

Sie werden im Spielverlauf auch herausfinden, daß die Darstellung von Gefühlen den meisten Mitspielern am schwersten fällt. Natürlich hängt die Schwierigkeit der Darstellung auch von der vorgegebenen Würfelkombination und dem darzustellenden Gefühl ab. So kann sich zum Beispiel jeder Mitspieler zu Beginn einer Runde erklären, welche Gefühlsdarstellung ihm mit welcher Würfelkombination am leichtesten, bzw. am schwersten fällt. Dementsprechend kann dann ein Multiplikator für die Punktebewertung ermittelt werden.

PANTO- MIMIK

Spielanleitung

Das Spiel mit der Kunst, sich seinen Mitmenschen ausdrucksvoll mitzuteilen für beliebig viele Spieler

© Hanno Vonke 1. Auflage 1973

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen

F.X. Schmid

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

Wenn zwei Spieler sich konstant fehldeuten, müssen sie versuchen, zum Ursprung ihre Mißverstehens vorzustoßen. Die anderen Mitspieler können dabei helfen. Die spezifische Beschaffenheit der Mißdeutung ist oft sehr aufschlußreich. Diskussionen dieser Art fördern die zwischenmenschlichen Beziehungen und führen zur Offenheit, was mit ein Anliegen des Spieles „*Panto-Mimik*“ ist.

Im Verlauf des Spieles werden Sie auch feststellen können, daß jeder Darsteller dazu neigt, seine Darstellung an den Mitspieler zu adressieren, der ihm am meisten liegt. So wird er z.B. in die Darstellung der Gefühlskarte „Liebe“ möglichst die Person einbeziehen, die er liebt, oder am ehesten lieben würde. Sind Sie also so aufrichtig in Ihrer Ausdrucksform wie Sie nur sein können, und diskutieren Sie ganz besonders bei dem Thema „Gefühle“ die Darstellung mit dem Mitspieler, der Ihnen persönlich am meisten liegt.

Spielvariationen

Je öfter Sie „*Panto-Mimik*“ spielen, desto eher werden Sie erkennen, daß es ein Spiel ist, das Sie ganz auf sich selbst und Ihre Mitspieler abstellen und in der Spieldeutung, wie auch in seinen Regeln, modifizieren können. Um nur ein Beispiel zu nennen: Zur Aufgabe eines Darstellers kann gemacht werden, daß er die Vorgaben der Wort- und Bildkarten nicht durch eigene Ausdrucksformen, sondern durch die typische Darstellungsweise eines Mitspielers vorzutragen hat. Die Mitspieler müssen dann nicht nur die dargestellte Karte, sondern auch den Mitspieler erraten, der imitiert wurde.

1. die der gewürfelten Augenzahl entsprechende Darstellungskarte bekommt
2. nur die pantomimischen Mittel einsetzt, die ihm durch die Kombination der Darstellungswürfel vorgegeben wurde. Setzt er unerlaubte Mittel ein, muß er die dargestellte Karte ablegen und 1 Strafpunkt in Kauf nehmen.
3. Eine nicht erfolgreich dargestellte Karte, die in dieser Spielanleitung als „unbewältigt“ charakterisiert wird, darf weder durch Vorzeigen noch durch Worte dechiffriert werden.

Taktische Hinweise

Manche Spieler neigen dazu, Gefühle auszudrücken, ohne sie zu empfinden. Lassen Sie sich bei der Aufgabe z.B. ein Gefühl pantomimisch ausdrücken zu müssen, bei geschlossenen Augen von diesem Gefühl erst ganz durchdringen, bevor Sie versuchen, es darzustellen. Sie können dem Gefühl auch zu mehr Glaubwürdigkeit verhelfen, indem Sie die Darstellung zu verlängern trachten. In diesem Fall stehen Sie ja nicht unter Zeitdruck. Nur die Bedenk- bzw. Konzentrationszeit ist mit 30 Sec. limitiert. Wenn Sie eine Gefühlsdarstellung über eine volle halbe Minute oder länger mimen müssen, werden Sie schnell herausbekommen, daß sie dabei Ausdrucksformen einsetzen müssen, die über das Oberflächliche weit hinausgehen. Wenn ein Mitspieler eine Fehlennung macht, soll er dem darstellenden Spieler erklären, warum er zu dieser Fehlinterpretation gekommen ist.

Vorwort:

Eine Schauspielkritik wie „der beste Hamlet, den wir seit Jahren gesehen haben“ beinhaltet sowohl die Laudatio für die kreative Leistung des verantwortlichen Regisseurs und des Bühnenbildners, wie auch die Anerkennung für die Ausdruckskunst der Hauptdarsteller und des Ensembles. Der Schauspieler oder Theatermime als reproduzierender Künstler liefert das beste Beispiel für die Erkenntnisse der modernen Psychologie, die besagt, daß nur 7 % der Wirkung einer Aussage durch Worte zustande kommen, während 93 % des totalen Impakts dem Zuhörer durch nicht verbale Mittel – also Tonfall, Gesichtsausdruck, Gebärden und Posen mit den klassischen Mitteln der Pantomimik vermittelt werden. Dies trifft in erster Linie für die Darstellung von Gefühlen, wie z.B. Haß, Liebe, Eifersucht, Furcht, Verachtung usw. zu. Oft fehlt gerade gebildeten Männern und Frauen mit reichem Wortschatz und guter Sprachschulung die Fähigkeit, ihre individualistische Ausdruckseigenart als das natürliche Mittel der Kommunikation einzusetzen und diese Tatsache wirkt sich in ihrem Leben als kulturelles, gesellschaftliches und berufliches Manko aus.

Kinder lernen, indem sie beobachten und nachahmen die Gestenausdrucksform vor der verbalen. Aber während ihre Wortsprache durch normale Schulung im Verlauf der Entwicklung geformt und verbessert wird, bleibt die pantomimische Kunst der Ausdrucksweise im Unterbewußten verhaftet. Dort aber kann sie unter Kontrolle gebracht werden,

und es gibt keinen Grund, warum man die nicht – verbalen Äußerungen seines Körpers ebenso bewußt wahrnehmen sollte.

„*Panto-Mimik*“ kann Ihnen gerade dazu verhelfen. Wenn Sie Freude daran haben, sich offen den Gefühlen anderer zu erschließen, werden Sie überrascht sein, wie wenig Menschen durch Worte, wie viel sie dagegen durch eine Pose, Geste oder Gebärde, durch Mund-Laute, zwischenmenschliche Handlungen, ein Achsel-zucken oder Augenzwinkern zu sagen vermögen.

Das Spielzubehör

für „*Panto-Mimik*“ besteht aus:

- a) 49 Bildkarten und 50 Wortkarten
rückseitig numeriert von 1-6 für folgende
Ausdrucksgebiete:
 - 1. Gefühle = 15 Wortkarten
 - 2. Zustände = 15 Wortkarten
 - 3. Typen = 14 Bildkarten
 - 4. Gegenstände = 20 Bildkarten
 - 5. Tätigkeiten = 20 Wortkarten
 - 6. Tiere = 15 Bildkarten
- b) 3 Würfeln
 - 1. Würfel = Zahlenwürfel
 - 2. u. 3. Würfel = Darstellungswürfel
- c) Spielanleitung

Ist es dem Spieler nicht gelungen, die gezogene Karte erfolgreich darzustellen, d.h. keiner der Mitspieler hat bei insgesamt 3 Nennungen die Darstellung richtig genannt, erhält er einen Minuspunkt und muß die unbewältigte Karte vor sich auf den Tisch legen. Er kann dann im Verlauf des Spieles bei einer glücklichen Würfelkombination versuchen, mit mehreren oder auch allen seinen „unbewältigten“ Karten eine ganze Story darzustellen. Er erhält bei richtig erkannter Darstellung dann soviel Pluspunkte wie er Karten erfolgreich darstellen konnte. Die Mitspieler, die die einzelnen Phasen und Karten der Darstellung richtig erkannt haben, erhalten pro Karte ebenfalls 1 Pluspunkt. Für jede nicht erfolgreich dargestellte, d.h. nicht erkannte Karte gibt es jedoch auch in der Story für den Darsteller einen Minuspunkt. Erfolgreich dargestellte Karten aus der Story werden abgelegt, „unbewältigte“ müssen weiter von dem Spieler mitgeschleppt und in einen zweiten Versuch einer Storydarstellung einbezogen werden.

Die erste Spielrunde ist dann zu Ende, wenn einer der 6 Kartentalons aufgebraucht wurde. Dabei zählen die bei den einzelnen Spielern verbliebenen „unbewältigten“ Karten pro Karte als 1 Minuspunkt. Der Sieger wird durch den Spielleiter und das von diesem geführte Punktekonto ermittelt.

Reglement

Jeder Mitspieler ist verpflichtet, sich davon zu überzeugen, daß der darstellende Spieler

Darstellungsversuch starten, indem er den Mitspielern zunächst die Rückseite seiner Darstellungskarte (Zifferseite) zeigt, oder aber erklären, daß er die gezogene Karte mit den gewürfelten pantomimischen Vorgaben nicht darstellen kann. Glaubt er, die Karte mit den vorgegebenen pantomimischen Mitteln darstellen zu können, sagt er dies an und beginnt mit seiner Darstellung. Derjenige Mitspieler, der die Darstellung als erster zu erkennen glaubt, ruft laut, was der Spieler dargestellt hat. Jeder Mitspieler darf nur eine Nennung machen. Mehr als 3 Nennungen zu einer Darstellung dürfen jedoch nicht gemacht werden.

Ist einem Spieler die erfolgreiche Darstellung gelungen, erhält er einen Pluspunkt und darf die dargestellte Karte ablegen. Derjenige Mitspieler, der die Darstellung als erster richtig erkannt und genannt hat, erhält ebenfalls einen Pluspunkt.

Die Nennungen der Mitspieler müssen den Charakteristiken der Wort- und Bildkarten entsprechen. Hat z.B. ein Spieler eine Zifferkarte Nr. 4, also Gegenstände und hier das Objekt „Buch“ darzustellen, kann die richtige Nennung nicht „lesen“, sondern sie muß „Buch“ lauten.

Hat der Spieler eine Zifferkarte Nr. 6, also Tiere und hier einen „Hahn“ darzustellen, kann die richtige Nennung nur „Hahn“, und darf nicht „krähen“ heißen und vice versa etc.

Bei richtiger Darstellung erhält in diesem Fall immer nur der Darsteller einen Pluspunkt und darf die dargestellte Karte ablegen, während der Mitspieler, der eine Fehlnennung gemacht hat, keinen Punkt erhält.

Das Spielziel

von „Panto-Mimik“ ist, herauszufinden, welcher Spieler die größte Fähigkeit besitzt, durch ausschließliche Anwendung pantomimischer Mittel Gefühle, Zustände, Tätigkeiten, Gegenstände, Tiere und Charaktere seinen Mitspielern verständlich darzustellen. Wer am Ende einer Runde die meisten Punkte gesammelt hat, wird Sieger.

Der Spielbeginn

Die Spieler bestimmen einen Spielleiter, der selbst am Spiel teilnehmen kann. Der Spielleiter übernimmt das Mischen und die Zuteilung der Bild- und Wortkarten sowie die Führung der Punktetabelle.

Der Spielverlauf







Der Spielleiter mischt jeden Talon der von Nr. 1 bis Nr. 6 rückseitig gekennzeichneten Wort- und Bildkarten und legt diese 6 Talons – Zifferseite nach oben – vor sich auf den Tisch. Der Spieler zur Linken des Spielleiters beginnt als erster die Spielrunde, indem er mit den 3 Würfeln einen Wurf ausführt.

Die Zeichen auf den Würfeln haben folgende Bedeutung und Funktion :

- a) der Zahlenwürfel zeigt an, von welchem Talon der Spieler seine Karte zu nehmen hat.

b) die beiden Darstellungswürfel zeigen an, mit welchen pantomimischen Mitteln der Spieler die gezogene Karte darstellen muß.

Die Abbildungen auf den Darstellungswürfeln bedeuten:

-  Darstellung mit Händen oder Armen
-  Darstellung mit Füßen oder Beinen
-  Darstellung mit einem beliebigen Gegenstand
-  Darstellung mit den Lippen oder durch Mundlaute
-  Darstellung durch Mimik
-  Darstellung durch Posen und Gebärden

In der Kombination beider Darstellungswürfel bedeuten

A ein Paar z. B.  
Darstellung nur mit Händen oder Armen
(bei erfolgreicher Darstellung doppelter
Punktgewinn)

B  + 
Darstellung nur mit Händen und Füßen oder
Armen und Beinen (doppelter Punktgewinn)

C ein Paar  
Darstellung durch Lippen oder Mundlaute
(doppelter Punktgewinn)

D ein Paar  
Darstellung durch Mimik (doppelter Punktgewinn)

E ein Paar  
Darstellung mit zwei Objekten
(doppelter Punktgewinn)

F ein  +  oder  oder 
oder  oder 
Darstellung durch Posen und Gebärden und das
Charakteristikum des zweiten Würfels
(nur einfacher Punktgewinn)

G ein Paar  
Darstellung durch Posen und Gebärden und einem
Mitspieler oder einem beliebigen Würfel-Charakteristikum
(nur einfacher Punktgewinn)

Hat der Spieler, der für die pantomimische Darstellung an der Reihe ist, gewürfelt und die gewürfelte Darstellungskarte an sich genommen, dann hat er von da ab eine Bedenk- und Konzentrationszeit von 30 Sekunden. Nach Ablauf dieser Zeit muß er seinen