

Toaster

Gestenspiel mit unterschiedlichsten Figuren

Spielziel

Keinen Fehler machen

Spielablauf

Alle Spieler stehen in einem Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte, zeigt immer auf einen Spieler und nennt eine Figur. Der Spieler und die beiden Nachbarn von ihm müssen dann diese Figur darstellen. Falls einer der drei einen Fehler macht oder sehr viel zu langsam ist, geht dieser in die Mitte und der Spieler aus der Mitte nimmt seinen Platz ein.

Beispielfiguren:

Toaster: Die beiden äußeren Spieler sind der Toaster und halten ihre Arme ausgestreckt vor dem Körper mit Blickrichtung zum mittleren Spieler. Dieser ist das Brot deshalb hüpfert er und ruft „Bing!“.

Waschmaschine: Die beiden äußeren Spieler bilden gemeinsam einen Ring vor dem mittleren Spieler (in der vertikalen Ebene). Der mittlere Spieler hält seinen Kopf in die Mitte der „Waschmaschine“ und dreht diesen.

Kühlschrank: Der rechte Spieler tut so, als ob sein äußerer Arm die Kühlschranktür wäre, die sich langsam öffnet. Der linke Spieler stellt eine Lampe dar und der Spieler in der Mitte stellt mit den Armen vor der Brust und bibbernd die Kälte dar.

Elefant: Die beiden äußeren Spieler deuten mit ihren Armen die Elefantenohren des mittleren Spielers an (ähnlich wie bei der Waschmaschine) während der mittlere Spieler einen Elefantenrüssel macht.

Moskito: Die beiden äußeren Spieler tun so, als würden sie den mittleren Spieler mit Mückenspray oder ähnlichem einsprühen. Der mittlere Spieler ruft „Ahhhh!“ und versucht nach unten zu entkommen.

Mixer: Die mittlere Person ist die Basis und hält die Arme ausgestreckt über die Köpfe der Nachbarn. Die Nachbarn drehen sich auf der Stelle.

