

# Vertellekes

## Kurzspielregel

das neue



### Biografische Fragen

Kindheit und Jugend  
- Kaninchen -



Schönes und  
Besonderes im  
Erwachsenalter  
- Schildkröte -



Volkslied-Rätsel  
- Spatz -

Volkslieder berichtigen;  
erste Strophen singen



Schlager-Rätsel  
- Gimpel -

Schlager berichtigen;  
nach Möglichkeit  
ansingen oder ansummen



Wortsammlung  
- Eichhörnchen -

Assoziationen: „Was fällt Ihnen  
alles dazu ein?“

Summenrätsel: Zu einer be-  
stimmten Aufgabenstellung  
werden Worte gesammelt.

Spielleitung führt eine Strich-  
liste für die gesammelten Worte.



Klamauk  
- Katze -

Redensarten berichtigen



Pantomime  
- Schmetterling -

Achtung: Nicht laut vorlesen!  
Die ersten drei Pantomimen  
sind leichter.  
Die Spielerin, die die Karte  
gezogen hat, macht die  
Pantomime vor. Wenn es  
zu schwierig für sie ist,  
macht es die Spielleitung.



Stichworträtsel  
- Fuchs -

Mit Hilfe von Stichwor-  
ten wird ein bestimmtes  
Wort geraten.  
Die ersten drei Rätsel  
sind leichter.



### Luftikus/Pustebume

Vier kleine Luftballonspiele, die von der Spielleitung angeleitet werden und alle eine Minute (Sanduhr) dauern. Kommt die Spielfigur zum ersten Mal auf ein Luftikusfeld, wird der 1. Luftikus gemacht; kommt sie zum zweiten Mal auf ein Luftikusfeld, wird der 2. Luftikus gemacht usw.

1. Luftikus: Die Gruppe versucht, den Luftballon eine Minute lang in der Luft zu halten. Wenn der Luftballon den Tisch oder den Boden berührt, versucht es die Gruppe nochmal.

2. Luftikus: Der Ballon wird rechtsherum (ausgehend von der Spielerin, die zuletzt gewürfelt hatte) weitergereicht. Die Gruppe versucht, in einer Minute möglichst viele Runden zu schaffen. Die Spielleitung zählt die Runden.

3. Luftikus: Alles wie beim 2. Luftikus, nur dass der Ballon linksherum weitergereicht wird.

4. Luftikus: Die Spielerinnen werfen sich den Ballon über den Tisch zu, so dass ihn jede mindestens einmal schnappt. Die Spielleitung zählt, wie oft der Ballon während einer Minute geschnappt worden ist.



### Glücksfeld/Kleeblatt

Die Spielerin, die auf dem Glücksfeld landet, kann sich eine Spielkarte aussuchen.

Die Spielfigur läuft  
im Uhrzeigersinn