



Das Hutspiel

Bring dein Team dazu, dieselben Begriffe aus dem Hut dreimal hintereinander zu erraten – erst durch Beschreiben, dann mit einem einzigen Wort, dann durch Pantomime.

Spieler 4–20 (am besten mit 6–12)**Spieldauer** 25–45 Min.**Material** Papier und Stift**Bewegung** Stehen optional

KURZREGELN

1. Alle schreiben drei Wörter oder Namen auf Zettel; alle Zettel kommen in einen Hut.
2. Runde eins – den Begriff umschreiben, ohne ihn zu sagen. Eine Minute pro Zug, die Teams wechseln sich ab.
3. Runde zwei – dieselben Zettel, aber nur ein Wort als Hinweis.
4. Runde drei – noch einmal dieselben Zettel, stumm dargestellt.
5. Ein Punkt für jeden erratenen Zettel; nach drei Runden gewinnt die höchste Summe.

VORBEREITUNG

1. Teilt euch in zwei Teams und setzt euch möglichst abwechselnd, damit die Züge von allein durch den Raum wandern.
2. Verteilt drei Zettel pro Person. Jeder schreibt auf jeden Zettel etwas – eine Person, einen Ort, einen Gegenstand oder eine Wendung, die der ganze Raum kennt – und faltet ihn in den Hut.
3. Stellt einen Ein-Minuten-Timer und bestimmt, welches Team anfängt.

SO WIRD GESPIELT

1. In einem Zug zieht eine Person die Zettel einzeln und gibt dem eigenen Team Hinweise, bis die Minute um ist.
2. Jeder erratene Zettel bleibt beim Team. Ein Zettel, der bei Zeitende noch in der Hand ist, kommt zurück in den Hut.
3. Wer erklärt, darf pro Zug einen Zettel überspringen; er kommt zurück in den Hut.
4. Die Teams wechseln sich ab, in jedem Zug erklärt jemand anderes, bis der Hut leer ist. Zählt die Zettel, notiert die Punkte und legt alle Zettel zurück in den Hut.

5. Runde eins: Alles sagen außer den Wörtern auf dem Zettel oder Teilen davon.
6. Runde zwei: Genau ein Wort als Hinweis – keine Gesten und kein zweiter Versuch.
7. Runde drei: Kein Laut – nur darstellen.

SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet, wenn der Hut dreimal geleert wurde. Zählt die Zettel jedes Teams aus allen drei Runden zusammen; die höhere Summe gewinnt. Ist die Zeit knapp, hört nach einer beliebigen vollständigen Runde auf – die Punkte gelten trotzdem.

IM SITZEN SPIELEN

Komplett im Sitzen spielbar: Wer erklärt, bleibt in allen drei Runden auf dem Stuhl und nutzt in der Pantomime-Runde nur Hände, Gesicht und Oberkörper. Vereinbart das für alle, nicht nur für eine Person.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lies die Zettel vor dem Start durch und ersetze unauffällig alles, was nur eine Person kennen kann.
- Erwähne daran, dass Runde eins die Gedächtnisrunde ist – wer zuhört, während das andere Team spielt, profitiert später.
- Haltet den Hut in Bewegung. Wer erklärt, wechselt jeden Zug, also sitzt niemand lange herum.
- Rät immer dieselbe selbstbewusste Person, bitte die Erklärenden, jedes Mal ein anderes Teammitglied anzuschauen.

VARIANTEN

Vier Runden. Fügt eine letzte Runde hinzu, in der sich die erklärende Person hinter einem Laken oder unter einer Decke versteckt und nur mit Geräuschen Hinweise gibt – ohne Worte. Bis dahin kennt der Raum die Zettel so gut, dass oft ein einziges Summen reicht.

Kurzer Hut. Für ein zwanzigminütiges Spiel schreibt jeder nur zwei Zettel, und ihr spielt nur die Runden eins und drei. Die sanfteste Art, das Spiel einer Familie vorzustellen, die es noch nie gespielt hat.

STARTIDEEN: DINGE

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| ■ ein Heißluftballon | ■ ein Schlafsack |
| ■ eine Sandburg | ■ eine Waschmaschine |
| ■ eine Hochzeitstorte | ■ ein Papierflieger |
| ■ eine Schatzkarte | ■ eine Quietscheente |

STARTIDEEN: MOMENTE

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| ■ ein Stau | ■ eine Blaskapelle |
| ■ ein verlorener Regenschirm | ■ ein Picknick im Regen |
| ■ eine Achterbahnfahrt | ■ ein Koffer, der nicht zugeht |
| ■ eine Schneeballschlacht | ■ das letzte Stück Kuchen |

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

