

Montagsmaler am Küchentisch

Einer malt, die anderen raten, und die Sanduhr läuft. Mit Bildkarten spielen schon Fünfjährige mit, mit Wortzetteln die Großen.

ALTER	DAUER	MATERIAL	SAUEREI
ab 5 Jahren	30 Min	Nur Haushaltsmaterial	gering

Das braucht ihr

- ☐ **1 Zeichenblock oder ein Stapel Papier**
Am besten DIN A4 oder größer. Ein großes Blatt sehen auch die am anderen Tischende. Ein Extrablatt nehmt ihr für die Punkte.
- ☐ **Dicke Wachsmalstifte oder Buntstifte**
Dicke Striche erkennt man auf Abstand besser als feine. Filzstifte gehen auch, haben aber Kappen. Was das für kleine Geschwister heißt, steht unten bei der Sicherheit.
- ☐ **1 Sanduhr oder eine Stoppuhr**
Eine Sanduhr aus einem anderen Spiel reicht. Die Stoppuhr am Handy geht genauso, dann ruft einer „Stopp“, wenn die Zeit um ist.
- ☐ **20 kleine Zettel**
Für die Begriffe. Jeder Zettel wird zweimal gefaltet, damit niemand durchschaut.
- ☐ **10 Karteikarten**
Für die Bildkarten der Jüngsten. Wie ihr sie bemalt, steht bei den Regeln.
- ☐ **1 Schale**
Eine Müslischale oder ein kleiner Topf, aus dem die Zettel und Karten gezogen werden.

So geht's

Begriffe vorbereiten

Schreibt vor dem Spiel etwa **20 Begriffe** auf kleine Zettel, auf jeden Zettel einen. Faltet jeden Zettel zweimal und legt alle in die Schale. Gut sind Dinge, die euer Kind kennt und die man sehen oder anfassen kann. Gefühle und Tätigkeiten sind schwerer zu malen. Die passen besser zu den Großen.

Begriffe für jedes Alter

Für Fünf- und Sechsjährige passen als Bildkarten Sonne, Apfel, Baum, Fisch, Haus, Ball, Blume, Katze, Schneemann und Mond. Ab dem Lesealter kommen auf die Zettel Regenschirm, Fahrrad, Schnecke, Brille, Leiter, Schlüssel, Gießkanne, Krone, Zelt und Kaktus. Ab etwa zehn dürfen es zusammengesetzte Wörter sein. Leuchtturm, Schneckenhaus, Kopfkissen, Wasserfall, Gewitter, Sandburg und Hängebrücke sind gute Beispiele. Wenn große und kleine Kinder mitspielen, stellt ihr zwei Schalen hin.

Bildkarten für Kinder, die noch nicht lesen

Malt auf jede Karteikarte ein einziges Ding, groß und mit dicken Strichen. Eine Sonne, ein Apfel und ein Baum reichen für den Anfang. Euer Kind zieht eine Karte, schaut sie kurz an und legt sie verdeckt neben sich. Dann malt es das Ding nach. Wenn ihr keine Karten malen wollt, flüstert ihr ihm den Begriff ins Ohr.

Teams nach Alter mischen

Bildet zwei Teams und verteilt Große und Kleine auf beide Seiten. In jedes Team gehört ein Erwachsener oder ein Schulkind. So raten beide Teams ungefähr gleich schnell. Wenn ihr nur zu dritt seid, spielt ihr ohne Teams. Dann bekommen der Maler und das Kind, das den Begriff errät, je einen Punkt.

So läuft eine Runde

Ein Kind aus dem ersten Team zieht einen Zettel oder eine Karte. Sobald der erste Strich auf dem Papier ist, dreht ihr die Sanduhr um. Nur das eigene Team rät, laut und so oft es will. Ist der Begriff erraten oder die Sanduhr leer, malt jemand aus dem anderen Team. **Eine Minute** pro Bild ist ein guter Anfang. Für Fünfjährige dürft ihr die Sanduhr zweimal umdrehen.

Was beim Malen erlaubt ist

Erlaubt ist alles, was gemalt ist, auch Pfeile und Striche. Verboten sind Buchstaben, Zahlen und Sprechen. Auf Dinge im Raum zu zeigen gilt auch nicht. Ob der Maler nicken darf, wenn jemand nah dran ist, legt ihr vor dem Spiel fest. Für die Kleinen ist ein Nicken eine große Hilfe.

So wird gezählt

Errät das Team den Begriff, bevor die Sanduhr leer ist, gibt es einen Punkt. Läuft die Zeit ab, bekommt niemand einen Punkt. Die Punkte malt ihr als Striche auf das Extrablatt. Spielt so viele Runden, bis jeder zweimal gemalt hat. Dann gewinnt das Team mit den meisten Strichen.

Wenn keiner drauf kommt

Das passiert oft, gerade in den ersten Runden. Keine Sorge, die meisten Kinder werden mit jeder Runde schneller. Jeder Maler darf pro Runde einmal einen Begriff zurück in die Schale legen und einen neuen ziehen. Hilft das nicht, gebt ihr ihm einen Tipp ins Ohr. Bei einem Haus fängt man zum Beispiel mit dem Dach an.

Punktezettel

RUNDE	NAME	NAME	NAME	NAME
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
Summe				

Gelingt sicher

Groß und schnell malen

Sagt euren Kindern vor dem Start, dass es um Tempo geht und nicht um ein schönes Bild. Ein großes Bild in der Mitte des Blatts sehen alle am Tisch. Kleine Bilder in der Ecke werden oft übersehen.

Erst der Umriss, dann die Einzelheiten

Malt in der ersten Runde einmal selbst vor. Bei einer Katze kommen zuerst Kopf und Körper aufs Blatt, Ohren und Schwanz folgen danach. So zeigt ihr den Kindern, dass das Team früh etwas zum Raten braucht.

Ein Kind hütet die Sanduhr

Gebt die Sanduhr einem Kind, das gerade nicht malt. Dann muss der Maler nicht auf die Zeit achten. Ihr habt die Hände frei, und das Kind ruft laut, wenn der Sand durch ist.

Sicherheitshinweise

- Filzstifte haben Kappen, und Kappen sind Kleinteile. Gebt Kindern unter drei Jahren lieber dicke Wachsmalstifte ohne Kappe.
- Viele Filzstiftkappen haben ein kleines Luftloch. Es soll verhindern, dass ein Kind erstickt, wenn es eine Kappe verschluckt. In den Mund gehört die Kappe trotzdem nicht.
- Hat ein Kind etwas verschluckt und bekommt schlecht Luft, ruft ihr sofort den Notruf 112.
- Für die Pantomime räumt ihr vorher eine freie Fläche ohne Stolperfallen. Stürze sind bei Kindern die häufigste Unfallart.

Bitte selbst einschätzen: Wir recherchieren jede Idee sorgfältig und prüfen sie vor der Veröffentlichung. Wie geübt euer Kind ist und wie es bei euch zu Hause aussieht, können wir aber nicht wissen: Die Aufsicht und die Entscheidung, ob eine Idee zu eurem Kind passt, liegen bei euch. Dass etwas gelingt, können wir nicht garantieren. Es gelten unsere AGB, weekend-willi.de/agb.