

# Poesie

## FÜR NEANDERTALER

Grab & Game Edition

# SPIELREGELN

Alter 7+ | 2+ Spieler | 10 Min.

## HIER LOSLEGEN

### WAS IST DAS?!?

Es ist toll, Poet zu sein.  
Es ist toll, Neandertaler zu sein.

Was nicht toll ist: beides  
gleichzeitig zu sein.

Als **Poet** würdest du gern solch  
muntere Verse rezitieren:

Das Mammut mit mächtiger Haarpracht  
meinen mickrigen Körper nur belacht,  
wo sich kein einz'ges Haar breitmacht.

Doch als **Neanderthal** bekommst  
du nur das raus:

Das Tier, groß und stark mit viel Haar,  
lacht mich aus, das ist wahr,  
bin klein und kahl im ganz Jahr.

Die Schwierigkeit für dich als  
Neandertaler ist, dass du keine Wörter  
kennst, die mehr als **eine Silbe** haben.

Die Schwierigkeit für dein Team  
ist, dass sie einem Neandertaler  
beim Dichten zuhören.

## MATERIAL

- 60 Poesiekarten



Für dieses Spiel braucht ihr ein Handy, eine Eieruhr, oder irgendein anderes Gerät, das ihr dazu bringen könnt, nach 60 Sekunden ein lautes Geräusch zu machen (oder zu vibrieren).

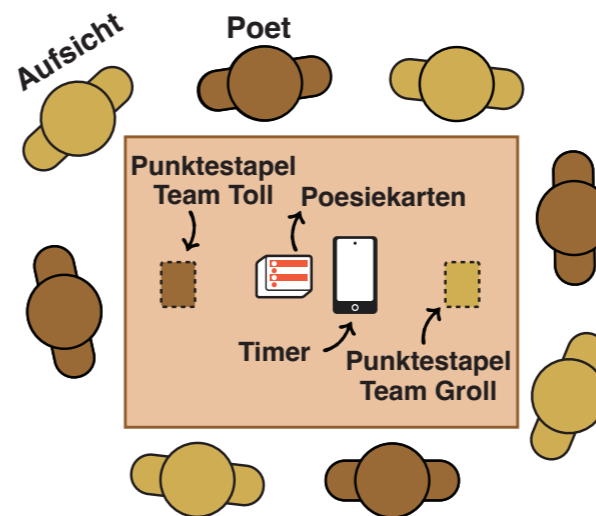
„WARUM IST KEINE SANDUHR IN DER SCHACHEL?“  
Höchstwahrscheinlich habt ihr schon ein passendes Gerät. Indem ihr dieses verwendet, können wir Plastik sparen!

## ZIEL

Erzielt die meisten Punkte mit dem Erraten von Begriffen.

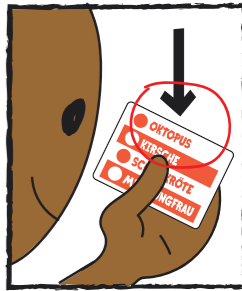
## VORBEREITUNG

- 1 Bildet zwei Teams (**Team Toll** und **Team Groll**). Es ist nicht schlimm, falls eines der Teams aus einer Person mehr besteht.
- 2 Setzt euch in euren Teams abwechselnd um den Tisch.
- 3 Legt ein Handy als Timer mittig auf den Tisch.
- 4 Team Toll beginnt. Ein Teammitglied wird zum ersten Neandertal-Poeten. Die Person rechts daneben wird zur ersten Aufsicht.
- 5 Der erste Poet wählt aus, von welcher Seite der Poesiekarten die Begriffe in dieser Partie kommen (grau oder orange) und welche Zahl ihr verwendet (1, 2, 3 oder 4).
- 6 Jedes Team braucht ein bisschen Platz für seinen Punktestapel.



## SPIELABLAUF

Bist du der Poet, startest das andere Team die Zeit, während du dir die erste Poesiekarte nimmst. Dann versuchst du deinem Team den Begriff nur mit einsilbigen Wörtern zu erklären.



Alle in deinem Team können beim Raten wild durcheinanderrufen. Wenn jemand den richtigen Begriff nennt, sagst du „Ja!“ und legst die Karte auf euren Punktestapel. Sie ist 1 Punkt wert.



Möchtest du eine Karte überspringen, bevor dafür Punkte vergeben worden sind, kannst du einfach „Weg!“ sagen. Du musst die Karte allerdings der Aufsicht geben (dazu gleich mehr). Das ist 1 Punkt für das andere Team.

Ziehe in jedem Fall so lange neue Poesiekarten, bis die Zeit abgelaufen ist.

Fortsetzung auf der Rückseite →



## DAS DARFST DU

- ✓ Du darfst nur Wörter mit einer Silbe benutzen.

## DAS DARFST DU NICHT

- ✗ Du darfst keinen Begriff, Teil eines Begriffs oder irgendeine Form eines Begriffs benutzen, der auf der Poesiekarte steht.
- ✗ Du darfst keine Gesten benutzen oder etwas mimen.
- ✗ Du darfst keine Beschreibung wie „klingt wie“ oder „reimt sich auf“ benutzen.
- ✗ Du darfst keine Initialen oder Abkürzungen benutzen.
- ✗ Du darfst keine anderen Sprachen benutzen.

*Wir sind sicher, dass es da noch mehr gibt. Merkt euch einfach:*

**Fühlt es sich an wie Schummeln, ist es Schummeln!**

## DIE AUFSICHT

Ist dein Team gerade nicht an der Reihe und du sitzt rechts vom Poeten, wirst du die Aufsicht. Du darfst die Karten des Poeten sehen.

Falls er eine Regel bricht, rufe laut „NÖ!“, um die Regelverletzung anzuzeigen. Der Poet muss dir dann die Poesiekarte aus seiner Hand geben, bevor er weitermacht.



## EINWÄNDE

Falls der Poet das Gefühl hat, fälschlicherweise bestraft worden zu sein, ruft er „**Stopp!**“ und pausiert den Timer. Entscheidet als Gruppe, ob der Einwand gerechtfertigt ist. Wir wollen euch hier nicht zu viele Regeln vorgeben ... aber während ihr euch heftig über Aussprache, Dialekte und diese eine Regel über Silben streitet, die ihr in der Grundschule gelernt habt, vergesst bitte nicht, dass das hier ein Spiel und wahrscheinlich wirklich nicht so wichtig ist.

Falls du eine dieser Personen bist, die auf der offiziellen Antwort **BESTEHT**, schau einfach kurz im Internet bzw. einem Onlinewörterbuch nach.

**Lasst nach dem Einwand den Timer weiterlaufen und spielt weiter.**

## ENDE DEINES ZUGS

Jeder Poet ist so lange an der Reihe, bis die Zeit abläuft. Zähle dann deine richtig geratenen Karten, verkünde laut deinen Punktestand und lege die Karten auf den Punktestapel deines Teams. Alle Karten, die du in dieser Runde der Aufsicht übergeben musstest, werden ebenfalls gezählt, verkündet und kommen dann auf den gegnerischen Punktestapel. Jetzt ist das andere Team an der Reihe.

## SPIELENDE

Sobald beide Teams mindestens 3-mal dran waren (und wann immer beide Teams gleich oft dran waren), könnt ihr jederzeit beschließen, die Partie zu beenden. Zählt dann für jedes Team die Karten des Punktestapels zusammen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

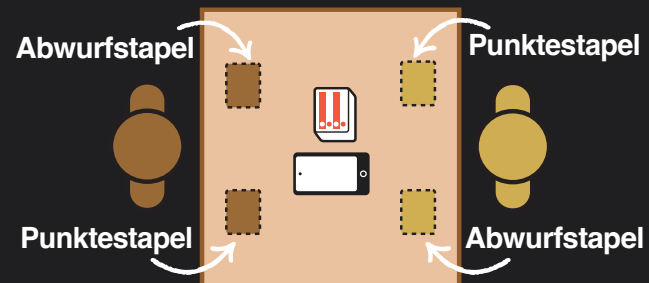
## ! TIPP FÜR PROFIS !

**Vermeide es, einzelne Wörter zu sagen und auf eine Antwort deines Teams zu warten! Versuche stattdessen in ganzen „Sätzen“ zu reden.**

## SPIEL ZU ZWEIT ODER DRITT

### 2 PERSONEN

Ihr seid beide im selben Team und wechselt euch als Poet ab. Legt richtig erratene Karten **RECHTS** von euch auf euren Punktestapel. Falls ihr eine Regel brecht oder eine Karte überspringt, legt die Karte **LINKS** von euch auf einen Abwurfstapel.



Nachdem ihr jeweils dreimal Poet wart, rechnet ihr eure Punkte zusammen:

**10 Punkte oder weniger:**  
Team schlecht

**11–30 Punkte:**  
Team ist mau mit Wort

**31–49 Punkte:**  
Team hat viel groß Hirn

**50 Punkte oder mehr:**  
Ein herausragendes Beispiel der Evolution

### 3 PERSONEN

Notiert eure Punkte separat auf einem Blatt Papier. Ihr wechselt euch in drei Rollen ab: Poet, Rateperson und Aufsicht. Poet und Rateperson haben einen gemeinsamen Punktestapel. Sie erhalten gemeinsam Punkte und legen Karten auf den Stapel. Die Aufsicht stellt sicher, dass keine Regeln gebrochen werden und bekommt Karten, die übersprungen werden oder bei denen Fehler passieren.

Am Ende der Runde rechnen Poet und Rateperson ihre Punkte zusammen und schreiben für beide die gleiche Punktzahl auf. Die Aufsicht bekommt ihren Karten entsprechend Punkte.

Legt dann alle benutzten Poesiekarten zurück in die Schachtel, tauscht die Rollen durch und beginnt die nächste Runde. Nachdem ihr alle jeweils zweimal Poet wart, gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.