

# Was spielen

wir

heute?

Stellen Sie sich bitte vor, daß es draußen regnet, daß es schneit, hagelt, graupelt, stürmt oder gewittert! Daß Sie aber nicht hinaus können einen Tag lang, zwei Tage, drei Tage! Und daß Sie mit Ihrer ganzen großen Familie schon alles getan haben, was Sie zur Unterhaltung tun können: Ein paar Spielkarten fehlen schon, und die Dominosteine sind zerbrochen. Unmittelbar vor Ausbruch der Verzweiflung erinnern Sie sich dann bitte daran, daß Sie gebildet sind!

Sie können sich natürlich auch vorher daran erinnern und auch ohne Regen, Schnee, Hagel und Gewitter. Es schadet Ihnen nichts, wenn Sie einmal ohne Einpauken und Abhören, fern der Schulzeit, die Gehirnzellen, in denen das Gelernte schlummert, aufsperrt und möglichst gleich so, daß die andern darüber staunen, was Sie alles wissen. Da spielen Sie dann ein Spiel, das nicht nur lehrreich, sondern auch amüsanter ist, das Sie vielleicht schon einmal früher gespielt, aber inzwischen leider völlig vergessen haben. Es heißt:

DER BERÜHMTE MANN

**Z**uerst besorgen Sie für alle Mitspieler Bleistift und Papier. Dann gleich das Wichtigste: Der Einsatz. Sie können um Geld spielen, um Pralinen, Krachmandeln, Kohlköpfe oder Aktienpakete. Einer sagt dann leise das ABC auf, und Sie, der Spielleiter, rufen mitten drin: Halt! Der Buchstabe, bei dem er dann gerade ist, wird genommen. Eine Minute, zwei Minuten oder fünf Minuten lang haben dann alle Mitspieler Zeit, auf ihren Zettel möglichst viele berühmte Männer aufzuschreiben, deren Namen mit diesem Buchstaben beginnen. Anschließend großes Vergleichen. Alle Namen, die zweimal oder öfter vorkommen, werden gestrichen.

Vorläufiger Sieger ist, wer die meisten Namen übrig behält. Aber — er muß die Berühmtheiten auch kennen, muß über jeden Wesentlichen aussagen können. Der Name, bei dem er das nicht kann, wird unter dem Hohnruf „Bluffer“ wiederum gestrichen. Endsieger der Spielrunde ist, wer nach Prüfung noch die meisten Namen auf seinem Zettel stehen hat. Jeder Name ist für ihn ein Siegpunkt, außerdem darf er nun selbst das Alphabet murmeln, und so geht das mehrere Runden lang weiter, und wer die meisten Siegpunkte hat, darf zum Schluß die Kohlköpfe oder Aktienpakete einstecken. Bei sehr vielen Mitspielern kann man auch zweite und dritte Preise aussetzen.

Das Schönste ist, daß man das Spiel variieren kann: Berühmte Städte, Filmstars, Sportgrößen, Spezialgerichte, Bücher, Erfindungen. An Berühmtem ist ja kein Mangel.