

## Inspektor Nase

Ich weiß was, was du noch nicht weißt ...

Inspektor Nase weiß eine Menge. Bzw. er weiß eine Sache, aber die ist natürlich die wichtigste: Welche der fünf ausliegenden Karten hat er im Vorfeld heimlich gezogen? Das müssen die anderen herausfinden und dabei hilft



der Inspektor mit Symbolwürfeln. Nach dem Wurf legt er einen raus, der einen Hinweis auf die gesuchte Karte gibt. Die Gruppe muss sich jetzt entscheiden, welche Karte es nicht sein kann, diese rausschmeißen – und hoffen, sie lagen richtig. Läuft alles super, bleibt nur die gesuchte Karte übrig. Läuft was schief, gibt's trotzdem Punkte: Für jede richtig aussortierte Karte einen. Fünf Runden spielt man und die höchste Punktzahl ist demnach 20 (pro Runde vier Karten weg). Ziel ist es, sich von Spiel zu Spiel zu verbessern.

Wer *Similo* (*Spielerei* 128) kennt, wird sich hier schnell zurechtfinden, denn der Hinweisgeber (Inspektor) gibt immer nur Hinweise auf die gesuchte Karte – und nicht, was nicht stimmen kann. Aber selbst, wenn man *Similo* nicht kennt, kommt man schnell rein, denn man spielt sofort los. Alles Weitere kommt im Spiel.

Das macht es, obwohl ab sieben drauf steht, zu einem ziemlich guten, wenn auch gehobenen Kinderspiel. Denn neben dem superschnellen Einstieg bietet es noch was für die Zielgruppe: Etwas Neues. Das haben NSV mit ihren Kinderspielen in den letzten Jahren immer geschafft. *Li-La-Laut*, *Alle gegen Rudi* und natürlich auch das fantastische *Wir sind die Ro-*

*boter*. Es gab immer einen neuen, interessanten Twist in den Kinderspielen.

Hier ist es ganz klar die niedrige Schwelle, in der die Kinder anfangen, den vom Inspektor gegebenen Hinweis auszuwerten und darüber zu reden. Und nicht nur das. Sie reden darüber, während sie um die Ecke denken. Das macht es dann auch gehoben, denn sich zu überlegen, was der Inspektor genau gemeint haben könnte und was es demnach nicht sein kann, das erfordert Denkleistung für Kinder ab sieben. Die erbringen sie aber, denn durch den schnellen Einstieg und die interessante Aufgabenstellung sind sie sofort interessiert, was das Spiel zu bieten hat. Und dass der Inspektor wechselt und jeder Mal darf, ist für Kinder sowieso klasse.

Bei den Motiven auf den Karten hätte man sich hier und da vielleicht etwas Kindgerechteres oder Flotteres gewünscht. Aber auf der anderen Seite sind klare Gegenstände natürlich eine Hilfe, wenn Kinder einem bestimmten Hinweis folgen sollen ... also ist das eher was Ästhetisches als etwas Mechanisches. Angefixt werden Kinder von Inspektor Nase auf jeden Fall. Weil es jedes Mal eine neue Aufgabe bietet. Es ist jedes Mal spannend, mal gibt es einfachere Hinweise, dann muss man wieder mehr miteinander diskutieren, es bietet einfach viel Abwechslung und bleibt dadurch lange frisch. Das sollte man sich dringend angucken – auch in gemischten Gruppen, mit jüngeren Kindern. Man ist überrascht, wie enthusiastisch sie bei der Sache sein können.

Christoph Schlewinski

