

Hangman mit Bewegung

Material:

Stift und Zettel

Ablauf:

Ein Spieler oder eine Spielerin (Spilleitung) denkt sich ein möglichst schwieriges und langes Wort aus. Das Wort darf dabei natürlich nicht erfunden sein. Für jeden Buchstaben des Wortes wird ein Strich oder ein Kästchen auf das Papier gezeichnet. Es werden dabei nur die 26 Buchstaben des Alphabets verwendet, Umlaute werden transkribiert (ä=>ae, ß=>ss etc.).

Ein zweiter Spieler oder eine zweite Spielerin (Ratende bzw. Ratender) schlägt nun der Reihe nach Buchstaben vor, die in dem Wort vorkommen könnten. Kommt ein Buchstabe dabei tatsächlich einmal oder mehrfach im Wort vor, so trägt die Spilleitung den Buchstaben in allen Positionen ein. Ist der Buchstabe hingegen kein Bestandteil des Wortes, erhält die ratende Person einen Minuspunkt und muss eine Bewegungsaufgabe lösen, z. B. Hampelmänner machen oder sich fünfmal auf den Bauch legen und wieder aufstehen.

Typischerweise werden die Minuspunkte in Form eines Galgens mit einem daran baumelnden Männchen gezeichnet – daher auch die Bezeichnung „Hangman“ (englisch für „hängender Mann“). Pro Minuspunkt wird der Zeichnung ein Strich hinzugefügt. Je nach Schwierigkeitsgrad besteht die Zeichnung des Galgens samt Männchen aus mehr oder weniger Strichen, typisch sind 10 bis 15 Elemente.

Der Ratende bzw. die Ratende hat gewonnen, wenn das Wort richtig erraten wurde, bevor er oder sie symbolisch „gehängt“ ist. Schafft die Person das nicht, hat die Spilleitung mit ihrem Wort gewonnen.

