Gather & Play

SPIELLEITER-BLATT ZUM AUSDRUCKEN

Geschichte im neuen Stil

Erzähl eine einfache Alltagsgeschichte in einem überraschenden Stil nach – als Wetterbericht, Sportkommentar, Gute-Nacht-Geschichte – und lass die Gruppe den Stil erraten.

Spieler 3–10 (am besten mit 4–8) **Spieldauer** 15–30 Min. **Material** Kein Material **Bewegung** Im Sitzen

KURZREGELN

1. **Einigt euch auf eine schlichte Grundgeschichte, die alle kennen – „eine Tasse Tee kochen".**
2. **Jede erzählende Person bekommt heimlich einen Stil, etwa „Naturdoku".**
3. **Sie erzählt die Grundgeschichte bis zu einer Minute lang in diesem Stil.**
4. **Wer den Stil zuerst errät, punktet – die erzählende Person auch.**

VORBEREITUNG

1. Wählt eine Grundgeschichte – einen Alltagsablauf aus vier, fünf Schritten, den alle verstehen, etwa den Bus erwischen oder einen Hund baden.
2. Sagt die Schritte der Grundgeschichte einmal laut, damit alle dieselbe Version haben.
3. Legt fest, wie die Stile verteilt werden: der Spielleiter-Modus auf dem Handy, nur der erzählenden Person gezeigt, oder geflüstert von der Person rechts daneben.
4. Bestimmt, wer zuerst erzählt – am besten eine freiwillige Person.

SO WIRD GESPIELT

1. Die erzählende Person bekommt heimlich einen Stil.
2. Sie erzählt die Grundgeschichte in diesem Stil nach. Alle Schritte der Grundgeschichte sollen weiterhin vorkommen, in der richtigen Reihenfolge.
3. Der Stil darf nicht genannt werden, und auch nicht das Wort, das ihn am deutlichsten verrät – ein Sportkommentator darf nicht „Kommentar" oder „Spiel" sagen.
4. Die Zuhörenden schweigen, bis die Erzählung vorbei ist oder eine Minute um ist, je nachdem, was zuerst kommt.
5. Dann rufen sie ihre Tipps. Der erste richtige Tipp bringt der ratenden Person einen Punkt und der erzählenden ebenfalls.

6. Errät es niemand in drei Versuchen, verrät die erzählende Person den Stil, und niemand punktet.
7. Wer richtig geraten hat, erzählt als Nächstes. War die Person schon dran, geht es links weiter.

SO ENDET DAS SPIEL

Spielt, bis alle die Geschichte einmal erzählt haben. Wechselt nach vier oder fünf Nacherzählungen die Grundgeschichte, damit sie frisch bleibt. Die meisten Punkte gewinnen, auch wenn die meisten Gruppen nach der ersten Runde aufhören zu zählen und einfach mehr wollen.

IM SITZEN SPIELEN

Erzählt wird vom Platz aus. Aufstehen für den eigenen Zug ist optionales Theater und nie Teil der Regeln.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Fang selbst mit einem leichten Stil an – einer Gute-Nacht-Geschichte –, um zu zeigen, dass dreißig Sekunden reichen.
- Biete nervösen Erzählern zwei Stile zur Auswahl an.
- Halte die Grundgeschichte extrem einfach. Der Witz entsteht aus dem Abstand zwischen einer langweiligen Aufgabe und einem großen Stil.
- Stile sind Arten zu sprechen, keine Imitationen bestimmter Menschen. Akzente oder Personen nachmachen ist tabu.

VARIANTEN

Eine Sache ändern. Statt eines Stils ändert jede erzählende Person ein einziges Element – der Schauplatz wird der Mond, die Hauptfigur eine Katze, alles passiert rückwärts. Die Zuhörenden raten, was geändert wurde.

Team-Version. Teams zu dritt oder viert erzählen gemeinsam, jede Person übernimmt einen Schritt der Grundgeschichte im gemeinsamen Stil. Das Format passt zu großen Gruppen und zu allen, die nicht allein auftreten möchten.

STARTIDEEN: GRUNDGESCHICHTEN

- Eine Tasse Tee kochen
- Den Bus erwischen
- Einen Hund baden
- Ein Brot schmieren
- Einen Brief einwerfen
- Eine Glühbirne wechseln
- Wäsche aufhängen
- Eine verlorene Socke finden

STARTIDEEN: STILE

- Eine Naturdoku
- Ein Sportkommentar
- Eine Gute-Nacht-Geschichte
- Eine Sicherheitsansage im Flugzeug
- Ein Wetterbericht
- Eine Kochsendung
- Ein Krimi
- Ein Audioguide im Museum

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