



Summ die Melodie

Summ eine Melodie – ohne Worte, ohne „lalala“ –, bis dein Team sie errät.

Spieler 4–16 (am besten mit 6–10)

Spieldauer 10–25 Min.

Material Kein Material

Bewegung Im Sitzen

KURZREGELN

1. Teilt euch in zwei Teams.
2. Eine Person summt dem eigenen Team eine Melodie vor – Lippen geschlossen, keine Worte.
3. Das Team hat eine Minute, um sie zu nennen.
4. Rechtzeitig erraten gibt einen Punkt; dann summt das andere Team.

VORBEREITUNG

1. Bildet zwei etwa gleich große Teams und legt fest, wie viele Züge ihr spielt – zwei pro Person sind eine gute Länge.
2. Einigt euch, was fair ist: Melodien, die die meisten im Raum kennen, etwa Kinderlieder, Feierlieder, berühmte klassische Themen und bekannte Fernsehmelodien.
3. Bestimmt, wer zuerst summt, und startet einen Ein-Minuten-Timer, wenn ihr einen nutzt.

SO WIRD GESPIELT

1. Die summende Person denkt sich eine Melodie aus oder nimmt eine aus dem Spielleiter-Modus und verrät sie niemandem.
2. Gesummt wird mit geschlossenen Lippen. Keine Worte, kein „lalala“, keine Pantomime und kein Rhythmus-Klopfen.
3. Das Team ruft frei seine Tipps. Die summende Person darf nicken oder den Kopf schütteln und die Melodie so oft neu anfangen, wie sie will.
4. Ein richtiger Titel innerhalb einer Minute bringt einen Punkt. Kennt das Team das Lied eindeutig, aber nicht den genauen Titel, darf die summende Person die Antwort gelten lassen.
5. Läuft die Minute ohne richtigen Tipp ab, bekommt das andere Team einen Tipp, um den Punkt zu holen.
6. Die Teams wechseln sich ab, und in jedem Zug summt jemand anderes.

SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet, wenn alle so oft gesummt haben wie vereinbart. Das Team mit mehr Punkten gewinnt; bei Gleichstand wählt jedes Team eine Person für eine einzige Entscheidungsmelodie, und der schnellere richtige Tipp gewinnt.

IM SITZEN SPIELEN

Wird ohnehin im Sitzen gespielt. Kein Schritt verlangt Aufstehen oder Bewegung.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Rate den Summenden, mit der berühmtesten Stelle der Melodie anzufangen, nicht mit ihrem Anfang.
- Verschiedene Generationen kennen verschiedene Lieder. Ermutige Melodien von Hochzeiten, Geburtstagen und aus der Schule statt der aktuellen Charts.
- Niemand wird nach Tonhöhe bewertet. Sag das vor dem ersten Zug; das entspannt die Zögerlichen.
- Hat jemand ein Blackout, darf er ohne Zugverlust zu einer Startmelodie wechseln.

VARIANTEN

Kazoo-Runde. Gib jeder summenden Person ein Kazoo oder einen Kamm mit dünnem Papier und spielt die letzte Runde damit. Das Brummen macht jede Melodie lustiger und schwerer, also gebt neunzig Sekunden.

Ein-Atemzug-Runde. Die summende Person hat nur einen einzigen Atemzug – was hineinpasst, ist der ganze Hinweis. Züge dauern Sekunden statt einer Minute, ideal als Stechen oder als lebhaftes Finale.

STARTIDEEN: DU WÄHLST DIE MELODIE

- | | |
|--|---|
| ■ Ein Schlaflied, das dir als Kind vorgesungen wurde | ■ Ein Lied, das du in der Schule gelernt hast |
| ■ Das Lied, das deine Familie an Geburtstagen singt | ■ Die Nationalhymne des Landes, in dem du bist |
| ■ Ein Lied, das auf jeder Hochzeit läuft | ■ Eine Melodie, bei der klar ist: Die Ferien haben begonnen |
| ■ Die Titelmelodie einer Zeichentrickserie aus deiner Kindheit | ■ Ein Fangesang aus dem Stadion |

STARTIDEEN: MELODIEN, DIE DIE GANZE WELT KENNT

- | | |
|--|------------------------------|
| ■ Ode an die Freude | ■ Eine kleine Nachtmusik |
| ■ Für Elise | ■ Schwanensee |
| ■ Der Hochzeitsmarsch | ■ Die Wilhelm-Tell-Ouvertüre |
| ■ Der Frühling aus den Vier Jahreszeiten | ■ Der Donauwalzer |

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