Inhaltsverzeichnis

I. EINLEITUNG

1. WAS sind schnelle Rätselspiele? .....

2. WANN und WO werden schnelle Rätselspiele gespielt? .....

3. WARUM werden schnelle Rätselspiele gespielt? ....

4. WIE werden schnelle Rätselspiele gespielt? .....
   i. Aufbau der Rätselanleitungen .....
   ii. Tipps zur Durchführung .....

II. SPIELIDEEN

Schwierigkeit ?

1. Die Tiere spazieren in die Arche .....
2. Oben – Unten .....
3. München liegt in Frankreich .....
4. Im Supermarkt gibt es ... .
5. Ich fliege als Astronaut ins Weltall .....
6. Ich gehe durch den Zoll .....
7. Der Elefant küsst das Nashorn.....
8. Julia sammelt .....

Schwierigkeit ? ?

9. Das ist ein Kreis.....
10. Im Zauberzoo .....
11. Sven bekommt einen Schulverweis .....
12. Ich werde Weltmeister .....
13. Eine etwas andere Gleichung .....
14. Ich schicke dir ein paar Sonnenstrahlen .....
15. Der Kaktus .....

Schwierigkeit ? ? ?

16. Willi mag .....
17. Die ungewöhnliche Familie .....
18. Das ist die Basis.....
19. Ich gewinne beim Casting .....
20. Ich zaubere etwas unsichtbar .....
21. Ich rieche .....
22. Das ist eine Vier.....
23. Im Hochhaus .....
24. Ich gewinne im Lotto .....
25. Ich komme über die Grenze.....
26. Auf der Insel Kanukana .....
27. Im Pokalfinale .....
28. Der schwierige Partygast.....
29. Ein perfektes Dinner .....
30. Mein Kompass zeigt nach .....
31. Jetzt ist es offen .....

Schwierigkeit ? ? ? ?

32. Ich hab den Ball .....
33. Ich komme in den Klub .....
34. Ich werde Professor.....
35. Die besondere Zahlenreihe .....
36. Mein Lehrer kann gar nicht genug bekommen ....
37. Im Sommer reise ich nach ... .

Schwierigkeit ? ? ? ? ?

38. Alleinstehende Frauen .....
39. Gedankenübertragung .....
40. Ist es dieser Zettel? .....
41. Max reist nach ... .
42. Lena hat Angst vor ... .
43. Im Nimala-Hotel gibt es ... .
44. Mafia-Codewort

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

1

Die Tiere spazieren in die Arche

SCHWIERIGKEIT

?

Alle Tiere der Welt spazieren in die Arche Noah. Aber nicht irgendwie! Weisst du, welches Tier als Nächstes in die Arche spazieren darf?

VORSCHAU

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter verdeutlicht zu Beginn, dass die Tiere nicht in beliebiger, sondern nur in einer bestimmten Reihenfolge in die Arche spazieren dürfen.

Der Kniff für die richtige Reihenfolge liegt in der Schreibung der einzelnen Wörter. Die Aufzählung kann grundsätzlich mit einem beliebigen Tier beginnen – entscheidend für die weitere Reihenfolge ist immer der letzte Buchstabe des Tieres. Das darauffolgende Tier muss nämlich mit genau diesem Buchstaben beginnen.

Beispiel: Meerschweinche*N* → Nashor*N* → Nilpfer*D* → Dach*S* → Schlang*E* → Elefan*T* → Tige*R* → Re*H* → Hirsc*H* usw.

Welche Tiere nacheinander in die Arche spazieren, ist also völlig egal, solange sie, entsprechend ihrem ersten und letzten Buchstaben, richtig geordnet sind.

ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Viele Ratende denken zunächst über die Tiere an sich nach und versuchen, eine thematische Regelmäßigkeit zu finden. Eine große Schwierigkeit ist es also, von der grundsätzlichen Bedeutung auf die sprachliche Ebene zu kommen:

Allen Ratenden kann zunächst verdeutlicht werden, dass es mehrere „richtige" Reihenfolgen gibt; muss beispielsweise ein Tier mit dem Buchstaben N folgen, kann der Spielleiter betonen, dass nun sowohl ein Nilpferd als auch eine Nachtigall folgen könnten. Bei entsprechend unterschiedlichen Tieren wird so deutlich, dass das entscheidende Merkmal nicht in der Art des Tieres liegen kann.

UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

Der Spielleiter kann darüber hinaus den jeweils letzten Buchstaben des letzten Tieres und den ersten Buchstaben des darauffolgenden Tieres besonders betonen.

UND WIE KANN NOCH GERÄTSELT WERDEN?

Selbstverständlich funktioniert *Die Tiere spazieren in die Arche* auch in anderen Sprachen.

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

3

München liegt in Frankreich

SCHWIERIGKEIT

?

Ein paar bekannte Städte den richtigen Ländern zuordnen – eigentlich kein Problem … Weisst du, welche Stadt in welchem Land liegt?

VORSCHAU

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter beginnt damit, beliebige Städte ihren Ländern zuzuordnen. Die Ratenden versuchen nun, in gleicher Form beliebige Städte den entsprechenden Ländern zuzuordnen. Der Spielleiter gibt unmittelbar Rückmeldung, ob die Aussage korrekt war oder nicht.

Für dieses Rätsel braucht man überhaupt keine geografischen Kenntnisse, eine gute Beobachtungsgabe ist deutlich nützlicher. Der Kniff liegt darin, vor jeder Aussage ein „Ähm" zu äußern. Da viele Menschen dieses Füllwort im normalen Sprachfluss häufig verwenden, geht es in einem Gespräch oft unter und fällt den meisten gar nicht auf. So sind in diesem Rätsel alle Aussagen korrekt, die mit einem „Ähm" eingeleitet werden. Alle Aussagen, die nicht mit einem „Ähm" beginnen, gelten als falsch, völlig unabhängig von geografischen Fakten.

Welche Beispiele gibt es da? *Ähm,* Stuttgart liegt in Schweden.
Ähm, Mailand liegt in Spanien.
Ähm, Prag liegt in Brasilien.

ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Das „Ähm" ist ein normaler, häufiger und daher oft unbemerkter Teil unserer Alltagskonversation. Wenn es natürlich in den Sprachfluss eingebaut wird, kann es deshalb sehr lange unentdeckt bleiben.

Alle Ratenden können darauf hingewiesen werden, dass es um die verbale Aussage an sich geht, somit wissen sie schon einmal, dass sie nicht weiter auf die Körpersprache usw. achten müssen.

Weiterhin kann der inhaltliche Aspekt ausgeschlossen werden, sodass die Ratenden wissen, dass es nicht um die tatsächliche Lage der Städte geht. Konkrete Frage: „Was haben alle Aussagen sonst noch gemeinsam?"

UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

Ein einfaches, aber effektives Mittel ist es, das „Ähm" besonders zu betonen.

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

7

Der Elefant küsst das Nashorn

SCHWIERIGKEIT

?

Love is in the air!

Aber wer streichelt hier wen und was soll das ganze Geknutsche?

VORSCHAU

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter beginnt damit, den Ratenden aufzuzählen, welche Tiere von welchen geküsst und welche gestreichelt werden.

Der Kniff liegt darin, dass die größeren Tiere immer die kleineren küssen und die kleineren Tiere die größeren streicheln.

Welche Beispiele gibt es da?

Der Tiger küsst die Spinne.
→ Ein Tiger ist größer als eine Spinne.

Die Maus streichelt den Wal.
→ Eine Maus ist kleiner als ein Wal.

Die Kuh küsst die Ziege.
→ Eine Kuh ist größer als eine Ziege.

ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Eine große Schwierigkeit bei diesem Rätsel ist es, den Überblick zu behalten. Vor allem wenn sich viele Personen am Raten beteiligen, wird es oft unübersichtlich, welche Tiere nun geküsst und welche gestreichelt wurden.

Den Ratenden kann nahegelegt werden, nur über einige wenige Beispiele nachzudenken.

Einige Tiere bzw. Tierarten eignen sich dazu, versteckte Hinweise zu geben. So ist ein Schäferhund beispielsweise größer als eine Hauskatze (also: Der Schäferhund küsst die Katze.), ein Chihuahua ist jedoch kleiner (also: Die Katze küsst den Chihuahua.).

UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

Die Ratenden können dazu aufgefordert werden, sich beide Tiere konkret vorzustellen. Konkrete Fragen: „Wie sehen die Tiere aus? Und wer macht nun was?“

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

10

Im Zauberzoo

SCHWIERIGKEIT

? ?

Im Zauberzoo gibt es die verrücktesten Tierpaare.
Und wenn diese dann Kinder bekommen, kommt etwas noch Verrückteres raus.
Weisst du, welche Tierbabys es im Zauberzoo gibt?

VORSCHAU

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter erzählt den Ratenden von einem Zauberzoo, in dem es ganz verrückte Tierpaare mit noch verrückteren Tierbabys gibt. Der Spielleiter beginnt mit einigen Beispielen.

Der Kniff des Rätsels liegt darin, dass die Beine der tierischen Eltern zusammengezählt werden und dann ein Tierbaby mit genau dieser Anzahl an Beinen gefunden werden muss.

Ergibt die Anzahl der Beine des Tierbabys eine Zahl größer als acht, wird es automatisch ein Tausendfüßler.

Welche Beispiele gibt es da?

1. Im Zauberzoo heiraten ein *Adler* und ein *Hirsch* und bekommen ein *Ameisenbaby.*
   ➞ Adler (zwei Beine) + Hirsch (vier Beine) = Tierbaby mit sechs Beinen ➞ z. B. Ameisenbaby.

2. Im Zauberzoo heiraten ein *Hai* und ein *Regenwurm* und bekommen ein *Schlangenbaby.*
   ➞ Hai (null Beine) + Regenwurm (null Beine) = Tierbaby mit null Beinen ➞ z. B. Schlangenbaby.

3. Im Zauberzoo heiraten ein *Pferd* und eine *Hummel* und bekommen ein *Tausendfüßlerbaby.*
   ➞ Pferd (vier Beine) + Hummel (sechs Beine) = Tierbaby mit zehn Beinen ➞ Tausendfüßlerbaby.

UND AUSSERDEM

Tiere ohne Beine: Schlange, Hai, Schnecke, Regenwurm, Rochen, Aal

Zweibeinige Tiere: Strauß, Huhn, Adler, Geier, Storch, Mensch

Vierbeinige Tiere: Pferd, Löwe, Maus, Giraffe, Schaf, Elefant

Sechsbeinige Tiere: Ameise, Biene, Heuschrecke, Hirschkäfer, Hummel, Wespe

Achtbeinige Tiere: Spinne, Zecke, Krake

Unzählbar viele Beine: Tausendfüßler

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Die meisten Ratenden werden schnell versuchen, einen Zusammenhang zwischen den Tieren zu finden – die wenigsten kommen sofort darauf, die Beine zu zählen.

Den Ratenden kann verdeutlicht werden, dass es für ein Tierpaar meist mehrere Möglichkeiten eines Tierbabys gibt, somit können die Ratenden nach einer Gemeinsamkeit zwischen vielen verschiedenen Tierbabys für ein Tierpaar suchen.

UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

Die Ratenden können dazu aufgefordert werden, sich die Tiere jeweils vorzustellen, und zwar dabei, wie sie sich fortbewegen. Konkrete Fragen: „Wie geht ein Strauß? Und ein Huhn? Und wie geht dann das Tierbaby, z. B. ein Pferd?“

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

14

Ich schicke dir ein paar Sonnenstrahlen

AB ZWEI PERSONEN

SCHWIERIGKEIT

? ?

Die Sonne geniessen … Da versucht man doch, alle Sonnenstrahlen einzufangen! Kannst du auch welche verschicken?

VORSCHAU

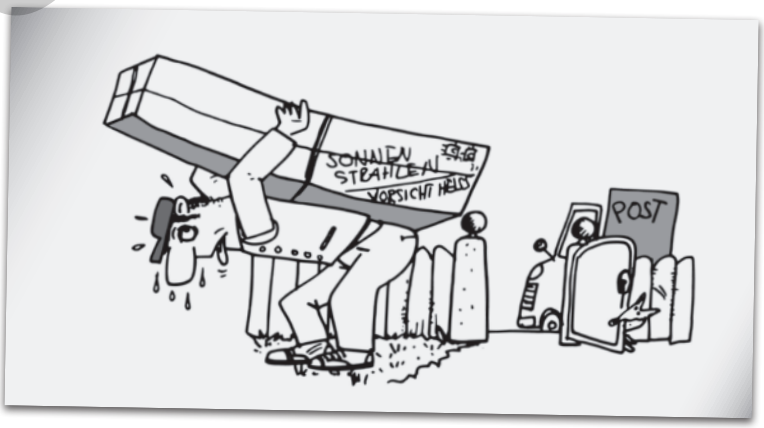
SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter erzählt den Ratenden, dass sie die Fähigkeit haben, Sonnenstrahlen an andere Personen zu schicken. Der Spielleiter beginnt damit, indem er auf eine beliebige Person zeigt und laut sagt: „Liebe Julia, ich schicke dir ein paar Sonnenstrahlen." Diese kann dann versuchen, die Sonnenstrahlen weiterzuschicken, während der Spielleiter stets kommentiert, wer es wirklich geschafft hat, die Sonne zu verschicken.

Der Kniff bei diesem Rätsel liegt in der Gestik. Sonnenstrahlen werden immer dann erfolgreich verschickt, wenn sich der Sender bei dem Wort „Sonnenstrahlen" ans Ohr fasst. Diese Geste kann oft sehr unauffällig untergebracht werden, z. B. indem man sitzend seinen Kopf stützt oder sich in Gedanken am Kopf/Ohr kratzt. Der Sender der Sonnenstrahlen darf sein Ohr auch länger berühren, auf jeden Fall aber beim Wort „Sonnenstrahlen".

ICH KOMM EINFACH NICHT DRAUF

Die meisten Ratenden achten von Anfang an ziemlich genau darauf, wie die Sonnenstrahlen verschickt werden.



Der Spielleiter kann die Sonnenstrahlen stumm verschicken, somit wird klar, das der Kniff nicht in den verbalen Äußerungen liegen kann.

UND NOCH IMMER FÄLLT DER GROSCHEN NICHT

Der Spielleiter kann die Ratenden konkret auf seine Gestik aufmerksam machen. Konkrete Frage: „Was mache ich denn, wenn ich Sonnenstrahlen verschicke?"

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

24

Ich gewinne im Lotto

SCHWIERIGKEIT

???

Viele träumen davon, einmal im Lotto zu gewinnen,
aber nur einige wenige dürfen jubeln.
Wie schaffst du es, den Jackpot zu knacken?

VORSCHAU

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter erklärt den Ratenden, dass sie im Lotto gewinnen können, und verrät ihnen gleich ein paar Beispiele, mit denen man es schafft.

Der Kniff bei diesem Rätsel liegt darin, dass die Begründung für den Lottogewinn im *Präteritum* (erste Vergangenheit) formuliert werden muss. Was die Begründung beinhaltet, ist völlig egal – solange sie in der ersten Vergangenheit gesagt wird.

Welche Beispiele gibt es da?

Ich gewinne im Lotto, weil ich gestern ein Buch *las*.
lesen → Ich las.

Ich gewinne im Lotto, weil ich auf einer Party *war*.
sein → Ich war.

Ich gewinne im Lotto, weil ich gestern meinem Bruder *half*.
helfen → Ich half.

Um das Rätsel etwas kniffliger zu gestalten, können die Ratenden gleichzeitig vom Blitz getroffen werden, wenn sie für die Begründung das *Perfekt* (Beispiel: Ich habe gelesen.) verwenden. Jede andere Zeitform bleibt ohne Konsequenzen (z. B. Präsens: Ich lese.). Durch diesen Zusatz können alle Ratenden, die bereits ermittelt haben, wie sie im Lotto gewinnen können, weiter daran knobeln, warum man manchmal vom Blitz getroffen wird und manchmal gar nichts passiert. Alle Ratenden, die den Kniff noch nicht herausbekommen haben, können sich trotzdem weiterhin darauf konzentrieren, wie man im Lotto gewinnt.

Beispiele:

Ich werde vom Blitz getroffen, weil ich gestern gelesen habe. (lesen → Ich habe gelesen.)

Ich lese ein Buch. Da passiert gar nichts. (lesen → Ich lese.)

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

26

Auf der Insel Kanukana

SCHWIERIGKEIT

❓❓❓

Weit ab von der Zivilisation liegt eine Insel im Ozean.
Auf dieser Insel existieren nur ganz bestimmte Lebewesen und Dinge.
Was findet man auf der Insel Kanukana?

SO FUNKTIONIERT ES

Zu Beginn erklärt der Spielleiter den Ratenden, dass es eine Insel gibt, auf der nur ganz bestimmte Lebewesen und Dinge vorkommen, und nennt den Ratenden einige Beispiele.

Der Kniff hierbei ist, dass dies nur Dinge sind, die kein U und kein A enthalten. So gibt es einen Tiger und einen Esel auf der Insel, einen Basketball oder einen Hut aber nicht.

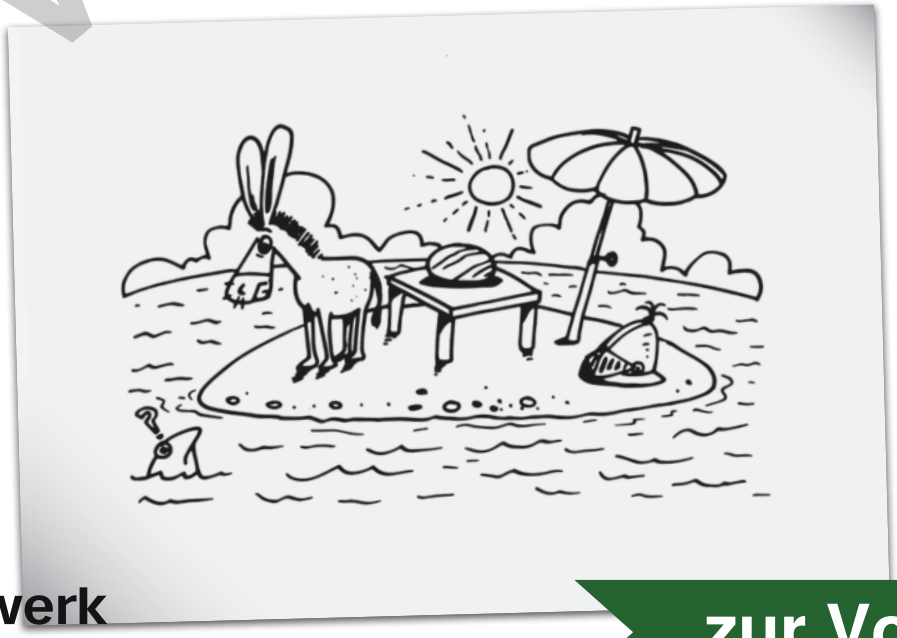
Welche Beispiele gibt es da? Auf der Insel lebt ein *Krokodil*.

Auf der Insel gibt es einen *Tisch*.

Auf der Insel gibt es einen *Löffel*.

UND AUSSERDEM

Mobiltelefon Bild Mensch Stroh Sonne Feder Riese Decke Spiel



VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

29

Ein perfektes Dinner

SCHWIERIGKEIT

❓❓❓

Im exklusivsten Restaurant der Stadt kommt nur das beste Essen auf den Tisch, jedoch in einer ganz bestimmten Reihenfolge. Weisst du, welches Gericht als nächstes serviert wird?

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter erklärt, dass es darum geht, die Abfolge der Gerichte im besten Restaurant einer Stadt aufzählen zu können.

Der Kniff bei diesem Rätsel ist in der Buchstabenfolge der Stadt versteckt. Wenn der Spielleiter also sagt, dass er sich gerade in Berlin aufhält, beginnt seine Menüfolge mit einem Gericht/Essen, das mit *B* (z. B. Bagel) anfängt, gefolgt von einem Essen mit *E* (z. B. Eier), einem *R* (z. B. Raclette), einem *L* (z. B. Lachs), einem *I* (z. B. Ingwerplätzchen) und einem *N* (z. B. Nachos). Die Menüfolge entspricht also immer der Buchstabenfolge der Stadt.

Welche Beispiele gibt es da?

In *Dresden* isst man bei einem perfekten Dinner zuerst *D*atteln, dann *R*ehbraten, gefolgt von *E*damerkäse, anschließend *S*alat, dann *D*öner, dann *E*rbsen und zum Abschluss *N*üsse.

In *Bonn* isst man bei einem perfekten Dinner zuerst *B*onbons, dann *O*rangen, gefolgt von *N*üssen und zum Abschluss *N*udeln.

In *Hamburg* isst man bei einem perfekten Dinner zuerst einen *H*otdog, dann einen *A*pfel, gefolgt von einem *M*armorkuchen, anschließend etwas *B*rot, dann *U*ngarische Gulaschsuppe, eine *R*ostbratwurst und zum Abschluss eine *G*urke.

UND AUSSERDEM

M = Marmeladenbrot, Müsli

Ü = überbackene Zucchini, Ü-Ei

N = Nektarine, Nussschokolade,

C = Crêpes, Champignons

H = Hasenbraten, Hamburger

E = Eis, Eintopf

N = Nektarine, Nougat

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

33

Ich komme in den Klub

SCHWIERIGKEIT

❓❓❓❓

Jeder möchte in den coolsten Klub der Stadt. Aber nicht jeder schafft es! Wie kommst du in den Klub?

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter erklärt, dass es darum geht, einen guten Grund dafür zu finden, warum man in den Klub kommt, und beginnt mit einigen Beispielen.

Der Kniff bei diesem Rätsel sind Zeitschriften, Magazine und Zeitungen. Um in den Klub zu kommen, muss in jedem Satz eine Zeitschrift oder ein Magazin enthalten sein. Wie diese in den Satz eingebaut werden, ist sehr offen, schön ist es allerdings, wenn die Wörter in ihrem eigentlichen Sinn verwendet werden und somit nicht direkt als Name einer Zeitschrift erkennbar sind.

Negativbeispiel: Ich komme in den Klub, weil ich gestern die *Bild* gelesen habe.

Positivbeispiel: Ich komme in den Klub, weil ich gestern ein *Bild* gemalt habe.

Welche Beispiele gibt es da? Ich komme in den Klub, weil am Himmel so ein schöner *Stern* steht.
Ich komme in den Klub, weil ich so ein krasser *Playboy* bin.
Ich komme in den Klub, weil ich nur den Erfolg im *Focus* habe.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

© Persen Verlag

36

Mein Lehrer kann gar nicht genug bekommen

SCHWIERIGKEIT

Es gibt ziemlich gierige Lehrer, die von manchen Dingen einfach nicht genug bekommen können. Wovon können gierige Lehrer gar nicht genug bekommen?

VORSCHAU

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter erzählt den Ratenden von gierigen Lehrern, die von einigen Dingen einfach nicht genug bekommen können. Um dies zu verdeutlichen, nennt der Spielleiter einige Beispiele.

Der Lehrer kann von Dingen nicht genug bekommen, deren Pluralwort genau dieselbe Form hat wie die Singularform. Um was für Dinge es sich dabei handelt, ist also völlig egal, solange sich die Plural- nicht von der Singularform unterscheidet.

Welche Beispiele gibt es da?

Mein Lehrer kann von Zimmern gar nicht genug bekommen. Eins reicht ihm nicht, er braucht mindestens zwei *Zimmer*.
➙ ein Zimmer – zwei Zimmer

Mein Lehrer kann von Messern gar nicht genug bekommen. Eins reicht ihm nicht, er braucht mindestens zwei *Messer*.
➙ ein Messer – zwei Messer

Mein Lehrer kann von Flügeln gar nicht genug bekommen. Einer reicht ihm nicht, er braucht mindestens zwei *Flügel*.
➙ ein Flügel – zwei Flügel

UND AUSSERDEM

Löffel	Koffer	Schüler	Fenster	Gebäude	Computer	Sänger	Roller
Reifen	Mitarbeiter	Segel	Becher	Teller	Lehrer	Kabel	Spieler

ICH HAB DEN KNIFF, ABER MIR FÄLLT NICHTS EIN ...

Obwohl sie den Kniff schon erkannt haben, wird es einigen Ratenden wahrscheinlich schwerfallen, eigene Beispiele zu finden. Ihnen kann der Hinweis gegeben werden, auf die Wortendung zu achten. Typischerweise enden viele dieser Wörter nämlich auf *er*.

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag

38

Alleinstehende Frauen

SCHWIERIGKEIT

Die alleinstehende Frau oder den alleinstehenden Mann
beim Blind Date überzeugen möchte jeder.
Doch was kann man sagen, um sie oder ihn in seinen Bann zu ziehen?

VORSCHAU

SO FUNKTIONIERT ES

Der Spielleiter erklärt, dass es darum geht, seinen Date-Partner durch bestimmte Aussagen bei einem Blind Date zu überzeugen.

Überzeugen kann man bei diesem Rätsel nur mit Songtiteln. Der Kniff liegt also darin, die Titel bekannter Lieder zu nennen. Und da dies zu offensichtlich wäre, werden die (meist englischsprachigen) Titel ins Deutsche übersetzt. Je direkter die Übersetzung, desto schwieriger und oft auch lustiger. Möchte man ein deutsches Lied nennen, übersetzt man dieses wiederum ins Englische.

Welche Beispiele gibt es da?
Ich überzeuge meinen Date-Partner, indem ich *„Ich werde dich immer lieben"* sage.
Ich überzeuge meinen Date-Partner, indem ich *„Gelbes U-Boot"* sage.
Ich überzeuge meinen Date-Partner, indem ich *„Breathless through the Night"* sage.

Lieder:

„I Will Always Love You"	→	„Ich werde dich immer lieben"
„Yellow Submarine"	→	„Gelbes U-Boot"
„Atemlos durch die Nacht"	→	„Breathless through the Night"

UND AUSSERDEM

Englische Songtitel:

„Single Ladies"	→	„Alleinstehende Frauen"	(Beyoncé)
„Happy"	→	„Glücklich"	(Pharrell Williams)
„I Will Survive"	→	„Ich werde überleben"	(Gloria Gaynor)
„Eye of the Tiger"	→	„Auge des Tigers"	(Survivor)

Deutsche Songtitel:

„Männer sind Schweine"	→	„Men are Pigs"	(Die Ärzte)
„Verdammt ich lieb dich"	→	„Damn, I Love You"	(Matthias Reim)
„99 Luftballons"	→	„99 (Red) Balloons"	(Nena)
„Auf uns"	→	„To Us"	(Andreas Bourani)

netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag