

Spielanleitung

PANTO

MIME



**SWITCH
IT UP!**



EMF



Family
Edition

Spielidee

Einen Hund pantomimisch, also so ganz ohne Worte, darstellen? Das kann doch jede*r!

Doch hier ist alles anders! Eine Person kennt das gesuchte Wort und erklärt dir dann, wie du dich bewegen sollst, um es darzustellen. Schaffst du es, den Begriff schnell genug zu erraten, oder wirst du dich nur fragen: „Was mache ich da überhaupt?!“

Dich erwartet eine bunte Mischung an Begriffen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Ob Jung oder Alt – hier ist für alle etwas dabei. Und für die extra Portion Spielspaß sorgen lustige Challenges, sodass dem Lachanfall nichts mehr im Wege steht!



Spielvorbereitung

Bestimmt zuerst, mit wie vielen Karten ihr spielen möchtet. Je nachdem, ob ihr viele oder wenige Karten nehmt, kann es sich um eine kurze oder lange Spielpartie handeln. Die Kartenanzahl soll dabei durch die Personenanzahl teilbar sein, das heißt bei vier Personen zum Beispiel 32 Karten, damit jede*r acht Mal darstellen darf und damit gleich oft an der Reihe ist.

Mischt die Spielkarten und legt sie als verdeckten Stapel in eure Mitte, die übrigen Karten könnt ihr zur Seite legen. Wer als Nächstes Geburtstag hat, darf beginnen.

Spielablauf

Bevor ihr loslegen könnt, einigt ihr euch auf eine Schwierigkeitsstufe von 1 bis 3. Der leichteste Begriff (1) steht oben, der schwierigste (3) steht unten. Wenn mit jüngeren Kindern gespielt wird, bekommen sie die leichteren Begriffe, während die Älteren Schwierigkeitsstufe 2 oder 3 nehmen. Nun stellt ihr den Timer passend zur Schwierigkeitsstufe ein:

Stufe	1	2	3
Zeit	1,5 min	2 min	2,5 min

Wer anfängt, zieht eine Karte und liest den Begriff der gewählten Stufe, ohne ihn zu verraten. Die Person rechts davon darf darstellen. Nun wird der Timer gestartet, und es geht los! Die Person, die den Begriff kennt, beginnt nun, der ratenden Person Anweisungen zu geben, wie sich diese bewegen soll, um den Begriff darzustellen. Sie kann beispielsweise beim

Begriff „Hund“ sagen, dass die andere Person auf allen vieren krabbeln und die Zunge heraushängen lassen soll. Beim Erklären sind nur Bewegungsanweisungen erlaubt, also zum Beispiel, dass man die Hände zur Faust ballen, die Beine anwinkeln oder die Augen schließen soll. Man darf beim Begriff „Hund“ nicht sagen „Benimm dich wie ein Hund“ oder „Bell mal“ oder die Bewegungen selbst vormachen. Die Person, die an der Reihe ist, versucht nun, den Begriff zu erraten, während sie ihn darstellt. Wenn die Person es innerhalb der vorgegebenen Zeit schafft, den Begriff zu erraten, bekommt sie die Karte. Wenn dies nicht gelingt, wird die Karte weggelegt. Die Person, die eben dargestellt hat, darf nun der nächsten Person im Uhrzeigersinn Anweisungen geben. So kommen alle an die Reihe und dürfen mal darstellen und mal erklären.



Ist jemand der Meinung, dass eine erklärende Person beim Anweisungen-Geben gegen die Regeln verstoßen und zu viel verraten hat, müssen alle außer der erklärenden Person darüber abstimmen, ob sie das als Fehler werten oder nicht. Dabei entscheidet die Mehrheit. Wenn es als Fehler gilt, muss eine zusätzliche Karte gezogen und der Timer zurückgesetzt werden, und es wird noch mal erklärt und dargestellt.

CHALLENGES

Auf jeder Karte ist eine Challenge zu finden. Das Icon verrät euch, ob die Challenge für die erklärende Person (Sprechblase) oder die darstellende Person (Hand) gedacht ist. Entscheidet euch vor dem Spiel, ob ihr mit oder ohne Challenges spielen wollt.

VARIANTE: IN EINER GRUPPE (OHNE PUNKTE)

Ihr könnt natürlich auch ohne Punktevergabe spielen. Der einzige Unterschied im Spielablauf ist, dass bei dieser Spielvariante alle außer der erklärenden Person mitraten dürfen, nicht nur die darstellende Person. Hier geht es um reinen Spielspaß.

VARIANTE: IN EINER GRUPPE (MIT TEAMS)

Ihr könnt das Spiel auch in der Gruppe gegeneinander spielen. Dafür bildet ihr erst mal etwa gleich große Teams, mindestens jedoch zwei Personen pro Team. Das Spielprinzip bleibt gleich. Eine Person im Team kennt den Begriff und gibt der darstellenden Person im selben Team Anweisungen. Raten dürfen die darstellende Person und alle anderen im Team außer der erklärenden Person. Danach ist das andere Team dran und zieht eine Karte.

Ziel des Spiels

Ihr spielt so lange, bis euer Kartenstapel zu Ende ist. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Wenn mehrere Personen oder Teams die gleiche Kartenanzahl haben, kommt es zu einem Stechen. Es wird pro Person oder Team eine neue Karte gezogen und gespielt, bis eine Person oder ein Team mehr Begriffe erraten hat und so das Spiel gewinnt.

VARIANTE: ZU ZWEIT

Ihr könnt das Spiel auch zu zweit spielen. Legt euch einen Stapel mit 10 Karten zurecht. Dann geht es auch schon los. Ihr wechselt euch mit dem Erklären und Darstellen ab. Am Ende zählt ihr, wie viele Begriffe ihr geschafft habt. In der Tabelle könnt ihr sehen, wie gut ihr abgeschnitten habt:

0-3 Begriffe richtig erraten	Beim nächsten Mal klappt es sicher besser!
4-6 Begriffe richtig erraten	Das habt ihr gut gemacht!
7-9 Begriffe richtig erraten	Toll! Ihr versteht euch super!
10 Begriffe richtig erraten	Wow! Niemand versteht sich so gut wie ihr!



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit: Edition Michael Fischer GmbH,
Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH

Cover und Layout: Johanna Knauer

Satz: Johanna Knauer und Mirjam Höschl

Produktmanagement, Redaktion und Lektorat: Daniela Platz

Bildnachweis: © FumiPicPro/Shutterstock, © Marish/Shutterstock,

© Natalllenka.m/Shutterstock, © v_kulieva/Shutterstock.

GTIN 4260478343481

Printed in China

www.emf-verlag.de