

# Was spielen wir heute?

## DER RASENDE BLEISTIFT

Hat jeder Spieler Papier und Bleistift zur Hand? Dann kann es ja losgehen! Jemand schlägt irgendein Buch auf und nennt dasjenige Hauptwort, auf das sein Blick zuerst fällt. Alle schreiben es auf. In der gleichen Weise wird ein zweites Hauptwort gesucht und notiert. Jetzt kommt es darauf an, von dem ersten Wort zum zweiten Wort durch Gedankensprünge eine Verbindung zu schaffen, und zwar soll diese Verbindung so kurz wie möglich sein. Wer die kürzeste gefunden hat, ist Sieger und wählt die beiden Worte für das nächste Spiel. Selbstverständlich müssen seine Gedankensprünge als richtig und genügend allgemeinverständlich von den übrigen Spielern anerkannt werden.

Beispiel: Als Ausgangswort wurde „Schreibmaschine“ genannt, als Schlußwort „Lappland“. Mit nur vier Gedankensprüngen kann der „rasende Bleistift“ diesen scheinbar unendlich weiten Weg zurücklegen:

- Schreibmaschine – Papier (auf dem man schreibt)
  - Papier – Lumpen (aus denen Papier gemacht wird)
  - Lumpen – Lappen (die zu den Lumpen geworfen werden)
  - Lappen – Lappland
- Wem das zu einfach ist, der kann das Spiel

noch erweitern, indem er die Aufgabe stellt, nun wieder auf einem anderen Wege zum Ausgangswort zurückzukehren. Auch das ist gar nicht so schwer, wie es zuerst aussieht. Der „rasende Bleistift“ ergänzt das Beispiel „Von der Schreibmaschine nach Lappland“ etwa in dieser Weise:

- Lappland – Forschungsreise
- Forschungsreise – Reisebericht
- Reisebericht – Schreibmaschine

Haben zwei Spieler (oder mehr) die gleiche kürzeste Anzahl von Gedankensprüngen, so entscheidet die Spielermehrheit darüber, welcher von ihnen den Wortkreis am klarsten und geistvollsten geschlossen hat.