

KLASSIKER

Von leicht zu knifflig – 36 schnelle Kritzelbegriffe.

36 Karten

4–10 Spieler

ab 8

SO WIRD GESPIELT

1. Bildet zwei Teams. Karten ausschneiden, verdeckt auf einen Stapel legen.
2. Zeichner:in zieht eine Karte und hat **60 Sekunden**, den Begriff zu malen.
3. Nur zeichnen: nicht sprechen, keine Gesten, keine Geräusche. Symbole und Pfeile im Bild sind erlaubt, Buchstaben und Zahlen nicht.
4. Errät das eigene Team den Begriff: **+1 Punkt**. Karten mit ★★★ (schwer) zählen **2 Punkte**.
5. Bei Redewendungen zählt die Redewendung als Antwort – nicht, was auf dem Bild zu sehen ist.
6. Danach wechselt die Zeichner:in – reihum durch beide Teams.

Gewinnen: Nach 12 Runden gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Gleichstand? Eine schwere Karte als Stechen.

VARIANTEN

Blind zeichnen: Mit geschlossenen Augen malen – bei Erfolg zählt die Karte doppelt.

Buzzer: Beide Teams dürfen raten, das schnellere Team punktet.

Kette: Alle 10 Sekunden übernimmt die nächste Person denselben Begriff.

Zeit-Turbo: Nur 30 Sekunden pro Karte – die erste Idee muss reichen.

MAL-ALARM

KLASSIKER

★ LEICHT

★★ MITTEL

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

60 s pro Karte · nur zeichnen

★ LEICHT

Schmetterling

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Brille

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Vulkan

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Ritterburg

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Windmühle

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Regenbogen

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Drachen

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Leuchtturm

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Picknick

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Zirkuszelt

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Pinguin

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Koffer

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

KLASSIKER

★ LEICHT

★★ MITTEL

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

60 s pro Karte · nur zeichnen

★★ MITTEL

Meerjungfrau

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Fahrrad

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Feuerwehr

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Gießkanne

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Wasserfall

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Geburtstag

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Astronaut

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Waage

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Taucher

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Krokodil

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Dschungel

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Fallschirm

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

KLASSIKER

★ LEICHT

★★ MITTEL

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

60 s pro Karte · nur zeichnen

★ LEICHT

Schneemann

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Segelboot

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Zahnbürste

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Roboter

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Kaktus

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Sonnenblume

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Achterbahn

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Schatzkarte

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Wettrennen

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Sanduhr

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Regenschirm

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Anker

NICHT ZEIGEN

RUNDE	TEAM A	TEAM B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Σ		

TIER-ALARM

Vom Igel bis zum Einhorn – 36 Tiere.

36 Karten

4–10 Spieler

ab 8

SO WIRD GESPIELT

1. Bildet zwei Teams. Karten ausschneiden, verdeckt auf einen Stapel legen.
2. Zeichner:in zieht eine Karte und hat **60 Sekunden**, den Begriff zu malen.
3. Nur zeichnen: nicht sprechen, keine Gesten, keine Geräusche. Symbole und Pfeile im Bild sind erlaubt, Buchstaben und Zahlen nicht.
4. Errät das eigene Team den Begriff: **+1 Punkt**. Karten mit ★★★ (schwer) zählen **2 Punkte**.
5. Bei Redewendungen zählt die Redewendung als Antwort – nicht, was auf dem Bild zu sehen ist.
6. Danach wechselt die Zeichner:in – reihum durch beide Teams.

Gewinnen: Nach 12 Runden gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Gleichstand? Eine schwere Karte als Stechen.

VARIANTEN

Blind zeichnen: Mit geschlossenen Augen malen – bei Erfolg zählt die Karte doppelt.

Buzzer: Beide Teams dürfen raten, das schnellere Team punktet.

Kette: Alle 10 Sekunden übernimmt die nächste Person denselben Begriff.

Zeit-Turbo: Nur 30 Sekunden pro Karte – die erste Idee muss reichen.

MAL-ALARM

TIER-ALARM

★ LEICHT ★★ MITTEL ★★★ SCHWER · 2 PUNKTE 60 s pro Karte · nur zeichnen

★ LEICHT

Giraffe

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Gürteltier

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Nashorn

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Faultier

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Storch

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Löwe

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Qualle

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Erdmännchen

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Reh

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Dromedar

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Schildkröte

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Ameisenbär

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

TIER-ALARM

★ LEICHT

★★ MITTEL

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

60 s pro Karte · nur zeichnen

★★ MITTEL

Stachelschwein

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Elefant

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Murmeltier

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Frosch

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Schnecke

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Pfau

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Känguru

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Eichhörnchen

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Krabbe

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Luchs

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Seepferdchen

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Papagei

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

TIER-ALARM

★ LEICHT ★★ MITTEL ★★★ SCHWER · 2 PUNKTE 60 s pro Karte · nur zeichnen

★★ MITTEL

Einhorn

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Wolf

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Hai

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Flamingo

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Eule

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Igel

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Biene

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Chamäleon

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Pinguin

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Walross

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Fledermaus

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Waschbär

NICHT ZEIGEN

RUNDE	TEAM A	TEAM B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Σ		

SNACK-ALARM

Pizza, Sushi, Pommes – 36 Snacks.

36 Karten

4–10 Spieler

ab 8

SO WIRD GESPIELT

1. Bildet zwei Teams. Karten ausschneiden, verdeckt auf einen Stapel legen.
2. Zeichner:in zieht eine Karte und hat **60 Sekunden**, den Begriff zu malen.
3. Nur zeichnen: nicht sprechen, keine Gesten, keine Geräusche. Symbole und Pfeile im Bild sind erlaubt, Buchstaben und Zahlen nicht.
4. Errät das eigene Team den Begriff: **+1 Punkt**. Karten mit ★★★ (schwer) zählen **2 Punkte**.
5. Bei Redewendungen zählt die Redewendung als Antwort – nicht, was auf dem Bild zu sehen ist.
6. Danach wechselt die Zeichner:in – reihum durch beide Teams.

Gewinnen: Nach 12 Runden gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Gleichstand? Eine schwere Karte als Stechen.

VARIANTEN

Blind zeichnen: Mit geschlossenen Augen malen – bei Erfolg zählt die Karte doppelt.

Buzzer: Beide Teams dürfen raten, das schnellere Team punktet.

Kette: Alle 10 Sekunden übernimmt die nächste Person denselben Begriff.

Zeit-Turbo: Nur 30 Sekunden pro Karte – die erste Idee muss reichen.

MAL-ALARM

SNACK-ALARM

★ LEICHT ★★ MITTEL ★★★ SCHWER · 2 PUNKTE 60 s pro Karte · nur zeichnen

★ LEICHT

Cupcake

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Butterbrot

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Pizza

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Suppenteller

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Nudelaufbau

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Hotdog

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Milchshake

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Törtchen

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Brezel

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Käseigel

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Spaghetti

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Obstsalat

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

SNACK-ALARM

★ LEICHT

★★ MITTEL

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

60 s pro Karte · nur zeichnen

★★ MITTEL

Zuckerwatte

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Hamburger

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Eiswaffel

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Sushi

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Schokoriegel

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Meeresfrüchte

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Pommes

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Wassermelone

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Kirsche

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Pilz

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Banane

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Grillwurst

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

SNACK-ALARM

★ LEICHT

★★ MITTEL

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

60 s pro Karte · nur zeichnen

★★ MITTEL

Spiegelei

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Donut

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Muffin

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Käse

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Sandwich

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Gemüsespieß

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Karotte

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Baguette

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Pfannkuchen

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Ananas

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Lolli

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Popcorn

NICHT ZEIGEN

RUNDE	TEAM A	TEAM B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Σ		

PAUSEN-ALARM

Vom Bleistift bis zur Sporthalle.

36 Karten

4–10 Spieler

ab 8

SO WIRD GESPIELT

1. Bildet zwei Teams. Karten ausschneiden, verdeckt auf einen Stapel legen.
2. Zeichner:in zieht eine Karte und hat **60 Sekunden**, den Begriff zu malen.
3. Nur zeichnen: nicht sprechen, keine Gesten, keine Geräusche. Symbole und Pfeile im Bild sind erlaubt, Buchstaben und Zahlen nicht.
4. Errät das eigene Team den Begriff: **+1 Punkt**. Karten mit ★★★ (schwer) zählen **2 Punkte**.
5. Bei Redewendungen zählt die Redewendung als Antwort – nicht, was auf dem Bild zu sehen ist.
6. Danach wechselt die Zeichner:in – reihum durch beide Teams.

Gewinnen: Nach 12 Runden gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Gleichstand? Eine schwere Karte als Stechen.

VARIANTEN

Blind zeichnen: Mit geschlossenen Augen malen – bei Erfolg zählt die Karte doppelt.

Buzzer: Beide Teams dürfen raten, das schnellere Team punktet.

Kette: Alle 10 Sekunden übernimmt die nächste Person denselben Begriff.

Zeit-Turbo: Nur 30 Sekunden pro Karte – die erste Idee muss reichen.

MAL-ALARM

PAUSEN-ALARM

★ LEICHT ★ ★ MITTEL ★ ★ ★ SCHWER · 2 PUNKTE 60 s pro Karte · nur zeichnen

★ LEICHT

Schulranzen

NICHT ZEIGEN

★ ★ MITTEL

Koffer

NICHT ZEIGEN

★ ★ ★ SCHWER · 2 PUNKTE

Stundenplan

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Wecker

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Trinkflasche

NICHT ZEIGEN

★ ★ MITTEL

Skateboard

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Schere

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Pausenbrot

NICHT ZEIGEN

★ ★ ★ SCHWER · 2 PUNKTE

Klassenzimmer

NICHT ZEIGEN

★ ★ MITTEL

Schulheft

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Tafel

NICHT ZEIGEN

★ ★ MITTEL

Tuschkasten

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

PAUSEN-ALARM

★ LEICHT

★★ MITTEL

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

60 s pro Karte · nur zeichnen

★ LEICHT

Fußball

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Landkarte

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Tafelschwamm

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Plakat

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Mikroskop

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Globus

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Taschenrechner

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Buntstifte

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Zirkel

NICHT ZEIGEN

★★ MITTEL

Bunsenbrenner

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Schulpult

NICHT ZEIGEN

★★★ SCHWER · 2 PUNKTE

Vokabelheft

NICHT ZEIGEN

MAL-ALARM

PAUSEN-ALARM

★ LEICHT ★ ★ MITTEL ★ ★ ★ SCHWER · 2 PUNKTE 60 s pro Karte · nur zeichnen

★ LEICHT

Klettergerüst

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Schulglocke

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Federmäppchen

NICHT ZEIGEN

★ ★ MITTEL

Turnmatte

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Spitzer

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Bleistift

NICHT ZEIGEN

★ ★ MITTEL

Reagenzglas

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Schulbus

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Turnschuh

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Radiergummi

NICHT ZEIGEN

★ ★ ★ SCHWER · 2 PUNKTE

Schließfach

NICHT ZEIGEN

★ LEICHT

Lineal

NICHT ZEIGEN

RUNDE	TEAM A	TEAM B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Σ		