



Pantomime

Stell ein Wort oder eine Wendung ohne zu sprechen dar, damit dein Team es errät, bevor die Zeit abläuft.

Spieler 4–20 (am besten mit 6–12)

Spieldauer 20–45 Min.

Material Kein Material

Bewegung Stehen und bewegen

KURZREGELN

1. Teilt euch in zwei oder mehr Teams auf.
2. Eine Person stellt einen geheimen Begriff dar – ohne Worte, Geräusche oder lautloses Mitsprechen.
3. Ihr Team rät, bevor ein Timer von 60–90 Sekunden abläuft.
4. Ein Punkt pro richtiger Antwort; die Teams wechseln sich ab, bis alle einmal dran waren.

VORBEREITUNG

1. Schafft eine kleine „Bühne“, die alle sehen können. Stellt Getränke und Zerbrechliches außer Reichweite.
2. Bildet Teams zu 3–6 Personen. Gemischte Altersgruppen und gemischtes Selbstvertrauen in jedem Team halten das Spiel fair.
3. Legt fest, woher die Begriffe kommen – der Spielleiter-Modus auf einem Handy, gedruckte Karten verdeckt oder das gegnerische Team, das dem Darsteller einen Begriff zuflüstert.
4. Legt die Rundenlänge fest. Neunzig Sekunden sind gnädig für Neulinge; sechzig Sekunden passen zu Gruppen, die oft spielen.

SO WIRD GESPIELT

1. Das erste Team schickt eine Person auf die Bühne. Sie schaut sich einen Begriff an, ohne ihn jemandem zu zeigen.
2. Startet den Timer. Erlaubt sind nur Gesten, Mimik und Bewegung – kein Sprechen, keine Geräusche, kein lautloses Mitsprechen und kein Zeigen auf Gegenstände im Raum, die die Lösung sind.
3. Die Teammitglieder rufen frei ihre Vorschläge. Die darstellende Person darf nicken, den Kopf schütteln oder „weiter so“ signalisieren, um sie zu lenken.

4. Nennt das Team den genauen Begriff oder eine Version, die alle für nah genug halten, gibt es einen Punkt und der Zug ist vorbei.
5. Läuft der Timer vorher ab, gibt es keinen Punkt. Verratet die Lösung, damit alle etwas davon haben.
6. Die darstellende Person darf einmal pro Zug passen und einen neuen Begriff nehmen, aber die Uhr läuft weiter.
7. Die Teams wechseln sich ab. Alle sollen einmal darstellen, bevor jemand ein zweites Mal dran ist.

SO ENDET DAS SPIEL

Spielt, bis alle gleich oft dargestellt haben – meist zwei volle Runden –, dann gewinnt das Team mit mehr Punkten. Wird der Abend lang, kündigt vor Beginn der letzten Runde eine „Schlussrunde“ an, statt mittendrin aufzuhören.

IM SITZEN SPIELEN

Spielt „Tisch-Pantomime“: Wer darstellt, bleibt sitzen und nutzt nur Hände, Gesicht und Oberkörper. Wählt Karten, die im Pantomime-Stapel als „im Sitzen spielbar“ markiert sind, und lässt alles weg, wofür man gehen, springen oder sich hinlegen müsste.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lass zögerliche Leute ihren ersten Zug zu zweit spielen. Zwei Personen, die zusammen einen Begriff darstellen, sind immer noch Pantomime.
- Legt vor dem Start fest, wie streng „nah genug“ ist, und lässt das nicht darstellende Team entscheiden.
- Führt nur dann sichtbar Punkte, wenn die Gruppe gern gegeneinander spielt. Viele Gruppen spielen ganz ohne Punkte glücklich.
- Bei gemischten Altersgruppen bekommen Jüngere oder Neulinge die leichten Karten; die schweren bleiben für Freiwillige.

VARIANTEN

Kategorie-Runden. Nennt vor jedem Zug die Kategorie – Tiere, Berufe, Haushaltsgegenstände. Wenn man die Kategorie kennt, geht das Raten schneller, und es ist die freundlichste Art, das Spiel Leuten vorzustellen, die es noch nie gespielt haben.

Pantomime-Staffel. Jedes Team bekommt dieselbe Liste mit fünf Begriffen. Immer eine Person läuft zur Spielleitung, holt sich den nächsten Begriff und stellt ihn dem eigenen Team dar. Das Team, das zuerst alle fünf schafft, gewinnt. Nutzt zwei Räume oder die beiden Enden eines großen Raums, damit die Teams einander nicht hören.

STARTIDEEN: ALLTAGSHANDLUNGEN

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| ■ Zähne putzen | ■ ein Spannbettlaken zusammenlegen |
| ■ einen Schnürsenkel binden | ■ eine Orange schälen |
| ■ Kopfhörer entwirren | ■ einen Luftballon aufblasen |
| ■ einen Faden einfädeln | ■ ein Geschenk einpacken |

STARTIDEEN: HAUSHALTSGEGENSTÄNDE

- ein Regenschirm
- ein Toaster
- eine Waschmaschine
- ein Wasserkocher
- ein Staubsauger
- ein Wecker
- eine Pfeffermühle
- ein Bügelbrett

Zeitangaben sind redaktionelle Schätzungen, keine Testergebnisse. Redaktionell auf Klarheit und Stimmigkeit geprüft. Wir behaupten nicht, diese Seite mit Gruppen getestet zu haben.