

Spannende  
**Rategeschichten**

für **Groß** und **Klein**



Wie kommt Opa ins  
Kinderbett?

Was macht der Ritter  
im Sessellift?

Warum liegt Dirk  
im Wackelpudding?

**Diese und andere rätselhafte Situationen gilt es durch gezielte Fragen gemeinschaftlich zu entschlüsseln - und das nur mit Hilfe von „ja“, „nein“ oder „unwichtig“ als Antwort. Ein kniffliger Ratespaß für die ganze Familie!**

- \* 42 spannende und lustige Rategeschichten**
- \* Für große und kleine Rätselfreunde und kreative Um-die-Ecke-Denker**
- \* Jede Rategeschichte mit witziger Lösung auf der Rückseite des Blatts**

© KOMET Verlag GmbH  
Emil-Hoffmann-Straße 1, D-50996 Köln  
Texte: Katrin Höller  
Umschlagabbildungen: © St.Op. - [Fotolia.com](https://www.fotolia.com)  
Gesamtherstellung:  
KOMET Verlag GmbH, Köln  
Alle Rechte vorbehalten  
ISBN 978-3-8155-7524-6

# Inhalt

Spielanleitung

- 1** Naserümpfen im Krankenhaus
- 2** Die Pfütze
- 3** Im Bad eingesperrt
- 4** Opa im Kinderbett
- 5** Ein Bayer an der Nordsee
- 6** Starr vorm Schwarzen Brett
- 7** Ohne Augenbrauen
- 8** Glückliche ohne Finger
- 9** Kratzer im Parkett
- 10** Verzweifelter Anruf
- 11** Nasser Sturzflug
- 12** Lädt in Köln
- 13** Der Fleck auf dem Sofa
- 14** Das Klingeln im Wald
- 15** Verbeult und verliebt
- 16** Die Kuh im Schlamm
- 17** Ein Rülps zu viel
- 18** Fast einäugig

- 19** Vergiftete Bowle
- 20** Das Schnauben im Wald
- 21** Auto mit Kartoffelsalat
- 22** Die blauen Zungen
- 23** Bewusstlos im Grand Canyon
- 24** Schreck auf der Alm
- 25** Sturz aus dem Hochhaus
- 26** Blut und Bonbons
- 27** Falsche Richtung
- 28** Schönheit statt Urlaub
- 29** Eklige Überraschung
- 30** Rettender Klingelton
- 31** Der Ritter im Sessellift
- 32** Baby-Schock
- 33** Falsches Ziel
- 34** Dirk im Wackelpudding
- 35** Verhängnisvoller Tipp
- 36** Bier des Schreckens
- 37** Flucht vor dem Hai
- 38** Das Schnäppchen
- 39** Der Brand
- 40** Das Versteck
- 41** Die Hochzeit

**42** Telefonieren im Auto

# Spielanleitung

## **So funktionieren die Rategeschichten:**

Zum Raten werden mindestens 2 Personen gebraucht, aber mehr Spaß macht es, wenn es eine ganze Gruppe ist, weil dann abwechselnd geraten werden kann.

Zunächst wird ein Spielleiter bestimmt. Bei jeder Geschichte ist ein neuer Spielleiter dran, immer reihum. Auf der Vorderseite jedes Blattes wird eine Ausgangssituation beschrieben. Der Spielleiter liest sich zunächst diese Ausgangssituation und dann die Lösung auf der Rückseite durch. Dann liest er den Text auf der Vorderseite laut vor.

Die Aufgabe der Mitspieler ist es, herauszufinden, was genau passiert ist. Dazu stellen die Mitspieler dem Spielleiter Fragen – aber nur solche, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Ein Spieler beginnt und stellt die erste Frage. Wenn der Spielleiter mit Ja antwortet, kann der Spieler weiterfragen. Antwortet er mit Nein, ist der nächste Spieler mit einer Frage an der Reihe. Oder die Spieler bilden eine Gruppe und beraten sich, bevor sie gemeinsam die Fragen stellen. Dann werden so lange Fragen gestellt, bis die Lösung erraten ist. Es empfiehlt sich, auch immer genau auf die Wortwahl der vorgelesenen Ausgangssituation zu achten – hier könnten schon Hinweise auf die Lösung versteckt sein.

Zu jeder Szene wären natürlich mehrere passende Erklärungen möglich. Aber hier ist eben nur eine Antwort richtig – und die steht immer auf der Rückseite des

jeweiligen Blattes. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass keiner der Mitspieler den Lösungstext sehen kann. Wenn ein Mitspieler – oder die ganze Gruppe – die Lösung erraten oder aber aufgegeben hat, liest der Spielleiter den Text auf der Rückseite laut vor.

Ein bisschen darf der Spielleiter auch helfen, denn das Erraten einer solchen Geschichte kann ganz schön schwer sein. Wenn zum Beispiel eine Frage gestellt wird, die für die Lösung gar nicht wichtig ist, sondern eher auf eine falsche Fährte führt, darf der Spielleiter sagen: „Das ist hier unwichtig, bitte eine andere Frage!“ Auch, wenn die Mitspieler bei ihren Fragen von ganz falschen Voraussetzungen ausgehen, darf der Spielleiter ihnen Bescheid sagen, denn dann kann er ja nicht richtig mit Ja oder Nein antworten. Fragen sie zum Beispiel „War der Mann allein im Auto?“, der Mann sitzt aber gar nicht im Auto, sondern in einem Boot, dann darf der Spielleiter geheimnisvoll sagen: „Hier liegen falsche Annahmen vor.“

**Und nun viel Spaß beim Raten!**

1

## Naserümpfen im Krankenhaus



### Was ist passiert?

Martin liegt im Krankenhaus, er hat sich das Bein gebrochen. Der Arzt und die Krankenschwester rümpfen beim Eingipsen des Beins angewidert die Nasen.