

darf ausschließlich aus eigenen oder aus Buchstaben der Mitte gebildet werden. Hat er nach einer Minute kein Wort gefunden, so kommt der nächste an die Reihe usw. Steht ein Mitspieler von Anfang an, daß er seine vor ihm liegenden Buchstaben zur Bildung eines Wortes nicht mitverwenden kann, so bittet er den Spielleiter, ihm weitere Buchstaben aus der Mitte zu überlassen. Gelingt es ihm auch dann nicht, ein Wort zusammenzusetzen, so wird er beim nächsten Mal übergangen.

Gewinner ist, wer die ihm zugeleiteten Buchstaben als erster restlos verwendet hat.

Spielart 10: Zauberwörter

Ohne die Buchstaben anzusehen gibt der Spielleiter jedem Teilnehmer zwölf Buchstaben aus dem Vorrat und legt den Rest aufgehäuft in die Mitte des Tisches. Die Mitspieler müssen versuchen aus ihrem Vorrat ein Wort zu bilden, aus dessen Buchstaben sich auch ein gleich langes anderes bilden läßt, z. B. Lager (Hegel), Abend (baden) oder Stab (Bast). Wenn die eigenen Buchstaben dazu nicht ausreichen, ist es gestattet, bis zu fünf Stück aus der Mitte zu nehmen. Wer als erster ein solches Wort findet, hat gewonnen. Sollte es innerhalb einer vorher festgesetzten Zeit niemandem gelingen sein, so hat der Gewinner, der innerhalb einer Minute aus seinem Buchstabenvorrat das längste Wort bilden kann.

1000 WORTE

10 heitere Denkspiele

Wörterbilden

Das längste Wort

Wörtersammeln

Wörterbauen

Fliegende Buchstaben

Wortgruppenspiel

Wörter-Ulk

Wörterraten

Such' und find'!

Zauberwörter

Spear-Spiel

Nr. 26 412

Namen oder Begriffe aus einem bestimmten Bereich gelten zu lassen, wie z. B.

- bei Spiel 1 Namen von Dichtern
- bei Spiel 2 Namen von Komponisten
- bei Spiel 3 Namen von Malern
- bei Spiel 4 Namen von Schauspielern

Die Gesamtspieldauer, von der auf jedes Spiel ein Viertel entfällt, wird vorher festgelegt. Wer innerhalb dieser Zeit die meisten Wörter gebildet hat, hat gewonnen.

Spielart 7: Wörter-Ulk

Drei Teilnehmer oder Teilnehmer-Gruppen erhalten vom Spielleiter fünf oder zehn Buchstaben, die sie in beliebiger Reihenfolge untereinander vor sich hinlegen. Die übrigen Buchstaben liegen in der Mitte des Tisches.

Dann fangen alle Mitspieler oder Gruppen gleichzeitig an, Wörter zusammenzusetzen. Das erste darf nur Vor- oder Zahlwörter, das zweite nur Hauptwörter und das dritte nur Tätigkeitswörter bilden. Dabei müssen die vor jedem Teilnehmer liegenden Buchstaben als Anfangsbuchstaben verwendet werden, während die übrigen Buchstaben vom Vorrat in der Mitte des Tisches zu nehmen sind.

Die Sätze, die sich zum Schluß aus den Wörtern der ersten, zweiten und dritten Wortart ergeben, sind dann oft recht ulkig.

Spielart 8: Wörterrat

Der Spielleiter denkt sich so viele Wörter mit gleicher Buchstabenzahl aus, wie Mitspieler teilnehmen und merkt sich, wer welches Wort bekommen soll. Dann sucht er sich die zu jedem Wort gehörenden Buchstaben so zusammen, daß keiner der Mitspieler sie erkennen kann und gibt sie dem Betreffenden in die Hand, ohne daß dieser sie jedoch ansehen darf. Wenn alle ihre Buchstaben haben, wird bis drei gezählt und begonnen.

Jeder muß versuchen, so schnell wie möglich herauszufinden, welches Wort er aus den Buchstaben zusammensetzen kann. Wer es zuerst fertig vor sich liegen hat, ist Gewinner.

Dann muß der Spielleiter den anderen sagen, welches Wort er sich für sie ausgedacht hatte. In der nächsten Runde übernimmt ein anderer die Spielleitung.

Spielart 9: Such' und find'!

Bei diesem Spiel wird zuerst vereinbart, wie viele Buchstaben die zu bildenden Wörter haben sollen.

Der Spielleiter legt 30 Buchstaben, alle gut sichtbar, in die Mitte des Tisches. Außerdem verteilt er je 10 Buchstaben an alle Teilnehmer, die jeder offen vor sich hinlegt. Nun beginnt der erste ein Wort von mindestens 7 Buchstaben zu bilden, wozu er sowohl eigene als auch Buchstaben aus der Mitte verwenden muß. Kein Wort

1000 WORTE

und mehr lassen sich aus den farbigen Buchstabenplättchen bilden. Aber keine Angst, man braucht bei jedem Spiel nur einige davon zu finden. Wie viele es sein müssen, hängt von der gewählten Spielart ab. Ob das nun eine leichte (1 bis 5) oder schwierigere (6 bis 10) ist, immer hat der Schlagfertigste die beste Chance zu gewinnen.

Einer der Mitspieler, deren Zahl übrigens nicht begrenzt ist, übernimmt die Spielleitung. Man bestimmt ihn am besten dadurch, daß jeder Mitspieler ohne hinzusehen einen Buchstaben nimmt. Wer den Buchstaben gezogen hat, der dem Z im Alphabet am nächsten ist, wird Spielleiter.

Nun kann es losgehen.

Spielart 1: Wörterbilden

Alle Buchstaben werden in der Mitte des Tisches unter dem Kastendeckel angehäuft. Durch leichtes Rütteln befördert der Spielleiter einen Buchstaben nach dem andern ans Licht und läßt sie in einiger Entfernung von den Spielern liegen, so daß sie allen Teilnehmern deutlich sichtbar sind. Mit der Rückseite erscheinende Buchstaben müssen durch den Spielleiter umgedreht werden.

Die Teilnehmer versuchen aus den aufliegenden Buchstaben ein Hauptwort zu bilden.

Mehrere T liegen schon da, auch ein R, ein E, ein G und nun erscheint noch ein E. „Teer“ ruft ein Spieler. Er erhält die 4 betreffenden Buchstaben und baut das Wort „Teer“ vor sich auf. Die übrigen Buchstaben bleiben liegen und das Spiel geht weiter. Gewinner ist, wer als erster zehn Wörter hat.

Spielart 2: Das längste Wort

Viel Spaß macht auch der Wettstreit um das längste Wort. Für dieses Spiel wird vorher eine bestimmte Spieldauer festgesetzt. Dann beginnen alle Teilnehmer gleichzeitig, aus den offen in der Mitte des Tisches liegenden Buchstaben ein Wort zu bilden, das sie vor sich auf dem Tisch zusammensetzen. Dabei dürfen die Buchstaben nur aus dem großen Haufen herausgeholt werden und niemand darf einen Vorrat vor sich liegen haben. Wer nach Ablauf der vorgelegten festgesetzten Zeit, die der Spielleiter kontrolliert, das längste Wort fertig zusammengesetzt hat, ist Gewinner.

Spielart 3: Wörtersammeln

Nach Spielart 1 werden Wörter gebildet. Sobald man merkt, daß das eigene Wort zusammen mit dem Wort eines Mitspielers ein einwolliges neues Wort ergibt, ruft man dieses neue Wort und erhält dafür das Wort des anderen, mit dem man das eigene Wort dann erglänzt. Hat Spieler eins z. B. das Wort „Regen“

gebildet und entdeckt bei Spieler zwei das Wort „Schirm“, so ruft er „Regenschirm“ und bekommt von Spieler zwei das Wort „Schirm“. Ruft Spieler zwei aber zuerst „Regenschirm“, so erhält er von Spieler eins das Wort „Regen“ zur Ergänzung. Hat jemand ein Wort gerufen, das nicht gebräuchlich ist oder zusammen mit dem eines Mitspielers überhaupt nicht gebildet werden kann, so muß er die Buchstaben des eigenen Wortes in den Vorrat zurücktun. Nach einer vorher festgesetzten Zeit wird das Spiel beendet. Gewinner ist der, dessen Wort oder Wörter aus den meisten Buchstaben bestehen.

Spielart 4: Wörterbauen

Etwas schwieriger, dafür aber um so spannender ist es, nach Spielweise eins zunächst Wörter zu bilden, die mehrsilbig sein müssen, und diese Wörter im weiteren Verlauf des Spieles durch Bilden und Anfügen eines zweiten Wortes zu einem neuen Begriff zu ergänzen. Das zweite Wort darf auch einsilbig sein. Man hat z. B. als erstes „Garten“ und kann dann das Wort „Tier“ bilden. Daraus wird „Tiergarten“ zusammengesetzt. Wer als erster drei auf diese Weise zusammengesetzte Wörter bilden konnte, hat gewonnen. Natürlich gelten auch hier nur solche Wörter, die sinnvoll und allgemein gebräuchlich sind.

Spielart 5: Fliegende Buchstaben

Zu diesem Spiel wird kein Spielleiter benötigt. Die Teilnehmer sitzen um den Tisch. Der Buchstabenvorrat liegt diesmal nicht in der Mitte des Tisches, sondern seitwärts und zwar so, daß er während des Spiels nicht stört. Jeder Teilnehmer nimmt eine vorher bestimmte Anzahl Buchstaben in die geschlossene Hand. Der Reihe nach erhebt jeder Spieler seine Hand ungefähr $\frac{1}{2}$ m über den Tisch und läßt einen Buchstaben aus der geöffneten Hand auf den Tisch fallen. Dann kommt der zweite Spieler an die Reihe und so geht es unaufhörlich weiter. Die Buchstaben bleiben auf dem Tisch liegen, wie sie gefallen sind; wenn sie also mit der Rückseite nach oben zeigen, dürfen sie nicht umgedreht werden. Jedemal, wenn ein Buchstabe fällt, müssen alle Teilnehmer darauf bedacht sein, aus dem fallenden und den bereits auf dem Tisch liegenden sichtbaren Buchstaben möglichst schnell ein Wort zu bilden. Es darf von dem betreffenden Spieler weggenommen werden, der es wieder vor sich aufbaut. Wer nach Beendigung der vorher festgesetzten Spielrunden die meisten Wörter gebildet hat, ist Gewinner.

Spielart 6: Wortgruppenpiel

Es wird ausgemacht, bei vier aufeinander folgenden Spielen nach Spielart eins jeweils nur