



Sonntagsmaler

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 4

JAHREN

Sonntagsmaler ist ein Mal- und Ratespiel für 2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren. Ein Kind zieht ein Holzkärtchen mit einem Motiv und zeichnet es mit Kreide auf eine Holztafel, während alle anderen mitraten. Wer zuerst erkennt, was da entsteht, sammelt einen Punkt.

Spielziel

Errate als Erster die Kreidezeichnungen der anderen. Wer vier Motive richtig erkannt hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt die Zeichentafel in die Tischmitte, so dass jeder sie gut sehen kann. Verteilt die 36 Holzkärtchen verdeckt rundherum auf dem Tisch. Kreide und Schwamm legt ihr griffbereit daneben. Der älteste Mitspieler beginnt.

So spielt ihr

- 1 Du nimmst dir ein verdecktes Holzkärtchen und schaut es heimlich an.
- 2 Das Kärtchen legst du verdeckt vor dich auf den Tisch.
- 3 Mit der Kreide zeichnest du das Motiv auf die Tafel. Zwischendurch darfst du heimlich noch einmal auf dein Kärtchen schauen.
- 4 Alle anderen raten sofort mit, sobald der erste Strich fällt.
- 5 Wer das Motiv zuerst nennt, bekommt einen Punkt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

So gewinnt ihr

Gewonnen hat, wer als Erster vier Motive richtig erraten hat.

Spielziel

In Sonntagsmaler geht es darum, genau hinzuschauen und schnell zu kombinieren. Ein Kind malt ein vorgegebenes Motiv mit Kreide auf die Holztafel, alle anderen versuchen gleichzeitig zu erkennen, was dort entsteht. Für jedes richtig erratene Bild gibt es einen Punkt. Wer zuerst vier Motive erkannt hat, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

1 Zeichentafel aus Holz

36 Holzkärtchen

6 Kreide

1 Schwamm

Spielaufbau

- Legt die hölzerne Zeichentafel in die Mitte des Tisches, so dass alle gut darauf sehen können.
- Verteilt die 36 Holzkärtchen verdeckt um die Tafel herum auf dem Tisch.
- Legt ein Stück Kreide und den Schwamm griffbereit dazu.
- Für die Punkte: Bei bis zu 4 Mitspielern sucht sich jeder eine Ecke der Tafel aus. Bei mehr als 4 Mitspielern legt ihr ein Blatt Papier bereit.

Spielbeginn

Der älteste Mitspieler eröffnet die Partie und malt als Erster. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Ablauf einer Malrunde

- 1 Bist du an der Reihe, suchst du dir eines der verdeckten Holzkärtchen aus.
- 2 Sieh dir genau an, was darauf abgebildet ist. Achte dabei darauf, dass kein anderer einen Blick auf das Motiv erhascht.
- 3 Lege das Kärtchen verdeckt vor dich auf den Tisch.
- 4 Nimm die Kreide und zeichne das Motiv auf die Tafel. Du darfst dein Kärtchen zwischendurch noch einmal verdeckt ansehen, wenn du unsicher bist.

Raten

Sobald du den ersten Strich machst, dürfen alle anderen mitraten. Sie rufen, was sie zu erkennen glauben – Hund, Katze, Maus oder etwas ganz anderes. Wer das Motiv als Erster richtig benennt, bekommt einen Punkt.

Weiter geht es

Nach dem erfolgreichen Raten ist der nächste Spieler mit dem Malen an der Reihe. Die Tafel wischt ihr mit dem feuchten Schwamm wieder sauber.

Punkte festhalten

Bei bis zu 4 Mitspielern notiert ihr eure Punkte direkt auf der Zeichentafel. Jeder sucht sich dafür eine eigene Ecke aus. Spielt ihr zu fünft oder zu sechst, schreibt ihr die Punkte stattdessen auf ein Blatt Papier.

Der Spielzug

- 1 Ein verdecktes Holzkärtchen auswählen.
- 2 Das Motiv heimlich ansehen.
- 3 Das Kärtchen verdeckt vor sich ablegen.
- 4 Das Motiv mit Kreide auf die Tafel malen (dabei darf das Kärtchen verdeckt noch einmal angeschaut werden).
- 5 Die Mitspieler raten; wer zuerst richtig liegt, erhält einen Punkt.
- 6 Der Punkt wird notiert, dann übernimmt der nächste Spieler.

Sonderregeln

- Du darfst dein Kärtchen während des Malens noch einmal ansehen, aber immer verdeckt vor den anderen.
- Punkte bekommt nur, wer das Motiv zuerst nennt – der Maler selbst erhält keinen Punkt.
- Die Tafel darf nicht unter fließendes Wasser gehalten werden. Wische sie nur mit dem feuchten Schwamm ab.
- Wegen verschluckbarer Kleinteile ist das Spiel nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Mitspieler vier Motive richtig erraten hat. Dieser Spieler gewinnt. Zu Gleichständen sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Anfängervariante: Für den Einstieg beschränkt ihr euch auf Motive, die sich leicht zeichnen lassen – also auf die Sonne, einen Baum, einen Schmetterling, den Ball, einen Apfel, eine Wolke, den Mond, einen Stern, den Schneemann und die Kirschen.

Tipps

- Beginne mit den auffälligsten Merkmalen des Motivs, etwa dem langen Hals der Giraffe. So wird früher geraten.
- Schau beim Ziehen genau hin und präge dir das Bild ein, dann musst du seltener nachsehen und verlierst keine Zeit.
- Beim Raten lohnt es sich, früh laut mitzuraten. Punkte bekommt nur, wer als Erster richtig liegt.
- Mit jüngeren Kindern greift ihr besser auf die einfachen Motive der Anfängerliste zurück.
- Deckt beim Nachschauen das Kärtchen gut ab, sonst verrätst du das Motiv ungewollt.

Häufige Fragen

Wer fängt an?

Der älteste Mitspieler malt als Erster. Danach kommt reihum der nächste Spieler an die Reihe.

Darf ich mein Kärtchen beim Malen noch einmal ansehen?

Ja. Du darfst während des Malens noch einmal auf dein Kärtchen schauen, musst es dabei aber verdeckt halten.

Ab wann dürfen die anderen raten?

Sobald du anfängst zu malen, dürfen alle Mitspieler losraten. Es gibt keine Reihenfolge beim Raten.

Wer bekommt den Punkt?

Den Punkt bekommt der Spieler, der das gemalte Motiv als Erster erkennt und nennt.

Wie viele Punkte braucht man zum Sieg?

Wer als Erster vier Motive erraten hat, gewinnt das Spiel.

Wo schreiben wir die Punkte auf?

Bei bis zu 4 Mitspielern notiert ihr die Punkte in jeweils einer Ecke der Zeichentafel. Ab 5 Mitspielern nehmt ihr ein Blatt Papier.

Welche Motive eignen sich für jüngere Kinder?

Die Anleitung empfiehlt für den Einstieg Sonne, Baum, Schmetterling, Ball, Apfel, Wolke, Mond, Stern, Schneemann und Kirschen.

Wie reinigen wir die Tafel?

Wische die Tafel nur mit dem feuchten Schwamm ab. Unter fließendes Wasser darf sie nicht gehalten werden.

Was passiert, wenn niemand das Motiv errät?

Dazu macht die Anleitung keine Angabe. Vereinbart in dem Fall vorab eine eigene Regel.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Veronika Hohmann
Erscheinungsjahr	2003
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von beleduc / Ravensburger, zuletzt geprüft am 09.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/sonntagsmaler/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sonntagsmaler/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026