

DREI RUNDEN. ZWEI TEAMS. EIN GEWINNER.

Das Silvester-Duell

36 originelle Karten für Pantomime, Zeichnen und Erklären. Alles, was ihr braucht: Stifte, Papier und einen Timer.

4–16 PERSONEN | **35–50 MINUTEN** | **AB 10 JAHREN**

Ein Spiel, drei Disziplinen

01 Vorbereiten

Drucke Seite 2 und die Karten auf Seiten 3–8. Schneide die Karten aus und bilde zwei möglichst gleich große Teams.

02 In drei Runden spielen

Spielt zuerst Pantomime, dann Zeichnen, dann Erklären. Jede Runde enthält zwölf Karten: Sechs pro Team, immer abwechselnd.

03 45 Sekunden je Karte

Eine Person zieht eine Karte und stellt den Begriff dar. Errät das eigene Team den Begriff rechtzeitig, erhält es 1 Punkt.

04 Regeln beachten

Pantomime: nicht sprechen. Zeichnen: keine Buchstaben oder Zahlen. Erklären: Zielwort und Tabuwörter nicht sagen.

05 Gewinnen

Nach 36 Karten addiert ihr die Punkte. Bei Gleichstand gibt es zwei Siegerteams – oder ihr spielt eine Karte erneut.

SPIELLEITUNG

Punkte & Spielstand

Team A _____ **Team B** _____

PANTOMIME

Karten 01–12

Team A: _____ Team B: _____

ZEICHNEN

Karten 13–24

Team A: _____ Team B: _____

ERKLÄREN

Karten 25–36

Team A: _____ Team B: _____

GESAMTPUNKTE

Team A _____ Team B _____

Eine Karte zählt nur bei rechtzeitig und regelkonform erratenem Begriff.

Pantomime

PANTOMIME 01

Ein Sektkorken knallt

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 02

Jemand zählt den Countdown

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 03

Eine Wunderkerze wird angezündet

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 04

Jemand isst einen Berliner

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 05

Ein Raclette-Pfännchen belegen

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 06

Mitternacht: alle umarmen sich

Nur mit Bewegungen darstellen.

Pantomime

PANTOMIME 07

Einen Partyhut aufsetzen

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 08

Einen Luftballon aufpusten

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 09

Gute Vorsätze aufschreiben

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 10

Auf der Tanzfläche ausrasten

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 11

Feuerwerk am Himmel bestaunen

Nur mit Bewegungen darstellen.

PANTOMIME 12

Den Wecker am Morgen ausschalten

Nur mit Bewegungen darstellen.

Zeichnen

KARTEN 13–18 | 45 SEKUNDEN

ZEICHNEN 13

Feuerwerk über der Stadt

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 14

Eine Uhr zeigt fünf vor zwölf

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 15

Vierblättriger Glücksklee

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 16

Sektflasche mit fliegendem Korken

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 17

Schneemann mit Partyhut

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 18

Kalenderblatt: 1. Januar

Zeichnen, ohne zu sprechen.

Zeichnen

ZEICHNEN 19

Rakete über einem Haus

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 20

Tanzende Menschen unter Lichtern

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 21

Raclette-Grill mit Pfännchen

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 22

Luftballons an der Decke

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 23

Glücksschwein mit Schleife

Zeichnen, ohne zu sprechen.

ZEICHNEN 24

Geschenk mit großer Schleife

Zeichnen, ohne zu sprechen.

Erklären

ERKLÄREN 25

Countdown

NICHT SAGEN:

Sekunden
zählen
null

ERKLÄREN 26

Raclette

NICHT SAGEN:

Käse
Pfännchen
Grill

ERKLÄREN 27

Mitternacht

NICHT SAGEN:

zwölf
Uhr
Nacht

ERKLÄREN 28

Glücksklee

NICHT SAGEN:

vier
Blätter
grün

ERKLÄREN 29

Wunderkerze

NICHT SAGEN:

Funken
Licht
Hand

ERKLÄREN 30

Neujahrsvorsatz

NICHT SAGEN:

Plan
Ziel
Jahr

Erklären

ERKLÄREN 31

Konfetti

NICHT SAGEN:

Papier
bunt
werfen

ERKLÄREN 32

Feuerwerk

NICHT SAGEN:

Rakete
Himmel
knallen

ERKLÄREN 33

Silvester

NICHT SAGEN:

Dezember
Neujahr
feiern

ERKLÄREN 34

Anstoßen

NICHT SAGEN:

Glas
Prost
trinken

ERKLÄREN 35

Berliner

NICHT SAGEN:

Krapfen
Gebäck
Marmelade

ERKLÄREN 36

Jahresrückblick

NICHT SAGEN:

Vergangenheit
Bilder
Jahr