

Was ist Saraswatis?

Quiz indoor von Helen Stalder, Huttwil

"Was ist "Saraswatis"?" Mit dieser Frage kann das spannende Spiel beginnen. Vor allem ist Phantasie gefragt und die Gabe, Dinge so zu formulieren, dass euch die anderen auf den Leim gehen. Auch ein gesundes Allgemeinwissen kann nicht schaden, ist aber keineswegs Voraussetzung. Überzeug dich doch selbst, dass euch "Saraswatis" in eurem Gruppenabend oder im verregneten Pfla den grossen Spass beschern wird.

Was ist Saraswatis?

1. Kultgegenstand aus dem Hinduismus
2. sandwichartige Zwischenverpflegung aus Russland
3. persischer Nationalzirkus
4. indische Göttin
5. russischer Name für Smarties
6. kleines Nomadenzelt

So gehen wir vor

Wir brauchen fünf bis sechs Gruppen mit je mindestens zwei Mitspielern. Jede Gruppe hat kleine Notizzettel und einen Bleistift. Die Gruppen verteilen sich im Raum und geben sich einen Namen, z.B. "Looslis Lexikon (LL)", "Jungschar Duden (JD)", oder "Baumanns Wörterbuch (BW)".

Diese Namen trägt der Spielleiter in die vorbereitete Punkteliste auf einer Tafel ein. Wer wird wohl zuletzt am meisten Punkte haben?

Spielverlauf:

Der Spielleiter schreibt ein möglichst unbekanntes Wort auf den Hellraumprojektor, z.B. "Saraswatis". Jede Gruppe sucht nun eine möglichst glaubwürdige Erklärung für dieses Wort und schreibt diese mit dem Gruppennamen auf einen Zettel. Dieser wird sofort nach vorne zum Spielleiter gebracht, denn nach zwei Minuten ertönt die Glocke. Der Spielleiter nimmt nur diejenigen Vorschläge an, die bis dann bei ihm in der Hand sind (Der Spielleiter liest die Vorschläge sofort nach Erhalt, damit er sie nachher möglichst ohne zu lachen vortragen kann). Nun mischt er die Vorschläge der Gruppen mit seinem eigenen richtigen Zettel und liest die Erklärungen (s. Kasten langsam und deutlich vor. Dann haben die Gruppen eine halbe Minute Zeit, um zu besprechen, welcher Vorschlag ihnen am besten gefällt. Nun fragt der Gruppenleiter: Welche Erklärung ist richtig? Er liest die Vorschläge in umgekehrter Reihenfolge nochmals vor.

1. Für den **ersten Vorschlag** haben sich zwei Gruppen entschieden (je eine Person aus den beiden Gruppen steht nach dem ersten Vorschlag auf). Der Spielleiter notiert auf dem entsprechenden Zettel eine 2.
2. Dem **zweiten Vorschlag** glaubt niemand (notiert wird: 0)
3. Dem **dritten Vorschlag** gibt eine Gruppe die Stimme (der Spielleiter schreibt auf den Zettel mit diesem Vorschlag eine 1).
4. Nun kommt der **vierte (richtige!) Vorschlag**. Nur die Gruppe "Baumanns Wörterbuch" glaubt dieser Variante. Der Spielleiter notiert auf diesem Zettel den abgekürzten Gruppennamen der Richtigwähler (BW)
5. Dem **fünften Vorschlag** glaubt wieder niemand (notiert wird: 0)
6. Der **sechste Vorschlag** erhält eine Stimme der (Spielleiter notiert eine 1)

Punkteverteilung:

- a. Jede Gruppe, die sich für die richtige Erklärung entschieden hat, bekommt 5 Punkte (der Spielleiter schreibt auf der Tafel bei der Gruppe BW: 5)
- b. Man kann aber auch durch glaubwürdige Vorschläge Punkte gewinnen: Pro Gruppe die der (falschen) Behauptung geglaubt hat, erhält die erfindende Partei 2 Punkte. Den ersten Vorschlag machte z.B. die Gruppe LL. Zwei Gruppen meinten, dies sei die richtige Erklärung. Die Gruppe LL erhält also 2 x 2, d.h. 4 Punkte (die auf die Tafel geschrieben werden).
- c. Der Vorschlag der Gruppe JD wurde nicht gewählt, diese Gruppe erhält also für Ihre Erklärung 0 Punkt.

Der Spielleiter schreibt das zweite Wort auf den Hellraumprojektor "Glabella". Achtung, die zweite Runde beginnt.

Spielregeln

- Der eigene Vorschlag darf nicht gewählt werden
- Kennt jemand das Wort, gibt es zwei Möglichkeiten
 1. Die Gruppe schreibt die richtige Bedeutung als Vorschlag auf und erntet von allen Richtigwählern je 2 Punkte (bei 5 Gruppen also maximal 8 Punkte, weil die Gruppe ihren eigenen Vorschlag nicht wählen darf).
 2. Die Gruppe erfindet eine gute (aber falsche) Erklärung und darf dann selber die richtige Antwort wählen und dabei 5 Punkte auf sicher gewinnen. Das lohnt sich meist besser!

Vorbereitungen

- Der Spielleiter sucht in einem Lexikon ca. 15 möglichst unbekannte Wörter. Er schreibt sie mit der vereinfachten Erklärung je auf ein Notizblatt (genau dieselben Blätter verwenden, die dann im Spiel verteilt werden). Es ist wichtig, dass die Erklärung nicht zu akademisch tönt, sonst sticht sie aus den erfundenen Erklärungen heraus.
- Für jede Gruppe werden Notizblätter und 1 Bleistift parat gemacht
- Hellraumprojektor und Tafel mit Schreibzeug einrichten
- Uhr und Glocke bereit legen

Mögliche Wörter:

Fatra, Wuhu, Funkia,
Elura, Bussole, Fennich,
Bolas, Toga, Eppich,
Jokus, Faszikel, Etesien,
Chanchito, Futhark,
Dachia, Ranulta, Datscha, Transuse, Doina

(Es macht Spass besondere Wörter zu suchen!)