

DER

IVAN BRETT

BODEN IST

LAVA

... UND 99 WEITERE
SPIELE FÜR
JEDEN & ÜBERALL

HEEL

IVAN BRETT

DER BODEN IST LAVA

**... UND 99 WEITERE SPIELE FÜR JEDEN
& ÜBERALL**

HEEL

HEEL Verlag GmbH

Gut Pottscheidt

53639 Königswinter

Tel.: 02223 9230-0

Fax: 02223 9230-13

E-Mail: info@heel-verlag.de

www.heel-verlag.de

Deutsche Ausgabe:

© 2020 HEEL Verlag GmbH

First published in Great Britain in 2018 by Headline Home,
an imprint of Headline Publishing Group, an Hachette UK
company, London

Originaltitel: ***The Floor is Lava - and 99 more games
for everyone, everywhere***

Original-ISBN: 978-1-4722-5750-5

Text Copyright © 2018 Ivan Brett

Redaktion: Lindsay Davies

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung aus dem Englischen: Nils Meier, Niederkassel

Layout, Illustrationen und Satz: Ralph Handmann,

Wachtberg

Covergestaltung: Axel Mertens, Heel Verlag GmbH

Projektleitung und Lektorat: Iris Bahr

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks, der Wiedergabe in jeder Form und der Übersetzung in andere Sprachen, behält sich der Herausgeber vor. Es ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlags nicht erlaubt, das Buch und Teile daraus auf fotomechanischem Weg zu vervielfältigen oder unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten. Ebenso untersagt ist die Erfassung und Nutzung auf Netzwerken, inklusive Internet, oder die Verbreitung des Werkes auf Portalen wie Google Books.

- Alle Rechte vorbehalten -

The right of Ivan Brett to be identified as the Author of the Work has been asserted by him in accordance with the Copyright, Designs and Patent Act 1988.

Printed in Czech Republic

ISBN 978-3-96664-153-1

eISBN: 978-3-96664-163-0

„Erinnert ihr euch daran, wie ihr euch auf der langen Fahrt in den Sommerurlaub Spiele ausgedacht habt? Ivan Brett hat die besten in ein Buch gepackt.“

S Magazine, Sunday Express

„Ein Riesenspaß und voller ungewöhnlicher und interessanter Ideen.“

Parentsintouch.co.uk

„Keine Smartphones, keine Kopfhörer ... diese unterhaltsamen Spiele machen Reisen um ein Vielfaches angenehmer.“

Simple Things

„Ein Buch, das an Weihnachten in keinem Haushalt fehlen darf!“

Lancashire Post

Ivan wurde in einem Fahrradgeschäft geboren. Zumindest glaubte er das den Großteil seiner Kindheit über. Es waren Fehler und Missverständnisse wie diese, die ihn zu dem Schriftsteller machten, der er heute ist. Ivans erstes Buch, das an seinem 21. Geburtstag erschien, war das für zahlreiche Preise nominierte *Casper Candlewacks in Death by Pidgeons*.

Dieser albernen und anarchischen Liebeserklärung an die englische Provinz und die schrulligen Charaktere, die ihre Dörfer bevölkern, folgten drei weitere Bücher: *Casper Candlewacks in The Claws of Crime*, *Casper Candlewacks in Attack of the Brainiacs* und *Casper Candlewachs in The Time Travelling Toaster*, die allesamt begeisterte Kritiken erhielten.

Als Grundschullehrer in einem Stadtteil im Norden Londons verbringt er seine Zeit mit Unterrichten, Schriftstellerei und seiner Katze. Schon immer galt seine Leidenschaft dem Radfahren, Comics, und ganz besonders dem Spielen. Er spielte hunderte Spiele, um sich die Zeit zu vertreiben, Freundschaften zu festigen und seinen Unterricht zu gestalten. Ein ganzes Jahr lang sammelte er seine Lieblingsspiele, schrieb sie auf und teilt sie nun in seinem Buch *Der Boden ist Lava mit der ganzen Welt*.

Twitter: @IvanBrett

Meiner Mutter,
für alles.

INHALT

Einführung

1. Im Stau

Auto-Cricket

Die Freibeuter der sieben Meere

Wo ist Voldemort?

Nummernschild-Sätze

Ich sehe eine Zahl, die du nicht siehst

Kneipen-Cricket

Katz frisst Maus

Woher hat Leverkusen seinen Namen?

Nummernschild-Mathe-Ass

Ich habe einen Job

2. Am Küchentisch

Crambo

Kims Spiel

Bitte reich mir ...

Mach die Augen zu

Bier-Pong

König Heinrichs Festbankett
Alle Wege führen nach Rom
Wer bin ich?
Scat-Memory
Das schwerste Spiel der Welt

3. Ein langer, heisser Sommer

21 Mutproben
Mord im Paradies
Präpo-Spion
Der letzte Buchstabe
Top 10 von allem
Der Story-Tornado
Schwache Superhelden
Was ist es wert?
Genre-Mixer
Avagat

4. Einer gegen einen

Spiegelbilder
Blindflug
Kritzeln-Challenge
Glücklicherweise, unglücklicherweise
Ferngesteuert
Käsekästchen
Würfelfußball

Switch!

Galgenmännchen Mastermind

Lego-Challenge

5. PARTY!

Klatsch-Klatsch-Quiek

Zip Bong

Peng!

Hai-Attacke

Sardinen in der Dose

Wer ist der Boss?

Fritz Forelle

Die verschlossene Kiste

Mafia

Klopf-Klatsch-Schnips-Schnips

6. Lagerkoller

Spürhund

Satz ohne Ende

Topf-Trommeln

Lustige Wort-Schneebälle

Der Boden ist Lava

Das stille Spiel

Übersehene Sachen

Monster in allen Ecken

Wortpuzzle

Doppeltes Akrostichon

7. Lange Spiele für lange Reisen

Das Frage-Spiel

Schock-Buchstaben

Glubsch!

Ja / Nein / Schwarz / Weiß

Animalische Adjektive

Vergleichsketten

Prominöse

Essenz

Ich erwarte, dass Sie sterben, Mr Bond!

Rollenspiele (RPGs)

8. Geselliger Abend

1000 leere Karten

Stadt, Land, Fluss Deluxe

Was wäre dir lieber?

Reim-Schleim

Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Keine Hunde mehr

Akronymia

Wörterbuch der Unwahrheiten

Botticelli

Pärchenjagd

9. Fröhliche Weihnachten

Ein-Wort-Geschichte

Zwanzig Fragen (a. k. a. Tier, Pflanze, Mineral)

Montagsmaler

Die exquisite Leiche

Identitätskrise

Wortketten

Erste Zeilen

Konsequenzen

Brian! Brian?

Plaudertasche

10. Entspannt euch!

Wort-Assoziationen

Warum?

Passt!

A bis Z von ...

Wortleitern

Zielrechnen

Zehn-zu-eins-Geschichten

Wucherwörter

Schreiben mit Hindernissen

Reden wie die alten Dichter

Anhang

Gesprächsthemen

Zutaten für Geschichten – Personen

Zutaten für Geschichten – Orte

Zutaten für Geschichten – Gegenstände

Zutaten für Geschichten – Handlung

100 Story-Titel

100 erste Zeilen

Kategorien

Danksagung



EINFÜHRUNG

ALLES NUR EIN SPIEL?

Was ist das Besondere am Spielen? Als Kinder lernen wir durch Spiele, als Teenager finden wir es peinlich zu spielen peinlich und als Erwachsene tun wir so, als würden Spiele nicht existieren. Jemanden als Spieler zu bezeichnen – das kann eine Beleidigung oder eine Auszeichnung sein. Eines ist es jedoch ganz gewiss nicht: normal.

Ich muss zugeben, ich habe mein ganzes Leben damit verbracht, zu spielen. Auf dem Fahrrad versuche ich möglichst viele grüne Ampeln zu erwischen, ohne anhalten zu müssen, und fahre extra langsam, wenn ich eine rote Ampel sehe. Ich zähle die Wörter, die ich jeden Tag schreibe und halte sie in Tabellen fest, um die Zahl mit vorherigen Tagen zu vergleichen. Einfach, weil ich den Wettkampf mag. Wenn ich einschlafen möchte, komme ich mit einer Runde **A bis Z von ...** (siehe Seite 226) runter. Mit meiner Katze liefere ich mir Scheingefechte durch den offenen Spalt der Badezimmertür.

Meine Spiele lassen sich in zwei Kategorien unterteilen: Spiele, die den Alltag aufpeppen und

Spiele, die Menschen zusammenbringen. Mein Leben auf spielerische Weise zu verbringen, statt es einfach nur zu leben, schafft Struktur. Spiele geben mir jeden Tag viele kleine, erreichbare Etappenziele. Sie machen meine Erfolge messbar und ich feiere jede neue Herausforderung. Außerdem macht das Leben viel mehr Spaß, wenn man es spielt, als wenn man es einfach nur lebt. Das möchte ich euch zeigen.

Warum ist das wichtig?

Dieses Buch eigentlich ein Handbuch für kreatives Schreiben werden (keine Sorge, das ist es nicht!). Aber ganz ohne mein Zutun begann es sich zu verwandeln und die Spiele übernahmen die Regie. Sie strichen die Wände neu, schmissen all die Seiten mit Grammatik raus und luden ihre ungezogenen Freunde ein. Jetzt quillt das Buch über mit Spielen, die Menschen zusammenbringen, die Kommunikation fördern, das Eis brechen, beruhigen, peinliches Schweigen überwinden, die Party in Schwung bringen und, und, und.

Dieses Buch hat keine geheime Botschaft. Ich stelle mich nicht hin und predige, dass Spiele dies oder jenes bewirken, heilen oder weniger schlimm machen können. Was ich sage ist, dass Spiele die Möglichkeit bieten, miteinander in Kontakt zu kommen. In Zeiten, in denen es so viel digitale Ablenkung und Information

gibt, kapselt man sich nur allzu leicht von den Menschen um sich herum ab.

Ich sage nicht, dass ihr eure Smartphones zur Seite legen sollt oder dass Tablet und PC böse sind. Ich sage nur, dass es auch anders geht. Es gibt nichts Schöneres auf der Welt als das richtige Spiel im richtigen Moment. Ich verspreche euch: Das macht mehr Spaß als Scrollen, und ist viel weniger Aufwand, als ihr vielleicht zunächst einmal denkt. Aus diesem Grund habe ich dieses Buch geschrieben.

Wen kümmert's?

Während ich an dem Buch arbeitete, war ich immer wieder fasziniert von den Reaktionen der Menschen, denen ich davon erzählte. Manche fragten irritiert: „Wie jetzt? Nur Spiele?“ Sie fragten sich, wofür das gut sein sollte und was man damit erreichen könnte. Dabei ist es doch schon eine tolle Sache, einfach mal ein Spiel zu spielen!

Andere waren sofort Feuer und Flamme und erzählten begeistert: „Ich kenne da ein super Spiel, das haben wir früher immer gespielt!“ oder „Das hat einen Riesenspaß gemacht!“ Ich freute mich über ihren Enthusiasmus und schrieb mir die Regeln auf, um auch ja nichts zu vergessen. Und ich fragte mich, warum die Menschen dabei so wehmütig klangen – man könnte fast meinen, diese Spiele seien heute tabu.

Wenn ich Menschen nach ihren Lieblingsspielen frage, dauert es meist nicht lange, bis sie wissen wollen, welches denn meine sind. Meine Antworten fallen immer unterschiedlich aus und hängen von vielen Faktoren ab wie dem Wetter oder der Farbe meiner Socken. Aber im Grunde müsste ich mich wohl zwischen dem einfachen, aber taktischen **Galgenmännchen Mastermind** (siehe Seite 98), den Bluffs und der Spannung von **Mafia** (Seite 119) und dem total verrückten Spiel **1000 leere Karten** (Seite 166) entscheiden. Eigentlich habe ich immer wieder andere Favoriten. Vermutlich ändert sich das schon wieder, bevor auch nur dieses Vorwort fertig ist. Ich liebe es, Spiele an andere weiterzugeben. Allein schon die Vorstellung, wie viel Spaß sie damit haben werden, macht mir Freude. Also, bitteschön: Hier sind 100 Spiele für euch!

Was ist der Sinn dieses Buchs?

Dieses Buch ist wie ein großer, grüner Startknopf. Es ist eine Sammlung von 100 kreativen, komischen, kooperativen Spielen, zusammengestellt, damit ihr immer das richtige Spiel für die richtige Situation zur Hand habt. Ihr fahrt in den Urlaub? Dafür gibt es ein ganzes Kapitel. Ihr möchtet mehr Zeit mit der Familie verbringen? Dafür findet ihr zehn perfekte Spiele, um sie gemeinsam am Esstisch zu spielen. Ein

verregneter Sonntag? Kein Problem. Ihr steht im Stau? Keine Panik, ihr findet das Passende.

Die Spiele in diesem Buch reichen von inspirierend über herausfordernd zu einfach nur albern. Sie werden euch zusammenbringen, erheitern und sogar eure kleinen grauen Zellen fordern. Ich möchte euer Leben in ein Spiel verwandeln, denn wir Menschen lernen, verknüpfen und entdecken am einfachsten, meisten und besten, wenn wir spielen.

Alles klar, super. Wo geht's los?

Egal wo. In jedem Kapitel gibt es zehn Spiele für jede Situation. Natürlich gibt es auch viele Querverbindungen, also legt einfach los und habt Spaß. Und lasst mich wissen, wie es läuft! Am besten auf Twitter, @IvanBrett.

KAPITEL 1

IM STAU

Ihr steht im Stau, irgendwo vor euch gab es einen Unfall, der Verkehr steht. Die Straße ist seit einer Ewigkeit gesperrt und nichts geht mehr. Der Hund im Auto vor euch dreht verzweifelt rastlose Runden im Kofferraum und bellt unhörbar hinter der Heckscheibe. Die Kinder müssten längst beim Schwimmkurs sein und ihr steckt noch mitten im Innenstadtverkehr. Du verfluchst dich für deine Entscheidung, nicht den Umweg durch das Industriegebiet genommen zu haben. Dazu dudeln aus dem Radio die immer gleichen, langweiligen Lieder. Was ihr jetzt braucht, ist etwas, das euch auf andere Gedanken bringt.

Und genau das findet ihr in diesem Kapitel: die zehn besten Spiele, um die Zeit totzuschlagen, wenn ihr außer verschmierte Autofenster nur einander habt. Denn für diese Spiele braucht ihr nichts weiter. Sie machen Spaß und verkürzen jede noch so dröge Fahrt. Ihr nutzt einfach die Welt da draußen für euer Spiel! Wenn ihr es dann doch endlich zum Schwimmbad geschafft habt, gerade noch rechtzeitig fünf Minuten vor Schluss, werdet ihr sogar ein wenig traurig sein. Denn nichts macht mehr Spaß, als Passanten mit

Piratensprüchen anzubrüllen oder euch gegenseitig beim ***Auto-Cricket*** zu schlagen.

1. Auto-Cricket

SPIELER	SCHWIERIGKEIT	SPIELDAUER
2+	leicht	1 std (mindestens!)

DARUM GEHT'S: Macht aus dem Verkehr ein Spiel - mit einer Partie *Auto-Cricket*

WAS IHR BRAUCHT:

- ▶ Eine Straße voller Autos
- ▶ Absolut keine Ahnung davon, was Cricket ist

MATHE, WETTKAMPF, ZEITVERTREIB

UND SO GEHT'S:

Als erstes braucht ihr ausreichend Verkehr um euch herum. Aber Vorsicht: zu viele Autos und ihr verliert den Überblick, zu wenige und es wird langweilig. Fahrt ihr auf der Autobahn, nutzt die Autos, die euch überholen oder die, die ihr überholt. Seid ihr auf einer wenig befahrenen Straße unterwegs, könnt ihr auch die Autos mitzählen, die euch entgegenkommen.

Beim Auto-Cricket gibt es zwar weder Bälle noch Schlaghölzer, aber genau wie beim Cricket wechseln sich die Spieler ab und versuchen, in einer Spielrunde möglichst viele Punkte zu erzielen.

Jedes Mal, wenn ihr ein anderes Fahrzeug überholt, bekommt ihr eine bestimmte Anzahl Punkte:

- ▶ Für einen PKW (aber **keinen weißen!**), bekommt ihr 1 Punkt.
- ▶ Für einen Bus, Wohnwagen oder LKW gibt es (vorausgesetzt, er ist **nicht weiß**) 2 Punkte.
- ▶ Ein Motorrad oder ein Fahrrad bringt 4 Punkte.
- ▶ Seltene Fahrzeuge (Pferdetransporter, Kutsche, Boot oder eine Hexe auf einem Besen) machen 6 Punkte.
- ▶ Bei einem Autotransporter bekommt ihr 1 Punkt für jedes geladene Auto und 2 Punkte für den LKW.
- ▶ **Achtung: Überholt ihr einen weißen PKW, seid ihr raus! Der nächste Spieler ist an der Reihe.**
- ▶ Überholt ihr ein weißes Fahrzeug, das kein PKW ist, schreibt ihr zwar keine Punkte auf, dürft aber weiterspielen. Glück gehabt!



Wenn die Runde eines Spielers vorbei ist, merkt euch den Punktestand oder schreibt ihn auf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn jeder mindestens zwei Runden spielt. Zählt die Punkte eurer jeweiligen Spielrunden

zusammen. Derjenige, der die meisten Punkte hat, gewinnt.

LEVEL UP:

- Seid ihr Statistik-Nerds wie ich, dann solltet ihr eure Spielstände in einer ‚ewigen Tabelle‘ festhalten. Dann könnt ihr über einen längeren Zeitraum hinweg den besten Punkteschnitt ermitteln, das längste Spiel, die am schnellsten erzielten Punkte und alles, was euch sonst noch in den Sinn kommt. Das ist zwar ziemlich überflüssig, aber bekanntlich ist ja genau das der beste Grund, etwas zu tun.



2. Die Freibeuter der sieben Meere

SPIELER	SCHWIERIGKEIT	SPIELDAUER
2+	leicht	die gesamte Fahrt

DARUM GEHT'S: Verwandelt eure Reise in ein Piratenabenteuer.

WAS IHR BRAUCHT:

- ▶ keine Hilfsmittel erforderlich

ZEITVERTREIB, GEDÄCHTNIS, LACHEN

UND SO GEHT'S:

Stellt euch vor, ihr seid eine Horde blutrünstiger Piraten auf großer Fahrt. Euren wachsamen Piratenaugen darf nichts entgehen:

- ▶ Haltet ihr neben einem anderen Auto, brüllt ihr: ‚Klar zum Entern!?’
- ▶ Seht ihr einen Teich, See, Ozean oder Fluss, ruft: ‚Hinaus aufs offene Meer!’
- ▶ Kommt ihr an einer Gaststätte vorbei, singt laut: ‚Ho, Ho, Ho und ’ne Buddel voll Rum!’
- ▶ Seht ihr ein Schild, auf dem euer Zielort steht, ruft: ‚Land in Sicht!’

- ▶ Seht ihr ein Auto mit kaputtem Licht, haltet euch ein Auge zu und schnarrt wie ein Papagei: ‚Arrrr! Verfluchte Augenklappe!‘
- ▶ Seht ihr ein Flugzeug, ruft: ‚Fliegender Holländer!‘
- ▶ Seht ihr jemanden die Straße überqueren, brüllt ‚Landratte!‘

Bei jeder Sichtung geht es darum, wer zuerst den richtigen Spruch ruft. Aber Achtung: Es zählt nur, wenn ihr das in eurer schaurigsten Piratenstimme tut!

LEVEL UP:

- ▶ Werdet kreativ! Wann würdet ihr ‚Über die Planke!‘ oder ‚Arrrr! Der Schatz!‘ rufen? Denkt euch eigene Piratensprüche aus.

3. Wo ist Voldemort?

SPIELER	SCHWIERIGKEIT	SPIELDAUER
2+	leicht	Bis an euer Lebensende

DARUM GEHT'S: Ein Spiel, das nie mehr aufhört und niemals langweilig wird. Schaut nicht hin, oder ihr werdet verflucht.

WAS IHR BRAUCHT:

- keine Hilfsmittel erforderlich

**LANGZEITSPIEL, WETTKAMPF, LACHEN,
STRATEGIE**

UND SO GEHT'S:

Ein Dank geht an meinen Freund Charlie für die Anregung zu diesem Spiel. Es handelt sich um ein Hintergrundspiel. Das heißt: Es dauert die gesamte Reise und noch viel länger, auch wenn ihr schon längst wieder vergessen habt, dass ihr spielt.

Erklärt die Regeln, sobald ihr im Auto sitzt. Außer es kommt später noch ein Mitspieler hinzu, brauchen weder die Regeln jemals mehr erwähnt werden noch die Tatsache, dass das Spiel läuft.

Die Regeln sind einfach: Wer das Spiel beginnt, ist der ‚Verfluchte‘. Um den Fluch loszuwerden, müsst ihr auf

etwas außerhalb des Autos zeigen und ‚Da ist Voldemort!‘ rufen. Wenn jemand darauf hineinfällt und hinsieht, überträgt sich der Fluch auf diese Person. Falls mehrere Spieler hinsehen, ist die Person verflucht, die als erstes geguckt hat.

Jetzt ist der neue Verfluchte an der Reihe, die anderen dazu zu bringen, in eine Richtung zu schauen. Nur so wird man den Fluch wieder los.

Also geht es darum, nicht in die angezeigte Richtung zu sehen, sobald der Ruf erklingt. Solltet ihr dennoch hingeschaut haben, muss euer Ziel sein, die Mitspieler dazu zu bringen, in die von euch angezeigte Richtung zu schauen, sobald ihr ruft. Doch je öfter ihr versucht, den Fluch loszuwerden, desto weniger wahrscheinlich ist es, dass die Mitspieler reagieren. Sollte es euch erwischt haben, wartet am besten, bis niemand mehr an das Spiel denkt.

Wer gewinnen will, dessen Gesichtsausdruck und Stimme müssen so überzeugend wirken, dass die Mitspieler erst merken, dass sie verlieren, wenn sie schon verloren haben. Eine gute Taktik ist es zum Beispiel, die gefürchteten Worte in einem Satz zu verstecken, oder ganz glaubhaft erschrocken nach Luft zu schnappen und dann in eine Richtung zu zeigen.

TIPPS:

- ▶ Wenn ihr jedes Mal denselben Satz benutzt („Guckt mal! Da ist Voldemort!“), fällt bald keiner mehr darauf herein. Stattdessen könntet ihr so tun, als hättet ihr eine Frage zu etwas, das ihr in der Ferne seht, und dann schnell die V-Frage stellen. Oder tut so, als gäbe es etwas ganz Erstaunliches oder etwas, das euch wütend oder traurig macht. Da werden die Mitspieler neugierig und sie können gar nicht anders als hinzugucken.
- ▶ Solltet ihr Voldemort tatsächlich einmal sehen, zeigt besser nicht auf ihn. Lauft weg und verkriecht euch.

4. Nummernschild-Sätze

SPIELER	SCHWIERIGKEIT	SPIELDAUER
2+	leicht	so lange ihr wollt

DARUM GEHT'S: Ein einfaches und albernnes Spiel, bei dem ihr aus den Buchstaben von Nummernschildern Sätze bildet

WAS IHR BRAUCHT:

- Eine Straße voller Autos.

**BUCHSTABIEREN, GRAMMATIK,
KREATIVITÄT**

UND SO GEHT'S:

(Hinweis: Das Spiel funktioniert mit allen Nummernschildern, die Buchstaben haben. Ihr könnt das Spiel also in fast allen Ländern spielen.)

Ein Mitspieler sieht aus dem Fenster und liest ein Nummernschild seiner Wahl vor. Alles was ihr braucht sind die Buchstaben. Nehmen wir an, das Nummernschild lautet **TE-ST 123**.

Jeder Mitspieler lässt sich jetzt einen Satz einfallen, dessen erstes Wort mit **T**, zweites Wort mit **E**, drittes Wort mit **S** und viertes Wort mit **T** beginnt.