



Die besten Spiel-Ideen für Kinder auf Reisen

10 kurzweilige Rate-, Wort- und Gedächtnisspiele für spontanen Spielspaß



Das A bis Z-Spiel

Einigen Sie sich zuerst auf eine Kategorie – zum Beispiel „Tiere“ oder „Fernsehfiguren“. Das jüngste Kind beginnt mit dem Buchstaben A für „Affe“ oder „Alf“. Weiter geht's mit B... Wem kein Wort einfällt, wenn er an der Reihe ist, der bekommt einen Minuspunkt.



Ich packe meinen Koffer

Jeder Satz beginnt mit „Ich packe meinen Koffer...“. Mit jeder Runde wird etwas Neues dazugepackt, wobei immer alle Utensilien in der korrekten Reihenfolge aufgezählt werden müssen, die von den anderen Spielern bereits in den Koffer gepackt wurden. Der Spieler mit dem besten Gedächtnis gewinnt!



Was bin ich?

Jemand überlegt sich im Stillen eine Person (eine reale Person, eine Zeichentrickfigur oder ein Familienmitglied). Nun müssen alle Spieler Fragen stellen, um die gesuchte Person herauszufinden. Dabei dürfen maximal 10 „Nein“ kassiert werden. Wird die Person nicht erraten, bekommt keiner der Spieler einen Punkt.



Autokennzeichen-Bingo

Alle Mitspieler erhalten einen Zettel und einen Stift. Innerhalb von 10 Minuten notieren alle Spieler mind. fünf Autokennzeichen ihrer Wahl, ohne den anderen davon zu berichten. Vater oder Mutter gibt nach und nach die Autokennzeichen an, an denen sie vorbeifahren. Hat ein Kind ein Kennzeichen notiert, darf es dieses von der Liste streichen. Wer zuerst alle Kennzeichen weggestrichen hat, hat gewonnen!



Ab Grundschulalter



Ab Kindergartenalter



Nummernschilder-Sätze

Jeder Spieler nimmt sich reihum die Nummernschilder vorbeifahrender Autos und versucht, daraus Sätze zu bilden. Aus Kennzeichen wie B-IRS wird dann zum Beispiel „Bärbel isst rote Spaghetti“ oder HH-LS ergibt „Hans Hoppla lernt singen“.



Das Frage-Antwort-Spiel

Ein Spieler beginnt und zählt im Stillen von A bis Z bis „Stopp“ gerufen wird. Nun gibt er laut den Buchstaben an, bei dem er stehengeblieben ist (zum Beispiel „B“). Mit diesem Buchstaben müssen nun alle Antworten beginnen. Andere Mitspieler stellen Fragen, wie zum Beispiel „Wohin fährst du?“. Die Antwort darauf könnte „Berlin“ oder „Brüssel“ sein. Weiß ein Spieler keine Antwort, ist der nächste Spieler dran.



Wort an Wort

Irgendjemand wirft ein zweisilbiges Wort in die Runde, zum Beispiel „Autobahn“. Der nächste in der Runde muss nun mit der zweiten Silbe des Wortes ein neues Wort beginnen. Das zweite Wort könnte zum Beispiel „Bahngleis“ sein, das nächste „Gleisbett“ usw. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler kein Wort mehr weiß.



Märchen erzählen

Jeder Spieler darf nur ein Wort aufschreiben, woraufhin der nächste die Geschichte ergänzt. Hierzu zeichnet man eine Tabelle. In der ersten Spalte steht der Name, in der zweiten ein Verb, in der dritten ein Adjektiv. Der Zettel wird nach jedem Wort geknickt, so dass der nächste Spieler das Wort nicht sieht, und weitergereicht. Tolle Märchen – garantiert!



Wer findet es zuerst?

Jeder Spieler notiert sich 10 Dinge, die ihm in den nächsten 10 Minuten begegnen könnten, zum Beispiel eine Kuh oder eine Bushaltestelle. Wer zuerst alle Dinge gesichtet hat, gewinnt! Damit es nicht zu chaotisch wird, kann man auch erst eine Liste abarbeiten, bis der nächste Spieler an der Reihe ist. Wer die wenigste Zeit benötigt, gewinnt.



Lieblingsfarbe

Jeder Spieler nennt zu Beginn eine Farbe und muss dann zehn Dinge finden, die diese Farbe haben. Der Spieler, der am schnellsten zehn Dinge gefunden hat, ist der Sieger.

Wir beraten und begleiten Sie
rund um Kinder und Familie.

Rufen Sie uns an 0331 – 231 879 40

Schreiben Sie uns eltern@benefitatwork.de

Entdecken Sie unser Portal –
einfach mit Ihrer Firmen-ID einloggen
benefitatwork.de

