Gather & Play

FERTIGE ABLAUFPLÄNE

Ein Familientreffen

Ein Nachmittag für alle Altersgruppen mit acht bis vierundzwanzig Leuten, mit Teams, in denen verschiedene Generationen Seite an Seite spielen.

Spieler 8–24, in gemischten Altersteams

Spieldauer Insgesamt etwa 80 Minuten.

Für wen: Verwandte aus mehreren Generationen, von denen sich manche nur einmal im Jahr sehen.

BEVOR DIE GÄSTE KOMMEN

- [ ] Druck den Pantomime-Stapel aus oder sorg dafür, dass ein Handy mit dem Spielleiter-Modus geladen ist.
- [ ] Leg Papier, Stifte und feste Unterlagen für Beschreiben und Zeichnen bereit.
- [ ] Überleg, wie ihr gemischte Altersteams bildet – reihum abzählen geht am schnellsten.
- [ ] Halte einen Weg frei, und stell Sitzplätze nah ans Geschehen für alle, die lieber sitzen bleiben.

AGENDA

1. **Gemeinsamkeiten** · 15 Minuten · Wenn die Gäste ankommen
   Gruppen zu dritt oder viert mit mindestens zwei Generationen pro Gruppe. Hört eine Gemeinsamkeit pro Gruppe.

2. **Pantomime** · 30 Minuten · Hauptspiel
   Teams zu viert bis sechst. Nennt vor jedem Zug die Kategorie und bietet allen, die möchten, die Karten an, die im Sitzen gehen.

3. **Beschreiben und Zeichnen** · 15 Minuten · Wieder hinsetzen
   Bildet Paare aus einem Erwachsenen und einem jüngeren Familienmitglied. Ist der Raum voll, nehmt die Variante „Eine Person beschreibt“.

4. **Ein-Wort-Geschichte** · 10 Minuten · Rund um den Tisch
   Mit jüngeren Kindern die Drei-Wort-Variante. Eine Geschichte pro Tisch.

5 **Würdest du eher ...?** · 10 Minuten · Bevor alle gehen

Die Version mit Handzeichen für den ganzen Raum. Schließt mit einer Frage aus der Gruppe für mehrere Generationen.

Idee zum Austauschen: Das Hutspiel. Mit viel Papier und vierzig Minuten Zeit macht das Hutspiel statt Pantomime zum Hauptspiel. Kinder schreiben die Zettel genauso gern wie die Großeltern.

NOTIZEN FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Kinder spielen neben den Erwachsenen mit, die sie mitgebracht haben; kein Spiel hier lässt ein Kind unbeaufsichtigt spielen.
- Bietet jedes Bewegungsspiel auch im Sitzen an, ohne dass jemand danach fragen muss.
- Ab vierundzwanzig Leuten spielt Pantomime als zwei getrennte Spiele an den beiden Enden des Raums.

GEMEINSAMKEITEN — KURZREGELN

4–40 spieler · 10–20 Min. · Kein Material

1. Bildet Gruppen zu dritt oder viert, am besten mit den Leuten, die ihr am wenigsten kennt.
2. Ihr habt vier Minuten, um drei Dinge zu finden, die ihr alle teilt.
3. Nichts Sichtbares zählt – keine Kleidung, kein „wir sind alle auf dieser Party“.
4. Jede Gruppe teilt ihre überraschendste Gemeinsamkeit mit dem ganzen Raum.

So endet das Spiel: Das Spiel endet nach dem Austausch. Zwei Runden mit unterschiedlichen Gruppen reichen völlig – es geht darum, den Leuten Gesprächsstoff für den Rest des Abends zu geben, also hört auf, solange es im Raum noch laut ist. Es gibt keinen Sieger, aber die Spielleitung kann für die unerwartetste Gemeinsamkeit Applaus fordern.

PANTOMIME — KURZREGELN

4–20 spieler · 20–45 Min. · Kein Material

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.

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.

BESCHREIBEN UND ZEICHNEN — KURZREGELN

2–16 spieler · 10–25 Min. · Papier und Stift

1. Bildet Paare. Eine Person beschreibt, die andere zeichnet.
2. Die beschreibende Person sieht ein einfaches Bild; die zeichnende darf es nicht sehen.
3. Beschrieben wird nur mit Formen, Größen und Positionen – nie wird gesagt, was das Bild darstellt.
4. Nach drei Minuten vergleicht ihr die Zeichnung mit dem Original, dann tauscht ihr die Rollen.

So endet das Spiel: Ein ganzes Spiel hat zwei Runden, damit jeder einmal beschreibt und einmal zeichnet. Für einen schönen Abschluss legt alle Zeichnungen neben ihre Originale und lasst den Raum die genaueste und die herrlich daneben gegangene wählen.

EIN-WORT-GESCHICHTE — KURZREGELN

3–12 spieler · 5–20 Min. · Kein Material

1. Wählt einen Titel für die Geschichte.
2. Reihum fügt jeder genau ein Wort hinzu.
3. Die Sätze bleiben grammatisch richtig – kleine Wörter wie „der“ und „und“ zählen als Zug.
4. Jeder kann einen Satz mit „Punkt“ beenden. Nach drei Runden im Kreis muss die Geschichte fertig sein.

So endet das Spiel: Jede Geschichte endet, wenn die Gruppe in der dritten Runde einen Schlusssatz findet. Spielt drei oder vier Geschichten und hört dann auf. Es gibt keinen Sieger; der Lohn ist das Nacherzählen. Kommt eine Geschichte nach zwei Runden nicht vom Fleck, kann die Spielleitung „Ende“ ausrufen und einen neuen Titel starten.

WÜRDEST DU EHER …? — KURZREGELN

2–30 spieler · 10–30 Min. · Kein Material

1. Die Spielleitung liest eine Frage mit zwei Möglichkeiten vor.
2. Alle wählen eine – „beides“ oder „keins“ gibt es nicht.
3. Reihum nennt jeder einen Grund in einem Satz.
4. Wer den überraschendsten Grund hat, liest die nächste Frage vor.

So endet das Spiel: Hört nach einer festgelegten Zahl von Fragen auf – acht bis zehn passen zu einem Esstisch – oder wenn der Hauptgang kommt. „Würdest du eher“ hat keinen natürlichen Sieger, also kündigt „noch zwei Fragen“ an, damit das Spiel ein klares Ende hat, statt einfach auszulaufen.

Zeitangaben sind redaktionelle Schätzungen, keine Testergebnisse.