

Advanced Guess what... Pantomime

Weihnachtsedition

Die heiligen drei Könige bauen einen Schneemann	Der Weihnachtsmann strickt Socken für seine Rentiere	Der Grinch stellt heimlich seine Stiefel zu Nikolaus raus
Der Nussknacker und das Räuchermännchen machen eine Schneeballschlacht	Rudolph das Rentier schmückt sein Geweih mit Lamette und einer Lichterkette	Einen Weihnachtsfilm im Heimkino vom Weihnachtsmann gucken
2 Weihnachtswichtel lesen am Kamin Weihnachtsgedichte	Nikolaus und Weihnachtsmann backen Kekse am 3. Advent	Knecht Ruprecht zündet die dritte Kerze am Adventskranz an
Der Grinch, der Nussknacker und das Lebkuchenmännchen singen "leise rieselt der Schnee"	Ein Weihnachtswichtel bringt mit dem getunten Schlitten alle Wunschzettel zum Nordpol	Der Weihnachtsmann und seine Weihnachtswichtel gehen Schlittschuhlaufen
Zwei der drei heiligen drei Könige trinken Eierpunsch auf dem Weihnachtsmarkt	Der Grinch macht einen Schneeengel	Das Christkind backt ein Lebkuchenhaus

Advanced Guess what... Pantomime

Spielregeln

1. Reihum stellt jeweils eine Person eine weihnachtliche Situation nur mit Gesten und Gesichtsausdrücken dar. Je nach Spielvariante (in Teams oder alle gemeinsam) müssen dann eine, mehrere oder alle anderen Spieler*innen den Begriff erraten.
2. Sprechen ist dabei ausdrücklich verboten!
3. Ebenfalls ist es nicht erlaubt, Geräusche zu machen, die einen Hinweis geben könnten (zum Beispiel Pfeifen einer Melodie, Tierlaute etc.).
4. Man darf auch keine Gegenstände zur Darstellung benutzen und auch auf keine zeigen. Es ist allerdings erlaubt, auf sich selbst bzw. eigene Körperteile deuten. In dieser advanced Version darf der Spieler, nach der Hälfte der angesetzten Zeit einen Gegenstand seiner Wahl nutzen um seine Situation zu beschreiben.
5. Die oder der Pantomime dürfen außerdem auch keine Buchstaben mit den Fingern malen oder zeigen.
6. Die Ratenden dürfen aber jederzeit Tipps abgeben und Fragen stellen, die der Pantomime beantworten darf, also z.B. durch Nicken, Kopfschütteln, abwägendes Drehen der Hand bei einer Antwort, die in die richtige Richtung geht etc.
7. Es gibt ein vorher festgelegtes Zeit-Limit, in der der Begriff erraten werden muss.