PANTOMIME für Kinder

Ein wortloses Spiel für 4 bis 10 Spieler

Das ist drin: 40 Karten
Für die Variante benötigt ihr noch einen Timer (Stoppuhr).

So bereitet ihr euch vor:
Ihr teilt euch in zwei etwa gleich große Teams auf. Mischt anschließend alle Karten verdeckt durch und zieht zehn davon. Legt sie als verdeckten Stapel bereit. Die restlichen Karten benötigt ihr für diese Partie nicht.

So wird's gespielt:
Eure Teams wechseln sich ab: Mal rät eine Gruppe, mal ist sie Schiedsrichter. Die Gruppe mit dem jüngsten Mitspieler beginnt mit Raten. Das andere Team sind die Schiedsrichter.

Seid ihr das Rateteam? Dann wählt ihr jemanden aus eurem Team als Darsteller aus. Bist du an der Reihe? Dann ziehst du die oberste Karte vom Stapel und schaust sie dir geheim an. Die Karte zeigt dir, was du darstellen sollst. Anschließend gibst du die Karte an die Schiedsrichter – ohne dass dein Team die Karte sehen kann.
Hinweis: Hauptwörter sind blau hinterlegt, Aktivitäten gelb.

Stelle den Begriff mit Gesten, Grimassen und Bewegungen dar. Du darfst aber kein Wort sagen und keine Geräusche machen. **Und die Schiedsrichter?** Die passen genau auf. Verstößt du gegen die Regeln? Dann dürfen die Schiedsrichter die Karte behalten und dein Team geht leer aus.

Während du etwas darstellst, darf dein Team raten. Jeder aus deinem Team darf laut in die Runde rufen.
Liegt ihr richtig? Dann rufen die Schiedsrichter „Ihr seid spitze!" und ihr bekommt zur Belohnung die Karte.
Kommt ihr nicht drauf? Dann zeigen euch die Schiedsrichter die Karte. Anschließend kommt sie aus dem Spiel.
Danach tauscht ihr und dein Team schlüpft in die Rolle des Schiedsrichters.
Tipp: Achtet darauf, euch mit dem Darstellen abzuwechseln.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ihr zehn Karten gespielt habt. Wer die meisten Karten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen beide Teams.

Variante für ältere Kinder (ab 7 Jahren):

Sobald der Darsteller anfängt, den Begriff zu erklären, läuft die Zeit. Die Schiedsrichter nehmen eine Stoppuhr zur Hand und rufen nach 45 Sekunden „Aus".
Schafft es das Team nicht, innerhalb der Zeit den Begriff zu erraten? Dann kommt die Karte in die Schachtel zurück.
Hat das Team vor Ablauf der Zeit den Begriff erraten? Super, dann darf der Darsteller sofort eine neue Karte vom Stapel ziehen und seinem Team darstellen.

© 2022 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d · D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
Art.-Nr.: 90391
2. Auflage 2022