

was

sew

ase

mea

maw

wem

sma

swe

sam

awe

mwe

wes

sem

ams

mwa

wsa

was

sew

ase

mea

maw

wem

sma

swe

sam

awe

mwe

wes

sem

ams

mwa

wsa

was

sew

ase

mea

maw

wem

sma

swe

sam

awe

mwe

wes

sem

ams

mwa

wsa

was

sew

ase

mea

maw

wem

sma

swe

sam

awe

mwe

wes

sem

ams

mwa

wsa

Ente

Rate

Note

Hose

Wende

Raupe

Haube

Hupe

Ernte

Laute

Lupe

Dose

Rose

Lende

Rute

Hüte

Ente

Rate

Note

Hose

Wende

Raupe

Haube

Hupe

Ernte

Laute

Lupe

Dose

Rose

Lende

Rute

Hüte

Ente

Rate

Note

Hose

Wende

Raupe

Haube

Hupe

Ernte

Laute

Lupe

Dose

Rose

Lende

Rute

Hüte

Ente

Rate

Note

Hose

Wende

Raupe

Haube

Hupe

Ernte

Laute

Lupe

Dose

Rose

Lende

Rute

Hüte

en

er

es

et

so

sa

si

su

mi

ma

mo

me

ar

an

as

ab

en

er

es

et

so

sa

si

su

mi

ma

mo

me

ar

an

as

ab

en

er

es

et

so

sa

si

su

mi

ma

mo

me

ar

an

as

ab

en

er

es

et

so

sa

si

su

mi

ma

mo

me

ar

an

as

ab

mom

mor

man

mas

sel

sem

sam

sal

rat

rut

rom

res

gib

gab

gru

gra

mom

mor

man

mas

sel

sem

sam

sal

rat

rut

rom

res

gib

gab

gru

gra

mom

mor

man

mas

sel

sem

sam

sal

rat

rut

rom

res

gib

gab

gru

gra

mom

mor

man

mas

sel

sem

sam

sal

rat

rut

rom

res

gib

gab

gru

gra

Halli-Galli

Vorbereitung:

Karten ausdrucken und evtl. laminieren.

Als weiteres Utensil braucht man z. B. die Klingel aus dem original Halli-Gallispiel oder den unten abgebildeten Kreis mit Klingel ausgeschnitten und ebenfalls laminiert.

Für das Spiel ist es ratsam, diese „Klingel“ dann mit einem Klebestreifen auf dem Tisch zu fixieren.

Die Karten werden in Einzelspiele mit den entsprechenden Farben sortiert. Für den Anfang wird nur mit Karten einer bestimmten Farbe gespielt. Später kann man dann mehrere Karten verschiedener Farben zusammenmischen.

Spielregel:

Jeder Spieler bekommt gleich viele Karten umgedreht auf einem Stapel ausgeteilt.

Die „Klingel“ kommt in die Mitte des Tisches.

Nun dreht jeder Spieler gleichzeitig eine Karte um. Sind zwei gleiche Karten dabei, muss man blitzschnell auf die „Klingel“ schlagen. Der Schnellste bekommt dann die Karten dieser Runde. Er liest die Karte laut vor, steckt sie dann unter seinen eigenen Stapel.

Tipp: Wenn sich längere Zeit keine Paare mehr ergeben, kann jeder seine eigenen Stapel durchmischen.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Karten.

