnen. Drudelzeichnungen bedeuten, dass man etwas so minimalistisch wie möglich zeichnet, aber es trotzdem noch erkennt.

Ich finde es gibt witzige und weniger witzige Drudel! Mir hat die Arbeit mit den Drudel sehr viel Spass gemacht!»

(Michel Balsiger – 16 Jahre alt – Schüler)



Rätselspiele für die ganze Familie

Text: MARC HESS

Bei der spielbegeisterten Familie Hess aus Niederösterreich sind neben normalen Gesellschaftsspielen auch Logikspiele hoch im Kurs, welche in der Regel alleine gespielt werden. Das wohl bekannteste Spiel dieses Genres ist wohl Rush Hour vom Verlag ThinkFun (früher Binary Arts). Ziel des Spiels ist es, das rote Auto aus einem simulierten Stau herauszu-mannövrieren. Das stabile Kunststoff-Spielfeld besteht aus 6 x 6 Quadraten. Zum Spiel gehören zwölf Autos und Lastwagen, welche gemäss den Vorgaben der 40 Auftragskarten als Stau auf dem Spielfeld platziert werden.

Neben dem erwähnten Klassiker gibt es im Kinderspieleregale von Hesses aber auch unbekanntere, aber mindestens ebenso tolle Solospiele. Bei Animalogic vom Verlag HUCH! & friends handelt es sich um ein tierisches Logikspiel für Kinder ab 7 Jahren, bei dem 16 Holztiere in einer bestimmten Reihenfolge über einen kleinen Fluss ziehen müssen. Die 60 Aufgaben fordern nicht nur die Gehirnzellen der Kinder ganz schön heraus, sondern bringen auch Erwachsene ins Grübeln. Die 16 Tiere stehen in einer vorgegebenen Aufstellung auf dem kleinen Spielfeld und sollen von hier aus über den vor ihnen liegenden Fluss gezogen werden. Das ist jedoch gar nicht so einfach, denn es dürfen immer nur die jeweils vordersten Tiere einer Reihe bewegt werden. Das danach gezogene Tier muss entweder die gleiche Farbe wie sein Vorgänger haben oder der gleichen Tierart angehören. Die Aufgabe hat man gelöst, wenn alle Tiere regelkonform in einer langen Reihe neben dem Spielplan stehen.

SmartGames: Online Futter fürs Gehirn



Eine ganze Reihe von unterhaltsamen, logischen Denkspielen gibt es von SmartGames. Beim Spiel «Suchen & Finden – Safari» geht der Spieler auf Safari und versucht dabei, auf dem vierteiligen Spielfeld aufgedruckte



Foto: Marc Hess

Tiere mit 4 Plastikteilen in verschiedenen Formen abzudecken, damit nur noch die im Aufgabenbuch vorgegebenen Tiere zu sehen sind. Beim Spiel «Am Nordpol» müssen hingegen die jeweiligen Plättchen mit abgebildeten Fischen und Eisbären auf passende Positionen des Spielplans gelegt und dabei Wasser, Eis und Eskimos berücksichtigt werden.

Insgesamt gibt es von der SmartGames-Reihe fast 50 verschiedene Spiele für verschiedene Altersklassen. Bei den Spielen sind die Aufgaben in 4 oder 5 Schwierigkeitsstufen unterteilt, womit sie über eine längere Zeit spannend und unterhaltsam bleiben und die ganze Familie ansprechen. SmartGames können in ihrer Verpackung oder dem Spielbrett selbst verwahrt werden. Auf diese Weise lassen sie sich einfach mitnehmen ohne Teile zu verlieren. Zudem gibt es einige Spiele als magnetische Reisespiele, die problemlos auch im Auto gespielt werden können. ●

Marc Hess



Foto: Marc Hess

Marc Hess ist 40 Jahre alt, ist verheiratet und hat 3 Töchter. Er arbeitet als Gemeindeverwalter in seiner Wohngemeinde.

Nebst der Organisation von Spielabenden unternimmt er in seiner Freizeit gerne etwas mit seiner Familie, liest Krimis und Thriller, geniesst gerne die Natur und besucht regelmässig kulturelle Anlässe.

[Link: Mail Marc Hess](#)

«Wo ist Walter»-Suchrätsel



Suche (siehe Bild der Figuren oben, v.r.n.l.) Walter, den Sträfling, Wilma, Weissbart und der Hund Wau.
Abbildung: © Martin Handford

Wer wird gesucht?

Das Prinzip kennt jeder. In den Illustrationen von Martin Handford, dem Illustrator und Erfinder von Walter, sind lustige, völlig überfüllte Szenen gezeichnet. Darin versteckt sich geschickt Walter. Er hat meist einen rot-weißen Pullover an und trägt eine Pudelmütze und Brille. Doch gibt es meistens nicht nur Walter zu Suchen. Sondern auch Frau Wilma, sein Hund Wau, den Zauberer Weissbart, der schwarz-gelb gekleidete Verbrecher und Walter-Fans.

Versteckte Rätselgags

Auch gilt es nicht nur Walter und seine Kumpeln zu finden, es gibt auch viele kleine Gadgets (Brille, Schriftrolle, Knochen für Hund usw.), die entdeckt werden wollen. Am Ende jedes Buches gibt es zu jeder Illustration zudem lustige

Zusatzrätsel für solche, die sich weiteren Herausforderungen stellen möchten.

Walter hat viele Namen. Denn je nach Land heisst er anders. Im deutschsprachigen Ländern heisst er Walter, in England Waldo (Original), in Frankreich Charlie, in Italien und in Spanien Wally und so weiter.

Bücher, Lieder, TV-Serien, Flashmob, App

Von «Wo ist Walter» gab es zuerst die klassischen Wimmelbücher. Dann gab's eine TV-Serie und Kurzauftritte in unterschiedlichen TV-Serien und Kinofilmen. Nicht fehlen durften natürlich Video-Spiele und Smartphone Apps. Nebst Liedern waren viele «Walter» auch in einem Flashmob zu sehen. Zu Wo ist Walter gibt es natürlich viele Artikel zu kaufen. Kostüme, die Wimmelbücher, Wo ist Walter-Puzzle, Smartphone-Apps und vieles mehr. ● (lb)

DIE GROSSE SPIELINFO RÄTSELSEITE – VIEL SPASS!

Kreuzworträtsel Titelseite

Horizontal

- Seit 2016 schlägt der Computer auch in diesem Spiel den Menschen
- Diese Primzahl passt prima zum Tangram
- Nur in der Drehung hält er seine Balance
- Daran bleibt man mit diesem Spielzeug an der Sache dran
- Dieses Spiel ist in Armenien Pflicht
- Titelheld in Martin Hanfords Wimmelbüchern
- Logikrätsel mit Schlachtschiffen
- Rätsel in der Romandie

Vertikal

- Kritzeldruckerei in England
- Auch diese Anrichte macht sich das Spiel zunutze
- Beim Chatten online, beim realen Date...
- Damit erwirbt man entscheidende Lebenskompetenz
- Diesen Vogel findet man auf einer webbasierten unabhängigen Informationsplattform
- Schnitzeljagd mit Satellitenunterstützung
- Eine Art Puzzlerätsel
- Anderer Name für Bildrätsel
- Mit Hilfe dieser Technik löst der Geocacher seine Rätsel
- Dort finden Rätsel Rallies statt
- Er bringt mich vor und mit dieser Frage zum Lachen
- Orientalische Hafenstadt im Scharadenrätsel

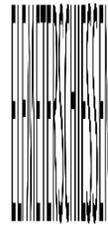
Rätselgedicht

Wer bloss die erste Silbe hört,
Der glaubt, man sprach' von
einem Pferd;
Die zweit' und dritte lauten wie
Uns sehr bekanntes Federvieh;
Das Ganze, soll es in der Welt,
Einst nützen, braucht Kopf,
Fleiss und Geld.
(C.J. von Adelshaim)

Würfelerätsel

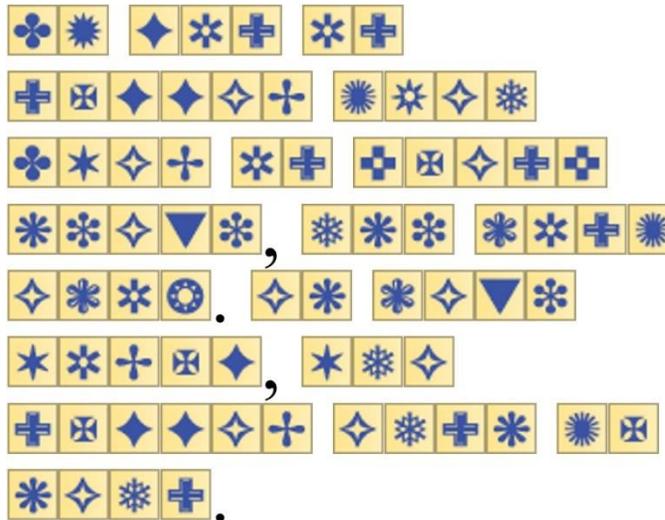
Auf einem Tisch sind vier handelsübliche Würfel aufeinander gestapelt. Auf der oberen Fläche sind zwei Augen zu sehen. Wie hoch ist die Summe aller sichtbaren Augen?

Schiffträtsel



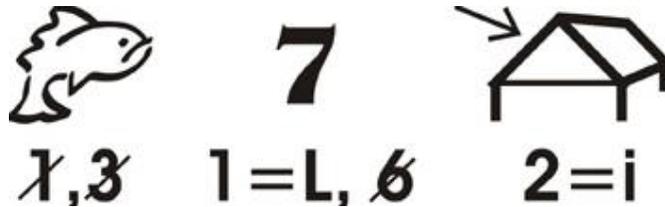
Zusammengesetztes Wort.
Was teckr dahinter? Tipp: es hat 17 Buchstaben.

Decode Rätsel



Jedes Symbol steht für einen Buchstaben. Entschlüsse das «Decode-Rätsel», finde die passenden Buchstaben und Du wirst Boris Beckers Ansage, als er noch aktiver Spieler war, verstehen.

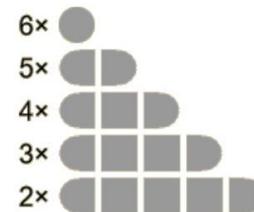
Rebus - Bildrätsel



Mathematikrätsel Flussüberquerung in China

Dies ist eine (kompliziertere) Variante des Fährmann-, Ziegen-, Wolf- und Kohl-Problems. Das Ziel besteht darin, alle Personen, nämlich (1) der Vater, (2) die Mutter, (3) der Polizist, (4) der Dieb, (5,6) die 2 Knaben und (7,8) die 2 Mädchen mit Hilfe eines Flosses gemäss bestimmten Regeln über den Fluss zu bringen. Die Regeln sind die folgenden:

- Es dürfen sich höchstens zwei Personen auf dem Floss aufhalten
- Nur der Vater, die Mutter und der Polizist können das Floss steuern
- Der Vater darf nur in Begleitung der Mutter mit den Mädchen zusammen sein
- Die Mutter darf nur in Begleitung des Vaters mit den Knaben zusammen sein
- Der Dieb darf nur in Begleitung des Polizisten mit Familienmitgliedern zusammen sein



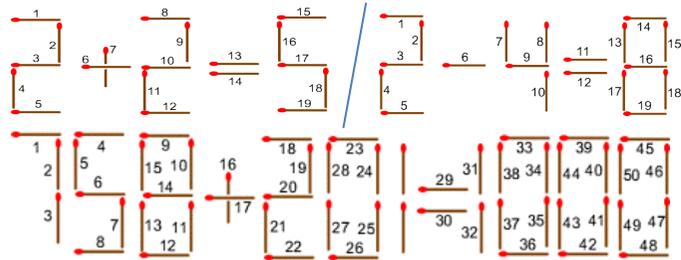
Sudoku (mittelschwer)

			3					
		2		7			4	1
1		7			4	2		
	7			8				2
		6				4		
5				6			9	
		5	6			9		7
7	2			1		3		
					3			

Battleship (14x14 leicht bis mittelschwer)

		3	6	1	4	5	1	5	1	6	2	7	0	8	1
2															
3															
6															
3															
3															
2															
2															
7															
4															
3															
3															
2															
2															
7															
4															
5															
3															

Logik Rätsel mit Streichhölzern



Alle Streichholzrätsel: lege 1 Streichholz so um, dass die Gleichung stimmt.

Logikrätsel Gefangene im Bergwerk

In einem fernen Land wurden von einem Stamm der Ureinwohner 50 Gefangene gehalten. Diese mussten für den Stammesführer in einem Bergwerk arbeiten. Als eines Tages der Stammesführer 50 Jahre alt wurde, entschloss er, seinen Gefangenen die Chance zu geben, ihre Freiheit zurück zu erlangen. Er brachte sie alle in die Dunkelheit des Bergwerks und setzte jedem einen Hut auf. Dann sagte er zu ihnen: «Ich habe jedem von euch einen Hut aufgesetzt - entweder einen schwarzen oder einen weissen. Gleich werdet ihr einer nach dem anderen aus dem Bergwerk gelassen. Eure Aufgabe ist es, euch in einer Reihe nach Farben sortiert aufzustellen: Die mit den schwarzen Hüten links, die mit den weissen Hüten rechts. Ihr dürft euch weder unter einander verständigen noch euren eigenen Hut ansehen. Gelingt euch das, so werdet ihr die Freiheit erhalten.» Wie konnten die Gefangenen diese Aufgabe bewältigen?

A la découverte de l'énigme

Le terme énigme provient du latin aénigme qui, à son tour, tire son origine d'un vocable de la langue grecque. Il s'agit de toute réflexion ou de toute chose que l'on n'arrive pas à comprendre ou à interpréter. Une énigme est aussi un ensemble de mots dont le sens est caché afin que le message soit difficile à comprendre.

L'énigme est donc un mystère dans la mesure où c'est quelque chose qui ne peut pas s'expliquer ou qui est difficile à découvrir. Si l'explication de l'énigme voit la lumière, le fait ou la chose en question cesserait d'être une énigme puisque sa compréhension deviendrait accessible à n'importe quelle personne. Il y a plusieurs énigmes qui n'ont toujours pas été déchiffrées et qui ont donné lieu à de nombreuses recherches tout au long de siècles entiers. L'une des énigmes les plus populaires concerne la construction des pyramides de l'Égypte. Les historiens ignorent comment a été déplacé le matériel jusqu'au désert et quel mécanisme a été employé pour le développement des structures.



Une autre énigme non résolue est l'identité de Jack L'Éventreur, un assassin en série qui a semé la panique à Londres en 1888. Selon certaines théories, il s'agirait d'un chirurgien, d'un médecin ou d'un boucher, étant donné que les cinq victimes associées à ce criminel présentaient des excisions réalisées avec une grande précision.

Certaines énigmes surviennent avec le temps, comme dans le cas de l'existence de William Shakespeare. Après plus d'un siècle de sa (supposée) mort, des versions ont commencé à apparaître affirmant que Shakespeare n'a jamais existé et qu'il s'agirait plutôt du pseudonyme d'un autre écrivain quelconque de l'époque. ●



Réponse: voir page 57. Image: www.devinette.du.jour.com

MEINE LIEBLINGSRÄTSEL



Erna Herzig (92 Jahre):

«Am liebsten mache ich Sudoku. Kreuzworträtsel mag ich auch gerne, aber es werden immer mehr englische Begriffe gesucht. Das ist schwierig für alte Frauen!»



Samuel Kropf (47 Jahre):

«Ich bin kein grosser Rätselfan, aber Sudoku mache ich bei jeder Gelegenheit. Während den Pausen bei der Arbeit oder Abends im Zug.»

Anna Katherina Iseli (52 Jahre):

«Sudoku ist für mich ein gutes Hirnjogging. Ich habe schon immer gerne gerätselt und kombiniert. Mit Zahlen lieber als mit Buchstaben.»



Simona Anstett (49 Jahre):

«Seit ich auf Erika Beltle's Gedichträtsel gestossen bin, begeistern mich Querdenker-Rätsel von solcher oder ähnlicher Art immer wieder aufs Neue. Nur dumm, dass manch ein Rätsel auch eine unruhige Nacht mit sich bringt. Die Er-Lösung freut dann umso mehr.»



Margrit Brönnimann (84 Jahre):

«Mein liebstes Rätsel ist das Kreuzworträtsel – es strengt das Hirn an und man muss studieren und etwas sollte man schon wissen...»

*Alles Ungelöste
ist ein Rätsel,
das seiner
Enthüllung harzt.*

(Gaston de Lautreville)



Tangram Puzzlerätsel

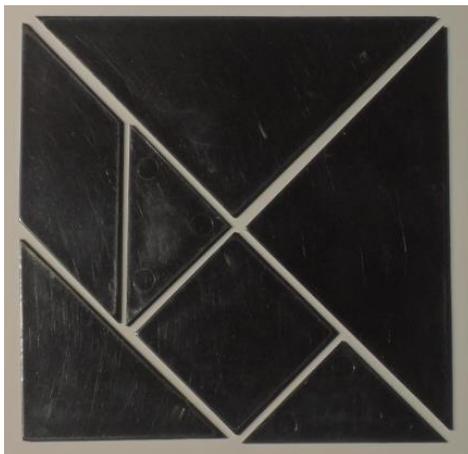
Text und Fotos: Franz Veraguth

Was haben ein Fuchs und eine Gans gemeinsam? Beide können mit den sieben Tangram-Puzzleteilen abgebildet werden – zum Glück nicht gleichzeitig! Knobeln – sich entspannen – kreative Lösungen finden – Neues entwickeln und dabei die Zeit vergessen... wichtige Puzzleteile im Alltag von Kindern, aber nicht weniger von uns Erwachsenen.

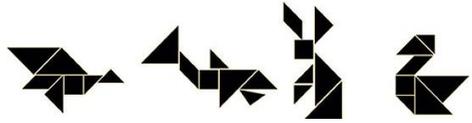
Das uralte Legespiel aus dem Reich der Mitte kann unsere zielorientierte, nutzbringende Geschäftigkeit angenehm auflockern und bereichern. Wir wissen nicht, wer wann dieses über 1000 Jahre alte, geniale chinesische Spiel erfunden hat. Es ist ein Legepuzzle mit sieben geometrischen Formen. Damit werden handelnd–denkend freie Formen, Figuren, Symbole oder Schriftzeichen nach gezeichneten Vorlagen zusammengesetzt.

Steckbrief Tangram

So gehört zum Spiel nebst den sieben Holzteilen eine umfangreiche Auswahl an Abbildungen



Das Quadrat - ein Blick in die Unendlichkeit



zum Nachlegen. Natürlich werden auch die Lösungen preisgegeben.

Um richtig zu spielen, sind nur zwei Regeln zu beachten:

1. Um eine Figur zu legen, müssen alle sieben Formen verwendet werden.
2. Das Spiel ist planimetrisch gedacht: die Formen liegen flach nebeneinander und dürfen nicht aufgestellt oder übereinander geschichtet werden.

In China heisst das Spiel «Ch'i Ch'ae Pan», was «Siebenschlau» bedeutet. Es erfuhr seine grosse Verbreitung vor über 200 Jahren mit dem Druck der ersten Tangram-Bücher. 1805 erschienen erste europäische Ausgaben, z.B. «Neues chinesisches Rätselspiel für Kinder». Dabei wurden die Formen ergänzt durch die Buchstaben unseres Alphabets und die arabischen Ziffern. Übrigens war Napoleon während der Verbannung auf St. Helena ein passionierter Tangram-Spieler!

Das Quadrat – ein Blick in die Unendlichkeit

Dem Tangram liegt ein Quadrat zugrunde. Es wird mit Geraden so zerschnitten, dass sieben Flächen entstehen. Diese Flächen haben geometrische Grundformen.

Und das Quadrat als Ausgangspunkt hat seine besondere Bedeutung: es kommt in allen Kulturen der Erde vor, es ist in Kunst und Architektur ein wichtiges Element, es ist eine reine, vollkommene Form.

Und die unzähligen chinesischen Schriftzeichen basieren auf einer quadratischen Grundform. Ein chinesisches Sprichwort sagt:

Die Unendlichkeit ist ein Quadrat ohne Ecken.



Erfahrungen mit Tangram und andern Legespielen im Unterricht an der Mittel- und Oberstufe einer Sonderschule

SchülerInnen mit einer Lernbehinderung oder mit Verhaltensschwierigkeiten erleben in der Schule häufig Überforderung, wenig Anerkennung oder das Gefühl, nicht positiv wahrgenommen zu werden – kurz: trotz ihrer persönlichen Ressourcen in der Schule nicht erfolgreich zu sein.

So habe ich immer wieder erfahren müssen, wie elementar entmutigt neu eingetretene Jugendliche zum Unterricht erschienen sind. In solchen Situationen war es mir wichtig, für diese SchülerInnen kleine Erfolge zu initiieren – ganz gleich in welchem Schulfach. Tangram erwies sich da als ein sehr geeignetes Puzzleteilchen, um genau das zu ermöglichen. Ich beobachtete bei den Schülerinnen zunehmend Freude und Begeisterung für diese Denksportaufgaben.

Besonders, wenn sie sich anfänglich nicht viel zutrauten, staunten sie auf einmal über ihre Fortschritte. Ihr Selbstvertrauen wuchs und so konnte letztlich ihre Selbstachtung wieder Fuss fassen. Eine gesunde Eigendynamik ermöglichte die Steigerung der Schwierigkeit bis hin zu kreativem Umgang mit Legespielen; d.h. selber Aufgaben zu erfinden.

Dabei zeigte sich der didaktische Wert deutlich: intrinsische Motivation kann erlebt werden, die Ausdauer und Geduld steigern sich, einem Problem wird nicht ausgewichen, Strategien werden entdeckt, erprobt und ins persönliche Repertoire aufgenommen, der spielerische Umgang mit den geometrischen Grundformen vertieft und festigt das Verständnis von mathematischen Zusammenhängen.

Methodik – so funktioniert's

An sich stellt das Tangram eine beachtliche Anforderung an SpielerInnen jeden Alters: die verkleinert abgebildeten Figuren und Formen sollen mit den Puzzleteilen so hingelegt werden, dass alle Grössenverhältnisse stimmen.

Um erfolgreich ins Spiel einsteigen zu können, vereinfachte ich die Aufgabenstellung anfänglich und steigerte sie dann zunehmend. So habe

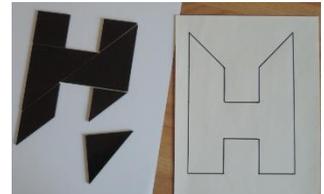
ich folgende vier Schritte für eine mögliche Steigerung der Schwierigkeit geplant:

1. Einfach zu legende Figuren sind im Umriss 1:1 auf ein Blatt Papier kopiert. Die sieben Tangramteile werden auf diesem Blatt handelnd-denkend richtig hingelegt.



2. Gleich wie oben, aber zunehmend schwierigere Aufgaben mit abstrakten, geometrischen Vorlagen. Schon bald zeigt sich, dass es oft mehrere richtige Lösungen gibt.

3. Die Vorlagen sind immer noch 1:1 abgebildet. Die Figuren werden jedoch nicht auf den Blättern, sondern direkt daneben hingelegt.

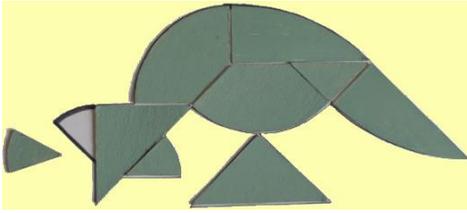


4. Die Vorlagen sind dem Tangrambuch direkt entnommen; d.h. sie sind verkleinert als schwarze Fläche dargestellt und müssen nun massstäblich richtig vergrössert werden. Das kann sehr anspruchsvoll sein und verlangt eine gute Beobachtung der Strecken- und Grössenverhältnisse.



Weitere komplexere Legespiele

Um der Spielfreude neue Nahrung zu geben, wählte ich weitere etwas komplexere Legespiele aus: Ei und Zoo (s. Literatur: Koch). Bei diesen Spielen konnte das kreative Element besonders gut ausgelebt werden.



Als Beispiel das Spiel «Ei»: eine Eiform wird durch gerade Linien so zerteilt, dass geometrisch klar erfassbare Stücke entstehen. Aus dem Ei schlüpfen dann die unterschiedlichsten Vögel – etliche auch von meinen SchülerInnen kreiert.

Mit Tangram & Co. können die Jugendlichen eine eventuell noch unentdeckte Begabung erleben oder das Wunder von grossen Fortschritten bei geweckter Motivation bildlich vor sich sehen.

Der grosse Club der Puzzlespiele

Ein Puzzleteil unter vielen andern – so ist Tangram im Club der Legespiele zu sehen – doch eben ein ganz besonderes Teilchen mit einem grossen Potenzial.

Im Vergleich zum Tangram sind unsere westlichen Puzzles elementar anders: zerteilte Bilder warten einfach darauf, wieder zusammengefügt zu werden. Da gibt es genau eine Lösung und die Schwierigkeit wird durch Grösse und Anzahl der Teile (bis 15'000) variiert. Doch das zu lösende Problem ist immer dasselbe: Formen und Farben differenzieren und die Teile richtig zusammensetzen. Alles Weitere hängt dann von Ausdauer, Geduld und vom Zeitaufwand ab. Doch diese Unterschiede dürfen keiner Wertung unterliegen! Jedes Spiel kann die Spielenden packen, fesseln, entführen und so auf seine Art wertvoll sein!

Weitere Club-Mitglieder sind die vielfältigen Ausgaben von Würfelmosaiken, die ebenfalls den kreativen Umgang mit Farben und Formen wecken. Etliche Neulinge sind unter den IQ-Trainern auszumachen – die Absicht ist von vornherein klar. Abschliessend möchte ich ein Ehrenmitglied gebührend erwähnen: es sind die «Spielgaben» des Reformpädagogen und Kindergarten Begründers Friedrich Fröbel. Sein Impuls zur Förderung von Kreativität, spielerischem Lernen und grundlegender Bildung der Ästhetik und Harmonie war umfassend und nachhaltig – gemäss dem chinesischen Sprichwort erlauben sie einen flüchtigen Blick ins grosse Quadrat ohne Ecken... ●

Literaturhinweise

- Joost Effers: «Tangram – das alte chinesische Formenspiel», DuMont Buchverlag Köln
- Karl-Heinz Koch: «...Lege Spiele!» Eine Anthologie der Legespiele, Dumont Taschenbücher, DuMont Buchverlag Köln

Franz Veraguth



Foto: Franz Veraguth

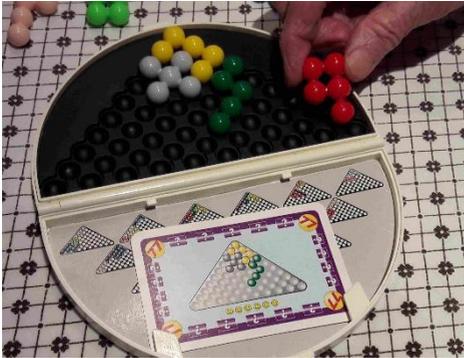
Franz Veraguth ist Sonder- schullehrer. Er wirkte von 1981 bis 2016 in der Stiftung Lerchenbühl in Burgdorf als Mittel- und Oberstufenlehrer. Die individuelle Förderung und die Planung kleiner, angepasster Lernschritte für die unterschiedlich starken Schülerinnen und Schüler liegen ihm am Herzen.

 [Link: Mail Franz Veraguth](mailto:Mail Franz Veraguth)

Das Rätsel ist ein Spiel des Verstandes, er sich bemüht, einen Gegenstand so darzustellen, dass er alle Merkmale und Eigenschaften desselben schildert, so widersprechend dieselben an und für sich betrachtet auch sein mögen, ohne jedoch den Gegenstand selbst zu nennen.

(Oskar L. B. Wolff, «Poetischer Hausschatz des deutschen Volkes», 1839)

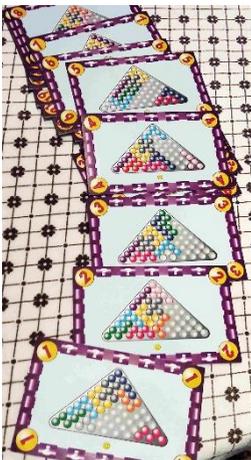
Lonpos Puzzlegame



Lonpos bietet durch die immer wechselnden Aufgabenstellungen einen extrem hohen Spassfaktor, animiert zu immer weiterem Knobeln, weckt das Bedürfnis weitere, schwierigere Rätsel zu lösen und sorgt damit für eine anhaltende Spiel-Motivation.
Foto: Andrea Riesen

Das Lonpos Puzzle Game ist ein ideales Spiel zum alleine spielen

Die Puzzleteile des Lonpos Games gleichen den Teilen von Tetris, bloss sind die einzelnen Teile nicht aus Quadraten zusammengesetzt, sondern aus Kugeln. Es muss die Fläche eines gleichschenkligen Dreiecks komplettiert werden. Es gibt insgesamt 12 Teile, welche alle eine andere Form und Farbe aufweisen. Beigelegt findet man Aufgabenkarten, die es zu lösen gilt. Es emp-



Karten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Foto: Andrea Riesen

fehlt sich, die Karten der Reihe nach zu üben, da die Schwierigkeit kontinuierlich ansteigt. Bei den einfacheren Aufgaben sind oft nur 2-3 Teile zu platzieren, alles andere ist vorgegeben. Bei den schwierigen Karten ist es genau umgekehrt. Der Schwierigkeitsgrad wird in Smileys angezeigt. 5 Smileys = easy, Totenkopf = hier bedarf es keiner Worte: um auf eine

passende Lösung zu kommen, kann es sehr, sehr lange dauern.

Lonpos fördert das räumliche Denken

Auf dem Weg zu einem Lonpos-Experten entwickelt der Spieler weitere Kompetenzen im räumlichen Denken in der Geometrie und trainiert das Kurzzeitgedächtnis – all das sind auch Standardkategorien eines IQ-Tests. Für sehr junge Spieler werden die motorische Fähigkeiten trainiert, indem die kleinen Bausteine aufgehoben, hingelegt, gedreht und gewendet werden.

Wer eine grössere Herausforderung sucht: Die Variante Lonpos 4D Puzzle bietet auch die Möglichkeit gegeneinander antreten zu können. Hier befinden sich 2 Spielbretter in der Verpackung, sowie ein Würfel und auch eine Sanduhr, um in den Wettbewerbsmodus gehen zu können.

Wer eine noch grössere Schwierigkeit sucht, kann weg von der Zweidimensionalen Fläche hin zum Dreidimensionalen Bauen. Grundfläche ist ein Quadrat von 4x4 oder 5x5 Kugeln. Ziel ist es



Dreidimensionales Bauen: jetzt wird's knifflig – eine anspruchsvolle Herausforderung.
Foto: © Lonpos-Europe.

eine stehende Pyramide zu errichten, auch hier gibt es Aufgaben zu lösen.

Lonpos kann als Zeitvertreib für Zwischendurch genutzt werden, wenn kurz eine einfache Aufgabe gelegt wird. Oder es endet in einem abendfüllenden Hirnen und Ausprobieren, weil die Teile einfach nicht passen wollen und man das Spiel nicht weglegen kann, bis die Aufgabe geschafft wurde. ● (or)

[Video: Spieldemo auf Youtube](#)
[Link: Rezension zum Spiel \(Spielevater\)](#)

Weiteres rund ums Thema Rätsel

Rätselrally



Rätselrallyes & Co sind Gruppenspiele, mit Hilfe derer man einen Ort spielerisch erleben und kennen lernen kann! Anders

als bei Führungen geschieht dies eigenständig und bleibt dadurch für jeden von der ersten bis zur letzten Minute interessant.

Ein gutes Beispiel dafür findet man in Wien. Für Logiker und Querdenker eine «Schnitzeljagd» auf hohem Niveau quer durch die Landeshauptstadt Oesterreichs: Interessante Mathematik, unterhaltsame Rätsel und Fragen aus verschiedensten Wissensgebieten fordern Spielfreudige heraus. Ein Abenteuerpass für Familie, Freunde und Kollegen!

[Link: Rätselrally in Wien \(Detailinformationen\)](#)

Ein Klassiker: der Akinator

Die kostenlose Web-App Akinator ist ein lustiger Flaschengeist, der mittels weniger Fragen Deine Gedanken lesen kann. Denke an eine Person, von welcher Du nicht glaubst, dass der Akinator sie errät und klicke auf «Spielen». Der Akinator stellt scheinbar wahllos Fragen über Geschlecht, Nationalität oder Berühmtheitsgrad. Als Antworten stehen fünf verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl: «Ja», «Wahrscheinlich/Teilweise», «Ich weiss nicht», «Wahrscheinlich nicht/nicht wirklich», «Nein». Beantworte alle diese Fragen wahrheitsgemäß. Du wirst überrascht sein, mit welcher Treffsicherheit der Akinator die gesuchte Person findet.



[Link: Homepage Akinator](#)

Sprachrätsel und Gedichterrätsel

Sprachrätsel sind oft wunderbar elegante Sprachkunstwerke, jedes für sich ein rätselhaftes Gedicht. «Auch der Ungewübte kann sich auf dieses Weise in das urale Spiel des Rätselratens einleben, das nicht ein

gespeichertes Wissen, wie etwa beim Kreuzworträtsel, sondern ein bewegliches Denken erfordert und die Fähigkeit, innerlich auf einer Sache einige Zeit ruhen zu können.» (Zitat: Erika Beltle). Sprachrätsel sind etwas aus der Mode gekommen, was der Faszination dieser Rätselart keinen Abbruch tut. Deshalb sind zeitgenössische Autoren von Sprach- bzw. Gedichten dünn gesät. Wichtige Exponentinnen dieses Genres sind Erika Beltle (1921-2013) und Helwig Brunner (geb. 1967). Über die wunderbaren und poetischen Rätselgedichte hat Spielinfo bereits berichtet.

[Link: Spielinfo Beitrag über Erika Beltle \(Ausgabe 1/2013\)](#)

[Link: Mehr über Helwig Brunner](#)



«Verschlossener Raum»: das Kriminalrätsel

Verschlussene Räume treten häufig als Element in einer Kriminalgeschichte auf. Dabei wird der Leser mit einem kriminalistischen Rätsel in einem verschlossenen Raum konfrontiert und gleichzeitig angeregt, dieses Rätsel zu lösen, bevor er die Geschichte zu Ende gelesen hat und auf diesem Weg die Lösung erfährt.

Ein «verschlossener Raum» oder eine «hermetisch verschlossene Kammer» stellt in dieser Bedeutung zum Beispiel ein Zimmer dar, in dem ein Mord begangen wurde. Es gibt stets nur eine begrenzte Anzahl von Verdächtigen, von denen einige eventuell über kein Alibi verfügen. Bei näherer Betrachtung des Tathergangs stellt sich aber heraus, dass niemand den Mord verübt haben kann, weil zur Tatzeit niemand den Raum betreten oder verlassen konnte, ohne gesehen zu werden oder eine Spur zu hinterlassen. Somit bleibt der erste Eindruck bestehen, dass sich der Eindringling in Luft aufgelöst hat. (Text: Wikipedia)



Fotomontage: Spielinfo

[Link: ganzer Artikel auf Wikipedia](#)