

# REISEN MIT KINDERN 16 SPIELE FÜR UNTERWEGS

KONZENTRATION • GEDÄCHTNIS • KREATIVITÄT • WISSEN





# INHALTSVERZEICHNIS

<b>16 REISESPIELE</b>	<b>04</b>
<b>SPIELSPASS</b>	<b>06</b>
<b>SCHWERPUNKT KONZENTRATION</b>	<b>08</b>
<b>SCHWERPUNKT GEDÄCHTNIS</b>	<b>14</b>
<b>SCHWERPUNKT KREATIVITÄT</b>	<b>20</b>
<b>SCHWERPUNKT WISSEN</b>	<b>28</b>
<b>SPIELEHITS SELBST GESTALTEN</b>	<b>36</b>

DIESE IDEEN VERBANNEN  
LANGeweILE AUS DEM REISEGEPÄCK

# 16 REISESPIELE



Mit Kindern und Jugendlichen zu verreisen ist ein einzigartiges Erlebnis, an das man sich gern erinnert. Die passende Unterhaltung trägt hierzu selbstverständlich einen wesentlichen Teil bei, denn sie sorgt schon auf der Anreise für entspannte Leichtigkeit. Zu lange Fahrtzeiten, Staus und eintönige Autobahnabschnitte sind damit umgehend passé: Lassen Sie sich auf den kommenden Seiten von cleveren Spielideen für junge und jung gebliebene Weltenbummler inspirieren. Egal, wohin Ihr Weg Sie führen mag – mit spannenden Unterhaltungstipps für die Konzentration, das Gedächtnis, die Kreativität und den Wissensschatz im Gepäck wird die nächste Ferienplanung zum rundum gelungenen Kinderspiel.



# SPIELSPASS

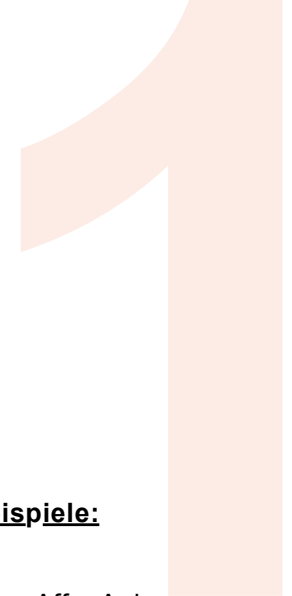
...SATT FÜR DIE GANZE FAMILIE

Die vorgestellten Spielekonzepte fördern diverse Fähigkeiten Ihres Kindes. Eine Fertigkeit allein wird dabei nicht geschult. Schließlich entwickeln die jungen Teilnehmer ihre individuellen Fertigkeiten ganzheitlich und dank der naturgegebenen kindlichen Neugier auf diversen Ebenen. Zur besseren Übersicht sind die vorgestellten Spiele nach ihrem jeweiligen Förderungsschwerpunkt gegliedert (Konzentration, Gedächtnis, Kreativität, Wissen).

Wenn gewünscht, darf der Sieger eines Spieles selbstverständlich mit einem kleinen Preis belohnt werden, was jedoch nicht im Vordergrund stehen sollte.

Beachten Sie bei der Reiseplanung auch Pausen mit einzuplanen, da diese für die geistige und körperliche Leistungsfähigkeit essenziell sind.

Familien mit Schulkindern können die jeweiligen Spielideen mit dem aktuellen Lehrplan ihrer Kinder anreichern. Vor allem Fächergruppen wie beispielsweise Erdkunde, Englisch oder Biologie bieten sich hierfür exzellent an. Dabei sollten Sie jedoch beachten, dass dies eine gewisse Eingrenzung verursacht, denn unterschiedliche Klassenstufen setzen variierende Wissensbereiche voraus. Verreisen Sie also beispielsweise mit einem Grundschul- und einem Kindergartenkind, gilt es, einen optimalen Schwierigkeitsgrad zu finden, der beide Teilnehmer weder langweilt, noch überfordert.



SPIELE FÜR EINE VERBESSERTE  
**KONZENTRATION**

**Konzentration ist immer gefragt: Während der schulischen Laufbahn ebenso wie im späteren Berufsleben. Dabei lässt sich diese wertvolle Fähigkeit, die nahe mit Geduld, Ausdauer und der Bereitschaft zur mentalen Anstrengung verwandt ist, ideal spielerisch fördern und nachhaltig verbessern.**

### A – Z SPIEL

Sprachaffine Kinder ab dem Grundschulalter erweitern ihr Vokabular im Rahmen des „A – Z Spiels“ mit einem gehobenen Unterhaltungswert. Das Ziel dieses Zeitvertreibs ist es, zu jedem Buchstaben des Alphabets einen passenden Begriff zu finden. Für den Vokal „A“ wäre dies beispielsweise der „Apfel“, gefolgt von der „Birne“ und der „Citrusfrucht“. Wenn Sie das Thema auf ein bestimmtes Gebiet beschränken oder die Spielsprache abändern, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad zudem automatisch.

Natürlich lassen sich die zu suchen- den Worte optional an die Vorlieben Ihrer Sprösslinge anpassen. Dies bedeutet, dass Mädchen je nach Interesse etwa dazu angehalten werden, Tiernamen zu suchen, während sich Jungen ausreichende Gedanken zu den beliebtesten Automarken machen dürfen.

#### Hier einige Beispiele:

##### **Tiernamen**

A: Ameise, Adler, Affe, Aal  
B: Bär, Biber, Buntspecht, Biene  
C: Chamäleon, Clownfisch, Chinchilla  
D: Dachs, Dingo, Delfin  
E: Elefant, Esel, Ente, Eidechse  
F: Frosch, Fuchs, Flamingo, Fliege  
G: Gans, Gockel, Gnu, Goldfisch  
usw.

##### **Automarken**

A: Audi, Aston Martin, Alfa Romeo  
B: Bugatti, BMW, Bentley, Bristol  
Cars Ltd.  
C: Citroën, Corvette, Chrysler, Cadillac, Chevrolet  
D: Daewoo, Dodge, Dacia, Daimler, Daihatsu, DeLorean  
E: Eagle, Ego, Elcat Automotive  
F: Ford, Fiat, Ferrari  
G: General Motors, Gordini, Goliath  
usw.



## STEIN, SCHERE, PAPIER

Der beliebte Spieleklassiker, der ebenso unter den Namen „Schnick, Schnack, Schnuck“ oder „Ching, Chang, Chong“ bekannt ist, verspricht mobile Kurzweil für Kinder ab fünf Jahren. Zu Beginn ist essenziell, die im Spiel dargestellten Handgesten zu erklären. Diese umfassen die Schere, den Stein und das Papier.

**Schere:** Gespreizter Zeige- und Mittelfinger bilden ein „V“.

**Stein:** Die Hand wird zur Faust geballt.

**Papier:** Die Hand ist horizontal gerade.

Wurden diese verinnerlicht, werden anschließend die Spielregeln erklärt. So schleift der Stein beispielsweise die Schere, während diese das Papier zerschneidet. Letzteres verdeckt wiederum den Stein, der an dieser Stelle verloren hätte.



Schere



Stein



Papier

**In puncto zu spielende Runden lässt sich dieser Klassiker hervorragend an die individuelle Fahrtzeit anpassen. Dies ermöglicht etwa, den Sieger bereits nach einer oder erst nach drei Partien zu bestimmen. Kreative Teilnehmer ersetzen die Symbole durch eigene Handgesten, die das Plätschern von Regentropfen, lodernde Flammen oder eine stürmische Windböe symbolisieren.**

## FARBEN ZÄHLEN

Der aktuelle Standort bietet meist eine Fülle an Inspirationen für abwechslungsreiche Spiele, die relativ kurz und dabei einfach gut sind. „Farben zählen“ ist hierfür ein gelungenes Beispiel, von dem sich Kinder ab 4 Jahren begeistern lassen. Den Anfang macht ein Teilnehmer, der eine bestimmte Farbe vorschlägt. Die anderen Mitspieler sind anschließend dazu angehalten, alle sichtbaren Gegenstände aufzuzählen, die der jeweiligen Auswahl entsprechen. Wenn alle infrage kommenden Objekte benannt wurden, gewinnt diejenige Person, die die meisten von ihnen benennen konnte. Um hierbei den Überblick zu behalten, ist es sinnvoll, das Spielgeschehen in Runden einzuteilen. Jeder Teilnehmer erhält so nacheinander die Chance, seinen Punktestand zu erhöhen. Eine andere Möglichkeit besteht im stetigen Antwortwechsel.

**In der Praxis könnte dies wie folgt klingen:**

**Spieler 1:** „Ich habe mir die Farbe Blau ausgesucht.“

**Spieler 2:** „Ich sehe einen Pullover, den Himmel, eine Trinkflasche, zwei Paar Schuhe...“

**Spieler 3:** „... einen Hut, einen Kugelschreiber und drei Jacken, die dazu passen.“

Soll der Schwierigkeitsgrad erhöht und an die Vorkenntnisse von Jugendlichen oder Erwachsenen angepasst werden, lässt sich ein zeitliches Limit für das Farbenspiel festlegen. Wer also innerhalb einer vorher festgelegten Dauer mit einem scharfen Auge in Bezug auf seine Umgebung glänzt, darf den Siegetitel für sich in Anspruch nehmen.

## 4 ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST ...

Dieses Paradebeispiel in Sachen mobiler Unterhaltungsideen kennen Sie vielleicht aus Ihrer eigenen Kindheit. Das Prinzip dahinter, das sich aufgrund der Einfachheit bereits für Kinder ab vier Jahren eignet, ist schnell erklärt und ebenso rasch verinnerlicht:

Eine Person wählt einen bestimmten Gegenstand aus der nahen Umgebung aus, den die Mitspieler erraten müssen. Wichtige Hinweise zum Objekt werden jedoch ausschließlich als Antwort auf gestellte Fragen gegeben. Diese dürfen lediglich mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantwortet werden. Vorab wird nur ein Aspekt des Gegenstandes vorgegeben. Derjenige, der das Objekt zuerst errät, ist als Rundensieger an der Reihe, das nächste Objekt vorzugeben.

### Zum Beispiel:

„Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist rund.“

Frage: „Ist es der kaputte Autorreifen?“ – „Nein.“

„Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist rund und fast durchsichtig.“

Frage: „Ist es der Luftballon des Kindes?“ – „Ja.“

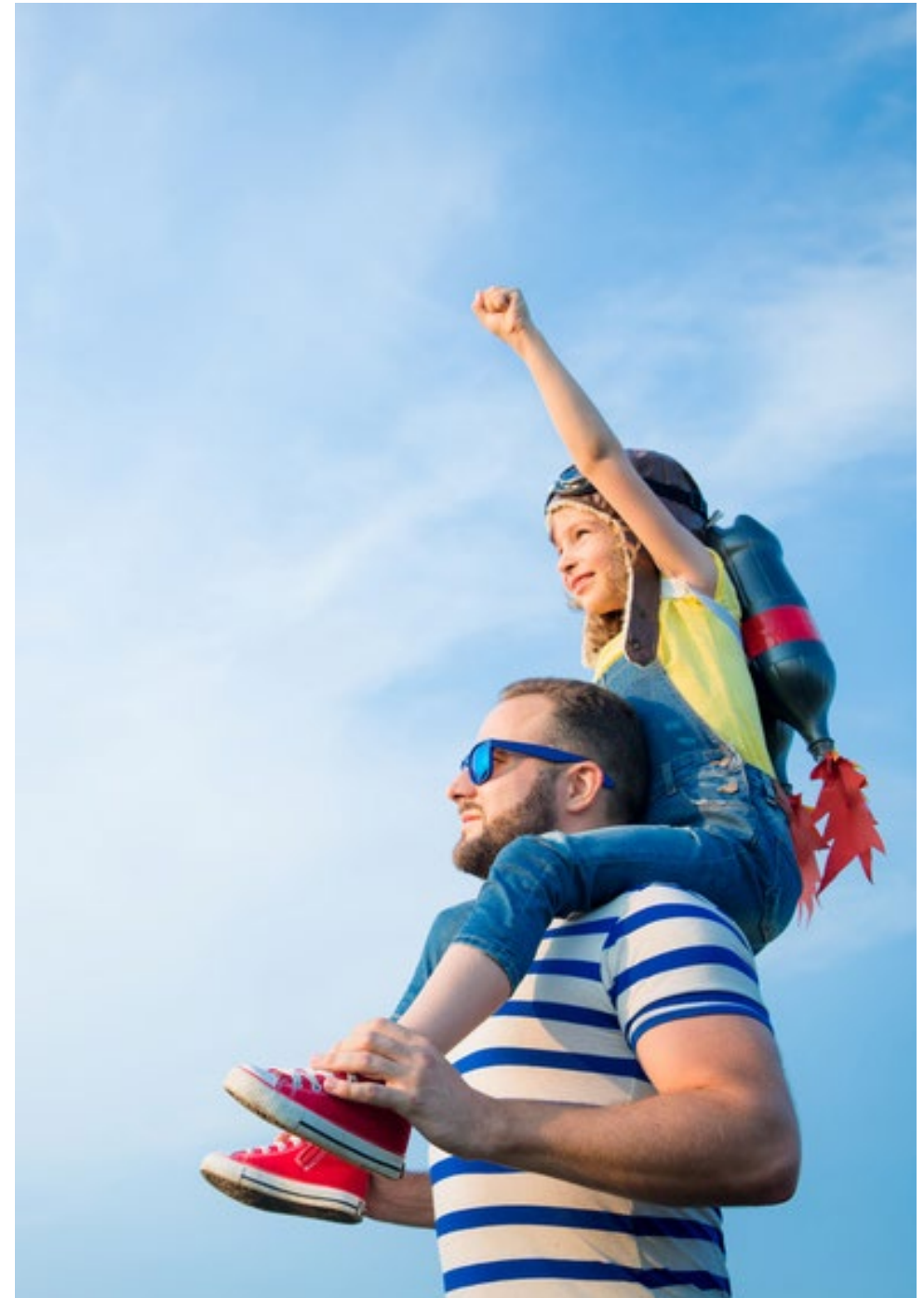
Soll ein konkreter Gegenstand in einer bestimmten Farbe gefunden werden, könnte sich das Spieleszenario so gestalten:

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

Frage: „Ist es der grüne Strohalm in der Limonade?“ – „Nein.“

Frage: „Ist es das grüne Buch unseres Sitznachbarn?“ – „Nein.“

Frage: „Ist es die grüne Kette der Großmutter?“ – „Ja.“





SPIELE FÜR DAS  
**GEDÄCHTNIS**

**Das Gedächtnis zu trainieren mag im fortgeschrittenen Alter zweifelsohne einen unverzichtbaren Stellenwert einnehmen, doch auch in jungen Jahren lohnt es sich, die mentalen Kapazitäten konstant zu erweitern. Mit cleveren Spielideen, die das Gedächtnis auf Trab halten und zum Weiterdenken anregen, gelingt dies fast unbemerkt.**

**ICH PACKE MEINEN KOFFER  
UND NEHME MIT ...**

Das Spiel „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“ verströmt ein natürliches Urlaubsflair, da es die Spieler dazu auffordert, alles aufzuzählen, was auf einer Reise benötigt wird. Beginnen Sie einfach mit dem Aufzählen des Satzes „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“ und wählen Sie einen Gegenstand, beispielsweise eine Taschenlampe. Der nächste Spieler ist anschließend dazu angehalten, den Anfangssatz gemeinsam mit Ihrem Objekt und einem weiteren Gegenstand zu wiederholen.

**Dies könnte folgendermaßen klingen:**

**Spieler 1:** Ich packe meinen Koffer und nehme eine Taschenlampe mit.“

**Spieler 2:** „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Taschenlampe und einen Föhn.“

**Spieler 3:** „Ich packe meinen Koffer und nehme eine Taschenlampe, einen Föhn und einen Fußball mit.“

Da der Spielverlauf mit jeder Runde komplexer wird, ist es zwingend notwendig, sich ausreichend zu konzentrieren. Vergisst ein Teilnehmer ein Objekt auf der Liste, scheidet er oder sie aus. Gerne dürfen bei „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“ auch Teams gebildet werden. Diese können sich beraten und sollten einen vertrauensvollen Gruppenleiter wählen, der die Aufzählungen nach der finalen Absprache vorträgt.





# 6

## ZÄHLE BIS 100

Junge Zahlenfreunde und angehende Mathematiker ab zehn Jahren kommen beim Spiel „Zähle bis 100“ vollends auf ihre Kosten. Wie der Name bereits erahnen lässt, sollen die Teilnehmer lediglich bis 100 zählen. Das Ausschlaggebende hierbei ist jedoch, dass alle Größen, die durch fünf teilbar sind, übersprungen oder durch ein beliebiges Wort ersetzt werden. Anschließend führen die Teilnehmer die normale Reihenfolge fort, wobei jede Person, die den korrekten Zahleneinsatz verpasst, ausscheidet.

Im folgenden Beispiel soll jede Zahl, die durch fünf teilbar ist, durch das Wort „Urlaubsspaß“ ersetzt werden.

### Beginnen die Teilnehmer bei der Zahl eins, ergibt sich dieser Spielverlauf:

„1, 2, 3, 4, Urlaubsspaß, 6, 7, 8, 9, Urlaubsspaß, 11, 12, 13, 14, Urlaubsspaß, 16, 17, 18, 19, Urlaubsspaß, 21, 22, 23, 24, Urlaubsspaß, 26, 27, 28, 29, Urlaubsspaß, etc.“

### Alternativ lässt sich die Idee ebenso auf andere Werte, etwa die 11, ummünzen:

„1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Ratespiel, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, Ratespiel etc.“

Ist die 100 erreicht oder nicht mehr teilbar, beginnt eine neue Runde.

# 7

## FINDE DEN FEHLER IN MEINER GESCHICHTE

Im Normalfall gehört es sich nicht, kleine Unwahrheiten in eine ansonsten wahre Geschichte einzuspinnen. Das Kinder- und Jugendspiel „Finde den Fehler in meiner Geschichte“ thematisiert hingegen die kleine Notlüge, die die Teilnehmer ab dem achten Lebensjahr entlarven sollen. Ein Erzähler wählt ein bestimmtes Thema aus, das der Gruppe ebenfalls bekannt ist. Dieses kann von persönlichen Erleb-

nissen, dem Lieblingsstar oder dem Reiseziel handeln. Nun beginnt der Redner damit, das gewählte Sujet wahrheitsgemäß zu umschreiben. Zwischen den korrekten Aussagen sollte sich zugleich eine falsche Aussage befinden, die es zu entdecken gilt. Lassen sich die Spürnasen bis zum Ende täuschen, gewinnt der Schwindler, der in jedem Fall einen neuen Erzähler bestimmen darf.

**Als Team sind anspruchsvolle Aufgaben stets leichter zu bewältigen, da die Schwierigkeit dieses Zeitvertreibs im Detail liegt.**



## WAGGON-RALLYE



für Zugfahrten geeignet

„Eine Zugfahrt, die ist lustig, eine Zugfahrt, die ist schön.“ Diese Zeilen aus einem beliebten Lied treffen jedoch nur dann wirklich zu, wenn die zur Verfügung stehende Zeit sinnvoll genutzt wird. Die „Waggon-Rallye“, die Kinder ab zehn Jahren und Erwachsene mit spannender Unterhaltung versorgt, bildet eine abgeänderte Bahnreisevariante des beliebten Kinderpartyhits „Schnitzeljagd“.

Legen Sie vor dem Start der Rallye fest, welche Aufgaben Ihre Sprösslinge erfüllen sollen. Dabei beschränken Sie sich auf Ihre direkte Umgebung, die in diesem Fall aus mehreren Zugabteilen besteht. Nun beginnt das Abenteuer, das sich aus Bewegung, einer engagierten Spürnase und einer Menge Spaß

zusammensetzt. Die kleinen Entdecker sollen nun dazu angehalten werden, die lokalen Gegebenheiten ausführlich zu erkunden. Hierbei ist es selbstverständlich notwendig, den Zug und seine Passagiere eingehend zu studieren. Weisen Sie die Spielteilnehmer zudem am besten vorab darauf hin, die Privatsphäre und das Ruhebedürfnis der anderen Fahrgäste zu respektieren.

Sind diese Formalitäten abgeklärt und vor allem verstanden, dürfen die jungen Detektive ihre Waggon-Rallye endlich starten. Im Rahmen der Entdeckungstour gilt nun, die vorab von Ihnen zusammengetragenen Fragen korrekt zu beantworten.

**Bei der Erstellung des Fragenkatalogs genießen Sie freie Hand. Wenn Sie mit dem Zug verreisen, bietet es sich schließlich hervorragend an, diesen spielerisch näher kennenzulernen. Achten Sie darauf, die Spieler nicht aus den Augen zu verlieren. Vor allem bei Haltestellen, an denen Passagiere aus- und umsteigen, besteht ein erhöhtes Gefahrenpotenzial.**

### Eine entsprechende Liste könnte wie folgt aussehen:

- Wie viele Passagiere tragen in unserem Zugabteil Brillen?
- Schaffst Du es, fünf Reisende mit roten Gegenständen zu finden?
- Welche Haltestelle erreichen wir in Kürze?
- Haben wir derzeit eine Verspätung?
- Zähle die Mülleimer, die sich in drei Abteilen befinden.
- Wie viele Sitzplätze sind in unserem Abteil derzeit unbesetzt?



# SPIELE FÜR DIE KREATIVITÄT

Kreativität kennt kein Alter, denn nicht nur Kinder lieben es, in fantasievolle Welten und farbenfrohe Universen einzutauchen. Diese zu fördern stellt zudem wichtige Weichen für das Leben, da sich außergewöhnliche Lösungsansätze dank ihr besonders leicht finden lassen. Im vereinfachten Sinne bedeutet das Wort Kreativität, noch nicht vorhandene Verbindungen zwischen bereits vorgegebenen Strukturen herzustellen. So ermöglicht sie es, neue Verhaltens- und Denkmuster in alle Lebensbereiche zu integrieren.

Die nachfolgenden Spieleideen sollen dazu einladen, einen Sachverhalt aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Die hierdurch gewonnenen Impulse sind essenziell, um den oftmals genannten Spaß der Intelligenz freizusetzen.



# 9

## FARBENSPIEL

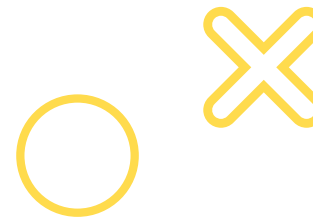
„Welche Gegenstände sind grün?“ – Im Hinblick auf die Fairness sollte mit dieser simplen Frage beginnt das kurzweilige Farbenspiel für Kinder ab fünf Jahren. Im Anschluss daran ist es notwendig, abwechselnd passende Begriffe wie beispielsweise „Gras“, eine „Gurke“, „Blattsalat“ oder Mamas grünes T-Shirt aufzuzählen.

Im Hinblick auf die Fairness sollten die Mitspieler stets darauf achten, dass die Beschreibungen auch im Normalfall auf die beschriebenen Antworten zutreffen. Ist die gewählte Farbe schließlich erschöpft, wählt ein anderer Spieler eine Neue aus.

**INFO | Jugendliche und Erwachsene können diesen Zeitvertreib immer wieder neu an die eigenen fremdsprachlichen Fähigkeiten anpassen.**

# 10

Kreativität



## WETTEN, DASS ...

Wer schon immer in die Zukunft blicken wollte, wird an dieser lustigen Spielidee sicherlich großen Gefallen finden. „Wetten, dass ...“ beginnt bei Antritt der Reise und endet, wenn die Urlauber wieder zuhause angekommen sind. Im Grunde genommen sollen Sie und Ihre Liebsten vor dem Ferienbeginn Vermutungen bezüglich der zukünftigen Geschehnisse anstellen.

### Zum Beispiel:

- Werden wir hauptsächlich schönes oder doch eher regnerisches Wetter haben?
- Wie viele Autobahnraststätten passieren wir während unserer Hinfahrt?
- Wer isst den größten Eisbecher?
- Verspäten wir uns bei der Rückreise?

Individualisieren Sie diese beispielhaften Fragen einfach nach Ihrem Belieben und freuen Sie sich auf gelungene Überraschungen bezüglich Ihrer hellseherischen Fähigkeiten.



**SEI DIE BAND!**

für Autofahrten geeignet

„Sei die Band!“, das klangvolle Reise-  
spiel, das es versteht, musikalische  
Kinder ab vier Jahren und deren Eltern  
zu begeistern, unterhält aufgrund der  
eventuell entstehenden Lautstärke am  
besten während einer Autofahrt.

Hierbei geht es darum, ein vorab aus-  
gewähltes Lied melodios und rhyth-  
misch zu begleiten. Weisen Sie hierfür  
den Gruppenmitgliedern unterschied-  
liche Rollen zu, beispielsweise Sän-  
ger und Schlagzeuger. Erstere sind für

die gesanglichen Melodien zuständig,  
während der Drummer klatschend  
oder stampfend den Takt vorgibt. Zum  
Austesten der Idee empfiehlt es sich,  
ein bekanntes Kinderlied wie etwa  
„Alle meine Entchen“ auszuwählen.  
Dessen Melodie kennen meist selbst  
die Kleinsten und auch der Rhythmus  
sollte keine größeren Schwierigkeiten  
bereiten. Ältere Kinder und Jugendli-  
che können so beispielsweise einmal  
pro Silbe oder je nach persönlichem  
Geschmack klatschen.

**Teilnehmer, die sich mit dem Musikfieber infiziert haben, sollten unbedingt ausprobieren, ein eigenes Lied zu komponieren. Die persönlichen Lieblingsstücke dürfen hierfür gern Pate stehen, denn sie versorgen mit ersten kreativen Anreizen. Bedenken Sie stets, dass ein musikalisches Werk oder dessen Text nicht unbedingt komplex sein muss, um gut zu klingen und viel Freude zu bereiten.**



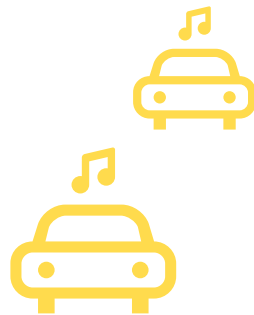


für Autofahrten geeignet

## KENNZEICHENSPIEL

Wenn Sie Ihre nächste mit dem Automobil angetretene Urlaubsreise rundum gelungen umrahmen möchten, sei Ihnen das Kennzeichenspiel ans Herz gelegt. Dieser mobile Zeitvertreib, der vermutlich weltweit bestens unterhält, gilt als eines der beliebtesten Spiele für unterwegs. Er eignet sich ideal für Kinder, die bereits lesen und eigenständig Sätze bilden können.

Die großen und kleinen Teilnehmer entscheiden sich für ein Autokennzeichen und formen aus den darauf zu lesenden Buchstaben möglichst logische Worte, Sätze oder kurze Geschichten. Für Letztere ist es sinnvoll, mehrere Kennzeichen zu nutzen. Dies versorgt die Kreativen mit neuem Input in Sachen Vokabular und Sprachgeschick.



Wählt ein Spieler nun das beispielhafte Kennzeichen „KI BE 233“ aus, erhält er oder sie folgende Gestaltungsoptionen:

### Wörter:

Kinder, Kirmes, Kirsche, kichern, bekommen, Belag, betteln, Befehl, besser

### Sätze:

Die Kinder besuchen die Kirmes und betteln um eine Kirsche mit Belag aus Schokolade. Der Lehrer mahnte seine Schüler mit dem Befehl zur Ruhe auf, doch die Kinder kicherten nur.

### Geschichte:

Als die beiden Kinder die Kirmes besuchten, wollten sie eine Kirsche essen. Sie konnten sich jedoch nicht entscheiden, welcher Belag der 233 Sorten ihnen besser gefiel. Schokolade oder doch lieber Karamell? Sie bettelten so lange, bis sie beide bekamen. Sie kicherten freudig und bissen in das Obst.

Für das ebenfalls frei gewählte Kennzeichen „LAU C 49“ ergeben sich diese Möglichkeiten:

### Wörter:

laufen, Laus, Laub, laut, charmant, cool, Cent, Cellist

### Sätze:

Die Laus läuft durch das Laub. Sie ist dabei nicht laut. Ich finde den Cellisten ziemlich cool und gebe ihm einen Cent als Glücksbringer.

### Geschichte:

Das Laub fällt auf das Instrument des Cellisten. Dieser wird nicht laut, er bleibt charmant. Er hat 49 Cents verdient und läuft zum Eisladen, um sich eine Zitronenkugel zu kaufen. Dann spielt er ganz cool weiter.



SPIELE MIT DEM SCHWERPUNKT

# WISSEN



Es ist allgemein bekannt, dass Lernen in Verbindung mit Spaß eine äußerst erfolgsversprechende Kombination darstellt. Dies ist keineswegs verwunderlich, denn auch Erwachsene tauchen bevorzugt in Themengebiete ein, die sie wirklich interessieren. Sind sie von einer Sache begeistert, beschäftigen sie sich erfahrungsgemäß intensiver mit dem entsprechenden Stoff. Zudem zeigen sie sich konzentrierter, aufnahmefähiger und vor allem motivierter, selbst größere Lernhürden in Kauf zu nehmen.

Dabei verstehen es kindgerecht konzipierte Spiele als leicht zugänglicher Informationsträger naturgemäß, diese positive Grundhaltung zur Wissensweiterung zu vermitteln. Schließlich vereinen sie einen gehobenen Unterhaltungsfaktor mit clever aufbereiteten Fakten auf eine gelungene Art und Weise.



## WER BIN ICH?

Klare Beschreibungen und eine schnelle Kombinationsgabe führen Kinder ab zehn Jahren beim abwechslungsreichen Spiel „Wer bin ich?“ zum Erfolg. Jeder Teilnehmer entscheidet sich für eine Person, deren Identität während des Spielverlaufs erraten werden soll. Berühmtheiten aus der Unterhaltungsbranche, Politiker, geschichtsträchtige Namen oder religiöse Oberhäupter eignen sich hierfür besonders gut. Wurde eine Person ausgewählt, beginnt einer der Spieler mit dem Erfragen bestimmter Merkmale, die den oder die Unbekannte auszeichnen. Beachten Sie hierbei, dass als Antwortmöglichkeit lediglich ein „Ja“ oder ein „Nein“ infrage kommt. Nach und nach werden reihum wichtige Eigenschaften bekannt, die clever kombiniert schließlich zum Erraten der gesuchten Person führen.

### Raten Sie zur besseren Veranschaulichung einfach mit:

- „Bist Du eine berühmte Person?“ – „Ja.“
- „Bist Du eine Frau?“ – „Nein.“
- „Bist Du ein Mann?“ – „Ja.“
- „Bist Du ein Musiker?“ – „Ja.“
- „Lebst Du noch?“ – „Nein.“
- „Bist Du weltweit bekannt?“ – „Ja.“
- „Bist Du ein populärer Sänger?“ – „Ja.“
- „Bist Du Michael Jackson?“ – „Nein.“
- „Bist Du nur für Deine Musik bekannt?“ – „Nein.“
- „Bist Du in Amerika geboren?“ – „Ja.“
- „Spielst Du eine wichtige Rolle in der Musikgeschichte?“ – „Ja.“
- „Bist Du Elvis Presley?“ – „Ja.“

**Selbstverständlich dürfen neben berühmten oder weniger bekannten Persönlichkeiten bei diesem Spiel auch Gegenstände, Tiere oder Berufe erraten werden. Das Spiel „Wer bin ich?“ ändert sich dadurch zum ebenso schönen Zeitvertreib „Was bin ich?“ ab.**

## VORSILBENSPIEL

Das Vorsilbenspiel richtet sich an denn prinzipiell lässt sich der Sprachakrobaten ab acht Jahren, die über einen altersgemäßen Grundwortschatz verfügen. Verlierer an Wörtern, die erfolgreich zusammengesetzt wurden, einen Gewinner zu küren.

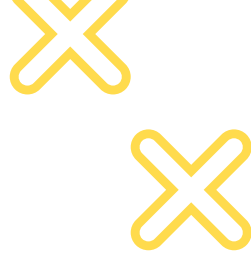
### Dies gestaltet sich in einem entsprechenden Fall so:

- Legen Sie eine fixe Rundenanzahl und eine Vorsilbe fest – beispielhaft sollen an dieser Stelle fünf Runden und die Vorsilbe „ent-“ sein.
- Nun liegt es an den Teilnehmern, reihum passende Wörter zu finden: entstehen, entgegnen, entschuldigen, entfallen, entlaufen, etc.
- Die Person, die die meisten aufzählen kann, gewinnt das Spiel.

**Jugendliche und Erwachsene frischen ihren Fremdsprachenwortschatz mit dieser Idee nebenbei spielerisch auf.**



# 15



## WORTKETTE

Die Wortkette orientiert sich an den Regeln und der empfohlenen Altersangabe des Vorsilbenspiels, wobei bei dieser Variante nicht die Silben, sondern die Wortbedeutung im Fokus steht. Wird also beispielhaft die Vokabel „Urlaubsreise“ ausgewählt, sollen artverwandte Begriffe wie z. B. „urlaubsreif“, „Urlauber“, „Reiseleiter“ oder „Flugreise“ gefunden werden.

Der Spieler mit dem größten Ideenreichtum gewinnt. Das Spiel ist auch im Wechsel als Wettstreit möglich. Alternativ ist es wieder denkbar, den Zeitvertreib ohne finales Erfolgsbestreben zu genießen. Zudem lassen sich auf Wunsch vorab bestimmte Themengebiete, etwa „unsere Tierwelt“, „das Krankenhaus“ oder „meine letzte Geburtstagsfeier“, festlegen.



## STADT, LAND, FLUSS – OHNE STIFT UND PAPIER

Einen altbekannten Spielehit auf Reisen stellen die beliebten „Stadt, Land, Fluss“ Raterunden dar. Diese fragen bereits erlerntes Wissen ab und schulen gleichzeitig das Konzentrationsvermögen. Mindestens zwei Teilnehmer ab neun Jahren schätzen den mit Spannung angereicherten Spielverlauf, der mit dem Erstellen unterschiedlicher Kategorien beginnt. Je nach persönlichen Interessen können diese aus Städten, Berufen, Musikern, Tieren, Namen oder schmackhaften Gerichten bestehen. Im Anschluss an deren Festlegung folgt der zweite Schritt, nämlich das Aufzählen des Alphabets in der korrekten Reihenfolge. Hierbei spricht ein vorher bestimmter Spieler lediglich den ersten Buchstaben, das A, laut aus. Die nachfolgenden Lettern dürfen nun leise weiterge-

dacht werden, bis der Ausruf „Stopp“ seitens einer anderen Person ertönt. Bleibt der Gedankenkreisel nun etwa beim „M“ stehen, gilt es, passende Begriffe zu den vorab erstellten Kategorien zu finden. In der Stadt-Land-Fluss-Version, die ohne Stift und Papier auskommt, sollen diese jedoch nicht notiert, sondern in einer sinnvollen Satzstruktur verarbeitet werden.

### Zum Beispiel:

Für den Buchstaben „M“ wäre mit der Auswahl Name, Gericht, Beruf und Stadt also z. B. Mario, Mozzarella, Maurer und Mainz möglich. Daraus lässt sich der folgende Satz bilden: Mario, der beliebteste Maurer aus Mainz, isst in seiner Pause am liebsten Mozzarella.

**Noch mehr Spaß bereitet dieser Klassiker, wenn Sie hierbei etwas Landeskunde mit einfließen lassen. So sind passende Begriffe schneller gefunden, während der Lernfaktor ansteigt.**



Dieser Zeitvertreib eignet sich aufgrund seiner Individualisierungsmöglichkeiten hervorragend für alle Altersklassen und Gruppengrößen. Ab sechs Spielern ist es zudem denkbar, flexible Teams zu bilden. Dies stärkt den Gruppenzusammenhalt und bietet auch jüngeren Teilnehmern die Chance auf einen Sieg.



# SPIELEHITS

**SPIELE FÜR KIDS SELBST GESTALTEN –  
EIN LEITFADEN FÜR ELTERN**



Nachdem die vorgestellten Ideen auf Herz und Nieren geprüft und für spielenswert befunden wurden, muss nicht unbedingt wieder Langeweile in das gewählte Reiseverkehrsmittel Einzug halten. Wie wäre es an dieser Stelle, wenn Sie nun selbst als Spielermacher in Erscheinung treten? So viel sei vorab verraten: Die Sprösslinge mit eigenen Unterhaltungsideen für unterwegs zu überraschen wird mit Sicherheit ein unvergessliches Highlight Ihres Urlaubs darstellen. Da sich die hierfür notwendigen Regeln leicht individuell anpassen lassen, verspricht ein solcher Zeitvertreib kurzweiligen, individuellen Spielspaß.

Zu Beginn ist eine kurze Checkliste äußerst hilfreich, um eine spielerelevante Grundstruktur zu erstellen. In diesem Zusammenhang erinnern Sie sich vielleicht noch an die sogenannten W-Fragen, die Sie treu während Ihrer schulischen Laufbahn begleiteten. Auch in diesem Leitfaden stellt das bestens bekannte Septett, das die kurzen Fragesätze **>Wer? Wie? Wann? Wie viel? Wo? Warum? Was?<** vereint, einen unverzichtbaren Planungshelfer dar.

**Stellen Sie diese am besten in einer Mindmap dar – so verschaffen Sie sich einen hervorragenden Überblick.**

INFO



Die Beantwortung der Fragen ermöglicht, direkt auf die potenziellen Teilnehmer einzugehen. Sollten im späteren Verlauf weitere Mitspieler hinzustoßen, können Sie diese im Handumdrehen integrieren. Hierdurch werden Sie eine konkrete Vorstellung davon erhalten, wohin Sie Ihre Reise als elterlicher Spieleentwickler führen mag.

**Stellen Sie sich die folgenden Fragen:**

- Wer und wie alt sind die Teilnehmer?
- Wo werden Sie sich befinden? (Im Automobil, im Zug, im Bus oder im Flugzeug?)
- Welchen Sinn soll das Spiel erfüllen? Soll es lediglich unterhalten, Wissen vermitteln oder die Kreativität anregen?
- Wie soll gespielt werden? Ist ausreichend Platz zur Verfügung und gibt es fremde Mitreisende? Benötigen Sie bestimmte Gegenstände oder Personen?
- Wie lange soll der Zeitvertreib dauern?
- Werden spezielle Vorkenntnisse vorausgesetzt und müssen altersbedingte Einschränkungen beachtet werden?
- Welche Hobbys übt das Kind / die Kinder in der Freizeit aus? Lassen sich diese auf eine bestimmte Art und Weise integrieren?



Überlegen Sie sodann, welche Spiele Ihren Sprösslingen in der Regel Spaß bereiten. Lassen sich deren Konzepte weiter anpassen? Behalten Sie auf jeden Fall im Hinterkopf, dass Sie das Rad nicht neu erfinden müssen.

Im nächsten Schritt sollen die beantworteten W-Fragen näher betrachtet werden. Erkennen Sie bereits eine klare Linie? Wenn Ihr siebenjähriges Kind z. B. sehr gerne liest und sich weniger für sportliche Tätigkeiten begeistert, ist es sinnvoll, ein vorrangig buchstabenorientiertes Spiel zu konzipieren. Dabei ist es jedoch keinesfalls zwingend notwendig, weniger beliebte Freizeitbeschäftigungen außen vor zu lassen, denn mit den richtigen Anreizen laufen erfahrungsgemäß selbst Bewegungsverweigerer zu sportlichen Höchstleistungen auf.

## NACHTRAG: URLAUBSZEIT IST GENUSSZEIT

Jede rundum gelungene Reise beginnt bei der durchdachten Vorbereitung und endet damit, wundervolle Erinnerungen für das Leben zu schaffen. Die in den Kapiteln vorgestellten Spielideen sollen Sie dabei unterstützen, die bevorstehenden Fahrtzeiten pädagogisch wertvoll und unterhaltsam zu gestalten. Denn ein herzliches Kinderlachen kann auch stressgeplagte Urlaubsgemüter nachhaltig entspannen.

**Wir wünschen Ihnen eine unvergesslich schöne  
Reise und gute Erholung!**





# A

## AUTORIN



Die Musikpädagogin Manuela Holmer unterrichtet derzeit an zwei namhaften Musikinstituten Schülerinnen und Schüler aller Altersklassen. Zudem ist die staatlich geprüfte Ensembleleiterin für klassisches Schlagwerk seit ihrer Ausbildung zur staatlich geprüften Fremdsprachenkorrespondentin mit Schwerpunkt Wirtschaftsenglisch und -französisch als freiberufliche Texterin tätig.

# I

## IMPRESSUM

ITS Reisen  
Eine Veranstaltermarke der  
DER Touristik Köln GmbH  
Humboldtstraße 140  
51149 Köln

[www.its.de](http://www.its.de)

# B

## BILDNACHWEISE

Cover .....	© Sunny Studio / fotolia.com
Inhaltsverzeichnis .....	© Sunny Studio / fotolia.com
Seite 5 .....	© LuckyImages / fotolia.com
Seite 13 .....	© Sunny Studio / fotolia.com
Seite 19 .....	© Tomsickova / fotolia.com
Seite 21 .....	© Syda Productions / fotolia.com
Seite 25 .....	© Demphoto / fotolia.com
Seite 29 .....	© Sunny Studio / fotolia.com
Seite 33 .....	© Picture Factory / fotolia.com
Seite 39 .....	© Sunny Studio / fotolia.com
Seite 41 .....	© Sunny Studio / fotolia.com

