

Denkspiele & Rätsel

für Gruppenleiter

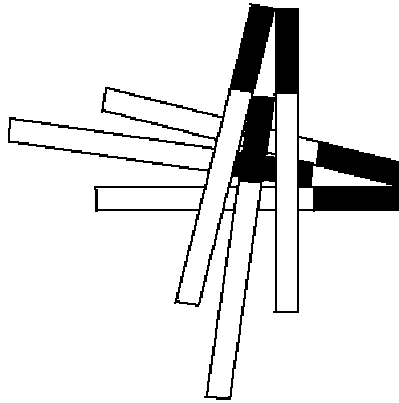
Knobelaufgaben mit verschiedenen Gegenständen

Zigaretten, die sich berühren

Man soll 6 Zigaretten so hinlegen, dass jede Zigarette jede andere berührt. Dabei dürfen die Zigaretten weder geknickt, gebogen noch anderweitig beschädigt werden.

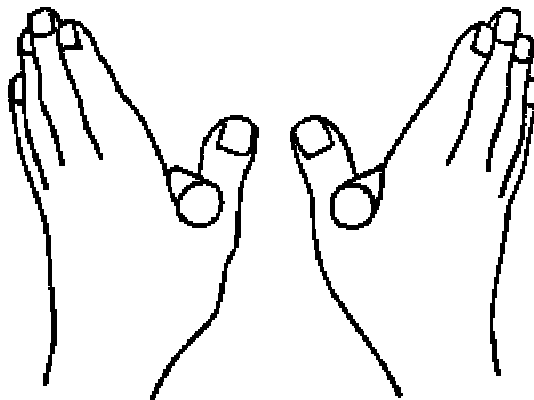
Es kann reizvoll sein, zunächst mit 3 Zigaretten zu beginnen und nach erfolgreicher Lösung jeweils eine hinzuzufügen.

Die Lösung besteht darin, dass man auf die untere Ebene drei Zigaretten legt und darauf wiederum drei Zigaretten, und zwar auf die folgende Weise:

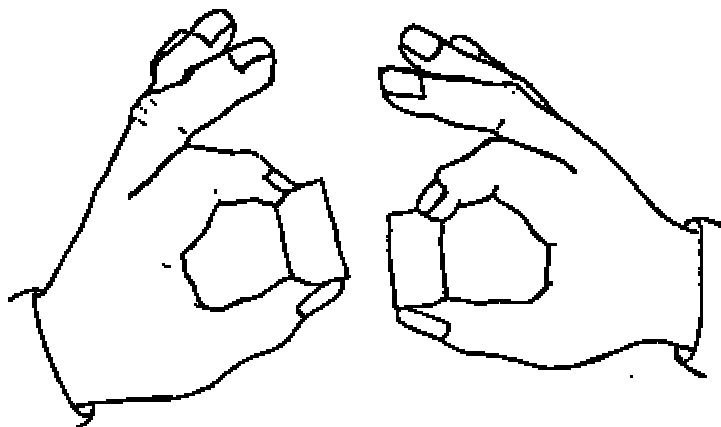


Zwei Korken

Man nehme zwei Korken, zum Beispiel von Weinflaschen, und klemme je einen zwischen Daumen und Zeigefinger jeder Hand, wie es das Bild zeigt:



Dann fasst man mit den Spitzen von Daumen und Zeigefinger der rechten Hand den linken Korken und umgekehrt. Dann ziehe man die Hände auseinander und hat die Korken in zwischen den Fingerspitzen, wie das folgende Bild es zeigt:

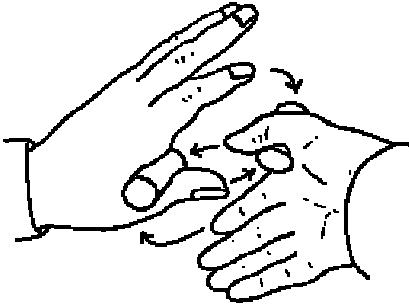


Na? Es geht nicht? Ganz offensichtlich ist ein Trick dabei. Aber welcher? (Wenn Du die Lösung gut geübt hast, dann kannst Du den Trick auch zügig vorführen - man wird Dir trotzdem nicht folgen können.)

Lösung:

Wenn man die Korke so greift, wie es sich als ganz selbstverständlich anbietet, dann kann man die Hände tatsächlich nicht auseinander ziehen.

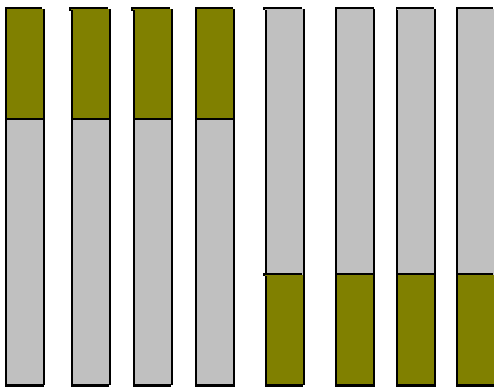
Der Trick dabei ist, dass man eine Hand verdreht, so wie es das Bild zeigt:



Du schaust auf den Rücken der linken Hand und in die Innenfläche der rechten Hand. Nun legst Du wie es die kurzen Pfeile im Bild anzeigen - die Daumen an die Innen-Stirnflächen des Korkens. Wie von selbst liegt nun auch der Zeigefinger der linken Hand an der Außen-Stirnseite des rechten Korkens. Nun musst Du nur den Zeigefinger der rechten Hand unter dem Daumen etwas herumführen und an die Außen-Stirnfläche des linken Korkens führen. Das klingt etwas kompliziert, ist es aber nicht: Probier's ruhig aus. Anstelle von Korken können auch andere, kurze Gegenstände genommen werden, wie z.B. Feuerzeuge, Kieselsteine, Geldmünzen oder Kronenkorken - was eben gerade zur Hand ist.

Acht Zigaretten

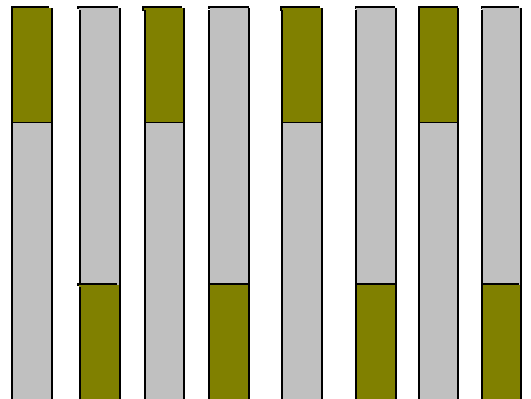
Acht Zigaretten werden nebeneinander gelegt, vier davon mit dem Filter nach oben, vier weitere mit dem Filter nach unten (siehe Bild).



Die Aufgabe besteht darin, jeweils zwei Zigaretten, die unmittelbar nebeneinander liegen, gemeinsam zwischen zwei Finger zu nehmen und wieder gemeinsam nebeneinander abzulegen. Nach vier solcher einfachen Zügen sollen die Zigaretten (ohne Zwischenraum) abwechselnd mit dem Filter nach oben und dem Filter nach unten liegen. (siehe Bild). Es sind nur 4 Züge erlaubt.

Es ist fast unmöglich, auf die Lösung durch reines Nachdenken zu kommen. Du kannst

den Zuschauern also gerne die Lösung demonstrieren und sie lediglich auffordern, sich die 4 Züge zu merken und es dann selbst zu versuchen: Sie werden es kaum schaffen.

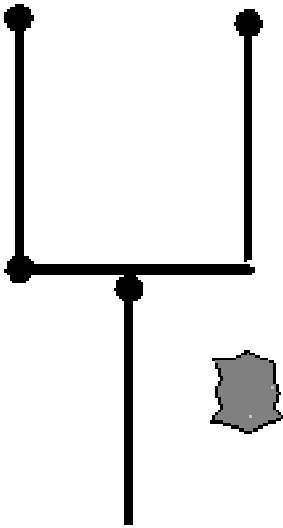


Lösung:

Stellen wir uns vor, die Zigaretten seien von links nach recht durchnummeriert von 1 bis 8. Im ersten Zug werden die Zigaretten 2+3 aufgenommen und rechts (auf Position 9+10) abgelegt. Dann bewegst Du Zigarette 5+6 und legst sie in die freigewordene Lücke (Position 2+3). Dann nimmst Du die Zigaretten, die jetzt auf Platz 8+9 liegen und legst sie wieder in die freie Lücke (Position 5+6). Dann nimmst Du die Zigaretten auf den Position 1+2 und legst sie in die freie Lücke (Position 8+9). Als Eselsbrücke, damit Du beim Vorführen die Züge flott ausführen kannst, merke Dir die Züge mit "lang - kurz - kurz - lang", wobei "lang" ein Sprung über 5 Zigaretten nach rechts bedeutet und "kurz" ein Sprung über eine einzelne Zigarette nach links.

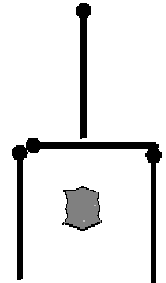
Steichholz-Schaufel

Mit vier Streichhölzern wird eine Schaufel gelegt, neben dem Stiel der Schaufel liegt "Dreck", z. B. ein Papierkügelchen (siehe Bild). Durch Umlegen von nur 2 Hölzern muss der Dreck auf der Schaufel liegen - ohne allerdings den Dreck zu bewegen.



Lösung

Das obere linke Hölzchen wird nach unten rechts gelegt und das Quer-Hölzchen etwas nach rechts verschoben:

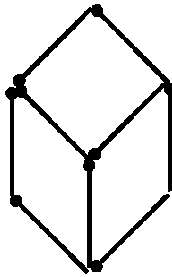


Drei Vierecke aus Streichhölzern

Lege aus 9 Streichhölzern drei gleich große (kongruente) Vierecke. Dabei müssen die Streichhölzer immer mit den jeweiligen Enden zueinander liegen.

Lösung

Vierecke meint nicht, dass es Quadrate oder Rechtecke sein müssen. Es können auch Rhomben oder Trapeze sein:



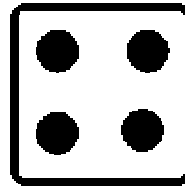
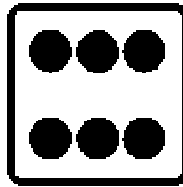
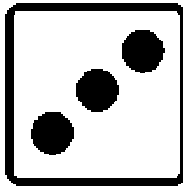
Glas, Bierdeckel, Zigarette und 2-Cent-Stück

Lege auf ein Glas einen Bierdeckel. Stelle senkrecht darauf eine Zigarette und lege oben auf die Zigarette ein 2-Cent-Stück. Nun behauptest Du, Du beförderst das 2-Cent-Stück in das Glas, ohne auch nur einen der Gegenstände anzurühren. Auch am Tisch wackeln oder ähnliches ist unter Deiner Ehre. Nachdem Deine Freunde langen Vermutungen angestellt haben, zeigst Du ihnen, wie einfach die Lösung ist.

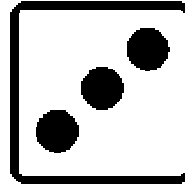
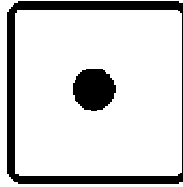
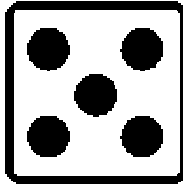
Lösung: Tatsächlich ist es schwieriger, den Glas-Deckel-Zigaretten-Münzen-Turm zu bauen als die Aufgabe zu lösen. Puste einfach einmal kräftig unter (!) den Bierdeckel - und die Münze fällt wie von allein ins Glas. Du brauchst dafür kaum Übung, nur plötzlich kräftig pusten musst Du können. Um wirklich **unter** den Bierdeckel zu pusten, ist es sinnvoll, den "Turm" in der Nähe des Tischrandes zu platzieren.

Eskimo, Eisloch, Eisbär und Fisch

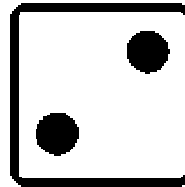
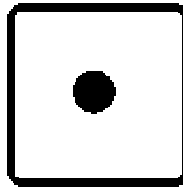
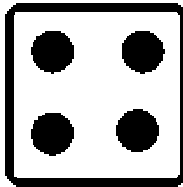
Zunächst erzählst Du etwas aus dem Leben der Eskimos: Diese ziehen gelegentlich auf das Packeis hinaus und schlagen ein Loch ins Eis. Dann setzen sie sich um das Loch herum und beginnen zu angeln - nach Fischen, die sich unter dem Eis tummeln. Die Eisbären dagegen haben sehr viel Respekt vor den Waffen der Eskimos und vor den Tiefen der Eislöcher und halten sich immer auf Abstand. Nun nimmst drei Würfel und würfelst. Dann erzählst Du den erstaunten Zuhörern, was Du siehst: Mal mehr oder weniger Eskimos, Eislöcher und Eisbären - und kannst sogar die Anzahl der Fische benennen. Zum Beispiel sieht man hier:



Ein Eisloch, zwei Eskimos, 10 Eisbären und 4 Fische.



Drei Eislöcher, 6 Eskimos, kein Eisbär und 12 Fische



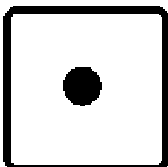
Ein Eisloch, kein Eskimo, 6 Eisbären und 6 Fische.

Nach einiger Zeit und immer wieder erneutem Würfeln sehen plötzlich die ersten Zuschauer ebenfalls Eskimos, Eisbären und Eislöcher - nur die Fische, die bleiben unsichtbar. Was geht hier vor?

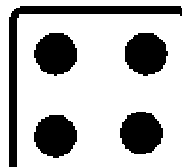
Lösung:

Hier braucht fast nicht gerechnet werden, vielmehr werden die Würfelzahlen als "Luftbilder" verstanden: Befindet sich in der Mitte des Würfelbildes ein Punkt (also bei allen ungeraden Zahlen), so ist dieses ein Eisloch. Sind noch Punkte um das Eisloch zu sehen (bei der "drei" und "fünf"), so sind dies die angelnden Eskimos. Befindet sich in der Mitte des Würfelbildes kein Punkt (also bei allen geraden Zahlen), so sind die Punkte die Eisbären - die ja bekanntlich die Löcher und Eskimos meiden. Nur die Fische sind etwas schwieriger. Sie befinden sich ja unter dem Eis - und zwar nur dort, wo auch Eislöcher sind. Die Fische sind die Anzahl der Punkte, die sich **unter** dem Würfel befinden. Bekanntlich ergeben zwei gegenüberliegende Würfel Flächen addiert immer 7.

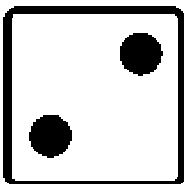
Hier als Übersicht:



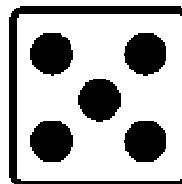
Ein Eisloch - sechs Fische



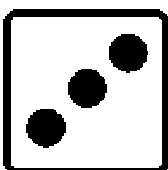
Vier Eisbären



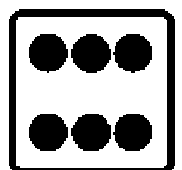
Zwei Eisbären



Ein Eisloch und vier Eskimos - und zwei Fische



Ein Eisloch und zwei Eskimos - vier Fische



sechs Eisbären

Denkaufgaben

Was bedeuten die Kürzel?

In letzter Zeit kursieren (nicht nur) in Schülerkreise Tabellen mit seltsamen Kürzeln, die zu entschlüsseln echte Denkleistungen erfordern. Als Vorwort findet sich auf einem solchen Zettel:

Dieser Test bedarf weder deiner Intelligenz noch deines Wortfluss', und auch nicht deiner mathematischen Fähigkeiten. Er wird dir aber Aufschluss über deine mentale Flexibilität und Kreativität geben. In den ersten 5 Jahren, seit dem dieser Test entwickelt wurde, hatten nur wenige Testpersonen mehr als die Hälfte aller Fragen im ersten Versuch lösen können. Viele Personen berichteten jedoch, dass sie auf Antworten gestoßen sind, lange nachdem sie diesen Test zur Seite gelegt hatten. Besonders zu unerwarteten Zeitpunkten, wenn ihr Geisteszustand entspannt war, stießen sie auf Lösungen und konnten den Test über eine Dauer von mehreren Tagen lösen. Nimm doch mal selbst die Herausforderung an. (Lösungen sind stets eindeutig!) Nun - möchtest Du es versuchen?

Beispiel:	1000 = G in einem K	1000 Gramm in einem Kilo
1	26 = B im A	
2	7 = WW	
3	12 = SZ	
4	9 = P im SS	
5	19 = GR im GG	
6	0 = G C ist die T bei der W g	
7	18 = L auf dem GP	
8	90 = G im RW	
9	4 = Q in einem KJ	
10	24 = S hat der T	
11	2 = R hat ein F	
12	11 = S in einer FM	
13	29 = T hat der F in e SJ	
14	32 = K in einem SB	
15	64 = F auf einem SB	
16	5 = F an einer H	
17	16 = BL hat D	
18	60 = S s e M	
19	3 = W aus dem ML	
20	Alle = W f n R	
21	1 = H w die a	
22	2 = T hat die B	
23	A g D sind = 3	
24	5 = S hat der M	
25	6 = R im L	
26	7 = m s gibt f S	
27	9 = K muss man b K t	
28	10 = G gab G M	
29	11 = F sollt i s	
30	12 = M hat ein J	
31	21 = A hat ein W	
32	32 = F s auf einem SB	
33	37 = Zf beim R	
34	40 = R begegneten A B	
35	52 = W hat ein J	
36	95 = T s L an	
37	100 = J sind ein JH	
38	180 = G haben die W eines D	
39	256 = ist z h a	
40	1492 = hat K A e	
41	Einer = ist i der L	
42	1 = S m noch k S	
43	2 = Z gibt es im BS	
44	W 2 = sich s, f sich der D	
45	7 = a einen S	
46	10 = Z gibt es im DS	
47	12 = A z mit J	
48	12 = s ein D	
49	200 = C sind 2 E	
50	A h einmal 1 E, n die W h 2	

Lösung:

Beispiel:	1000 = G in einem K	1000 Gramm in einem Kilo
1	26 = B im A	26 Buchstaben im Alphabet
2	7 = WW	7 Weltwunder
3	12 = SZ	12 Sternzeichen
4	9 = P im SS	9 Planeten im Sonnensystem
5	19 = GR im GG	19 Grundrechte im Grundgesetz
6	0 = G C ist die T bei der W g	0 Grad Celsius ist die Temperatur, bei der Wasser gefriert
7	18 = L auf dem GP	18 Löcher auf dem Golfplatz
8	90 = G im RW	90 Grad im Rechtenwinkel
9	4 = Q in einem KJ	4 Quartale in einem Kalenderjahr
10	24 = S hat der T	24 Stunden hat der Tag
11	2 = R hat ein F	2 Räder hat das Fahrrad
12	11 = S in einer FM	11 Spieler in einer Fußballmannschaft
13	29 = T hat der F in e SJ	29 Tage hat der Februar in einem Schaltjahr
14	32 = K in einem SB	32 Karten in einem Skatblatt
15	64 = F auf einem SB	64 Felder auf einem Schachbrett
16	5 = F an einer H	5 Finger an einer Hand
17	16 = BL hat D	16 Bundesländer hat Deutschland
18	60 = S s e M	60 Sekunden sind eine Minute
19	3 = W aus dem ML	3 Weisen aus dem Morgenland
20	Alle = W f n R	Alle Wege führen nach Rom
21	1 = H w die a	1 Hand wäscht die andere
22	2 = T hat die B	2 Testamente hat die Bibel
23	A g D sind = 3	Alle guten Dinge sind 3
24	5 = S hat der M	5 Sinne hat der Mensch
25	6 = R im L	6 Richtige im Lotto
26	7 = m s gibt f S	7 mal sieben gibt feinen Sand
27	9 = K muss man b K t	9 Kegel muss man beim Kegeln treffen
28	10 = G gab G M	10 Gebote gab Gott Mose
29	11 = F sollt i s	11 Freunde sollt ihr sein
30	12 = M hat ein J	12 Monate hat das Jahr
31	21 = A hat ein W	21 Augen hat ein Würfel
32	32 = F s auf einem SB	32 Figuren sind auf einem Schachbrett
33	37 = Zf beim R	37 Zahlfelder beim Roulette
34	40 = R begegneten A B	40 Räuber begegneten Ali Baba
35	52 = W hat ein J	52 Wochen hat ein Jahr
36	95 = T s L an	95 Thesen schlägt Luther an
37	100 = J sind ein JH	100 Jahre sind ein Jahrhundert
38	180 = G haben die W eines D	180 Grad haben die Winkel eines Dreiecks
39	256 = ist z h a	256 ist zwei hoch acht
40	1492 = hat K A e	1492 hat Kolumbus Amerika entdeckt
41	Einer = ist i der L	Einer ist immer der Letzte
42	1 = S m noch k S	1 Schwalbe macht noch keinen Sommer
43	2 = Z gibt es im BS	2 Ziffern gibt es im Binärsystem
44	W 2 = sich s, f sich der D	Wenn 2 sich streiten, freut sich der Dritte
45	7 = a einen S	7 auf einen Streich
46	10 = Z gibt es im DS	10 Ziffern gibt es im Dezimalsystem
47	12 = A z mit J	12 Apostel zogen mit Jesus
48	12 = s ein D	12 sind ein Dutzend
49	200 = C sind 2 E	200 Cent sind 2 Euro
50	A h einmal 1 E, n die W h 2	Alles hat einmal 1 Ende, nur die Wurst hat 2

Wieviel wiegt der Ziegelstein?

Ein Ziegelstein wiegt 1 Kilogramm und die Hälfte seine Gewichts. Wie schwer ist er?

Lösung: Was ein Gegenstand außer der Hälfte seine Gewichtes noch wiegt, kann nur die andere Hälfte sein. Da diese 1 Kilogramm wiegt, wiegt der ganze Stein 2 Kilogramm.

Die beiden Radfahrer

Zwei Männer wollen möglichst schnell von einem Ort zu einem anderen. Sie haben nur ein einziges Fahrrad, wollen aber gleichzeitig und, wie gesagt, so schnell wie möglich an ihr Ziel kommen. Dass beide auf das Rad steigen, ist nicht erlaubt, und das wollen sie auch nicht. Wie können sie trotzdem möglichst schnell ans Ziel kommen?

Lösung: Der eine Freund fährt mit dem Fahrrad bis zur Hälfte der Strecke, hinterlässt dort am Straßenrand das Rad und geht zu Fuß weiter. Der andere geht zu Fuß los, bis er das Rad am Straßenrand findet; mit diesem fährt er nun bis zum Ziel, wo beide Freunde gleichzeitig eintreffen.

Der Transport von Wolf, Ziege und Kohlkopf

Ein Fährmann soll einen Wolf, eine Ziege und einen Kohlkopf über den Fluss bringen. Aber sein Boot ist so klein, dass er bei jeder Fahrt entweder nur den Wolf - oder nur die Ziege - oder nur den Krautkopf mitnehmen kann. Dazu kommt erschwerend, dass der Fährmann niemals den Wolf mit der Ziege - und niemals die Ziege mit dem Kohlkopf allein an einem der beiden Ufer zurücklassen darf - entweder die Ziege oder Kohlkopf würden sonst gefressen werden. Wie kann der Fährmann trotzdem die Aufgabe lösen?

Lösung: Der Fährmann bringt zuerst die Ziege hinüber und fährt leer zurück. Dann fährt er den Wolf hinüber und bringt die Ziege wieder mit zurück. Dann bringt er den Kohlkopf hinüber und fährt leer zurück. Schließlich fährt er die Ziege hinüber.

Neun Kugeln wiegen

Du hast neun Kugeln, die scheinbar völlig gleich sind. Aber Du weißt, dass eine davon geringfügig leichter ist.

Durch zwei (!) vergleichende Wägungen auf einer Waage mit zwei Waagschalen (also auf einer sogenannten Balkenwaage) soll festgestellt werden, welche der neun Kugeln die leichtere ist.

Lösung: Bei der ersten Wägung legt man links und rechts je drei Kugeln auf die Waagschalen. Bleibt die Waage im Gleichgewicht, dann wiege man zwei der restlichen drei Kugeln gegeneinander. Ist eine davon leichter, dann ist sie die gesuchte Kugel. Sind beide gleich schwer, dann ist die unbenutzt gebliebene neunte Kugel die leichte. Wenn sich bei der ersten Wägung eine der Waagschalen hebt, dann ist die leichte unter den dreien, die auf dieser Schale liegen. Zwei von ihnen wiegt man wieder gegeneinander. Ist eine davon leichter, dann ist sie die gesuchte Kugel. Ist die Waage aber wieder im Gleichgewicht, dann ist die dritte der drei Kugeln die gesuchte.

Das geheime Passwort

Eine von Feinden bedrohte Stadt hat ein geheimes Passwort vereinbart, das vor Einlass der Reisenden in die Stadt abgefragt wird. Einer der Feinde legt sich in die Nähe des Stadttores und hört heimlich zu. Der erste Besucher wird von den Wachen gefragt: "Acht?" Der Besucher antwortet "Vier". Er darf einreisen.

Der zweite Besucher wird von den Wächtern "Sechzehn?" gefragt und antwortet korrekt: "Acht".

Der dritte Besucher wird "Achtundzwanzig?" gefragt und darf mit der Antwort "Vierzehn" passieren. Der feindliche Spion glaubt nun, das System erkannt zu haben. Auf die Frage "Dreißig?" antwortet er mit "Fünfzehn" und wird prompt verhaftet. Wie hätte er richtig antworten müssen?

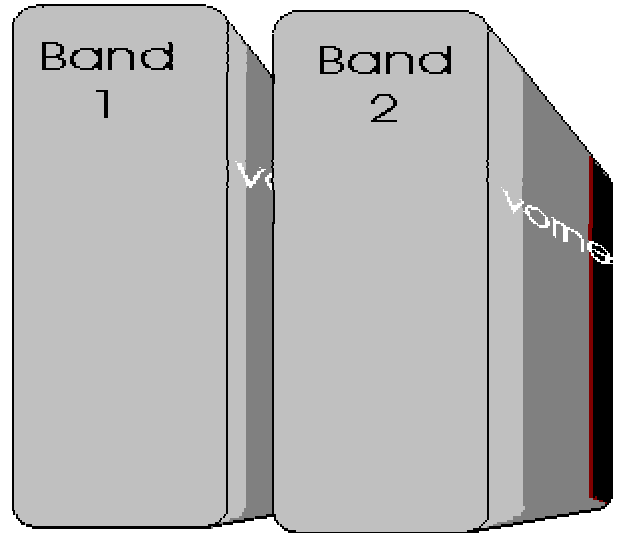
Lösung: Die richtige Antwort wäre "Sieben" gewesen. Gefragt war nicht die jeweilige Hälfte der genannten Zahl, sondern die Anzahl der Buchstaben, die das Zahlwort ausgeschrieben hat. Das Wort "Dreißig" hat sieben Buchstaben. Du kannst die Lösungsfindung etwas beschleunigen, indem Du erlaubst, dass die Ratenden Zahlen nennen, auf die Du dann mit den korrekten Antworten reagierst.

Der Bücherwurm

Ein Bücherfreund erhielt ein neues, zweibändiges Werk. Er schlug den Einbanddeckel von Band 1 auf und schrieb seinen Namen auf die erste Seite, schloss das Buch und stellte beide Bände ordnungsgemäß in den Schrank.

Beim Schreiben des Namens fiel unbemerkt ein Bücherwurm zwischen Deckel und erste Seite von Band 1. Der Wurm begann nun sofort zu nagen, wobei er zum Durchnagen eines Blattes einen Tag und für einen Buchdeckel drei Tage braucht. Jeder Band hat 300 Seiten.

Wie lange braucht der Bücherwurm, bis er auf die hintere Einbanddecke von Band 2 stößt?



Lösung: Wenn die Bücher ordnungsgemäß im Schrank stehen, dann braucht der Bücherwurm, der gleich hinter der vorderen Einbanddecke von Band 1 liegt, nur diese Einbanddecke durchzunagen und schon stößt er auf die hintere Einbanddecke von Band 2. Er braucht also nur 3 Tage,

Wahrheitler und Lügner

Version I:

Ein Forschungsreisender besucht ein Land, in dem, wie er weiß, zwei verschiedene Stämme wohnen: die Leute des einen Stammes sagen immer die Wahrheit und die des anderen lügen immer.

Eines Tages, als er unterwegs zu einer Brücke ist, kommt er an eine Weggabelung und er weiß nicht, welcher der beiden Wege zur Brücke führt. Glücklicherweise kommen gerade zwei Eingeborene daher. Aber leider weiß der Forscher nicht, ob sie Wahrheitler sind, ob sie Lügner sind, oder ob der eine vom einen und der andere vom anderen Stamm ist. Außerdem darf der Forscher, weil das in diesem Land so üblich ist, an jeden Eingeborenen nur eine einzige Frage richten. Was fragt der Forscher zuerst den einen der Männer und was fragt er dann den anderen, um zuverlässig zu erfahren, welcher Weg zur Brücke führt?

Lösung: Der Forschungsreisende, der die beiden Eingeborenen trifft, fragt zunächst den einen "Seid ihr vom gleichen Stamm?" und fragt dann den anderen "Geht dieser Weg zur Brücke?". Man meint zunächst, dass die erste Frage kaum etwas zur Klärung des Problems beitragen könne. Tatsächlich gibt aber diese Frage erstaunlich tiefen Einblick in die Sachlage. Sie zwingt nämlich den Gefragten zu einer ganz bestimmten Aussage, unabhängig davon ob er ein Lügner oder ein Wahrheitler ist.

Wenn der Erstgefragte ein Wahrheitler ist und er sagt, "Ja, wir sind vom gleichen Stamm", dann bedeutet das, dass auch der zweite Eingeborene ein Wahrheitler ist. Ist der Erstgefragte aber ein Lügner und er sagt "Ja, wir sind vom gleichen Stamm", dann sind sie in Wirklichkeit nicht vom gleichen Stamm, also ist auch dann der zweite Eingeborene ein Wahrheitler. Umgekehrt bedeutet die Aussage des Erstgefragten "Nein, wir sind nicht vom gleichen Stamm", vom Wahrheitler gesagt, dass der zweite Mann ein Lügner ist, wenn aber ein Lügner sagt "Nein, wir sind nicht vom gleichen Stamm", bedeutet das, dass sie doch gleichen Stammes sind, dass also auch der zweite Mann ein Lügner ist. Zusammenfassend ergibt sich daraus, dass der zweite Mann bestimmt ein Wahrheitler ist, wenn die erste Antwort "Ja" gelautet hat, und dass der zweite Mann bestimmt ein Lügner ist, wenn die erste Antwort ein Nein gewesen ist. Dies wissend, kann der Forschungsreisende in aller Ruhe den zweiten Mann das fragen, was er wissen will. Er weiß ja nun, ob dieser Partner ein Wahrheitler oder ein Lügner ist und wird dessen Antwort entsprechend werten.

Version II:

Einen anderen Forschungsreisenden passiert das gleiche an der gleichen Stelle: auch er kommt an die Weggabel und weiß nicht, welcher der beiden Wege zur Brücke führt. Er hat aber zusätzlich das Pech, dass nur ein Eingeborener daherkommt, von dem er natürlich auch nicht weiß, ob er ein Wahrheitler oder ein Lügner ist, und dem er auch nur eine Frage stellen kann. Wie muss diese Frage lauten, damit er Gewissheit darüber bekommt, welcher Weg zur Brücke führt?

Lösung: Der andere Forscher, der nur einen einzigen Eingeborenen trifft, muss zu einer besonderen List greifen, um mit einer einzigen Frage den wahren Sachverhalt festzustellen. Er muss in die eine Frage, die er stellen darf, zwei Fragen einbauen, und zwar so, dass der Gefragte, wenn er ein Lügner ist, die Lüge, die er auf den ersten Teil der Frage geben würde, durch die falsche Antwort auf den zweiten Fragenteil wieder aufhebt. Die Lüge über die Lüge entspricht dann der Wahrheit. Sollte der Gefragte aber ein Wahrheitler sein, ist auch nichts verdorben, denn die Wahrheit über die Wahrheit bleibt weiter eine Wahrheit. Der Forscher fragt deshalb den Mann: "Wenn ich dich fragen würde, ob dieser Weg zur Brücke führt, würdest du dann mit Ja antworten?". Wenn der Weg, auf den der Forscher zeigte, wirklich zur Brücke geht, sagt der Wahrheitler darauf ein Ja, weil er, direkt gefragt, "Ja" gesagt hätte. Aber auch der Lügner antwortet mit "Ja", denn auf die direkte Frage hätte er "Nein" gesagt, das gibt er natürlich nicht zu und behauptet, er würde "Ja" gesagt haben. Geht der gezeigte Weg nicht zur Brücke, dann antworten beide mit "Nein", der Wahrheitler, weil es wahr ist, und der Lügner wieder auf dem gedanklichen Umweg, dass er, direkt gefragt "Ja" sagen würde, das aber nicht zugibt.

Version III:

Und ein dritter Forscher betritt das Land der Wahrheitler und Lügner. Diesmal ist der Forscher unterwegs zu einem See und kommt an eine Stelle, von der aus beliebig viele Wege weitergehen. Sicher führt einer davon zum See, vielleicht gehen sogar mehrere Wege dorthin. Aber welcher ist es? Glücklicherweise kommt gerade ein Eingeborener daher. Allerdings weiß der Forscher nicht, zu welchem Stamm er gehört - und leider darf er, den Sitten des Landes gemäß - an den Mann nur eine Frage richten.

Lösung: Die Frage lautet: "Welche von allen diesen Wegen gehen zum See?" - Da der Forscher weiß, dass der Weg, auf dem er gekommen ist, nicht zum See führt, kann er leicht erkennen, zu welchem Stamm der Eingeborene gehört. Zeigt dieser nämlich auf eine Anzahl von Wegen, die angeblich zum See führen, und ist darunter der Weg, auf dem Forscher gekommen ist, so handelt es sich um einen Lügner und der Forscher geht einen der nicht benannten Wege. Ist unter den angegebenen Wegen der Weg des Forschers nicht enthalten, handelt es sich um einen Wahrheitler und der Forscher kann ruhig einen der bezeichneten Wege gehen.

Topf und Deckel

Ein Topf kostet zusammen mit dem Deckel 11,- Euro. Der Topf kostet 10,- Euro mehr als der Deckel. Wieviel kostet der Topf?

Lösung: Der Topf kostet 10,50 Euro und der Deckel 0,50 Euro.

Seltsame Reise im Dreieck

Ein Mann fährt 100 km genau nach Süden, dann 100 km genau nach Osten, dann 100 km genau nach Norden. Damit ist er wieder am Ausgangspunkt. Wo ist Start und Ziel dieser Reise?

Lösung: Die Wegbeschreibung passt, wenn der Ausgangspunkt am Nordpol liegt. Sie passt übrigens auch für alle Punkte, die 115,9 km vom Südpol entfernt liegen... na, kommst Du drauf?

Wanderung hin und zurück

Ein Mann macht eine größere Wanderung von A-Stadt nach B-Dorf. Er geht um 8 Uhr morgens los, lässt sich Zeit, rastet mehrfach und kommt schließlich um 18.00 Uhr ans Ziel. In B-Dorf übernachtet er. Am nächsten Morgen macht er sich wieder um 8 Uhr auf den Rückweg. Er lässt sich wieder viel Zeit, rastet oft und kommt um 18.00 Uhr wieder nach A-Stadt. Er fragt sich nun, ob er auf dem Hin- und auf dem Rückweg wohl an einem beliebigen Punkt des Weges zur gleichen Uhrzeit war.

Lösung: Ja, es gibt einen Punkt, an dem er auf Hin- und Rückweg zur gleichen Uhrzeit war. Nehmen wir an, dass nicht ein und derselbe Mann an verschiedenen Tagen den Weg geht, sondern dass am

gleichen Tag zwei verschiedene Männer den Weg gehen. Egal, wie schnell sie gehen und wie oft und wie lange sie Rast machen: Irgendwo begegnen sie sich zwischen A-Stadt und B-Dorf - und das ist der Ort, an dem der Wanderer in beiden Richtungen zur gleichen Uhrzeit war.

Zwei Sanduhren und das Sieben-Minuten-Ei

Du hast eine etwas seltsame Doppel-Sanduhr: In ein und demselben Gehäuse stecken unverrückbar zwei Sanduhren. Wird das Gehäuse auf den Kopf gestellt, fangen beide Sanduhren an zu rieseln. Die eine Sanduhr ist nach 5 Minuten durchgelaufen, die andere bereits nach drei Minuten. Es ist nicht möglich, eine der beiden Sanduhren anzuhalten oder aus einer noch laufenden Sanduhr die korrekte Zeit abzulesen. Nun möchtest Du mit einer solchen Uhr ein Ei genau 7 Minuten kochen - ohne weitere Hilfsmittel anzuwenden. Wie soll das gehen?

Lösung: Du drehst die beiden Sanduhren um, und nachdem die 3-Minuten-Uhr durchgelaufen ist, wird das Ei ins Wasser gegeben. Ist die 5-Minuten-Uhr abgelaufen, kocht das Ei also schon zwei Minuten. Drehst Du nun die Uhr erneut, ist das Ei mit Ablauf der 5-Minuten-Uhr genau sieben Minuten gekocht.

Drei Lichtschalter

In einem geschlossenen Raum befinden sich drei Lichtschalter, in einem Nebenraum, der nicht vom Schalterraum einsehbar ist, befindet sich eine Glühbirne, die nicht brennt. Einer der drei Schalter schaltet die Glühbirne ein - die anderen beiden haben keine Funktion. Du kannst alle Schalter sooft betätigen, wie Du möchtest - Du darfst am Ende aber nur einmal in den Glühbirnen-Raum gehen, um dann mit Sicherheit zu sagen, welcher Schalter die Glühbirne mit Strom versorgt. Nach welchem System musst Du "schalten"?

Lösung: Zuerst schaltest Du den 1. Schalter ein und wartest ein paar Minuten. Anschließend schaltest Du ihn wieder aus und drückst stattdessen den 2. Schalter. Daraufhin gehst Du in den Glühbirnen-Raum hinein. Nun ist es einfach: Brennt die Lampe - so ist der Schalter mit der Nr. 2 der gesuchte Schalter. - Brennt die Glühbirne nicht, so prüfst Du mit der Hand ihre Temperatur: Ist die Glühlampe warm, dann ist der Schalter Nr. 1 der gesuchte, denn die Birne hat nach Betätigung des ersten Schalters ja einige Minuten geglüht. - Ist die Glühlampe jedoch kalt, so bleibt nur noch der Schalter mit der Nummer 3.

Kanister umfüllen

Dieses Rätsel fand sogar Aufnahme in den Hollywood-Film "Stirb langsam - Teil drei": Du hast einen 3-Liter- und einen 5-Liter-Kanister zur Verfügung; zudem soviel Wasser, wie Du möchtest. Wie kannst Du - ohne weitere Hilfsmittel - genau vier Liter in den großen Kanister füllen?

Lösung: Zunächst füllst Du den 5-Liter-Kanister, dann füllst Du daraus so viel in den 3-Literkanister, bis dieser voll ist; es verbleiben 2 Liter im großen Kanister. Nun entleerst Du den kleinen Kanister und gießt die restlichen 2 Liter aus dem großen in den kleinen Kanister. Wiederum füllst Du den großen Kanister mit Wasser und schüttest so viel Wasser aus dem großen in den kleinen Kanister, bis dieser wieder voll ist. Zwei Liter waren da drin, drei passen rein: Also wird ein Liter umgeschüttet, so dass noch 4 Liter im großen Kanister bleiben.

Zeichenspiele

Reihe fortsetzen I

Welche Zahl kommt nach dem M? E 4 F 3 K 3 L 2 O 1 B 3 D 2 M ___

Lösung: Es folgt die 4. Es gehören immer ein Buchstabe und eine darauffolgende Zahl zusammen; die Zahl gibt an, wieviel Striche nötig sind, um den Buchstaben zu zeichnen. Für das "M" sind es vier.

Reihe fortsetzen II

Welche drei Buchstaben fehlen in der Reihe? E Z D V F S S _ _ _

Lösung: lautet A N Z. Vorgeben sind nämlich die Anfangsbuchstaben der Zahlwörter beginnend mit (E)ins, (Z)wei, (D)rei, (V)ier, (F)ünf, (S)echs, (S)ieben. Es fehlen nun: (A)cht, (N)eun und (Z)ehn,

Reihe fortsetzen III

Wie geht's in der nächsten Reihe weiter?

1
11
21
1211
111221
312211
13112221
?

Lösung: Diesmal wird wirklich um die Ecke gedacht: Du liest Dir laut vor, was in der ersten Reihe steht: "Eine eins". Die Zahlwörter dieses Satzes schreibst Du nun als Zahlen in die zweite Reihe: 1 ("Eine") 1 ("Eins").

In der zweiten Reihe liest Du laut, was Du siehst: "Zwei Einsen". Also schreibst Du in die Dritte Zeile: 2 ("Zwei") 1 ("Einsen").

In der Dritten Reihe steht also "eine Zwei und eine Eins" - schreib also hin: 1 2 1 1. Alles klar? In der 7. Reihe liest Du: "Eine Eins, eine Drei, zwei Einsen, drei Zweien, eine Eins". Die 8. Reihe muss also lauten: 1 ("Eine") 1 ("Eins"), 1 ("eine") 3 ("Drei"), 2 ("zwei") 1 ("Einsen"), 3 ("drei") 2 ("Zweien"), 1 ("eine") 1 ("Eins") - also: 1113213211.

Reihe fortsetzen IV

Wie muss die nächste Figur in der Reihe aussehen?



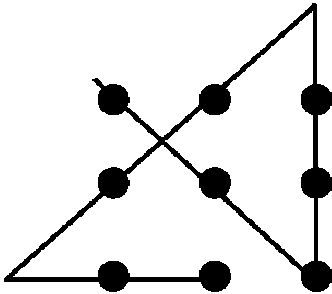
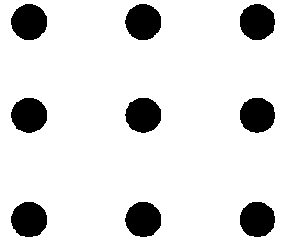
Lösung: Die vier Figuren sind gar nicht so seltsam: Es handelt sich um die ersten 4 Ziffern 1, 2, 3 und 4 - allerdings ist der jeweiligen Ziffer das eigene Spiegelbild vorangestellt. Die nächste Ziffer wäre die 5, gespiegelt sähe sie dann ungefähr so aus:



Handschriftlich lassen sich diese Figuren noch mehr stilisieren (vereinfachen), die verdoppelte 1 sieht dann aus wie ein M, die verdoppelte 3 z.B. wie eine 8...

Neun Punkte verbinden

Die neun Punkte, die uns das Bild zeigen, sollen durch **einen** Linienzug, bestehend aus vier zusammenhängenden geraden Strichen, verbunden werden.



Lösung

ist, wie dieses Bild zeigt, wirklich einfach und problemlos. Offenbar ist es aber gar nicht so leicht, mit den Gedanken über den quadratischen Bereich hinauszugehen, den die neun Punkte abstecken.

Kartentricks

Three Towers

Der Trick: Du legst 21 Karten in drei Reihen auf den Tisch. Dein Gegenüber merkt sich eine Karte. Und zeigt an, in welcher Reihe (von dreien) sie liegt. Du nimmst die Karten zweimal auf, legst sie wieder aus und Dein Gegenüber sagt Dir noch zweimal, in welcher Reihe die Karte liegt. Danach legst Du die Karten in kleinen Stapeln zu je drei Karten wild durcheinander auf den Tisch. Hiernach darf Dein Gegenüber auf verschiedene Kartenstapel zeigen, bis nur noch eine Karte übrig bleibt. Er dreht sie um - und es ist die gemerkte Karte!

Lösung: Nimm 21 Karten von einem Skatspiel (es dürfen keine Karten doppelt sein) und lege sie offen in drei senkrechte Reihen mit je sieben Karten vor Dich hin. Lass Dein Gegenüber sich eine Karte aussuchen und lediglich merken (er braucht sie nicht in die Hand zu nehmen). Er soll Dir nur sagen, in welcher der drei Reihen die Karte liegt. Daraufhin nimmst Du die drei Reihen auf, wobei die Reihe mit der gesuchten Karte in die Mitte genommen wird. Dann legst Du die Karten wieder aus, in dem Du sie **zeilenweise** auslegst (also zuerst die 1. Karte der ersten Reihe, dann die 1. Karte der zweiten Reihe und dann der dritten Reihe. Danach erst die 2. Karte der dritten Reihe und so weiter...). Wiederum gibt Dir Dein Gegenüber an, in welcher Reihe die gesuchte Karte liegt. Du nimmst wieder die Karten auf, indem die bezeichnete Reihe in die Mitte genommen wird. Ein drittes Mal legst Du die Karten wieder zeilenweise aus, lässt die Reihe benennen und nimmst diese beim Aufnehmen in die Mitte. Nun ist die gesuchte Karte **immer** die 11. Karte - liegt also genau in der Mitte des Stapels. Es gibt jetzt verschiedene Varianten, sie erscheinen zu lassen. Die einfachste und langweiligste ist natürlich die, die Karten abzuzählen und dann die 11. Karte vorzuzeigen. Die effektivste ist Folgende: Bitte Dein Gegenüber, Dir jeweils eine Stelle des Tisches zu zeigen. Dort legst Du verdeckt drei Karten hin. Das wiederholst Du solange, bis alle Karten in Dreiergruppen verdeckt auf dem Tisch liegen. Du merkst Dir die 4. Gruppe - dort ist die mittlere Karte die gesuchte.

Nun soll Dein Gegenüber auf zwei Gruppen zeigen. Ist bei den gezeigten Gruppen die Gruppe mit der Karte, nimmst Du alle anderen Gruppen weg, sonst die beiden gezeigten. Das machst Du so lange, bis nur noch die entscheidende Gruppe auf dem Tisch liegt. Nun soll Dein Gegenüber auf zwei Karten zeigen. Wiederum nimmst Du die beiden weg, wenn die gesuchte Karte **nicht** darunter ist, sonst nimmst Du die eine übrige Karte weg. Jetzt liegen nur noch zwei Karten vor Dir. Dein Gegenüber zeigt auf eine Karte, Du nimmst (egal, worauf er zeigt) die falsche Karte weg und drehst die richtige um.

Natürlich kann es auffallen, dass Du mal die vom Gegner bezeichnete Karten wegnimmst und mal liegen lässt. Es ist daher wichtig, dass Du in einem durch redest und ihm keine Gelegenheit zum Widerspruch lässt. Bau einen leichten psychologischen "Druck" auf, dass er sich gefälligst konzentrieren soll. Am Ende, wenn Du die gemerkte Karte präsentierst, ist die Verblüffung meist so groß, dass die kleinen Ungereimtheiten vergessen werden. **Führe diesen Trick nicht mehrmals hintereinander auf!**

Telepathie

Der Trick: Du nimmst ein beliebiges Kartenspiel und sortierst die Karten nach einem nur Dir bekannten System - **dass** Du die Karten sortierst, ist nicht geheim; nur **wie** die sie ordnest, darf keiner wissen. Nun legst Du eine rote und eine schwarze Karte offen auf den Tisch. Die restlichen Karten nimmst Du in die Hand und hältst sie Deinem Partner verdeckt hin, der die oberste Karte berühren darf. Meint er, es sei eine rote Karte, legt er sie ohne nachzusehen auf die offene rote Karte - bei einer vermuteten schwarzen Karte auf die offene schwarze Karte. So verteilt er blind, nur durch Deine Gedankenkraft gesteuert, eine nach der anderen Karte auf die beiden Stapel. Nach einer Weile wechselst Du die Farben, indem Du erneut eine rote und schwarze Karte offen auslegst. Ab jetzt werden die (vermuteten) schwarzen Karten auf den Stapel gelegt, auf den vorher die roten Karten abgelegt wurden - und umgekehrt. Klar: Durch Telepathie steuerst Du Dein Gegenüber, denn nur Du weißt ja, wann es sich wirklich um welche Karte handelt. Du kannst Dein Gegenüber sogar so einschätzen, dass Du vorher ansagst, wieviele Fehler er machen wird. Und richtig: Nachdem Du die Fehler, die er macht, sofort korrigierst (meistens sind es nur ein oder zwei Fehler), deckst Du beide Stapel nacheinander auf: Alle Karten wurden richtig verteilt!

Lösung: Du sortierst die Karten schlicht nach rot und schwarz. Nur ganz oben nimmst Du eine rote **und** eine schwarze Karte, die Du als offene Karten auslegst. Der Rest der Karten ist nun säuberlich getrennt nach (zuerst) rot und (dann) schwarz. Nun lässt Du Dein Gegenüber die Karten verteilen, wie er es für richtig hält. Wichtig ist, dass Du die Anzahl der Karten mitzählst. Denn nachdem die Hälfte der Karten gezogen sind (und die Farbe der restlichen Karten in Deiner Hand nun wechselt), **musst** Du erneut zwei Karten auslegen. Hilfreich ist zudem, wenn Du eine Atmosphäre der Spannung und Konzentration erzeugst, indem Du immer wieder um Ruhe und Aufmerksamkeit bittest. Du musst vor allem wissen, wieviel Karten das Spiel hat - und ob rote und schwarze Karten wirklich jeweils die Hälfte des Spiels ausmachen. Die erste Karte, die offen ausgelegt wurde, zählst Du mit, und stoppst, bevor die letzte Karte der Farbe ausgelegt wurde. Dann wechseln die Farben, wie oben beschrieben.

*Beispiel: Hat das Spiel 32 Karten, 16 rote und 16 schwarze, sortiere die schwarzen Karten nach oben, so dass sie vom Partner als erste gezogen werden. Beim Auslegen zählst Du die erste schwarze Karte, die Du selbst offen ausgelegt hast, als **Nummer Eins**. Jede Karte, die Dein Partner nun zieht und legt, zählst Du hinzu. Nach der 15. Karte stoppst Du; Du nimmst die 16. Karte vom Stapel, die noch schwarz ist, und legst sie offen auf den Stapel mit den roten Karten. Dann nimmst Du die 17. Karte, die rot ist, und legst sie offen auf den schwarzen Stapel.*

Nun kannst Du Deinen Partner die restlichen Karten auslegen lassen, ohne noch mitzählen zu müssen.

Am Ende des Auslegens musst Du allerdings aufpassen: Du hast jetzt zwei Stapel, auf dem einen liegen die Karten vollkommen korrekt: Die schwarzen Karten auf der offenen schwarzen und anschließend die roten Karten auf der offenen roten Karte. Diesen Stapel musst Du Dir unbedingt merken, denn nur diesen Stapel darf Dein Partner sich anschauen. Während er das tut, nimmst Du den anderen Stapel in die Hand, in dem alle Karten genau falsch gelegt sind. Während Dein Partner sich den richtigen Stapel anschaut (und vermutlich ziemlich verblüfft ist), nimmst Du ohne hinzusehen die unterste offene schwarze Karte des Stapels und legst sie nach oben. Jetzt ist auch dieser Stapel korrekt gelegt und Du kannst ihn Deinem Partner präsentieren. Um das Ganze noch ein wenig verwirrender zu machen, kannst Du "Fehler" ankündigen (nicht zu viele, sonst glaubt keiner mehr, dass Du wirklich die Telepathie beherrschst). Wenn Dein Partner eine Karte falsch ablegen will, machst Du ihn auf den Fehler aufmerksam, zeigst allen die "falsche" Karte und legst sie auf den richtigen Stapel ab. **Wichtig ist**, dass Du niemanden (auch keine unbeteiligten Zuschauer) unter die abgelegten Karten blicken lässt.

Vorsicht: Hast Du den Trick bei einem "klugen" Zeitgenossen probiert, wird er beim zweiten oder dritten Mal versuchen, Dich zu überlisten, indem er alle Karten auf eine Seite legt. Dein Trick wird zwar trotzdem "funktionieren", aber er wird durchschaubar. Wiederhole den Trick also nur bei "gutwilligen" Partnern.

Kartentausch

Der Trick: Du lässt Dein Gegenüber die Karten mischen. Danach nimmst Du den gemischten Kartenstapel in die Hand und zählst verdeckt eine Anzahl von Karten ab - die Anzahl der Karten nennt Dir zuvor Dein Gegenüber. Er sieht sich die Karte an, merkt sie sich - legt dann die Karte zurück in den Stapel und mischt erneut. (Schon schwer, die gemerkte Karte jetzt noch herauszufinden? Warte ab, es kommt noch besser:) Nun nimmst Du die gemischten Karten wieder an Dich, hebst einmal ab (nachdem Du einen Blick in die Karten geworfen hast) und zeigst die unterste Karte Deinem Gegenüber. Ist sie es? Nein - du gibst ihm die Karte verdeckt, er legt seine Hand darauf und hält sie gut fest. Du zeigst ihm eine zweite Karte... Wieder nicht? Auch diese gibst Karte gibst Du ihm - er legt seine Hand darauf und passt gut auf sie auf, damit Du sie nicht heimlich austauschst. Aber genau das passiert: Während Du andere Karten auf seine Hände drückst und dazu alles mögliche Zeug murmelst, weißt Du plötzlich, welche Karte er sich gemerkt hat. Und - diese Karte befindet sich unter seiner Hand!

Lösung: Nachdem Dein Partner die Karten gemischt hat, schaust Du Dir unauffällig die unterste Karte an - diese merkst Du Dir gut. Du nimmst den Stapel so in die Hand, dass die Bildseite nach unten zeigt. Dann nennt Dein Gegenüber eine Zahl (am besten unter zehn). Du schiebst die unterste Karte ein wenig zurück und ziehst eine Karte nach der anderen unter dem Stapel hervor - aber eben nur Karten, die **über** der untersten liegen. Dazu brauchst Du erstens ein möglichst neues Kartenspiel (die Karten dürfen nicht kleben) und außerdem ein wenig Übung, damit es nicht auffällt. Wichtig ist z.B., dass Du die Karten in der hohlen Hand hältst, den Handrücken nach oben: So sieht keiner, dass eine Karte nach hinten verschoben wird. Probier's aus - es ist nicht so schwer. Hat Dein Gegenüber z.B. "sieben" gesagt, ziehst Du sechs Karten oberhalb der untersten Karten und die siebte Karte ist dann die, die Du Dir schon vorher gemerkt hast. Dein Gegenüber darf sie sich heimlich anschauen und wieder untermischen - Du kennst sie ja schon. Nach dem Mischen schaust Du Dir die Karten an und hebst so ab, dass die gemerkte Karte nun an dritter Stelle (von unten) liegt - wieder zeigen alle Bildseiten nach unten. Du drehst Deine Hand - und damit den Kartenstapel -, so dass Dein Gegenüber die unterste Karte sehen kann. Du fragst, ob es diese unterste Karte war, die er sich gemerkt hat. Natürlich nicht. Also drehst Du die Hand wieder so, dass der Stapel mit der Bildseite wieder nach unten zeigt und ziehst die unterste Karte hervor - soweit kein Problem. Dein Gegenüber legt seine rechte Hand auf diese Karte - "Gut festhalten!"

Nun zeigst Du wieder - auf gleiche Weise - die unterste Karte vor: "War's denn diese?" - "Nein, die auch nicht!". Wieder hältst Du die Karten so, dass die Bildseiten nach unten zeigen. Bevor Du jetzt aber die unterste Karte hervorziehst, schiebst Du sie mit einem Zeigefinger nach hinten und ziehst stattdessen die zweit-unterste Karte (vormals die dritt-letzte Karte - also die vom Gegenüber gemerkte!). Wieder bittest Du ihn, seine Hand fest darauf zu legen. Nun noch ein bisschen "Hokus-pokus" - z.B. legst Du alle restlichen Karten über seine beiden Hände. Drückst darauf - denkst nach - fühlst - schließt die Augen - und weißt "plötzlich", welche Karte die gesuchte ist. Toll. Aber jetzt behauptest Du noch, sie würde unter der linken Hand des Gegenübers liegen. Er sieht nach - und verliert vermutlich den Glauben an die Naturgesetze...

Rätselgeschichten - "Black Stories"

Das Prinzip der Rätselgeschichten ist immer das gleiche: Du gibst eine kurze Vorgabe (bei der seltsamerweise fast immer jemand stirbt) und fragst: Was ist geschehen? Die Kinder oder Rätselfreunde müssen nun durch Fragen, auf die nur mit JA oder NEIN geantwortet werden darf, die oft seltsamen Umstände ans Tageslicht bringen. Ein guter Zeitvertreib für "längere Langeweile". *Die Geschichten sind durch die Reihe ziemlich makaber (mit Ausnahme der letzten drei Geschichten), werden aber von den Kindern meistens als das genommen, was sie sind: Reine Erfindungen. Bei Kindern allerdings, die durch ein Trauma vorbelastet sind, sollten diese Geschichten nicht erzählt werden.*

Story: Ein Mann setzt sich ins Auto, macht das Radio an und bringt sich um. Warum?

Lösung: Der Mann arbeitet beim Rundfunk und moderiert eine Musiksendung. Außerdem ist er unglücklich verheiratet und plant den Mord seiner Frau. Am besagten Tag legt er während einer Musiksendung eine CD auf und fährt nach Hause, um seine Frau zu töten. Nach vollbrachter Tat will er zurück zum Studio, im Radio hört er allerdings, dass die von ihm aufgelegte CD einen Hänger hat und sich wiederholt. Damit ist sein Alibi hinüber und er bringt sich lieber um, als verhaftet zu werden.

Story: Ein Mann geht ins Restaurant und bestellt sich Haifisch-Filet. Nach den ersten paar Bissen verlässt er das Restaurant und bringt sich um. Warum?

Lösung: Wochen zuvor konnte sich der Mann zusammen mit seiner Frau und einem Freund nach einer Schiffskatastrophe auf eine einsame Insel retten. Nachdem die Frau gestorben war, wurde das Essen knapp. Der Freund gab ihm - ohne sein Wissen - Teile der Leiche seiner Frau zu essen und behauptete, es sei Haifisch-Filet. Als der Mann aber im Restaurant feststellte, wie Haifisch wirklich schmeckt, erkannte er die Wahrheit und schied - wie seine Frau - aus dem Leben.

Story: Ein Mann liegt tot in einer Telefonzelle. Die Scheiben links und rechts sind zerbrochen und neben ihm liegt ein toter Fisch. Was ist passiert?

Lösung: Der Mann hat einen Fisch geangelt und rief nun seine Frau an, um ihr von diesem Fang zu berichten. Auf die Frage, wie groß denn der Fisch sei, versuchte er die Größe mit beiden Händen anzuzeigen und stieß dabei links und rechts die Scheiben durch. An den dabei erlittenen Verletzungen verstarb er wenig später.

Story: Ein Mann liegt tot auf einem freiem, schneebedeckten Acker. Es sind weit und breit keine Spuren im Schnee. Außerdem ist der Mann nackt und hat nur ein abgebranntes Streichholz in der Hand. Was ist passiert?

Lösung: Der Mann fuhr zuvor mit einem Freund in einem Heißluftballon. Als das Gas ausging, drohte der Ballon mit einer Hochspannungsleitung zu kollidieren. Zuerst warfen sie alle Ballast ab - darunter auch die Kleidung - und als auch das nicht ausreichte, musste einer von beiden springen, um den anderen zu retten. Sie zogen Streichhölzer: Wer das abgebrannte Streichholz zieht, muss springen. Nun, im Schnee liegt der Verlierer.

Story: Ein Mann fährt mit der Bahn von München nach Passau. Unterwegs bringt er sich um. Warum?

Lösung: Der Mann war sein Leben lang blind gewesen und wurde nun an den Uni-Kliniken in München operiert und geheilt. Auf dem Weg nach Passau fuhr der Zug durch einen Tunnel - der Mann, von diesem Ereignis vollkommen überrascht, dachte, er sei wieder blind und verlor alle Hoffnung.

Story: Romeo und Julia liegen tot auf dem Boden des Zimmers; in der Ecke sitzt Kleopatra und schaut ziemlich verärgert. Außerdem ist der Boden feucht. Was ist passiert?

Lösung: Romeo und Julia sind Fische, Kleopatra eine Katze. Bei dem Versuch der Katze, die beiden Fische im Aquarium zu verspeisen, ist dieses umgekippt und zerbrochen. Romeo und Julia sind erstickt, Kleopatra ist vor Schreck der Appetit vergangen.

Story: Ein Mann ist verhungert: In einer 20 Meter hohen Lagerhalle auf dem mittleren Deckenbalken, zu dem keine Leiter führt, keine Treppe, kein Seil und keine Klettermöglichkeit. Die Lagerhalle ist vollkommen leer. Fremdvverschulden ist auszuschließen. Was ist passiert?

Lösung: Der Mann bestieg den Balken, als die Lagerhalle mit einem riesigen Berg Eis gefüllt war. Nachdem das Eis geschmolzen war, kam er nicht mehr herunter und verhungerte.

Story: Drei Männer gehen gemeinsam zur Post und holen dort ein Paket ab. Sie schauen hinein und gehen wieder - das Paket interessiert sie nicht mehr weiter. Ach ja, ehe ich es vergesse: Jedem von ihnen fehlt der linke Arm.

Lösung: Als die Drei und ein Vierter Mann nach einer Schiffskatastrophe auf eine einsame Insel verschlagen wurden, haben sie sich schließlich davon ernährt, dass jeder seinen linken Arm amputieren lassen musste, der dann verspeist wurde. Bevor der vierte Mann seinen Arm geopfert hat, wurden sie gerettet. Nach der Rettung opferte der vierte Mann dennoch seinen Arm und schickte ihn den drei Freunden - ein Zeichen (zweifelhafter) Solidarität.

Rätselgeschichten - "White Stories" (Gewaltfreie Geschichten)

Story: Ein Mädchen liegt bewusstlos in der obersten Dachkammer. Was ist passiert?

Lösung: Das Mädchen heißt Dornröschen und den Rest der Geschichte erspare ich mir hiermit...

Story: Ein Mann verlässt seine Wohnung im zehnten Stock, fährt mit dem Aufzug ins Erdgeschoss und geht zur Arbeit. Als er zurückkommt, fährt er mit dem Aufzug in den siebten Stock und geht die restlichen Stockwerke zu Fuß - und das jeden Tag. Warum?

Lösung: Dieser nette Mann ist leider nicht sonderlich groß. Deshalb kann er auf dem Heimweg nur auf den Knopf für den 7. Stock drücken - höher kommt er leider nicht.

Story: Ein Mann kann nachts nicht schlafen. Er greift zum Telefon, ruft jemanden an - aber sagt kein Wort. Danach schläft er problemlos ein. Was ist passiert?

Lösung: Dieser arme Mann kann nicht schlafen, weil sein Nachbar (mal wieder) ausgiebig schnarcht. Er ruft ihn an: Dadurch wird der Nachbar wach und hört mit dem Schnarchen auf.

Die Karl-Leisner-Jugend ist ein Zusammenschluss von Laien und Priestern des Bistums Münsters zur Bereicherung und Vertiefung der Jugendarbeit. In der Schriftenreihe "Jugendarbeit" bieten wir Materialien zur Gruppenleiterschulung - vor allem für die Gruppenleitung in den Pfarrgemeinden und der Messdienerarbeit. Die Hefte zur Jugendarbeit verteilen wir kostenlos, sie können auf der Internetseite der KLJ bestellt werden.

Hilfen für Gruppenleiter

Die Aufsichtspflicht | Denkspiele, Rätsel, Knobelaufgaben | Große Spiele | Pädagogik für Gruppenleiter | Religiöse Gruppenstunden

Predigtsammlungen

11 Predigten zur Eucharistiefeier | 10 Predigten zur Bibel | 20 Predigten zum Glaubensbekenntnis | 3 Predigten zu Martyria, Liturgia und Diakonia

Katechesen

1. Die Frage nach Gott

Glauben und Wissen | Glauben ist Beziehung, Gebet ist Beziehungspflege | Gottesbeweise - was beweisen sie wirklich? | Hinweise auf Gottes Existenz | Die Gottesbeweise des Thomas von Aquin | Feuerbach, Marx und Freud (und Nietzsche): Die Religionskritiker | Gott unser Vater | Der Heilige Geist | Dreifaltigkeit | Wahrheit, Glaube und Glaubwürdigkeit | Glauben und Naturwissenschaften | Schöpfung, Urknall und Evolution | Intelligent Design - Gott in den Naturwissenschaften? | Der Gott des Alten Testaments: Grausam, brutal - christlich?

2. Die Frage nach Jesus Christus / Die katholische Kirche

Wer war Jesus? Seine historische Existenz | Wer war Jesus? Theologischer Anspruch | Die Auferstehung - Zentrum des Glaubens | Erlösung - oder: Ist Hitler im Himmel? | Die Glaubwürdigkeit der Evangelien | Die Kirche | Der Absolutheitsanspruch der katholischen Kirche | Können Frauen Priester werden? | Die Tradition der Kirche | Die Kardinäle und das Konklave | Katholische Kirche und Nationalsozialismus

3. Der katholische Glaube / Beten in der katholischen Kirche

Schrift und Tradition - Eine Klarstellung | Maria | Marienerscheinungen | Engel - geheimnisvolle Wesen | Wunder - gibt es die wirklich? | Das Leben nach dem Tod | Das Jenseits: Das katholische und evangelische Modell | Jenseits: Wiedergeburt |

Die End-Entscheidungs-Hypothese und Auferstehung im Tod | Die All-Erlösung: Kommen wir alle, alle in den Himmel? | Nahtod-Erfahrungen | Teufel, Satan, Satanismus | Ablass - was ist das? | Wie gewinne ich einen Ablass? (Ablass konkret) | Der Rosenkranz - nicht nur für Anfänger erklärt | Der Limbus

4. Die Sakramente der Kirche

Die Heilige Messe - für Anfänger erklärt | Die Eucharistie | Kleine Anmerkungen zum Opfercharakter der Messe | Das Sakrament der Ehe - Ein Bund fürs Leben | Der Weg zur kirchlichen Eheschließung | Der katholische Trau-Gottesdienst | Der Priester - das unbekannte Wesen | Die Beichte - Hinweise für Anfänger | Die Beichte - ein modernes Sakrament

5. Die katholische Moral

Die Zehn Gebote | Die Zehn Gebote heute - Eine Gewissensforschung | Das Fünfte Gebot: Du sollst nicht töten! - 1. Herleitung, Formulierung, Ausnahmen | Du sollst nicht töten! - 2. Abtreibung | Du sollst nicht töten! - 3. Sterbehilfe, Selbstmord, Fortpflanzungsmedizin, Rituelle Tötungen | Das 6. Gebot - Die Kirche und die Sexualmoral | Sexualität und Kirche - ein unschlagbares Paar | Das "Verbot" der künstlichen Empfängnisverhütung | Das 8. Gebot - "Du sollst nicht lügen" | Bemerkungen zur moralischen Wertung der Stammzellforschung | Braucht Moral einen Gott? - Gegen eine fundamentalistische Moral | Kurze Anmerkung zu Peter Singer und seine "Praktische Ethik"

6. Kirche in der Kritik / Christliche Literatur?

Evangelisch - Katholisch: Der Unterschied | Evangelikale - Ein Antwort auf die Kritik an der katholischen Kirche | Zeugen Jehovas - eine gnostische Sekte | Die Beziehung der katholischen Kirche zum Islam | Esoterik und Gnosis - Zur Unterscheidung der Geister | Okkultismus, Spiritismus, Satanismus | Richard Dawkins' Gotteswahn: Eine ausführliche Stellungnahme | Hexenverfolgung | Zölibat - Pflicht oder Liebe? | Ralf Isau - Zeugen-Jehova-Fantasy-Welt | Sakrileg - Historische Wahrheit oder dreiste Erfindung?