

Das kleine Dangerous Book for Boys

Gonn Iggulden  Hal Iggulden

Das kleine
DANGEROUS
B Book
for
Boys

WAS MAN KÖNNEN MUSS

Aus dem Englischen von
Martin Kliche

cbj

cbj ist der Kinder- und Jugendbuchverlag
in der Verlagsgruppe Random House

*Allen Menschen, die sagten: »Es fehlt aber noch ...«, bis wir damit aufhörten,
von dem Buch zu erzählen, aus Angst vor all den Zusatzkapiteln. Besonderen
Dank an Bernhard Cornwell, dessen Unterstützung uns in einer schwierigen
Zeit half, und an Paul d'Ursom, einen guten Vater und guten Freund.*

Die Ratschläge in diesem Buch sind von den Autoren und dem Verlag
sorgfältig geprüft worden, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen
werden. Eine Haftung der Autoren bzw. des Verlags für Personen-, Sach-
und Vermögensschäden ist deshalb ausgeschlossen.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Gesetzt nach den Regeln der Rechtschreibreform

1. Auflage 2008

© der deutschsprachigen Ausgabe 2008 cbj, München

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten

© 2006 und 2007 Conn Iggulden und Hal Iggulden

Die englische Originalausgabe erschien 2007 unter dem Titel:

»The Pocket Dangerous Book for Boys – Things To Do«

bei Harper Collins Publishers

Übersetzung: Martin Kliche

Illustrationen: Klaus Henkelmann

Umschlagkonzeption: Klaus Renner

MP · Herstellung: BB

Satz und Reproduktion: Lorenz & Zeller, Inning a. A.

Druck und Einband: Polygraf print, spol. s.r.o., Prešov

ISBN 978-3-570-13620-1

Printed in the Slovak Republic

www.cbj-verlag.de

Inhalt



Spiele	9
Hüpfende Steine	20
Einen Papierhut falten	22
Tricks mit Münzen	24
Ein Baumhaus bauen	31
Geheimtinte	49
Pfeil und Bogen basteln	51
Zwei schnelle Basteleien	66
Fünf Spiele mit Papier und Stift	68
Jonglieren	77
Hast du eine ruhige Hand?	81
Fünf Knoten, die jeder Junge kennen sollte	85
Eine Schreibfeder schnitzen	93
Tischfußball	98
So wird geangelt!	103
Ein Periskop bauen	110
Hundetraining	114
Eine Freilufttrakete bauen	127

Basteln mit Papiermaschee	131
Eine Seifenkiste bauen	136
Eine Batterie herstellen	145
Conkers – Ein Spiel mit Kastanien	151
Kerzen ziehen	158
Murmeln	163
Sonnenblumen ziehen	170
Eine Schleuder bauen	173
Wie man Poker spielt	176
Nützliche Dinge, die man unbedingt braucht	190
Kleiner Erste-Hilfe-Kurs	194

Einleitung



Kleine Bücher sind etwas Besonderes. Du kannst sie in deiner Schatztruhe oder in einem hohlen Baum verstecken und in deiner Jackentasche oder deinem Rucksack einfach verstauen. Das *Dangerous Book for Boys* ist deshalb so umfangreich, weil wir alles darin aufgenommen haben. Doch leider ist es dadurch zu unhandlich, um es einfach mitzunehmen. Wir haben deshalb das Wissen aus einem dicken Buch auf zwei kleine Bücher verteilt: *Things to do* und *Things to know**. Einige Kapitel sind neu wie z. B. die Gartenrakete, die du lieben wirst. Wenn du das Taschenbuch in der Hand hältst, weißt du, dass es genau die richtige Größe für deine Abenteuer im Freien besitzt. Leider haben wir es noch nicht geschafft, das Buch feuerfest und wasserdicht zu machen. Aber wer weiß, vielleicht wird das ja auch noch kommen.

Conn Iggulden und Hal Iggulden

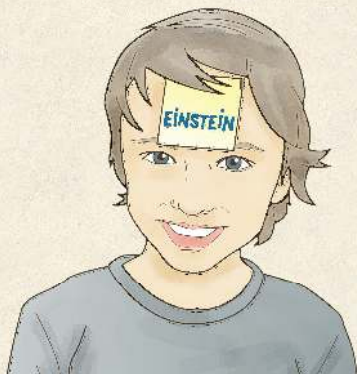
* Erscheint dt. im Herbst 2009

Spiele



Für die meisten Gruppenspiele wie z. B. Mörderkreis, Tauziehen oder Verstecken, die du auf Geburtstagspartys oder im Verein spielst, brauchst du viele Mitspieler.

Diese Spiele kannst du dagegen mit deiner Familie im Auto oder zu Hause spielen. Auf Spiele wie »Ich sehe was, was du nicht siehst« haben wir verzichtet, weil sie jeder bereits kennt. Doch mit etwas Glück kennst du diese Spiele noch nicht und findest einige sogar so gut, dass du sie sofort ausprobierst.



WER BIN ICH?

Für dieses Spiel brauchst du nur selbstklebende Notizzettel. Ein Spieler schreibt einen Namen auf den Zettel und klebt ihn einem anderen an die Stirn, sodass die anderen den Namen lesen können. Der Spieler, dem der Zettel an der Stirn haftet, muss nun durch geschickte Fragen herausfinden, wen er darstellt. Dazu fragt er z.B. »Bin ich ein Mann?« oder »Komme ich aus Europa?«. Die anderen Spieler dürfen seine Fragen nur mit »Ja« oder »Nein« beantworten. Achte aber darauf, dass ihr nur solche Personen wählt, die auch alle Mitspieler kennen. Dein Urgroßvater zählt bestimmt nicht dazu.

GEDÄCHTNISTRAINING

Dieses Spiel ist eine immer länger werdende Aufzählung. Der erste Spieler beginnt mit: »Ich gehe auf eine Fete und bringe Äpfel mit.« Jetzt muss der nächste Spieler die Aufzählung mit etwas ergänzen, das mit dem Buchstaben B beginnt: »Ich gehe auf

eine Fete und bringe Äpfel und Bücher mit.« Der Reihe nach müssen alle Spieler die Aufzählung ergänzen, bis sie alle Buchstaben des Alphabets benutzt haben. »Ich gehe auf eine Fete und bringe Äpfel, Bücher, Computer, Dinosaurier, Elefanten, Flaschen, Geister, Hüte«

DAS HANDSCHÜTTELN-RÄTSEL

Dieses Spiel ist sehr einfach, für die Lösung musst du jedoch etwas rechnen.

Frage: Wenn zwei Menschen in einem Raum stehen und sich die Hand geben, wie oft schütteln sie sich ihre Hände?

Antwort: Einmal.

Frage: Wenn nun drei Menschen in dem Raum stehen und sich gegenseitig die Hand geben, wie häufig schütteln sie sich ihre Hände?

Antwort: Dreimal.

Und wie oft schütteln sie sich gegenseitig ihre Hände, wenn sich fünf Menschen in dem Raum aufhalten? (Die Lösung findest du am Ende dieses Kapitels.)

SCHUMMELN

Dieses Spiel eignet sich besser für zu Hause als für unterwegs im Auto. Du brauchst hierfür vier Spieler und ein Skatspiel. Zuerst verteilst du alle Karten. Jeder Spieler bildet aus seinen Karten Reihen mit Zahlen oder Bildern wie z. B. drei Siebenen oder zwei Könige. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster keine Karten mehr besitzt, ohne dass jemand »Schummel!« gerufen hat.

Der Spieler links vom Geber beginnt und legt eine Reihe verdeckt aus. Danach kündigt er an, was er ausgelegt hat, z. B. »Drei Achten«.

Der nächste Spieler links vom ersten Spieler

kann jetzt nur Siebenen, Achten oder Neunen verdeckt auslegen – dieselbe Karte oder die nächsthöhere oder niedrigere. Wenn er keine passenden Karten besitzt, legt er eine Reihe verdeckt aus und nennt die Zahl (oder das Bild).

Du erkennst offensichtliches Schummeln, wenn jemand zu bereits ausgelegten drei Neunen zwei weitere auslegt. Weil es im Spiel nur vier Neunen gibt, rufst du »Schummel!«.

Sobald ein Spieler »Schummel!« gerufen hat, werden alle ausgelegten Karten umgedreht. Wurde ein Spieler beim Schummeln erwischt, muss er alle ausgelegten Karten aufnehmen.

Weil das Spiel Schummel heißt, kannst du auch drei Karten auslegen und behaupten, es wären nur zwei. Im Verlauf des Spiels achtest du darauf, welche Karten deine Mitspieler ausgelegt haben und welche sie noch besitzen. Dadurch kannst du leichter andere Spieler beim Schummeln ertappen.

NACHBARN AUSPLÜNDERN

Bei diesem Spiel für zwei Spieler werden alle Karten verteilt. Jeder Spieler legt die oberste Karte offen aus.

Deckt der erste Spieler ein Ass auf, muss der zweite Spieler vier Karten auf das Ass legen.

Bei einem König legt er drei Karten ab, bei einer Dame zwei und bei einem Buben eine.

Wenn der zweite Spieler ein Ass, König, Dame oder Bube unter seinen Strafkarten aufdeckt, muss der erste Spieler die entsprechende Anzahl Strafkarten ablegen.

Bei allen anderen Karten darf der erste Spieler den Ablagestapel aufnehmen und eine neue Runde beginnen.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle Karten seines Gegners erhalten hat.

FLUSS ÜBERQUEREN

Ein Bauer steht mit einem Fuchs, einem Huhn und einem Sack Weizenkörner an einem Flussufer und will hinübersetzen. Doch mit seinem Boot kann er immer nur einen Gegenstand transportieren. Den Fuchs und das Huhn kann er nicht zurücklassen, weil der Fuchs das Huhn frisst. Auch das Huhn kann er nicht mit dem Weizen zurücklassen, weil das Huhn ihn fressen würde. Wie bringt der Bauer die drei an das andere Ufer?

(Die Antwort erfährst du am Ende des Kapitels.)

FRAGEN

Bei diesem einfachen Spiel stellt der erste Spieler eine Frage wie z. B. »Heißt du Martin?«. Der nächste Spieler muss mit einer Frage antworten, z. B. mit »Wie kommst du darauf?«. Der Spieler, der als erster zögert oder keine Frage stellt, hat das Spiel verloren.

VERZÖGERN/ABWEICHEN ODER WIEDERHOLEN

Für dieses Spiel brauchst du eine Stoppuhr. Die Aufgabe besteht darin, eine Minute über ein zufällig gewähltes Thema zu reden. Dabei darfst du nicht zögern – eine zu lange Pause einlegen, nicht abweichen – über ein anderes Thema reden oder dich nicht wiederholen – ein Wort zweimal nennen. Wenn dich dein Gegenspieler dabei erwischt, erhält er einen Punkt. Die Stoppuhr wird angehalten. Dein Gegenspieler übernimmt das Thema und die Uhr wird wieder gestartet. Wenn ein Spieler eine Minute ohne Strafe reden kann, erhält er einen Punkt.

JA-UND-NEIN-SPIEL

Auch für dieses Spiel brauchst du eine Uhr. Der erste Spieler stellt eine Frage. Der zweite Spieler muss diese Frage beantworten, ohne dass er »Ja« oder »Nein« sagt. Er darf auch nicht mit dem Kopf nicken oder ihn schütteln.

Beispiel:

Regnet es? Das ist richtig.

Bist du dir sicher? Ich bin mir ganz sicher.

Liebst du den Regen? Ich mag ihn sehr.

Wirklich? Ja!

Es ist überraschenderweise sehr schwer, nicht mit Ja oder Nein zu antworten.

WORTASSOZIATION

Ein Spieler nennt einen Begriff oder ein Wort, und der zweite Spieler muss spontan ein Wort nennen, das ihm dazu einfällt – so schnell wie möglich.

PUSTEBALL

Das Spiel eignet sich nicht für unterwegs, weil du dazu einen Tisch, zwei Strohhalm, vier Streichholzschachteln oder Bücher und einen Tischtennisball brauchst. Mit den Schachteln oder Büchern mar-

kierst du zwei Tore. Beide Spieler müssen nun versuchen, den Ball mit den Strohhalmen möglichst oft in das gegnerische Tor zu pusten.

MÜNZEN WERFEN

Dieses Spiel ist ein Klassiker vom Schulhof. Alle Spieler stehen im gleichen Abstand vor einer Wand und werfen oder rollen die gleichen Münzen an die Wand. Der Spieler, dessen Münze am nächsten an der Wand liegt, erhält alle Münzen.

FILME RATEN

Für dieses Spiel brauchst du eine größere Gruppe Mitspieler, einen Zeichenblock, einen Stift und eine Uhr. Ein Spieler denkt an einen Film und zeichnet dazu ein Bild. Alle anderen Spieler müssen den Filmtitel innerhalb von 60 Sekunden erraten.

BRETTSPIELE

Jede Familie sollte klassische Brettspiele wie z. B. *Mensch ärgere dich nicht*, *Monopoly*, *Halma* und *Schach* und auch moderne Spiele wie *Trivial Pursuit*, *Die Siedler von Catan* oder *Zug um Zug – Europa* besitzen.

LÖSUNGEN:

Handschütteln: Zehnmal. Sechs Menschen geben sich 15-mal und sieben 20-mal die Hand.

Fluss überqueren: Zuerst nimmt der Bauer das Huhn mit über den Fluss und lässt Fuchs und Weizen zurück. Dann setzt er wieder über und nimmt den Fuchs mit. Bei seiner zweiten Rückfahrt nimmt er das Huhn wieder mit zurück und setzt es am Ufer ab. Dann bringt er den Weizen über den Fluss und fährt wieder leer zurück, um das Huhn zu holen. Für das Rätsel gibt es noch viele Möglichkeiten, um es zu lösen.