

## Zeit zum spielen

Wer mit Kindern in Bus, Bahn oder mit dem Schiff unterwegs ist, sollte neben dem Picknickkorb auch ein paar Spielideen oder ein Kartenspiel im Gepäck haben: denn Reisezeit ist Spielezeit! So fängt der Urlaub oder der Ausflug gleich bei der Anreise an. Und auch wer mit dem Auto unterwegs ist, braucht ein paar gute Ideen, damit den Kindern die Zeit auf der Rückbank nicht zu lang wird. Wir haben deshalb für Sie ein paar Spielideen gesammelt. Viel Spaß damit und gute Reise!

## Suchspiel

Einer denkt sich drei Dinge aus, die die Anderen finden müssen, wie z. B. einen Fahrer mit Hut, einen Hund an der Leine, oder etwas Ähnliches. Wer eines der drei Dinge entdeckt hat, darf die nächsten drei bestimmen.

## Das Spiegelbild

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Einer macht langsam Bewegungen vor, die der andere wie in einem Spiegel nachmacht.

## Sätze bilden

Und zwar aus den Nummernschildern der Autos. Z.B.: aus HH-AM 123 = Heute helfen alle mit!

## Kennzeichen raten

Ein Klassiker und ebenso einfach zu spielen ist das Kennzeichen raten (geht natürlich nur bei Autoreisen...): Der Fahrer oder einer der Mitfahrenden nennt die Kennzeichen der Autos, die vorbeifahren und wer zuerst die richtige Lösung errät, hat gewonnen, oder einen Punkt ergattert. Nebenbei können die Kinder (und natürlich auch die Erwachsenen) noch etwas lernen!

## Lippen lesen

Ein wunderbares und sehr „ruhiges“ Spiel ist es, sich gegenseitig von den Lippen zu lesen. Der eine spricht unhörbar aber deutlich Wörter oder kurze Sätze, der andere guckt genau auf die Mundbewegungen und versucht zu verstehen.

## Papier Schere Stein

Am einfachsten ist es zu zweit: Beide Kinder machen mit jeweils einer Hand gleichzeitig das Zeichen für einen der drei Gegenstände: Entweder die flache Hand für Papier, Zeige- und Mittelfinger auseinandergestreckt für die Schere, oder eine Faust für den Stein. Zeigt ein Kind Papier und das andere Stein, so gewinnt das Papier (wickelt den Stein ein); bei Stein und Schere gewinnt der Stein (ist stärker als die Schere) und bei Schere und Papier gewinnt die Schere (kann das Papier durchschneiden). Zeigen beide dasselbe Zeichen, steht es unentschieden. Wer mag, auch nach Punkten spielen; d.h. der Gewinner bekommt jeweils einen Punkt. Wer die festgelegte Punktzahl als erster erreicht, hat gewonnen

## Farben sammeln

Nur für eine Autofahrt geeignet ist folgendes Spiel: Jeder der Mitspielenden sucht sich eine Farbe aus, und dann zählen alle gemeinsam, wie viele Autos der entsprechenden Farben sie sehen (bei älteren Kindern geht auch Automarken). Nach einer festgelegten Zeit wird dann der Sieger bestimmt; d.h. der Mitspieler, dessen Farbe am häufigsten vertreten war. Oder man spielt einfach so lange, bis von einer Farbe eine bestimmte Anzahl von Autos gesehen wurden.

## Ich sehe was, was Du nicht siehst!

Eine Person sucht sich einen Gegenstand aus, den alle Mitspieler sehen können und sagt die Farbe dieses Gegenstandes, also z.B.: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist blau“. Die anderen müssen dann raten, welcher Gegenstand gemeint ist. Wer richtig geraten hat, darf als nächstes die Frage stellen.

## Wortschlange

Etwas ältere Kinder können sich für die Wortschlange begeistern. Bei diesem Spiel geht es darum, immer Doppelwörter zu finden, und zwar so, dass der erste Begriff des zweiten Wortes zum zweiten Begriff des ersten Wortes passt. Also auf Reisezug passt z.B. Zugführer, auf Zugführer kann Führerschein kommen usw. Der Fantasie der Mitspielenden sind dabei keine Grenzen gesetzt.

## Buchstabenkette

Ein Spieler nennt einen Begriff, z.B. Apfelsaft. Der nächste Spieler muss nun ein Wort nennen, das mit einem T beginnt, und immer so weiter. Je nach Verständnis der Kinder kann man auch ausmachen, dass die Begriffe jeweils aus einem bestimmten Bereich stammen müssen; in unserem Fall könnte das heißen, dass nur Getränke gelten.

## Ich packe meinen Koffer

Für mehrere Mitspieler ist auch „Ich packe meinen Koffer“ gut geeignet. Dabei fängt ein Spieler an mit dem Satz „ich packe meinen Koffer und nehme mit...“ und nennt einen Gegenstand, der in den Koffer kommen soll (z.B. ...ein Handtuch). Der nächste Spieler muss dies nun wiederholen, und selbst einen Gegenstand hinzufügen (also z.B. ...und nehme mit: ein Handtuch und ein Buch). Mit zunehmender Spieldauer wird es natürlich schwieriger, weil immer mehr Gegenstände dazu kommen. Wer einen Gegenstand vergisst, scheidet aus.

## Stadt, Land, Fluss

Auch Stadt, Land, Fluss ist nicht sehr aufwendig: es werden lediglich Zettel und Stifte für jeden Mitspieler benötigt. Einer von ihnen sagt in Gedanken das Alphabet auf, bis der nächste Mitspieler „Stop“ sagt. Der erstgenannte nennt nun den Buchstaben, bei dem er stehen geblieben ist. Ist das z.B. ein „s“, dann müssen nun alle Mitspieler so schnell wie möglich für jede Rubrik ein Wort finden, das mit „s“ beginnt. Also z.B. Strasbourg in der Rubrik „Stadt“, Schweden bei den Ländern usw. Rubriken kann man nach Lust und Laune aufstellen (z.B. Farbe, Sportart und vieles mehr). Sobald der erste Mitspieler für jede Rubrik ein Wort mit dem passenden Anfangsbuchstaben gefunden hat, müssen alle anderen auch aufhören. Für jeden richtigen Begriff bekommt man 5 Punkte, wenn einem in einer Rubrik als Einziger ein Wort eingefallen ist, bekommt man 10 Punkte.

## Wer, oder was bin ich?

Ein Mitspieler behauptet eine berühmte Persönlichkeit zu sein, ein berühmtes Bauwerk, ein Tier oder eine Sache. Die anderen Spieler müssen mit Fragen herausfinden, wer oder was man ist. (Mögliche Fragen: Kannst Du spre-

chen? Bist Du berühmt? Kann man dich essen? Machst Du Miau?) Wer als Erster rausfindet, was gesucht wird, ist als Nächster dran.

## Das A bis Z Spiel

Alle Mitspieler schauen aus dem Fenster und müssen abwechselnd eine Sache finden und benennen die mit dem Buchstaben "A" anfängt. (Ausfahrt, Ampel, Asphalt, usw.) Doppelte Wörter zählen nicht. Wem nichts neues mehr auffällt, scheidet für die erste Runde aus. Am Ende der Runde bekommt der Beste einen Punkt. Es geht dann mit dem Buchstaben "B" weiter und allen anderen Buchstaben des Alphabets. Wenn Kleinkinder mitspielen, kann man schwierige Buchstaben auch weglassen.

## Handleser

Ein Spieler hält die Hand hin und schließt die Augen. Der andere malt mit dem Zeigefinger klare Motive auf die Handinnenfläche: Sonne, Stern, Blume, für größere Kinder auch Buchstaben oder Zahlen. Wer hat ein gutes Gespür und kann "lesen", was in seine Hand geschrieben wird?

Quellen:

<http://www.kidyoo.de/content15.html>

<http://www.mit-kindern-reisen.de/unterwegs/spiele-fuer-unterwegs>

[http://www.eltern.de/familie-und-urlaub/aktion\\_auto/spielen-autofahrt.html?page=11](http://www.eltern.de/familie-und-urlaub/aktion_auto/spielen-autofahrt.html?page=11)

weiter Informationen:

[www.vcd.org/vcd\\_familienseite.html](http://www.vcd.org/vcd_familienseite.html)

[www.vcd.org/schule\\_kita.html](http://www.vcd.org/schule_kita.html)

---

*Herausgeber*

**VCD Verkehrsclub Deutschland e.V.**

Rudi Dutschke-Straße 9

10969 Berlin

Fon 030/280351-0

Fax -10

mail@vcd.org

www.vcd.org

Nachdruck nur mit Genehmigung des Herausgebers