

Vorlage: **BEGRIFFSKARTEN** **MONTAGSMALER & PANTOMIME**



Mit diesen Dingen geht's ganz schnell:

- Bastelschere
- Klebestift
- Karton oder Pappe im Din A4-Format
- Ausdrucke der Spielkarten
- Stoppuhr, Wecker o.ä.

Und so geht's:

Als erstes werden die Spielkarten ausgedruckt. Auf jeder Din A4-Seite sind zwölf Spielkarten zu sehen. Mit einem Klebestift wird der Ausdruck nun auf einen Karton oder eine Pappe aufgeklebt. Anschließend können die Spielkarten mit der Bastelschere ausgeschnitten werden. Und dann kann es eigentlich schon losgehen.

Wie spielt man Montagsmaler?

Schritt 1

Als erstes legt man die Karten auf einen Stapel. Aus allen Mitspielern werden zwei Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten.

Schritt 2

Die Gruppe, die anfängt, legt den Stapel Karten vor sich auf den Tisch.

Schritt 3

Der Wecker wird auf etwa 2 bis 3 Minuten gestellt. Jetzt beginnt der erste Spieler der ersten Gruppe. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel, schaut sich den Begriff an und legt sie dann verdeckt vor sich. Dann wird die Stoppuhr gestartet. Jetzt geht es darum, Begriff der Spielkarte nachzumalen. Währenddessen dürfen die anderen Mitspieler aus der eigenen Mannschaft raten.

Schritt 4

Hat die Mannschaft den Begriff erraten, kommt der nächste Spieler aus der gleichen Mannschaft dran, nimmt eine Karte und beginnt zu malen.

Schritt 5

Ist die Zeit um, startet die zweite Gruppe. Ziel ist es, in der vorgegebenen Zeit so viele Begriffe wie möglich zu erraten.

Wie spielt man Pantomime?

Schritt 1

Als erstes legt man die Karten auf einen Stapel. Aus allen Mitspielern werden zwei Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten.

Schritt 2

Die Gruppe, die anfängt, legt den Stapel Karten vor sich auf den Tisch.

Schritt 3

Der Wecker wird auf etwa 2 bis 3 Minuten gestellt. Jetzt beginnt der erste Spieler der ersten Gruppe. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel, schaut sich den Begriff an und legt sie dann verdeckt vor sich. Dann wird die Stoppuhr gestartet. Jetzt geht es darum, Begriff der Spielkarte pantomimisch nachzuspielen. Währenddessen dürfen die anderen Mitspieler aus der eigenen Mannschaft raten.

Schritt 4

Hat die Mannschaft den Begriff erraten, kommt der nächste Spieler aus der gleichen Mannschaft dran, nimmt eine Karte und beginnt den Begriff darzustellen.

Schritt 5

Ist die Zeit um, startet die zweite Gruppe. Ziel ist es, in der vorgegebenen Zeit so viele Begriffe wie möglich zu erraten.







Handschuh



Indianer



Föhn



Käsefüße



Känguru



Geld



Verliebt sein



Bagger



Frosch



Spielplatz

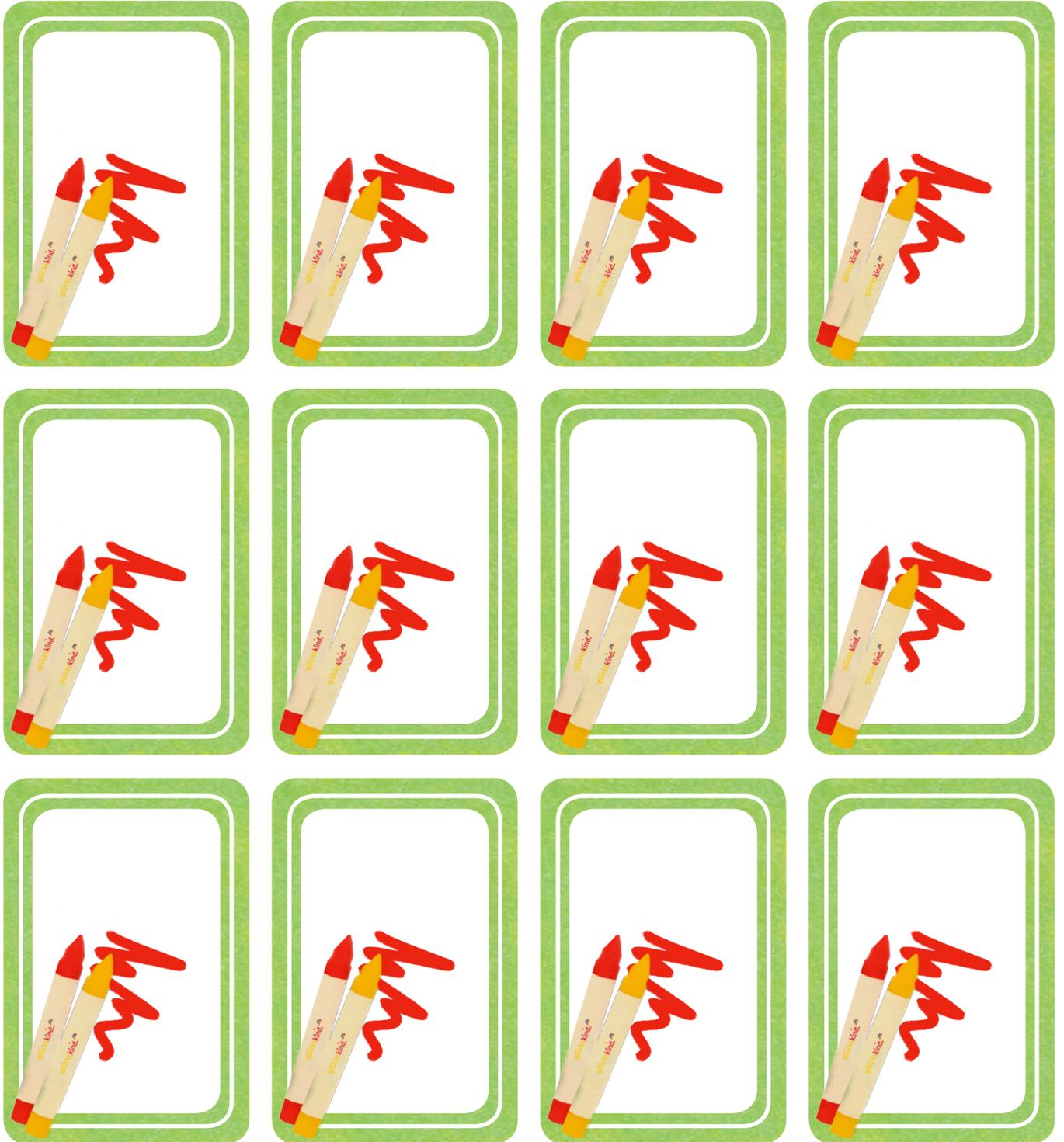


Polizist



Räuber







Zahnarzt	Armdrücken	Klo	Reiter
Auto fahren	Schminken	Statue	Schlittschuhlaufen
Schlüsselloch	Apfel essen	Achterbahn fahren	Zähneputzen



Katze

Schlafmütze

Engel

Dirigent

Friseur

Ballerina

Feuerwehrmann

Boxer

Skispringer

Kuh melken

Gespent

Osterhase

