



Was passt nicht?

Hör dir vier Dinge an, entscheide, welches nicht dazugehört, und überzeuge den Tisch, dass deine Begründung die beste ist.

Spieler 3–12 (am besten mit 4–8)**Spieldauer** 10–25 Min.**Material** Kein Material**Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. Die vorlesende Person nennt vier Dinge.
2. Alle wählen still das eine, das nicht dazugehört – samt Begründung.
3. Reihum verteidigt jeder seine Wahl in ein, zwei Sätzen.
4. Die vorlesende Person vergibt einen Punkt für das überzeugendste oder einfallsreichste Argument.

VORBEREITUNG

1. Bestimmt, wer zuerst vorliest. Nehmt einen Satz aus dem Spielleiter-Modus oder denkt euch vier Dinge aus, die ähnlich, aber nicht gleich sind.
2. Macht vorher das Wichtigste klar: Es gibt keine offizielle Lösung. Jedes der vier kann das Ding sein, das nicht passt, wenn die Begründung gut ist.
3. Legt fest, wie viele Runden ihr spielt. Eine Runde pro Person, damit jeder einmal vorliest, ist eine natürliche Länge.

SO WIRD GESPIELT

1. Die vorlesende Person sagt die vier Begriffe zweimal, langsam.
2. Alle denken etwa zwanzig Sekunden still nach.
3. Auf drei halten alle einen, zwei, drei oder vier Finger hoch, um ihre Wahl zu zeigen.
4. Links von der vorlesenden Person beginnend erklärt jeder seine Wahl in ein, zwei Sätzen.
5. Eine schon genannte Begründung darf nicht noch einmal verwendet werden. Hat jemand keine genommen, musst du eine andere finden – oder für ein anderes Ding argumentieren.
6. Die vorlesende Person vergibt einen Punkt für das Argument, das sie am meisten überzeugt hat, und darf einen zweiten für das einfallsreichste geben.
7. Wer den Hauptpunkt gewonnen hat, liest als Nächstes vor.

SO ENDET DAS SPIEL

Spielt, bis jeder einmal vorgelesen hat, dann zählt die Punkte zusammen. Für ein kürzeres Spiel nimmt sechs Sätze und hört auf. Gleichstand wird mit einem weiteren Satz entschieden, bewertet von jemandem, der nicht am Gleichstand beteiligt ist.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen gespielt. Kein Schritt verlangt Aufstehen oder Bewegung.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Sätze funktionieren am besten, wenn die vier Dinge eng verwandt sind. Ist eins offensichtlich anders, ist die Runde in Sekunden vorbei.
- Belohnt Denken statt Wissen. Ein Argument, dem alle folgen können, schlägt eine obskure Tatsache.
- Die vorlesende Person erklärt ihre Wertung in ein paar Worten – „Daran hatte ich nicht gedacht“ reicht.
- Bei gemischten Altersgruppen lasst die Jüngeren zuerst argumentieren, damit die einfachen Begründungen noch frei sind.

VARIANTEN

Verteidige das Übersehene. Nach der Auflösung bekommt die vorlesende Person jedes Ding, das niemand gewählt hat, und muss begründen, warum gerade dieses nicht passt. So bleibt sie in jeder Runde beteiligt.

Satz bauen. Statt vorbereiteter Sätze fügt reihum jede Person ein Ding hinzu – vier Leute, vier Dinge –, dann argumentiert der ganze Tisch wie gewohnt. Klappt gut, sobald die Gruppe verstanden hat, was einen Satz interessant macht.

STARTIDEEN: VIERER-SÄTZE

- | | |
|--|---|
| ■ ein Fahrrad · eine Schubkarre · ein Einkaufswagen · ein Skateboard | ■ ein Regenschirm · ein Zelt · ein Hut · ein Dach |
| ■ eine Teekanne · ein Wasserkocher · eine Gießkanne · ein Krug | ■ eine Uhr · ein Kalender · eine Sonnenuhr · eine Sanduhr |
| ■ eine Kerze · eine Taschenlampe · ein Leuchtturm · ein Glühwürmchen | ■ eine Leiter · eine Treppe · ein Aufzug · ein Seil |
| ■ eine Geige · eine Gitarre · eine Harfe · ein Klavier | ■ eine Biene · ein Schmetterling · eine Fledermaus · ein Drachen |
| ■ ein Brief · eine Postkarte · ein Paket · ein Telegramm | ■ Brot · Käse · Joghurt · Marmelade |
| ■ ein Fluss · ein Kanal · ein See · eine Pfütze | ■ eine Bank · ein Hocker · ein Sofa · eine Schaukel |
| ■ eine Karotte · eine Kartoffel · eine Tomate · eine Zwiebel | ■ eine Trillerpfeife · eine Glocke · eine Trommel · eine Türklingel |

Zeitangaben sind redaktionelle Schätzungen, keine Testergebnisse. Redaktionell auf Klarheit und Stimmigkeit geprüft. Wir behaupten nicht, diese Seite mit Gruppen getestet zu haben.

