

Pantomimisch darstellen - erklären - zeichnen

In einem Satz

Activity spielen - eine lebendig-kreative Möglichkeit mit Lachmuskelerkatergarantie, sich im Darstellen, Erklären und Zeichnen auf einer Bühne auszuprobieren.

Schlagworte

in der Gruppe, mit der Gruppe, vor der Gruppe, für die Gruppe, Präsentation, Zwischendurch, großgruppeneeignet, Bewegung, Spontaneität, Erzählen, Kreativität, Aufmerksamkeit, Assoziation, Gruppendynamik

Zielgruppe

Kinder und Jugendliche ab ca. 8 Jahren

Gruppengröße

mind. 6 – je mehr, desto besser (großgruppeneeignet)

Zeitlicher Rahmen

von 30 bis 90 Minuten (je nach Methodeneinsatz)

Material- und Technikbedarf

Spielkarten mit Begriffen, Plakate und Edding oder Tafel und Kreide, evtl. Spielfeld (s.u.) und zwei (kleine Gegenstände als) Spielsteine, Sanduhr/Stoppuhr (Handy etc.) (alles je nach Varianteneinsatz)

Beschreibung

Die Projektpräsentation steht an – dem Einen grummelt’s im Bauch, die Andere hat große Lust. Sich vor anderen zu zeigen ist manchmal gar nicht so leicht... Wer übernimmt’s?

Alle haben das Zeug dazu und ein verborgenes Talent, anderen etwas näherzubringen. Miteinander spielen und lachen, Hemmschwellen abbauen, mutig an eigene Grenzen gehen, Vertrauen zueinander fassen, die eigene Komik und die der anderen entdecken dürfen – gemeinsam „Activity“ spielen kann Lust auf „Bühne“ und „Präsentation“ machen:

„Activity“ ist ein weithin bekanntes Gesellschaftsspiel, das drei Spielformen nutzt:

- Scharade – pantomimisch Darstellen:
Begriffe werden ohne Worte und Geräusche dargestellt
- Tabu – Erklären:
Wörter müssen ohne die Verwendung der Wortfamilienwörter und anderer zuvor ausgeschlossener Begriffe erklärt werden

-
- Pictionary – Zeichnen:
Begriffe müssen gezeichnet werden

Gespielt wird in zwei Gruppen. Die Mitspielenden aus der eigenen Gruppe müssen jeweils raten, worum es sich beim Erklärten handelt. Obendrauf gibt's beim klassischen „Activity“ ein Spielfeld, auf dem man einen Mannschaftsspielstein von Spielrunde zu Spielrunde zum Sieg rückt. So die Grundidee des Activity-Gesellschaftsspiels. Ein heiteres, auch abendfüllendes Spielvergnügen. Alles, was man dazu braucht, kann man leicht und kostengünstig selbst zusammenstellen – s. Link/Downloadmöglichkeit unten.

Kleinere spielerisch-ungezwungene Arbeitseinheiten „zwischen durch“, die ein Sich-Ausprobieren, Sich-Trauen ermöglichen, das Miteinander und Zutrauen in die Gruppe stärken, sind gut möglich indem eine (oder mehrere) der drei Spielformen – ohne Spielfeld, professionelle Spielkarten etc. – ausprobiert werden.

Auch hier wird die Gruppe bei allen Spielvarianten in zwei Gruppen aufgeteilt. Jeweils ein Teilnehmer oder eine Teilnehmerin findet sich pro Spielrunde, um – je nach Variante – für die eigene Gruppe einen Begriff pantomimisch darzustellen, zu erklären oder zu zeichnen. Die eigenen Gruppenmitglieder müssen innerhalb einer zuvor vereinbarten Zeitvorgabe (30 Sekunden bis 2 Minuten haben sich bewährt) den Begriff erraten. Die Uhr beginnt zu laufen, wenn der oder die Erklärende seinen Begriff erhält. Alle Lösungsvorschläge werden wild von der eigenen Gruppe gerufen – bis (hoffentlich) der richtige Begriff dabei ist. Im Anschluss ist die andere Gruppe dran.

Gespielt wird solange es Spaß macht, Zeit ist oder ein zuvor vereinbarter „Punktstand“ erreicht ist (pro erratenem Begriff gibt's beispielsweise einen Punkt).

Beispiele für Scharade-Begriffe:

Airbag, Krokodilsträne, Seifenspender, Wolkenkratzer, Suppenkasper, Klobrille, Schaukelstuhl, Wurzel, Himmelbett, Naschkatze, Elefant, Bäcker, Hirschgeweih...

Beispiele für Tabu-Begriffe:

Lampenfieber, Muttertag, Türklingel, Joghurtbecher, Pechvogel, Luftballon, Freudentanz, Radiergummi, Nadelwald, Nagellack, Ampel, Kuchengabel, Gartenschlauch, Gemüsebeet...

Beispiele für Pictionary-Begriffe:

Katzenauge, Regenwurm, Weihnachten, Kartoffelchips, Mathematik, Telefonbuch, Bratwurst, Vollmond, Zitronenbaum, Fallobst, Kerzendocht, Osterhase, Zuckerwatte...

Tipps und Tricks

- Für die Pantomime-Begriffe eignen sich Berufe und Tiere sehr gut.
- In den Spielformen „Erklären“ und „Zeichnen“ machen zusammengesetzte Wörter Spaß. Hier kann der Schwierigkeitsgrad schnell erhöht werden. Entweder durch die Auswahl von komplizierteren Wörtern oder indem die Erklärzeit verkürzt wird.

-
- Wichtig ist, bei der Begriffsauswahl gut darauf zu achten, dass die Begriffe erklärbar sind. Voraussetzung darüber ist, dass alle Mitspielende eine Chance haben die Wörter auch zu kennen und die Begriffe für die Zielgruppe/dem Alter angemessen sind. Sollte es doch einmal passieren, dass ein Begriff von dem oder der mit Darstellen/Erklären/Zeichnen an der Reihe ist, nicht gekannt wird, gibt's eine geflüsterte Erklärung durch die Spielleitung – erst dann beginnt die Uhr zu laufen.
-

Links und Downloads

Unter <http://www.pantomime-popkultur.de/2011/02/activity-spiel-anleitung-begriffe-und-spielfeld/> gibt es eine ausführliche Spielbeschreibung des Spieleklassikers und alles, was man zum Spielen braucht als kostenlosen Download – ein Activity-Spielfeld und auch Spielkarten mit zu erklärenden Begriffen.