

Spiel & Spaß für unterwegs

Basser ann

ISBN 978 3 8094 19167

© 2007 by Bassermann Verlag, einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH, 81673 München

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Therese und Horst Rothe, Niedernhausen

Aufmacherzeichnungen und Vignetten: Falko Hannen

Redaktion: Sylvia Winnewisser

Herstellung: Sonja Storz

Satz: Filmsatz Schröter GmbH, München

Druck und Bindung: Těšínská Tiskárna a.s., Český Těšín (CZ)

Printed in the Czech Republic

105330198 X 817 2635 4453 6271

Inhalt

Vorwort	4
Spiele für die Kleinsten	6
Wortspielereien	18
Schreib- und Malspiele	34
Ratespiele	50
Denksportaufgaben	64
Kartenspiele	78
Würfel- und Streichholzspiele	88
Bewegungsspiele	100
Ballspiele	114
Register	127

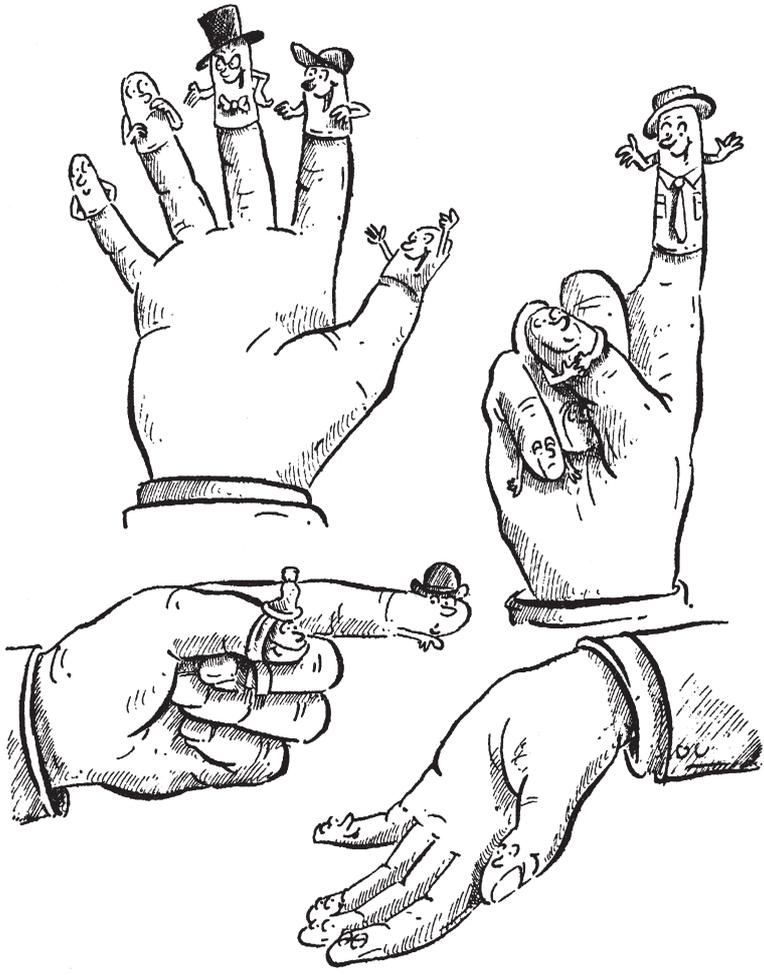
Vorwort

Wann sind wir denn endlich da?“ Wer kennt sie nicht, diese gefürchtete Frage. Kaum hat man sich voller Vorfreude auf den Tagesausflug oder den wohlverdienten Jahresurlaub die ersten Kilometer von Daheim entfernt, wird den lieben Kleinen die Zeit schon lange. „Wie soll das nur weitergehen“, fragen sich manche Eltern verzweifelt, „wir haben doch noch einige Stunden Fahrt vor uns?“

Hier hilft nur eins: Die Reise, sei es mit dem Auto, der Bahn, dem Schiff oder Flugzeug, im wahrsten Sinne des Wortes spielend verbringen! Schließlich bedeutet es für ein Kind nicht unbedingt ein Vergnügen, stundenlang stillsitzen zu müssen. Es will beschäftigt werden: während der Fahrt, in den Pausen und auch nach der Ankunft am Ziel. Mit „Spiel und Spaß für unterwegs“ sind Sie für diese pädagogische Herausforderung bestens gerüstet.

Für die meisten Spiele in diesem Buch braucht man gar keine Hilfsmittel – oder nur solche, die man ohnehin im Reisegepäck hat: Papier, Stifte, Spielkarten, Würfel, Streichhölzer, Ball und Spring-

seil. Am allerwichtigsten ist natürlich die Phantasie – lassen Sie ihr freien Lauf, und Sie werden bestimmt bald feststellen, wie viel Spaß es macht, mal wieder so richtig zu spielen.
In diesem Sinn: Viel Vergnügen!



Spiele für die Kleinsten

Wenn die Großen spielen, möchten die Kleinen natürlich nicht tatenlos zusehen. Es geht jedoch selten gut, wenn sie sich in die Spiele der älteren Kinder einmischen. Deshalb ist das folgende Kapitel speziell für Zwei- bis Vierjährige gedacht: Es enthält Spiele, bei denen nicht Wissen oder Nachdenken im Vordergrund steht, sondern die sinnliche Wahrnehmung.



Das ist der Daumen

Dieses Fingerspiel ist bei Kindern sehr beliebt, da es einfach und lustig ist. Die Finger werden der Reihe nach angefasst, und der „kleine Schelm“ (der kleine Finger) wird am Schluss kräftig geschüttelt. Dazu werden diese Worte gesprochen:

„Das ist der Daumen,
der schüttelt die Pflaumen,
der hebt sie auf,
der trägt sie heim,
und dieser kleine Schelm isst sie allein!“

Fährt ein Schiffein übers Meer

Für das Schiffein legt man beide Hände aneinander und nimmt die Daumen nach oben. Sie stellen das Segel dar. Dann wird der folgende Text nachgespielt:

„Fährt ein Schiffein übers Meer,
wackelt hin und wackelt her.
Kommt ein frischer Wind,
fährt das Schiff geschwind.
Kommt ein starker Sturm daher,
schüttelt's arme Schiffein sehr.
Und auf einmal, bum,
fällt das Schiffein um!“



Hase und Kohlkopf

Die Fingerkuppen von Daumen und Ringfinger der einen Hand werden als „Kopf“ aufeinandergelegt, Zeige- und Mittelfinger zu „Ohren“ aufgerichtet: Das ist der Hase. Mit der anderen Hand bildet man eine Faust – als Kohlkopf. Der „Hase“ knabbert dann am „Kohlkopf“, der Kohlkopf verschwindet hinter dem Rücken, und am Schluss hoppelt der Hase über den Tisch.

„Aus dem Walde kommt ein Hase,
schnuppert mit der kleinen Nase.
Plötzlich hat er was entdeckt:
ein Kohlkopf, der ihm schmeckt.
Fröhlich knabbert er und frisst,
bis der Kohlkopf alle ist.
Langsam hoppelt er nach Haus –
nach dem guten Kohlkopfschmaus.“



Zehn kleine Finger

Am Anfang sind alle zehn Finger ausgestreckt. Während man den folgenden Text spricht, zieht man einen Finger nach dem anderen ein. Am Ende bleiben zwei Fäuste übrig!

„Zehn kleine Finger, die gingen in die Scheun’,
der eine ist auf dem Stroh eingeschlafen, da waren es nur noch neun.

Neun kleine Finger, die hatten Angst vor der Nacht,
der eine ist vorher weggelaufen, da waren es nur noch acht.

Acht kleine Finger, die wollten sich alle lieben,
der achte hielt das nicht mehr aus, da waren es nur noch sieben.

Sieben kleine Finger, die sangen unterwegs,
der eine blieb im Gasthaus sitzen, da waren es nur noch sechs.

Sechs kleine Finger, die spielen ohne Strümpf’,
der eine hat sich wehgetan, da waren es nur noch fünf.

Fünf kleine Finger, die tranken gerne Bier,
der eine trank zuviel davon, da waren es nur noch vier.

Vier kleine Finger, die aßen einen Brei,
der eine hat zuviel gegessen, da waren es nur noch drei.

Drei kleine Finger, die machten ein Geschrei,
die Polizei nahm einen fest, da waren es nur noch zwei.



Zwei kleine Finger, die zottelten allein,
sie gaben sich schnell einen Kuss –
und damit ist jetzt Schluss.“

Katze und Maus

Mit der linken Hand macht man eine offene Faust. Dabei stellen die Finger das Dach einer kleinen Höhle dar. In der Öffnung darunter liegt der Daumen, das ist die Maus. Mit der rechten Hand, der „Katze“, schleicht man nun um die Höhle der Maus herum. Schließlich setzt die Katze zum Sprung auf das Mäuschen an. Das Mäuschen ist jedoch viel zu schlau, um sich einfach so fangen zu lassen! Es versteckt sich schnell im hinteren Teil der Höhle und kommt erst wieder heraus, wenn die Katze die Hoffnung auf leichte Beute aufgegeben hat:

„Die linke Hand, die ist das Haus.
Das Däumchen ist die kleine Maus.
Die rechte Hand ist eine Katze
mit einer weichen Sammettatzte.

Seht, da schleicht die Katze ran,
sieht sich unser Mäuschen an.
Und die Miezekatze
springt mit einem Satze
auf das arme Mäuschen zu.
Armes Mäuschen, wo bist du?“



Grimassen schneiden

Bei diesem Spiel geht es darum, seine Mitspieler durch lustige Grimassen zum Lachen zu bringen. Der erste Spieler sagt beispielsweise:

„Es wird dir nicht gelingen,
zum Lachen mich zu bringen!“

Dann muss er ein toderntes Gesicht machen, während der zweite Spieler versucht, ihm durch allerlei Grimassen und Verrenkungen wenigstens ein Lächeln zu entlocken. Damit hat er schon gewonnen! Die beiden tauschen nun die Rollen oder probieren ihr Glück bei den anderen Mitspielern.

Ich sehe was, was du nicht siehst

Dieses Spiel gehört zu den Klassikern unter den Reisespielen, weil es überall und von allen Altersgruppen gespielt werden kann. Bei kleineren Kindern wählt man leicht zu erratende Gegenstände aus (etwa die Jacke der Mutter), bei älteren Kindern kann man den Schwierigkeitsgrad steigern (zum Beispiel die Schnürsenkel von Vaters Schuhen). Der erste Spieler sagt:

„Ich sehe was, was du nicht siehst,
und das ist ... grün!“



Damit meint er zum Beispiel das grüne Plüschnilpferd auf der Hutablage. Alle Reisenden rätseln nun, um was für einen Gegenstand es sich handeln könnte:

„Vaters Hose?“	„Nein!“
„Katjas Haarschleife?“	„Nein!“
„Die Wolldecke?“	„Nein!“
„Das Plüschnilpferd?“	„Ja!“

Derjenige, der richtig geraten hat, darf sich als nächster etwas aussuchen.

Alle Vögel fliegen hoch

Ein Spielleiter wird ausgewählt, der Folgendes sagt:

„Alles, was Flügel hat, fliegt hoch!“ Dabei hebt er beide Arme hoch in die Luft, um das Fliegen anzudeuten.

Dann sagt er: „Alle Amseln fliegen hoch!“ oder „Alle Spatzen fliegen hoch!“ Nun müssen die anderen Spieler ebenfalls die Arme in die Luft strecken. Irgendwann nennt der Spielleiter ein Tier, das nicht fliegen kann, zum Beispiel: „Alle Maulwürfe fliegen hoch!“ Er selbst hebt zwar wie immer die Arme hoch, die Mitspieler müssen aber aufpassen, dass sie nicht dasselbe tun. Wer trotzdem die Arme in die Luft streckt, muss ausscheiden. Derjenige, der am Schluss übrigbleibt, hat das Spiel gewonnen und darf bei der nächsten Runde der Spielleiter sein.



Meine Tante aus Australien

Ein Kind beginnt das Spiel, indem es sagt: „Meine Tante aus Australien ist zu Besuch gekommen.“ Die anderen fragen: „Was hat sie mitgebracht?“ Das Kind antwortet: „Einen Kamm.“ Nun tun alle Kinder so, als ob sie sich mit einem Kamm die Haare kämten würden. Dann heißt es wieder: „Meine Tante aus Australien ist zu Besuch gekommen.“ „Was hat sie mitgebracht?“ „Einen Lippenstift.“ Daraufhin ziehen sich die Kinder mit einem gedachten Lippenstift die Lippen nach.

Dieses Spiel kann beliebig verlängert werden, indem man die Tante alle möglichen Dinge mitbringen lässt: Shampoo, Seife, eine Zahnbürste, eine Nagelschere, Kaugummis, einen Luftballon und so weiter.

Was ist das?

- Beutel oder Tüte
- Kleine Gegenstände

Ein Spieler nimmt einen kleinen Beutel oder eine undurchsichtige Tüte und gibt einen Gegenstand hinein. Das kann ein Knopf, ein Schlüssel, ein Bonbon oder etwas Ähnliches sein. Die anderen Spieler fassen nun nacheinander in den Beutel und raten, was darin ist. Schwieriger wird es, wenn man den Gegenstand in ein Tuch wickelt. Jetzt kann man den Gegenstand nicht mehr direkt berühren und durch seine Form nicht so exakt bestimmen wie vorher.



Tierisch aufgepasst!

Dieses Spiel eignet sich gut für lange Auto- oder Zugfahrten. Es geht darum, wer die meisten Tiere sieht. Dabei halten die Spieler vor allem nach Pferden, Kühen, Hunden, Katzen, Gänsen, Enten und Hühnern Ausschau. Wer ein Tier als erster sieht, erhält dafür Punkte:

Pferd	10 Punkte
Kuh	8 Punkte
Hund	5 Punkte
Katze	4 Punkte
Gans	3 Punkte
Ente	2 Punkte
Huhn	1 Punkt

Erblickt ein Spieler gar ein Krokodil oder ein Nashorn, bekommt er auf einen Schlag 500 Punkte! Da dies jedoch nur selten vorkommen wird, spielt man so lange, bis ein Spielteilnehmer 21 Punkte erreicht hat.

Erste Variante:

Um das Spiel zu erschweren, kann man sich nur auf schwarze Tiere beschränken.

Zweite Variante:

Spannend wird es, wenn man genau auf 21 Punkte kommen muss, um zu gewinnen. Hat ein Spieler zum Beispiel 19 Punkte erreicht, muss er eine Ente oder zwei Hühner nacheinander sehen, um als Sieger aus dem Spiel hervorgehen zu können!



Die Papierschlange

- mehrere Blätter Papier

Ein Erwachsener zeigt den Kindern, wie man aus einem Blatt Papier eine lange Schlange macht: Man reißt am Rand einen ein bis drei Zentimeter dicken Streifen ab. Dabei muss man natürlich sehr vorsichtig vorgehen und aufpassen, dass der Streifen nicht ganz abreißt! Langsam arbeitet man sich ins Innere des Papiers vor. Je dünner der abgerissene Papierstreifen ist, desto länger wird die Schlange. Am Schluss werden die Papierschlangen verglichen. Das Kind, das die längste Schlange fabriziert hat, ist der „Schlangenkönig“ und bekommt einen Preis (zum Beispiel ein Bonbon).

Rate mal!

- mehrere Blätter Papier

Die Kinder bekommen je ein Blatt Papier. Die Aufgabe lautet: „Denkt euch einen Gegenstand aus und reißt das Papier so ein, dass man ihn an seiner Form erkennen kann!“ Kleineren Kindern sagt man am besten, was sie reißen sollen. Etwa einen Ball, einen Baum oder eine Blume. Die älteren Kinder denken sich selbst etwas aus. Nicht allzu schwer zu erraten sind ein Haus, ein Auto, ein Schneemann, ein Igel oder eine Hand. Haben alle Kinder ihr Werk vollendet, heißt es: „Rate mal!“



Schatten fangen

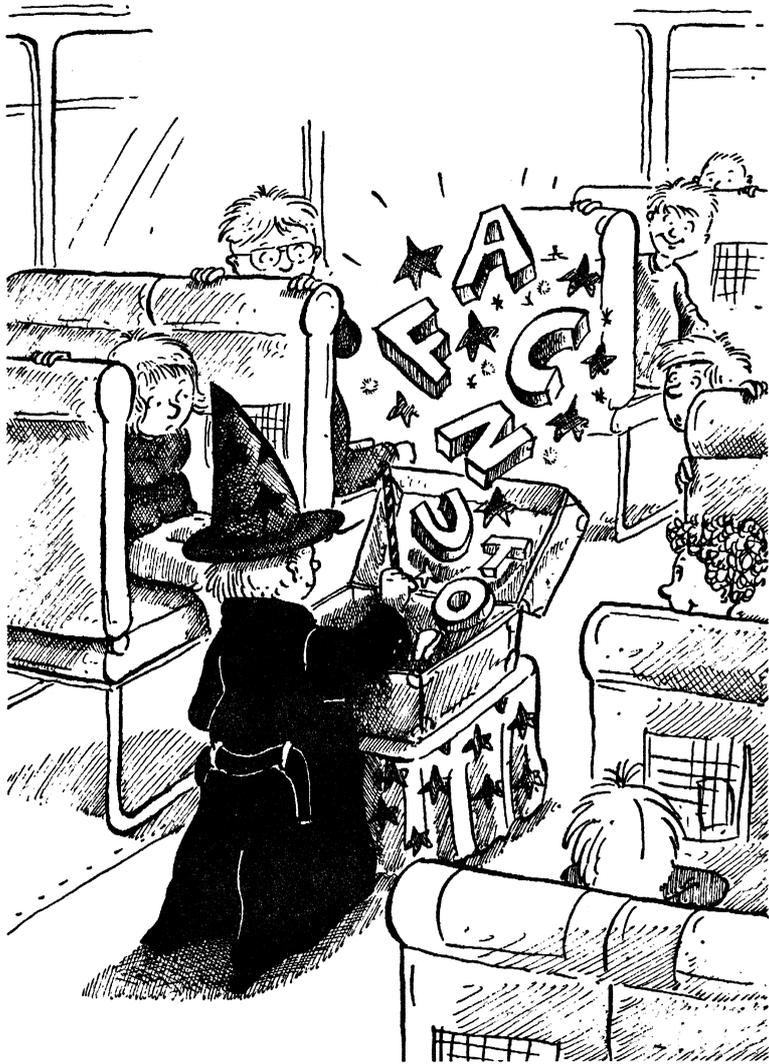
Dieses Spiel kann natürlich nur dann stattfinden, wenn die Sonne kräftig scheint. Ein Spieler ist der Fänger, die anderen sind die Gejagten. Der Schattenfänger hat nun die Aufgabe, die anderen zu fangen, indem er auf ihre Schatten tritt. Gelingt es ihm, so muss der getroffene Spieler stehen bleiben. Er darf sich erst dann wieder bewegen, wenn ein anderer Teilnehmer seinen Schatten berührt hat. Der Schattenfänger hat gewonnen, wenn niemand mehr frei herumlaufen kann. Derjenige, dessen Schatten als erster gefangen wurde, ist in der nächsten Runde der Jäger.

Froschteich

- Kreide

Man zeichnet in einigem Abstand voneinander mit Kreide zwei Kreise auf den Boden, die als Froschteiche anzusehen sind. Die unruhigen Frösche möchten nun von einem Wasserloch ins andere hinüberwechseln. Dabei müssen sie aber den Landstreifen dazwischen passieren, auf dem einige Störche herumstelzen. Gelingt es einem Storch, einen Frosch zu fangen, so tauschen beide ihre Rollen.

Die Größe der Teiche und die Anzahl der Störche richtet sich nach der Zahl der Kinder. Die Fortbewegungsart sollte dem Alter angepasst werden. Die Kleinen laufen, die Großen hüpfen oder stelzen.



Wort- spielereien

Ob jung, ob alt – an Wortspielereien haben die meisten Leute Spaß. Der Schwierigkeitsgrad der in diesem Kapitel vorgestellten Spiele ist unterschiedlich. Relativ einfach sind Spiele wie „Buchstaben-Olympiade“ und „Ja – Nein – Ich“, etwas mehr nachdenken muss man dagegen beim „Teekessel“ oder bei den „Stabreimen“. Bei manchen Spielen ist es sinnvoll, dass ein älteres Kind oder ein Erwachsener zum Spielleiter ernannt wird, der die Fragen stellt und die Lösungen überprüft.



Autokennzeichen

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele witzige Autokennzeichen zu finden. Dazu muss man nur aus dem Fenster schauen und sich die Nummernschilder der anderen Autos genau ansehen. Oft ergibt sich aus den Buchstaben ein richtiges Wort! Zum Beispiel:

ES-EL, KA-MM, MA-US, LU-PE, S-AU, UL-LA und WI-TZ. Manchmal findet man auch interessante Zahlenkombinationen. Etwa 44, 999, 8765 oder 1234. Wer innerhalb eines vorher genau festgelegten Zeitraums die meisten witzigen Kennzeichen findet, hat das Spiel gewonnen.

Kennzeichen-Alphabet

Bei diesem Spiel geht es darum, mit Hilfe der Autokennzeichen ein Alphabet zu erstellen. A steht für Augsburg, B für Berlin, F für Frankfurt und so weiter. Bei Kennzeichen mit zwei oder drei Buchstaben gilt immer nur der erste. Bei LB für Ludwigsburg darf also nur das L verwendet werden, bei HB für Hansestadt Bremen das H. Schwierige Buchstaben wie Q, X und Y dürfen weggelassen werden. Damit das Spiel spannend bleibt, sollte es möglichst schnell gespielt werden.



Zungenbrecher

Auf den ersten Blick sehen die Zungenbrecher gar nicht so schwierig aus. Beim ersten Durchgang mag ja noch alles gut gehen! Wer beim zweiten Nachsprechen immer noch meint, er könne alles ohne Fehler aufsagen, muss nur sein Tempo steigern – dann lässt der Knoten in der Zunge nicht lange auf sich warten!

Bäcker, backe braunes Brot und braune Brezeln!

Blaukraut bleibt Blaukraut, und Brautkleid bleibt Brautkleid.

Bierbrauer Braun braut braun Bier. Braun Bier braut

Bierbrauer Braun.

Es klapperten die Klapperschlangen, bis ihre Klappern schlapper klangen.

Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spitzigen Steinen und zischten.

Fischers Fritz fischt frische Fische. Frische Fische fischt

Fischers Fritz.

In Ulm und um Ulm und um Ulm herum blühen Ulmen.

Kluge kleine Kinder kaufen keine kleinen Kleiderknöpfe.

Metzger, wetz dein Metzgermesser, wenn du's wetzst, dann schneidet's besser!

Runde Räder rollen rasch. Rasch rollen runde Räder.

Schneller Schüler, schlittre schnell, schlittre schnell, schneller Schüler!

Schnall schon schnell die Schnallenschuhschnalle zu.

Sieben Schneeschaufler schaufeln schnell sieben Schaufeln Schnee.



Buchstaben-Olympiade

Ein Kind nennt einen beliebigen Buchstaben, zum Beispiel das „L“. Reihum sagt nun jeder Spieler ein Hauptwort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Das kann alles mögliche sein: Ein Gegenstand, den man gerade sieht, eine Person, ein Tier oder etwas Abstraktes. Wie etwa Lampe, Larve, Luchs, Larissa, Liebe, Leben, Laterne, Land, Leder und Ähnliches.

Wenn ältere Kinder mitspielen, kann man versuchen, dieses Spiel auch auf Englisch durchzuführen.

Abc

Alle Kinder kennen von Fernsehsendungen oder aus dem Zoo die verschiedensten Tiere. Bei diesem Spiel geht es darum, Tiere mit Anfangsbuchstaben von A bis Z zu suchen. Die jüngsten Kinder dürfen anfangen. Wenn sie nicht mehr weiterwissen, helfen die älteren Kinder bei der „Tiersuche“:

A wie Affe

B wie Bison

C wie Cockerspaniel

D wie Dromedar

E wie Esel

F wie Fuchs

G wie Gans

und so weiter. Schwierige Buchstaben wie Q, X oder Y dürfen weggelassen werden.