



black stories –	rabenschwarze Rätsel
Was für ein Spieltyp:	Rätselkrimi, Rate- und Kommunikationsspiel
Einsatz im DaF-Unterricht:	<p>Die Kommunikation wird trainiert: Ja/Nein-Fragen, Vermutungen, Verdächtigungen äußern, Hypothesen aufstellen, argumentieren, analysieren;</p> <p>Das Hörverstehen wird trainiert, wenn die Spielleitung das Szenario der Ausgangssituation anleitet; das Leseverstehen für Lernende, die die Spielleitung übernehmen.</p> <p>Wortschatz: Krimi, Delikte, Verbrechen</p>
Niveau:	Ab B1.1
Gruppengröße:	Ab 3 Personen, es ist jedoch interessanter in größeren Gruppen mit bis zu 15 Personen
Mehrere Gruppen möglich ?	Von der Anzahl der Karten her möglich, aber nicht wünschenswert bzw. notwendig
Dauer:	15 bis 25 Minuten pro Fall
Was das Spiel enthält:	50 Karten, auf denen Rätsel-Geschichten und ihre Lösungen beschrieben sind
Worum geht es:	Durch Fragen, Raten und Knobeln wird gemeinsam ein Tathergang rekonstruiert. Die Spielleitung (vom Autor als „Gebierter“ betitelt) gibt einen Fall (meistens ein Mordszenario) vor, das aus einem bzw. maximal drei Sätzen besteht und fragt die Ratenden, was wohl passiert sei. Die Ratenden beginnen mit ihren Fragen, wobei die Spielleitung nur mit „ja“ oder „nein“ antworten darf . Nur wenn die KriminalistInnen gar nicht weiter kommen, kann durch weitere Indizien Hilfestellung geleistet werden.
Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:	<p>Vor dem Spiel kann die Rategruppe durch ein Brainstorming zum Thema „Mord und Verbrechen“ eingestimmt werden, damit ihnen später das nötige „Handwerkszeug“ für die Fragen zur Verfügung steht.</p> <p>Unbekannte Wörter können natürlich während des Spiels jederzeit geklärt werden.</p> <p>Das Spiel ist nur spielbar, wenn man nicht die Lösung</p>

	<p>eines Falls kennt. Deshalb sollte man den ganzen Kartensatz mitnehmen, um genügend Auswahl zu haben, da manche TeilnehmerInnen schon einige Geschichten aus anderen Zusammenhängen kennen. Auch wenn der/die Lehrende selbst Spaß am Mitraten hat, sollte er/sie sich davor hüten, die Lösungen vorher zu studieren.</p> <p>In Gruppen, in denen die Fragerei schleppend vor sich geht, da die SpielerInnen nicht wissen, was und wie sie fragen sollen oder in eine Sackgasse geraten sind, ist es gut, wenn der/die Kursleiter/in Hilfestellung gibt: („Ihr könntet ja auch mal so oder so fragen...“) bzw. beim ersten Fall offensiv miträt und sich dann bei den nächsten Fällen mehr und mehr zurückzieht.</p>
Unsere Wertung:	<ul style="list-style-type: none"> + mit großen Gruppen spielbar + überaus spannend + Illustration auf jeder Fallkarte als ersten (auch mitunter irreführenden) Hinweis zur Lösung + im handlichen Format (kleiner als ein Taschenbuch) – leider fast nur tödlich endende Fälle. Die morbiden Geschichten (vom Autor beabsichtigt) sind nicht jedermanns Geschmack
Autor/Spielerverlag:	<p>Eine Idee von Holger Bösch, von der es mittlerweile auch einen zweiten und dritten Teil gibt (d.h. insgesamt 150 verschiedene Fälle!), im Moses Verlag erstmalig 2004 erschienen</p>
Preiskategorie:	1