



Umgekehrte Pantomime

Das ganze Team stellt gemeinsam einen Begriff dar, während eine einzige Person aus dem Team ihn zu erraten versucht.

Spieler 6–24 (am besten mit 8–16)

Spieldauer 15–35 Min.

Material Kein Material

Bewegung Stehen und bewegen

KURZREGELN

1. Teams zu viert bis zu sechst. Eine Person rät und schaut die anderen an.
2. Der Rest des Teams sieht den Begriff und stellt ihn gemeinsam und stumm dar.
3. Ein Punkt für jeden Begriff, der innerhalb von 60 Sekunden erraten wird.
4. In jedem Zug rät jemand anderes.

VORBEREITUNG

1. Bildet Teams zu 4–6 und schafft so viel Platz, dass ein Team nebeneinander stehen kann.
2. Bestimmt in jedem Team die erste ratende Person. Sie steht oder sitzt mit dem Rücken zur Spielleitung.
3. Legt fest, wie die Begriffe gezeigt werden – die Spielleitung hält hinter der ratenden Person ein Handy im Spielleiter-Modus hoch oder zeigt eine gedruckte Karte.
4. Stellt einen Timer auf 60 Sekunden pro Zug. Die Teams versuchen, so viele Begriffe wie möglich zu schaffen.

SO WIRD GESPIELT

1. Die Spielleitung zeigt dem darstellenden Team hinter dem Rücken der ratenden Person einen Begriff, sodass diese ihn nicht sieht.
2. Das Team stellt ihn gleichzeitig dar. Sprechen, Geräusche und lautes Absprechen sind verboten – jede Abstimmung muss über das Darstellen laufen.
3. Die ratende Person ruft ihre Vorschläge. Sobald sie richtig liegt, zeigt die Spielleitung sofort den nächsten Begriff.
4. Das Team kann einen Begriff überspringen, indem alle die Arme verschränken; das kostet nur die verlorenen Sekunden.
5. Wenn der Timer abläuft, bekommt das Team einen Punkt pro richtig erratenem Begriff.
6. Das nächste Team ist dran. Beim nächsten Zug jedes Teams rät jemand anderes.

SO ENDET DAS SPIEL

Spielt, bis jede Person in jedem Team einmal geraten hat. Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei ungleich großen Teams hört ihr auf, wenn das kleinste Team seine Runde abgeschlossen hat.

IM SITZEN SPIELEN

Setzt das darstellende Team in einer Reihe gegenüber der ratenden Person hin und beschränkt euch auf Karten, die als „im Sitzen spielbar“ markiert sind. Der Witz bleibt erhalten – fünf Leute, die stumm vom Stuhl aus „rudern“, sind gut zu erkennen –, aber lasst Begriffe weg, für die man sich im Raum bewegen muss.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Der erste Begriff ist immer chaotisch. Gib jedem Team einen Übungsbegriff, der nicht zählt.
- Erinnere die Darsteller daran, einander zu beobachten – der Spaß liegt darin, dass vier Leute unabhängig voneinander dieselbe Idee wählen. Oder eben nicht.
- Stell dich so hin, dass das darstellende Team den Begriff gut lesen kann; kleine Schrift auf dem Handy bremst alles, also nutze im Spielleiter-Modus die größere Schrift.
- Wenn eine selbstbewusste Person alles übernimmt, spielt eine Runde die Variante „Spiegel“ unten.

VARIANTEN

Spiegelrunde. Eine zufällig gewählte Person führt, und alle anderen müssen ihre Bewegungen exakt nachmachen. Die ratende Person sieht eine Reihe identischer Darstellungen – das belohnt die Stilleren, die selten die Führung übernehmen.

Ein Geräusch erlaubt. Für Gruppen, denen Stille zu schwerfällt, darf jede darstellende Person pro Begriff ein einziges Geräusch machen – kein Wort. Das senkt die Schwierigkeit deutlich und macht das Spiel bei Familienfeiern freundlicher für Jüngere.

STARTIDEEN: TEAM-SZENEN

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ■ ein Ruderteam | ■ Synchronschwimmen |
| ■ ein Orchester, das sich einstimmt | ■ ein Schwarm Tauben |
| ■ Tauziehen | ■ ein Familienfoto |
| ■ eine Zeitlupen-Wiederholung | ■ ein liegengebliebenes Auto anschieben |
| ■ Möbel aus dem Flachpaket aufbauen | ■ ein Chor, der den Einsatz verpasst hat |
| ■ eine Achterbahnfahrt | ■ eine Eimerkette, die ein Feuer löscht |
| ■ ein Stau | ■ Fahrgäste in einem holpernden Bus |

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