

# Pantomime

Ein Spiel ohne Worte für 4 und mehr Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Dosen-Illustration:** Ulrike Fischer

**Karten-Illustration:** Martina Leykamm

Eine Pantomime ist eine Darstellung nur durch Gebärden, Mimik und Körperbewegungen – aber ohne Worte. Wer in diesem Spiel z. B. eine Kuh darstellen soll, darf Grimassen schneiden, mit den Fingern Hörner anzeigen und auf allen vieren krabbeln. Aber er darf keinen Ton von sich geben.

## **Spielinhalt:**

---

48 Spielkarten, 1 Spielanleitung

## **Spielziel:**

---

Welche Gruppe kann die meisten pantomimisch dargestellten Begriffe erraten?

## **Spielvorbereitung:**

---

Die Spieler teilen sich in zwei ungefähr gleich große Gruppen auf. Jede Gruppe muss abwechselnd raten oder Schiedsrichter sein. Die Karten werden gemischt und verdeckt. Einigt euch, mit wie vielen der 48 Karten ihr spielen möchtet, und bestimmt so die Spieldauer.

Zählt eine entsprechende Anzahl an Karten ab und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Alle übrigen Karten kommen zurück in die Dose.

## **Spielablauf:**

---

Die Gruppe mit der kleinsten Person darf beginnen und die erste Rategruppe sein.

Die Mitglieder der anderen Gruppe sind die Schiedsrichter.

Die Rategruppe wählt einen ihrer Spieler als Pantomimen aus. Der Pantomime nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel, schaut sich die Abbildung geheim an und gibt sie dann an einen der Schiedsrichter weiter.

- Ist er unsicher, was er darstellen soll, so lässt er sich leise von den Schiedsrichtern sagen, was abgebildet ist.
- Kennt er den abgebildeten Begriff auch nach der Hilfe nicht, so legt er die Karte zurück in die Dose und zieht eine neue Karte vom verdeckten Stapel.

Nun soll der Pantomime den abgebildeten Begriff so darstellen, dass ihn die anderen Mitglieder seiner Gruppe möglichst schnell erraten.

Er darf Grimassen schneiden, sich verrenken und mit seinen Händen Dinge zeigen. Aber er darf nichts sagen und keine Töne von sich geben!

Die Schiedsrichter passen auf, dass der Pantomime wirklich keinen Ton von sich gibt und nichts sagt.

**Achtung:** Tut er das dennoch, so bekommen die Schiedsrichter die Karte.

Die Mitglieder der Rategruppe dürfen alle gleichzeitig raten und ihre Vermutung laut rufen.

Wird der dargestellte Begriff von der Rategruppe gesagt, dann rufen die Schiedsrichter sofort „Stimmt genau!“

Dann erhält die Rategruppe die Karte.

Anschließend wechseln die Gruppen die Rollen.

**Wichtig:** In den folgenden Runden sollen die Mitglieder der jeweiligen Rategruppe abwechselnd Pantomime sein.

## **Spielende:**

---

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist. Die Gruppe, die die meisten Karten hat, gewinnt. Kinder, die noch nicht so weit zählen können, legen ihre Karten jeweils in eine lange Reihe. Dann gewinnt, wer die längste Reihe hat.

## **Variante:**

---

Die Ratezeit wird auf eine Minute begrenzt. Die Schiedsrichter kontrollieren die Zeit mit einer Uhr. Schafft eine Rategruppe es nicht, den gesuchten Begriff innerhalb der Zeit zu erraten, so kommt die Karte zurück in die Dose.

Hat eine Rategruppe einen Begriff vor Ablauf der Zeit erraten, so nimmt der Pantomime gleich eine weitere Karte.

# Charades

A game without words for 4 or more players aged 4 to 99.

**Tin Illustration:** Ulrike Fischer

**Card Illustrations:** Martina Leykamm

Mime is a performance with gestures, facial expressions and body movements, but without words.

Who for example should portray a cow in this game can do that by pulling faces, using their fingers as horns and crawling on all fours, but without emitting a sound.

## **Contents:**

---

48 cards, 1 set of game instructions

## **Aim of the game:**

---

Which team will guess the most amount of terms mimed?

## **Preparation:**

---

The players split into two more or less equally numbered teams. Each team alternately has to guess or referee. Shuffle the cards and put them face down. Agree on how many of the 48 cards you want to use thus determining the length of the game. Separate the corresponding number of cards and put them in a pile face down.



The remaining cards are put back into the tin.

## **How to play:**

---

The team with the smallest person may start and be the first team to guess.

The members of the other team are referees.

The guessing team chooses one of their members to act out the mime. The mime takes the card from the top of the pile, looks at the picture without showing it and passes it on to a referee.

- If the player is not sure what they have to represent, the referees should tell them in a low voice what is depicted.

- If the player doesn't know the term even after getting help from the referees, they place the card back into the tin and pull a new card from the pile.

Now the mime should represent the term depicted in such a way that their team guesses it as fast as possible.

The mime can pull faces, contort themselves and show things with their hands. But they are not allowed to say anything or make a noise!

The referees control that the player really isn't emitting a sound or saying anything.

**Watch out:** If, despite the premises, the player does that, the referees get the card.

The members of the guessing team can all guess simultaneously and shout out their suggestions. Once the term is said by the guessing group, the referees yell immediately: "exactly" and the guessing team gets the card. Then the teams change roles.

**Important:** In the following rounds the members of each team should alternate acting the mimes.

## **End of the game:**

---

The game ends as soon as the pile of cards has been used up. The team with the most cards wins the game.

Players who can't count yet put their cards in a long row. The team with the longest row then wins the game.

## **Variant:**

---

The guessing time is limited to one minute. The referees control the time with a watch. If a guessing team doesn't succeed in guessing the term searched for within this time, the card is put back into the tin.

If a guessing team has guessed a term before the time lapses, the mime immediately takes another card.

# Pantomime

Un jeu sans parole pour 4 joueurs et plus, de 4 à 99 ans.

**Illustration de la boîte :** Ulrike Fischer

**Illustration des cartes :** Martina Leykamm

La pantomime est l'art de s'exprimer par la mimique, par des gestes et des expressions corporelles sans recourir au langage. Celui qui, dans ce jeu, veut représenter p. ex. une vache fera donc des grimaces, symbolisera les cornes avec ses doigts et marchera à quatre pattes, mais il devra rester muet.

## **Contenu :**

---

48 cartes, 1 règle du jeu

## **But du jeu :**

---

Quel groupe de joueurs va deviner le plus grand nombre de termes représentés par pantomime ?

## **Préparatifs :**

---

Formez deux groupes à peu près égaux. Mettez-vous d'accord pour savoir avec combien de cartes vous allez jouer pour déterminer ainsi la longueur de la partie. Comptez le nombre de cartes correspondant et posez-les en une pile, faces retournées. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

## Déroulement du jeu :

Le groupe qui a le joueur le plus petit a le droit de commencer, c'est-à-dire que c'est le groupe qui va faire deviner un terme.

Les joueurs de l'autre groupe sont les arbitres.

Le groupe pantomime choisit l'un des joueurs comme mime.

Celui-ci prend la carte posée au dessus de la pile, regarde l'illustration de la carte et la donne à l'un des arbitres.

- Si ce joueur ne sait pas exactement ce qu'il doit faire deviner, il délibère avec les arbitres en chuchotant avec eux.
- S'il ne connaît pas le terme correspondant à l'illustration de la carte même après s'être fait aidé par les arbitres, il prend alors une nouvelle carte sur la pile.

Le mime doit alors représenter le terme correspondant à l'illustration, de manière à ce que les joueurs de son groupe devinent ce terme le plus vite possible.

Il a le droit de faire des grimaces, de se tortiller et de symboliser des choses avec ses mains, mais il n'a pas le droit de dire quelque chose : il doit rester muet comme une carpe !

Les arbitres font attention à ce que le mime ne dise vraiment rien.

**Attention :** si le mime dit quelque chose, les arbitres gardent alors la carte.



Les joueurs du groupe du mime doivent deviner tous ensemble et dire tout fort le terme qu'ils pensent avoir deviné.

Si le groupe a trouvé le terme qu'il fallait deviner, les arbitres crient tout de suite « C'est bon ! ». Le groupe du mime prend la carte.

Ensuite, les groupes inversent leur rôle.

**N.B.** : aux tours suivants, les joueurs du groupe pantomime prendront à chaque fois un autre joueur comme mime.

## **Fin de la partie :**

---

La partie est finie dès qu'il n'y a plus de cartes dans la pile.

Le groupe qui a le plus de cartes gagne la partie.

Les enfants qui ne savent encore pas bien compter poseront leurs cartes les unes à côté des autres pour en faire une rangée. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande rangée.

## **Variante :**

---

On limite à une minute le temps imparti pour deviner le terme.

Les arbitres chronomètrent le temps avec une montre. Si un groupe ne réussit pas à deviner le terme pendant cette minute, la carte est remise dans la boîte. Si un groupe a deviné le terme dans le temps imparti, le mime prend alors une autre carte.

# Pantomime

Een spel zonder woorden voor 4 of meer spelers van 4 – 99 jaar.

**Illustratie doos:** Ulrike Fischer

**Illustratie kaarten:** Martina Leykamm

Een pantomime is een voorstelling met alleen gebaren, mimiek en bewegingen van het lichaam – maar zonder woorden.

Wie bij dit spel bv. een koe moet uitbeelden, mag gezichten trekken, met z'n vingers horens aanduiden en op alle vier z'n ledematen rondkruipen. Maar hij mag niets zeggen.

## **Spelinhoud:**

---

48 speelkaarten, 1 spelregels

## **Doel van het spel:**

---

Welke groep kan de meeste met pantomime uitgebeelde begrippen raden?

## **Spelvoorbereiding:**

---

De spelers verdelen zich in twee ongeveer even grote groepen. Elke groep moet om beurten raden of scheidsrechter zijn. De kaarten worden geschud en omgekeerd. Spreek onderling af, hoeveel van de 48 kaarten er gebruikt gaan worden, om zo de speelduur te bepalen.

Tel het betreffende aantal kaarten uit en leg ze omgekeerd op een stapel klaar. Alle overgebleven kaarten gaan terug in de doos.

## **Spelverloop:**

---

De groep met de kleinste speler mag beginnen en is als eerste de raadgroep.

De medespelers van de andere groep zijn de scheidsrechter. De raadgroep kiest uit zijn midden iemand als pantomime-speler. De pantomimespeler pakt de bovenste kaart van de stapel en bekijkt deze in het geheim en geeft hem daarna aan één van de scheidsrechters door.

- Is hij er niet zeker van, wat hij moet uitbeelden, dan laat hij zich door de scheidsrechters zachtjes voorzeggen, wat er staat afgebeeld.
- Kent hij het afgebeelde begrip ook niet na deze hulp, dan legt hij de kaart in de doos terug en trekt een nieuwe kaart van de stapel.

Nu moet de pantomimespeler het begrip zodanig uitbeelden, dat het door de andere leden van zijn groep zo snel mogelijk wordt geraden. Hij mag gezichten trekken, zich in allerlei bochten wringen en met z'n handen dingen uitbeelden. Maar hij mag niets zeggen of zelfs maar een kik geven! De scheidsrechters letten er op, dat de pantomimespeler ook werkelijk geen kik geeft en niets zegt.

**Opgelet:** doet hij dat toch, dan krijgen de scheidsrechters de kaart.

De leden van de raadgroep mogen allemaal tegelijk raden en hun vermoeden hardop roepen.

Wordt het uitgebeelde begrip door de raadgroep genoemd, dan roepen de scheidsrechters meteen: "klopt precies!"

Daarna mag de raadgroep de kaart houden.

Vervolgens verwisselen beide groepen van rol.

**Belangrijk:** in de volgende rondes moeten de leden van iedere raadgroep om beurten pantomimespeler zijn.

## **Einde van het spel:**

---

Het spel is afgelopen, zodra de stapel kaarten is opgebruikt. De groep die de meeste kaarten heeft, heeft gewonnen. Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, leggen hun kaarten op een lange rij achter elkaar. Dan wint de groep die de langste rij heeft.

## **Variant:**

---

De tijd om te raden wordt tot een minuut beperkt. De scheidsrechters houden de tijd bij met een horloge. Slaagt een raadgroep er niet in om het gevraagde begrip op tijd te raden, dan gaat de kaart terug in de doos. Heeft een raadgroep een begrip geraden voor de tijd voorbij is, dan neemt de pantomimespeler gelijk nog een kaart.



# Pantomima

Un juego sin palabras para 4 y más jugadores de 4 a 99 años.

**Ilustraciones de la lata:** Ulrike Fischer

**Ilustraciones de las cartas:** Martina Leykamm

Una pantomima es una representación hecha con gestos, mímica y movimientos corporales, sin pronunciar palabra. Quien tenga que representar en este juego una vaca, por ejemplo, puede hacer gestos, mostrar los cuernos con los dedos y moverse a cuatro patas. Pero no debe proferir un solo sonido.

## **Contenido del juego:**

---

48 cartas, instrucciones del juego

## **Finalidad del juego:**

---

¿Qué grupo es capaz de adivinar la mayoría de los conceptos representados mímicamente?

## **Preparativos:**

---

Los jugadores se reparten en dos grupos con el mismo número de participantes aproximadamente. Cada grupo se turna en las funciones de adivinar o de arbitrar.

Se barajan bien las cartas. Poneos de acuerdo en el número de

cartas que vais a utilizar de las 48 existentes para determinar de esta manera el tiempo que vais a jugar. Contad el número correspondiente de cartas que hayáis decidido y ponedlas en un montoncito boca abajo. Las restantes cartas se depositan en la lata.

## **¿Cómo se juega?**

---

Comienza el turno de adivinación el grupo en el que esté la persona más bajita de todas. Los miembros del otro grupo harán de árbitros.

El grupo que adivina elige a uno de sus jugadores como pantomimo. El pantomimo coge la carta superior del montón, observa el dibujo para sí y le da la carta a uno de los árbitros.

- Si no está muy seguro de lo que debe representar, puede preguntarle en voz baja al árbitro qué es lo que aparece dibujado en la carta.
- Si tras esta ayuda sigue sin conocer el concepto dibujado, puede meter la carta en la lata y coger una nueva carta del montón.

El pantomimo tiene que representar ahora el dibujo mostrado de manera que los demás miembros de su grupo lo adivinen lo más rápidamente posible. Puede hacer gestos, contorsionarse y mostrar cosas con sus dedos. ¡Pero no puede pronunciar palabra ni emitir sonido alguno! Los árbitros vigilan que el pantomimo no pronuncie palabra ni emita sonidos.

**Atención:** Si a pesar de todo el pantomimo contraviniera esta regla, los árbitros ganarían esa carta.

Los miembros del grupo que adivina pueden formular sus suposiciones en voz alta y todos a la vez.

Si el grupo adivinador da con el símbolo dibujado, entonces los árbitros dirán inmediatamente: «¡Eso es!» Y el grupo adivinador ganará esa carta.

A continuación los grupos intercambian sus papeles.

**Importante:** En las siguientes rondas, los miembros del grupo adivinador tienen que hacer cada uno de pantomimo por turnos.

## **Final del juego:**

---

La partida acaba cuando se haya consumido el montón de cartas. Gana el grupo que tenga más cartas.

Los niños que no se manejen todavía muy bien con los números, pondrán sus cartas en una hilera larga.

Ganará el grupo que tenga la hilera más larga.

## **Variante:**

---

Se establece en un minuto el tiempo disponible para adivinar.

Los árbitros controlan el tiempo con un reloj. Si el grupo adivinador no consigue dar con el concepto buscado en ese tiempo, se devolverá la carta a la lata. Si un grupo adivinador adivina el concepto antes de consumirse el tiempo, el pantomimo cogerá entonces otra carta.

# Pantomima

Un gioco senza parole per 4 giocatori da 4 a 99 anni.

**Illustrazioni della scatola di latta:** Ulrike Fischer

**Illustrazioni delle carte:** Martina Leykamm

Una pantomima è una rappresentazione eseguita solo con gesti, mimica e movimenti del corpo senza pronunciare parola. Ad esempio, chi in questo gioco deve rappresentare una mucca potrà gesticolare, fare le corna con le dita e andare a quattro zampe: ma non dovrà dire una parola.

## **Contenuto del gioco:**

---

48 carte, Istruzioni per giocare

## **Finalità del gioco:**

---

Quale gruppo indovina il maggior numero dei concetti rappresentati con la pantomima?

## **Preparativi del gioco:**

---

I bambini si dividono in due gruppi che contano all'incirca lo stesso numero di partecipanti. Ogni gruppo assumerà a turno il ruolo di chi indovina e di chi arbitra. Si mescolano le carte coperte. Decidete quante delle



48 carte volete usare, stabilendo così la durata del gioco. Contate il numero delle carte stabilito e formate un mazzo coperto. Tutte le altre carte le metterete nella scatola di latta.

## **Svolgimento del gioco:**

---

Inizia il gruppo in cui c'è il bambino più piccolino; sarà il primo gruppo che indovina.

I bambini dell'altro gruppo saranno gli arbitri. Il primo gruppo sceglierà tra i suoi partecipanti il pantomimo che prenderà la prima carta del mazzo, guarderà di nascosto la figura e la passerà poi ad uno degli arbitri.

- Se non gli è chiaro cosa debba rappresentare, chiederà sottovoce all'arbitro cosa c'è raffigurato sulla carta.

- Se il suggerimento non gli è d'aiuto per capire che deve fare, rimetterà la carta nella scatola di latta e pescherà un'altra carta dal mazzo coperto.

Il pantomimo dovrà ora rappresentare il concetto raffigurato in modo tale che i suoi compagni di gruppo possano indovinarlo rapidamente.

Può gesticolare, contorcersi e indicare oggetti con le sue mani. Non potrà però emettere alcun suono né pronunciare parola!

Gli arbitri controllano che il pantomimo non emetta alcun suono e non pronunci parola.

**Attenzione:** Se lo farà, il gruppo degli arbitri vince la carta.

I membri del gruppo che indovina potranno formulare le loro supposizioni a voce alta e tutti contemporaneamente.

Se il gruppo che indovina azzecca la risposta giusta, gli arbitri esclameranno "Esatto!". Il gruppo che indovina vince la carta. I gruppi scambiano poi i ruoli.

**Importante:** nei giri successivi i membri del gruppo che indovina interpreteranno a turno il ruolo di pantomimo.

## **Conclusione del gioco:**

---

Il gioco termina non appena finiscono le carte.

Vince il gruppo che ha più carte.

I bambini che non sanno ancora contare metteranno le loro carte in fila: vince chi ha la fila più lunga.

## **Variante:**

---

Si stabilisce il tempo massimo di un minuto per indovinare.

Gli arbitri controllano il tempo con un orologio. Se allo scadere del tempo non si sarà indovinato il concetto, la carta verrà rimessa nella scatola di latta.

Se un gruppo indovina prima dello scadere del tempo, il pantomimo potrà prendere un'altra carta.