



<b>Keine Panik</b>	
<b>Was für ein Spieltyp:</b>	Wissensquiz
<b>Einsatz im DaF-Unterricht:</b>	Wortschatzarbeit Als Auflockerung für Zwischendurch geeignet, da auch Allgemeinwissen abgefragt wird wie z.B. die Frage nach Französischen Weinen, Pharaonen, Getreidearten etc.
<b>Niveau:</b>	Ab A1.2
<b>Gruppengröße:</b>	2-12 Spieler
<b>Mehrere Gruppen möglich ?</b>	Nein, könnte aber in Teams von jeweils zwei Personen gespielt werden.
<b>Dauer:</b>	Je nach Personenzahl 30 Minuten und länger, ein Spiel hat 5 Runden
<b>Was das Spiel enthält:</b>	1 mechanische, laut ratternde Stoppuhr, 110 Fragekarten, 1 Wertungsblock, 1 Spielregel
<b>Worum geht es:</b>	Vor dem Spiel wird das Level für die Spieler bestimmt (A1.2 beginnt mit Level 1: Was ist im Wohnzimmer? Was ist rund?). Die Stoppuhr wird auf 10 gestellt und der/die erste Spieler/in zieht eine Karte, liest die Frage seines/ihrer Niveaus und startet sofort die Stoppuhr. In der ersten Runde müssen nun drei passende Dinge genannt werden, dann wird die Stoppuhr angehalten und die angezeigte Punktezahl notiert. In jeder weiteren Runde steigt die Zahl der geforderten Antworten um eine. Es zählt sich aus, trotz der laut tickenden Uhr die Nerven zu behalten und schnell die Antworten zu geben, denn wer die höchste Punktzahl am Ende des Spiels erzielt, gewinnt.
<b>Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:</b>	Manchmal muss man einem Spieler erlauben, eine Karte zu überspringen und eine neue zu ziehen, wenn das abgefragte Thema noch nicht bekannt ist, z.B. die Frage nach Tieren oder was alles zum Auto gehört. Das Thema kann hinterher als Joker gespielt werden, wo alle Spieler/innen gleichzeitig Begriffe nennen dürfen.

Vor dem Spiel sollte verabredet werden, ob auch Wörter in anderen Sprachen benutzt werden dürfen, besonders wenn es um Namen von Orten, Personen oder Filmtitel geht.

<b>Unsere Wertung:</b>	+ Die Stoppuhr versetzt die Spieler/innen unter Stress, was aber allen Spaß macht. Auch wenn nur eine Person gerade sprechen darf, fiebern alle mit und tauschen sich oft nach der Runde aus, was sie für Assoziationen hatten.  - Die Schachtel ist sperrig und groß.
<b>Autor/Spielerverlag:</b>	David Mair/ 2004 bei Piatnik erschienen
<b>Anmerkungen:</b>	Wir danken dem Piatnik Verlag dafür, dass er uns dieses Spiel zur Verfügung gestellt hat
<b>Preiskategorie:</b>	3
Angélique Bruns – Juli 2007 – <a href="http://www.ludolingua.de">www.ludolingua.de</a>	