

Artikel vom 21.07.2022

Gegen Langeweile im Auto und zuhause

Spiele für unterwegs mit Kindern



SPIELE FÜR UNTERWEGS MIT KINDERN

Spiel 1: Das A-bis-Z-Spiel

Egal, ob zu zweit oder zu fünft – das A bis Z-Spiel macht Spaß und man kann immer wieder neue Kategorien austüfteln, aus denen man Wörter finden muss.

Die Kinder einigen sich zu Beginn auf ein Thema oder eine Kategorie, zum Beispiel "Tiere" oder "Fernsehfiguren". Anschließend beginnt das kleinste Kind mit dem Buchstaben A, nennt also den Affen als Tier oder Alf als Fernsehfigur. Der nächste Spieler macht mit dem B weiter.

Dies wird bis zum Z durchgespielt, wobei schwere Buchstaben, wie X, Q oder Y weggelassen werden können. Wem kein Wort einfällt, wenn er an der Reihe ist, der bekommt einen Minuspunkt.

Spiel 2: Ich packe meinen Koffer

Wer kennt dieses lustige Reisespiel nicht?

Jeder Satz beginnt mit "Ich packe meinen Koffer ...". Mit jeder Runde wird etwas Neues dazu gepackt, wobei immer in der korrekten Reihenfolge alle Utensilien aufgezählt werden müssen, die von den anderen Spielern bereits in den Koffer gepackt wurden. Das Kind mit dem besten Gedächtnis gewinnt.

Tipp: Fortgeschrittene können zwischendurch auch Sachen aus dem Koffer auspacken!

Spiel 3: Wer oder was bin ich?

Jemand überlegt sich im Stillen eine Person (es kann eine reale Person sein, eine Zeichentrickfigur oder ein Familienmitglied) und schlüpft sozusagen in deren Haut.

Nun müssen alle anderen Mitspieler gezielte Fragen stellen, um die Identität der gesuchten Person (oder, für Fortgeschrittene, des Dings) herauszufinden. Die Fragen können nur mit Ja oder Nein beantwortet werden, Erklärungen sind tabu.

Die Mitspieler dürfen maximal zehn "Nein" einkassieren. Haben sie dann die gesuchte Person noch nicht erraten, bekommt der Spieler einen Punkt.

Spiel 4: Autokennzeichen-Bingo

Für Schulkinder immer spaßig: Beim Autokennzeichen-Bingo erhalten alle Mitspieler einen kleinen Zettel und einen Stift.

Nun haben sie etwa zehn Minuten Zeit, um sich auf der Autobahn einige Kennzeichen anzuschauen. Sie notieren insgesamt fünf (es können auch mehr sein) Kennzeichen ihrer Wahl, ohne den anderen davon zu berichten. (Nur die Städte-Kennzeichnung aufschreiben, der Rest ist egal.)

Anschließend gibt der Vater oder die Mutter nach und nach Kennzeichen der Autos an, die sie passieren. Hat ein Kind solch ein Kennzeichen notiert, darf es das von seiner Liste streichen.

Spiel 5: Nummernschilder-Sätze

Dieses Spiel ist perfekt geeignet für dichten Stadtverkehr oder Stop-and-Go auf der Autobahn.

Man knöpft sich immer wieder die Nummernschilder vorbeifahrender Autos vor und versucht, daraus witzige Sätze zu bilden. Aus Kennzeichen wie B-IRS wird dann schnell mal "Bärbel isst rote Spaghetti" oder aus HH-LS ergibt sich der schöne Satz "Hans Hoppla lernt singen". Nicht selten entstehen die lustigsten Sätze, die eine lange Autofahrt enorm aufheitern. Da wird sogar das Kleinkind angesteckt und lacht mit.

Spiel 6: Frage-Antwort-Spiel

Ein Spieler beginnt und zählt leise von A bis Z, bis "Stopp" gerufen wird. Nun gibt er laut den Buchstaben an, bei dem er stehengeblieben ist. Mit diesem Buchstaben müssen nun alle Antworten beginnen, was nicht immer leicht ist.

Andere Mitspieler stellen allerlei Fragen zum Thema Urlaub, wie zum Beispiel "Wohin fährst du?", worauf der andere Spieler mit dem entsprechenden Buchstaben antworten muss.

Ist der Buchstabe beispielsweise B, könnte das Kind mit Berlin oder Brüssel antworten. Die nächste Frage "Was machst du dort?" könnte dann mit "Brötchen kaufen" beantwortet werden.

Spiel 7: Wort an Wort

Irgendjemand schmeißt ein zweisilbriges Wort in die Runde, wie "Autobahn", der nächste in der Runde muss nun mit der zweiten Silbe des Wortes ein neues Wort beginnen. Das zweite Wort könnte dementsprechend "Bahngleis" sein. Dann könnte das "Gleisbett" folgen und anschließend "Bettzeit".

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Kind kein Wort mehr weiß. Dieses erhält einen Minuspunkt und es wird von vorn gespielt.

Spiel 8: Geschichten erzählen

Warum nicht einmal eine ganz absurde Geschichte erzählen? Jedes Kind darf dabei immer nur ein Wort oder einen Satz sagen. Der Nächste muss dann die Geschichte weiterführen und ergänzen.

Dieses herrlich kreative Spiel kann mündlich gespielt werden, aber auch auf dem Papier, so dass der Vorgänger nicht weiß, welches Wort gerade gewählt wurde. Dabei wird eine Tabelle erstellt: In der ersten Spalte muss ein Name stehen, darauf folgt ein Verb, anschließend ein Adjektiv. (Nach der Vorlage: „Onkel / Fritz / saß / in der Badewanne / und popelte“.)

Der erste Spieler trägt sein Wort in die Tabelle ein und knickt das Papier dann so um, dass der nächste Spieler ihn nicht mehr sieht. So geht es reihum, bis der Satz vollständig ist.

Spiel 9: Reise-Bingo

Nicht immer fährt man auf der eintönigen Autobahn. Fahrt ihr durch interessante, abwechslungsreiche Gegenden mit kleinen Ortschaften oder durch Städte, könnt ihr ein Reise-Bingo vorbereiten oder spontan auf ein Blatt Papier aufmalen.

Beim Reise-Bingo („Wer sieht es zuerst?“) muss man aufmerksam aus dem Fenster schauen. Hier können auch die kleineren Geschwister gut mitmachen.

Vorab überlegt ihr euch zehn Dinge, die euch in den kommenden Minuten begegnen könnten, zum

Beispiel eine Kuh, ein Baum oder eine Bushaltestelle. Malt alles auf, am besten in vorgezeichnete schachbrett-ähnliche Felder.

Nun müssen die Mitspieler eifrig ihre Liste abarbeiten und Ausschau nach ihren notierten Dingen halten. Wer zuerst alle Dinge gesichtet und abgestrichen hat, gewinnt das Spiel.

Spiel 10: Ich sehe was, was du nicht siehst

Zuerst bestimmt ihr, wer loslegt. Der Spieler schaut sich in der Umgebung um und sucht sich einen Gegenstand aus. Diesen Gegenstand merkt er sich und hält ihn geheim. Wenn ihr einen Stift und Papier dabei habt, könnt ihr das Gemarkte notieren.

Dann sagt der Spieler „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist...“ Er wählt dann die Farbe des ausgesuchten Gegenstands. Jetzt dürfen die Mitspieler erraten, was der Spieler wohl meinen könnte. Es darf immer nur mit „ja“ oder „nein“ geantwortet werden. Wenn die Mitspieler lange nicht auf die Lösung kommen, gibt der Spieler weitere Tipps.

Erst wenn die Mitspieler den gesuchten Gegenstand erraten haben, ist die Spielrunde vorbei.

Spiel 11: Fremde Kennzeichen erraten

Dieses Reisespiel funktioniert am besten auf der Autobahn oder auf Straßen, wo viel Verkehr herrscht. Alle Mitspieler schauen aus dem Fenster. Sobald ein Fahrzeug überholt, wird auf die ersten Buchstaben des Kennzeichens geachtet. Dann lautet die Frage: Woher kommt dieses Fahrzeug wohl? Ist es ein deutsches Kennzeichen oder kommt es aus dem Ausland? Bei großen Städten ist es einfach und ihr Eltern wisst die Antwort meistens.

Schwieriger wird es bei Autokennzeichen aus unbekanntem, kleineren Landkreisen. Neugierige dürfen hier entweder im Internet nachschauen, oder ihr denkt euch lustige Fantasienamen aus. So wird beispielsweise aus EH, dem Kennzeichen aus Eisenhüttenstadt in Brandenburg, Entenhausen, die Heimatstadt von Donald Duck.

Wer als Erstes ein Kennzeichen errät oder einen Fantasienamen gefunden hat, gewinnt! Weiter geht's mit einer neuen Runde.

Spiel 11: Das Ruhe-Spiel

Dieses Autospiele eignet sich wunderbar, wenn es etwas wild auf der Rückbank hergeht. Ein Spieler, meistens einer von euch Eltern, ruft plötzlich laut: „Das Ruhespiel beginnt in 10, 9, 8, 7...“

Sobald der Countdown heruntergezählt ist, darf niemand mehr einen Mucks von sich geben. Das Radio wird ausgeschaltet und weder Sprechen noch Lachen sind erlaubt.

Wenn nach langer Zeit noch kein Geräusch zu hören ist, könnt ihr eure Mitspieler durch lustige Grimassen versuchen zum Lachen zu bringen.

Wer als erstes ein Geräusch von sich gibt, hat verloren!

Spiel 12: Nicht antworten!

Bei diesem Spiel werden eure Instinkte auf die Probe gestellt. Zuerst legt ihr fest, wer an der Reihe ist.

Der erste Spieler beginnt mit einer einfachen Frage, dessen Antwort die anderen Mitspieler bestimmt wissen, wie z. B. „Was gab es gestern zum Abendessen?“.

Der nächste Mitspieler darf nicht die richtige Antwort nennen, sondern muss eine andere Frage stellen, beispielsweise „Wie heißt meine Mathe-Lehrerin?“

Verloren hat, wer versehentlich auf eine Frage antwortet, anstatt mit einer Gegenfrage zu kontern. Ihr werdet sehen – das ist schwieriger als gedacht!

Spiel 13: Stadt-Land-Fluss

Dieses klassische Reisespiel kennt fast jeder. Zeichnet auf eurem Blatt Papier eine Tabelle mit mehreren Kategorien: Stadt, Land, Fluss und wer mag noch weitere wie z.B. Name, Tier und Beruf.

Dann sagt ein Mitspieler laut „A“ und zählt das restliche Alphabet im Kopf weiter. Ein anderer Mitspieler ruft „Stopp!“ und der Buchstabe, bei dem der Zählende aufgehört hat, wird für die Runde festgelegt.

Jetzt sucht jeder Mitspieler Begriffe für die Kategorien, die mit diesem Buchstaben beginnen. Für den Buchstaben D wäre eine Stadt Dortmund, ein Land Deutschland, ein Fluss Donau usw.

Wer zuerst fertig ist, ruft laut „Stopp!“. Es wird ausgezählt: Für jeden Begriff gibt es zehn Punkte, falls ein Mitspieler den gleichen Begriff hat, nur fünf. Die Punktevergabe könnt ihr je nach Alter eurer Mitspieler vereinfachen oder schwieriger gestalten.

Gewonnen hat die Person mit den meisten Punkten!

Spiel 14: Melodien oder Filme/Serien raten

Ein Elternteil oder eines der Kinder fängt an, eine bekannte Melodie zu summen (z.B. der Soundtrack eines Films, die Titelmusik einer Fernsehserie, ein Popsong, Schlager, Rap, Kinderlied etc.). Die anderen müssen die Melodie bzw. den Film- oder Serientitel erraten. Wer sie zuerst errät, erhält einen Punkt und ist als nächster an der Reihe. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte

gesammelt hat, bekommt an der nächsten Tankstelle eine kleine Belohnung.

Spiel 15: Fadenspiele- eine Schnur für jede Gelegenheit

Eine wunderbare Möglichkeit sich zu beschäftigen, kann eine ganz einfache Schnur sein. Besorgt euch eine nicht zu lange und nicht zu kurze Schnur (ein bis zwei Meter, je nach Körpergröße, sind völlig ausreichend) Dies kann ein Wollfaden, eine dünne Kordel oder auch ein Stück Geschenkband sein. Diese wird mit einem festen Knoten zusammengeknüpft. Beim Fadenspiel, das mitunter auch Hexenspiel genannt wird, werden mit Hilfe der Hände und eines geschlossenen Fadens verschiedene Figuren geknüpft oder gebildet – es gibt tausende Figuren mit den verschiedensten Namen, an denen man schnell erkennt, dass dieses Spiel schon seit Beginn der Menschheit existiert. Forscher haben es bei den Inuit, bei Indianern im Amazonas-Regenwald und in Papua-Neuguinea gefunden (zum Teil mit denselben Figuren!).

Die bei uns bekanntesten Fadenspiele für eine Person sind der Hexenbesen und die Zwei Diamanten. Während diese Spiele allein gespielt werden (und andere Personen dabei fasziniert zuschauen werden!), gibt es auch viele Fadenspiele, die man abwechselnd zu zweit spielt: das „Abnehmen“ oder „Abheben“ ist auf vielen Schulhöfen verbreitet.

Am Anfang ist es schwierig, der Anleitung zu folgen, und man verheddert sich oft. Hat man die Abfolge der nötigen Griffe jedoch einmal verstanden, laufen die Bewegungen fast automatisch ab – wer das kann, ist sich der Bewunderung seiner Zuschauer sicher. Besonders jüngere Kinder sind enorm stolz, wenn sie ein Fadenspiel auswendig beherrschen!

Im Internet sind jede Menge bebilderte Anleitungen zu finden.