



5 JAHRE

ZUKUNFTSNETZ
MOBILITÄT
NRW

Eine Spielesammlung für unterwegs



Einleitungstext

Bewegung ist gesund, macht ausgeglichener und lässt uns abends besser einschlafen. Aber anders als in der Natur ist der Weg von A nach B in der Innenstadt für Kinder oft langweilig. Kurze Wege fühlen sich viel zu lang an und plötzlich tun vielleicht auch noch die Füße weh...das macht keinen Spaß.

Diese Spielesammlung möchte helfen, Alltagswege für Kinder interessanter zu gestalten. Speichern Sie sie einfach auf Ihrem Smartphone - dann ist die Sammlung immer dabei, wenn sie gebraucht wird. Einige der Spiele benötigen ein wenig Vorbereitung zu Hause, der Großteil lässt sich aber spontan umsetzen.

Die Altersangaben dienen lediglich der Orientierung. Probieren Sie aus, was Ihrem Kind und natürlich auch Ihnen gefällt. Wenn Sie Spaß an dem Spiel haben, ist das die beste Voraussetzung dafür, dass auch Ihr Kind Spaß hat.

Los geht's!





Ratespiele



Ich seh' etwas, das Du nicht siehst...

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: ... und das ist grün! Der Elternteil sucht sich einen Gegenstand in Gehrichtung aus und benennt die Farbe. Das Kind rät nun, welcher Gegenstand gemeint ist. Wird der Gegenstand erraten oder man erreicht ihn, wird getauscht. Jetzt darf der Erwachsene raten.



Teekesselchen

Alter: ab Grundschule

Anleitung: Ein Teekesselchen ist ein Wort mit mehreren Bedeutungen – etwa die Birne (Lichtquelle/ Obst). Der Elternteil beschreibt je eine Eigenschaft des Begriffs. Das Kind versucht zu erraten, um welches Teekesselchen es sich handelt.

Beispiel: Mein Teekesselchen leuchtet und man kann es essen.

Alternative: Ist das Teekesselchen-raten noch zu schwer, kann man auch erst einmal gemeinsam Teekesselchen sammeln.



Tiere raten

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: Der Elternteil beschreibt ein Tier, das Kind rät. Welche Farbe hat es? Ist es groß oder klein, wo haben wir es schon einmal gesehen? Lustig wird es, wenn man versucht, ein typisches Geräusch des Tiers nachzumachen oder sich wie das Tier zu bewegen. Nach ein paar Runden werden die Rollen getauscht. Nun darf das Kind ein Tier beschreiben und der Elternteil muss raten.

Alternative: Es müssen nicht immer Tiere sein. Auch Familienmitglieder oder Freunde können erraten werden.



Geschicklichkeitsspiele



Mäuerchenlaufen

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: Manchmal gibt es sie tatsächlich noch: die niedrigen Mäuerchen, auf denen Kinder so gerne balancieren. Erst an der Hand des Erwachsenen, später auch frei. Wenn keine Mauer da ist, bietet der Bürgersteig oft Alternativen, zum Beispiel taktile Streifen (Wegführung für blinde Menschen). Auf dem Bordstein sollte natürlich nicht balanciert werden. Steht die Sonne günstig, können auch die Schatten von Laternen als Mauerersatz zum Balancieren oder hinüberhüpfen dienen.



Fugenlauf

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: Beim Fugenlauf versucht das Kind so auf den Gehwegplatten zu laufen, dass es nie auf eine Fuge tritt. Das macht Spaß und fördert die Auge-Fuß-Koordination.



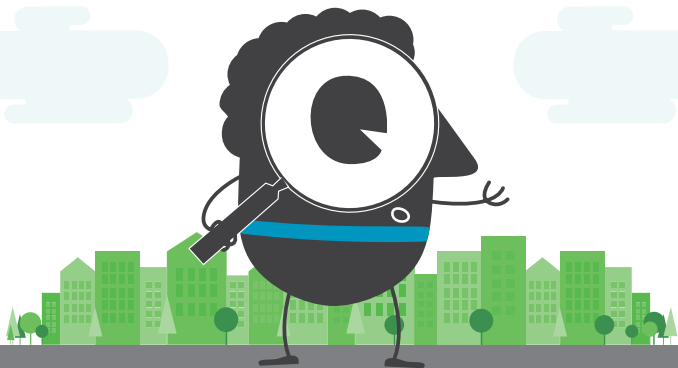
Rückwärtslaufen

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: Wer sagt denn, dass man immer vorwärts gehen muss. Rückwärts zu gehen (an der Hand) macht vielleicht mehr Spaß. Wie kann man sich noch zu Fuß fortbewegen? Auf Zehenspitzen, seitwärts, hüpfend auf einem oder mit beiden Beinen? Es gibt unzählige Arten, die ausprobiert werden können.



Beobachtungsspiele



Schätz-Meisterschaft

Alter: ab Grundschule

Anleitung: Alle schätzen vor dem Spaziergang, wie vielen Hunden (oder Brillenträgern, Kinderwagen, Bussen, roten Autos, ...) man auf dem Weg begegnen wird. Die Zahlen werden notiert. Auf dem Weg wird dann gezählt. Am Ziel angekommen, vergleicht man die tatsächliche Zahl mit der geschätzten.



Andere Wege gehen

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: Es muss ja nicht immer der schnellste Weg sein. Welche Routen führen noch zur Kita, zur Oma, zum Supermarkt? Gemeinsam kann überlegt werden, welche Unterschiede einem zum bisherigen Weg auffallen. Gibt es markante Gebäude? Mehr Bäume? Weniger Ampeln?

Beim nächsten Mal darf dann das Kind entscheiden, welchen der beiden Wege es gehen möchte.



Straßennamen

Alter: ab Vorschulalter

Anleitung: Wer hat sich eigentlich all die Straßennamen ausgedacht? Und warum heißt die Straße, wie sie heißt? Bevor es losgeht, recherchiert der Elternteil die Bedeutung einiger Straßennamen entlang des zu gehenden Weges. Kommt man an der Straße vorbei, erzählt man dem Kind von der Bedeutung hinter dem Namen. Alternativ kann man sich auch gemeinsam mit dem Kind eine Geschichte ausdenken, warum jene Straße heißt, wie sie heißt. Oder man hält gemeinsam Ausschau nach Dingen, die der Straße ihren Namen gegeben haben könnten.



Naturdetektiv

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: Egal ob jung oder alt: Je mehr Grün unseren Weg säumt, desto lieber gehen wir ihn. Und wo Bäume sind, da lässt sich auch jede Menge erleben. Gemeinsam kann man zum Beispiel versuchen, anhand der Blätter die Baumart zu bestimmen. Oder die Kinder sammeln, was sie am Wegesrand so finden (und lernen dabei, dass es Dinge gibt, die man gefahrlos aufheben kann und andere, die man besser liegen lässt). Am besten gibt man den Kindern hierfür einen kleinen Sammeleimer. Zu Hause kann dann bestimmt werden, was alles im Eimer gelandet ist.

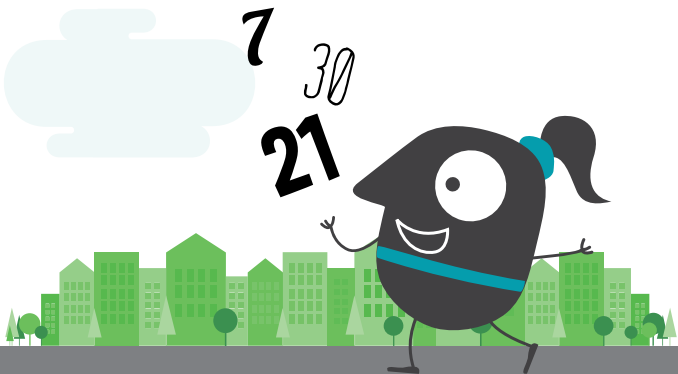


Hausnummernsuche

Alter: Grundschule

Anleitung: Auch mit Hausnummern kann man Spaß haben. Die Kinder bekommen die Aufgabe, eine bestimmte Hausnummer oder eine einzelne Ziffer zu finden.

Alternative: Kleinere Kinder, die noch keine Zahlen lesen können, können sich auf die Suche nach Hausnummern im Allgemeinen machen. Manche sind leicht zu finden, andere verstecken sich erstaunlich gut auf der Häuserfassade.



Kennzeichenspiele



Unsinnssätze

Alter: ab Grundschule

Anleitung: Mit Kfz-Kennzeichen lässt sich eine ganze Menge anstellen. Aus den Buchstaben des Kennzeichens können abwechselnd lustige kurze Sätze gebildet werden.

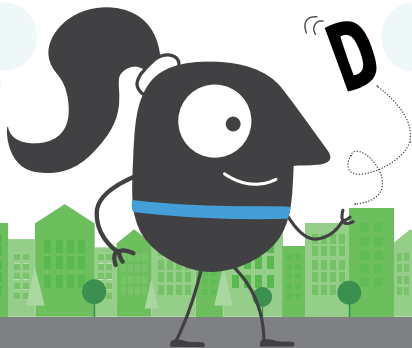
Beispiel: Aus MG-KR 42 wird zum Beispiel „Meine Großmutter kocht Radieschen“.



Buchstaben-Bingo

Alter: Grundschule

Anleitung: Alle sucht sich beim Verlassen der Wohnung einen Buchstaben aus. Findet man auf dem Mittelteil des Kennzeichens eines parkenden Autos seinen Buchstaben wieder, bekommt man einen Punkt. Die Buchstaben der Stadtkennung schließt man am besten aus.



Kopfrechnen

Alter: Grundschule

Anleitung: Mit den Zahlen auf den Kennzeichen der parkenden Autos lässt sich prima Kopfrechnen trainieren. Übrigens auch für Erwachsene. Ältere Kinder addieren die kompletten Zahlen verschiedener Autos, jüngere Kinder können die Quersumme bilden und hierzu die Ziffern zusammenzählen.

Beispiel: Aus 352 wird $3+5+2 = 10$.

$$3 + 7 + 8 =$$

18!

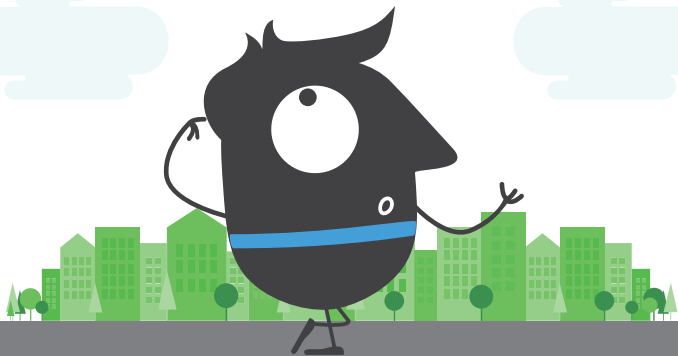


Stadt, Land, Fluss

Alter: Grundschule

Anleitung: Stadt, Land, Fluss dürfte wohl jeder kennen. Den nötigen zufälligen Buchstaben liefern die Kennzeichen. Am besten einigt man sich darauf, immer den letzten Buchstaben des Kennzeichens zu nehmen.

Uoaaaa-erlin!



Erinnerungsspiele



Ich packe meinen Koffer...

Alter: ab Vorschule

Anleitung: Ein weiterer Klassiker unter den Spielen. Die erste Person beginnt mit dem Satz „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“ und nennt einen Gegenstand, der in den Koffer soll. Die zweite Person denkt sich einen weiteren Gegenstand aus und zählt den ersten mit auf. Das Spiel lässt sich auch gut miteinander spielen. Hierbei wird versucht, sich an eine möglichst lange Kette von Gegenständen zu erinnern. Auch thematische Sammlungen sind möglich und eine schöne Abwechslung: Es kommen nur Dinge in den Koffer, die wir unterwegs sehen, die wir für eine Expedition im Urwald benötigen, die wir in unseren nächsten Urlaub mitnehmen wollen...



Wörterketten

Alter: ab Grundschule

Anleitung: Gemeinsam mit dem Kind werden Ketten aus zusammengesetzten Wörtern gebildet. Je nach Alter wird nur ein neues Wort gesucht, oder die komplette Kette wiederholt.

Beispiel: Apfelbaum – Baumschule – Schulkind – und so weiter.

BALLET
Schuh
Spitzen
kleider
haken
...



Sonstiges



Wanderstock

Alter: ab Kindergarten

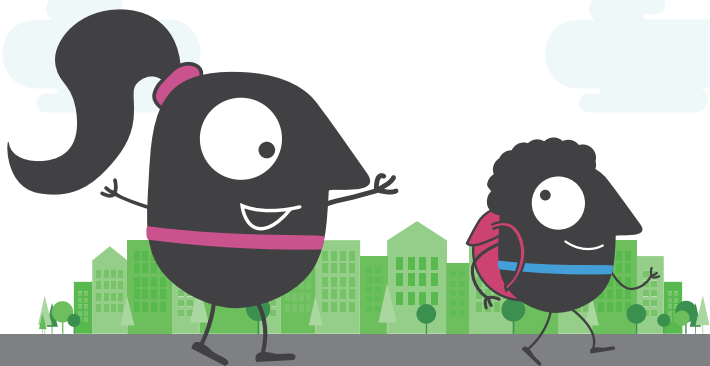
Anleitung: Ein am Wegesrand gefundener Ast wird einfach zum Wanderstock umfunktioniert. Und schon wird aus einem langweiligen Spaziergang eine spannende Expedition.



Geh-Schichten

Alter: ab Kindergarten

Anleitung: Es gibt unzählige kleine Geschichten übers Gehen oder Wandern. Der Elternteil lernt einige davon soweit auswendig, dass sie flüssig erzählt werden können. Kommt Langeweile auf dem Weg von A nach B auf, kann man so mit einer Geschichte die Laune wieder heben.





ZUKUNFTSNETZ
MOBILITÄT
NRW

Herausgeber:

Geschäftsstelle

Zukunftsnetz Mobilität NRW

Sitz: VRS GmbH

Glockengasse 37-39 | 50667 Köln

www.vrsinfo.de

Tel: 0221-20808 732

zukunftsnetz-mobilitaet@vrsinfo.de

Konzept und Umsetzung

krauses Projektdesign

www.krauses.info

www.zukunftsnetz-mobilitaet.nrw.de