

MIMESPIL - KAN DU GÆTTE, HVAD JEG FORESTILLER?

Formål med spillet:

En mimeleg, hvor man skal udtrykke sig uden at gøre brug af ord, og som medvirker til at styrke kropssproget i klasselokalet.

Spilleregler:

- Fordel kortene efter deres farve i 4 grupper og anbring kortbunkerne med forsiden nedad midt på bordet.
- Derefter aftales den rækkefølge, spillerne deltager i. Hver spiller kaster terningen, og alt efter den farve på siden af terningen, som vender opad, tager spilleren et kort fra bunken med den samme farve, som terningen viser. Så skal kortet først studeres, hvorefter det placeres på bordet med forsiden nedad, uden at nogen af de andre spillere ser, hvad kortet viser. Vend sandet på hovedet, og vis så de andre spillere, hvad du så på kortet.
- Spilleren, som gætter, hvad kortet viser, før sandet i uret er løbet ud, vinder kortet.
- Hvis ikke nogen gætter det, der forestilles, inden tiden er løbet ud, lægger man igen kortet tilbage i bunken med forsiden nedad, og turen går videre til den næste spiller.
- Hvis terningen lander på bordet med den side opad, som har 4 farver, kan spilleren selv vælge, fra hvilken bunke han eller hun vil tage det kort, som der skal mimes efter. Hvis terningen viser et kryds, går turen videre til den næste spiller.
- Den spiller, som har flest kort ved spillets afslutning, vinder spillet.

Spilleregler, når der spilles i grupper:

1. Opret 2 hold.
2. Når man spiller i grupper, følges de samme spilleregler som forklaret i det foregående. Hver gruppe vælger en spiller til at mime til de antal kort, som gruppen selv når at gætte, inden sandet i uret løber ud. Der kan vælges en ny spiller til at mime ved næste spilleomgang.
3. Holdet med det største antal kort ved spillets afslutning har vundet.