



Kinderbuch

Mitmachspaß für unterwegs

Suchbilder, Zahlen- & Wortspiele.
Da kommt garantiert keine Langeweile auf.



Ein gutes Gefühl, beim Club zu sein.

UAMTC KINDERBUCH

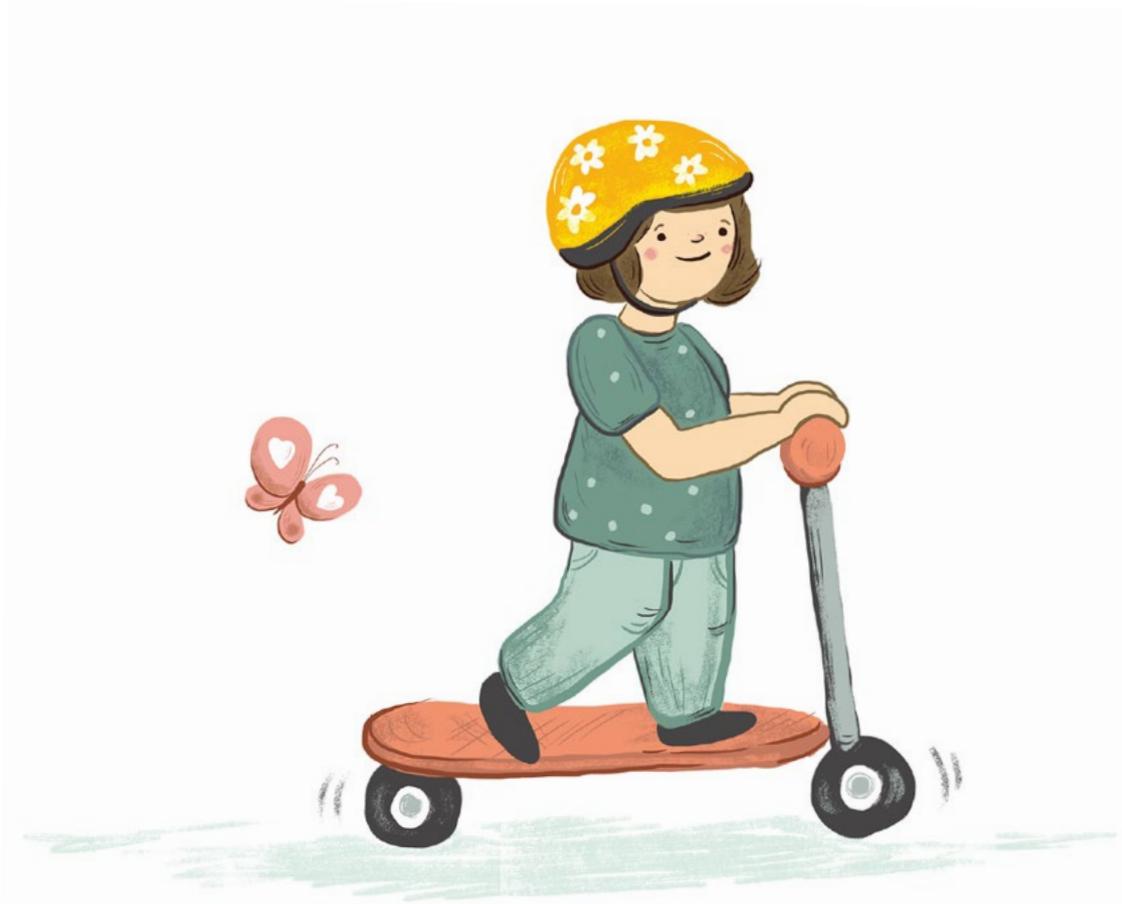
Liebe Kinder!

In diesem Buch lernt ihr Familie Sicher kennen. Die Kinder heißen Sigi, Susi und Saskia. Dann gibt es noch Mama, Papa, Oma und Opa.

Lustig ist es immer, wenn alle zusammen unterwegs sind – mit dem Auto, dem Schlitten, dem Fahrrad oder auch zu Fuß. „Im Straßenverkehr müssen Kinder und Erwachsene immer gut aufpassen“, sagen Mama und Papa Sicher.

In diesem Buch findet ihr Geschichten, bei denen ihr Sigi, Susi und Saskia begleiten könnt und seht, wie man sich auf der Straße und im Auto richtig verhält.

Viel Spaß!

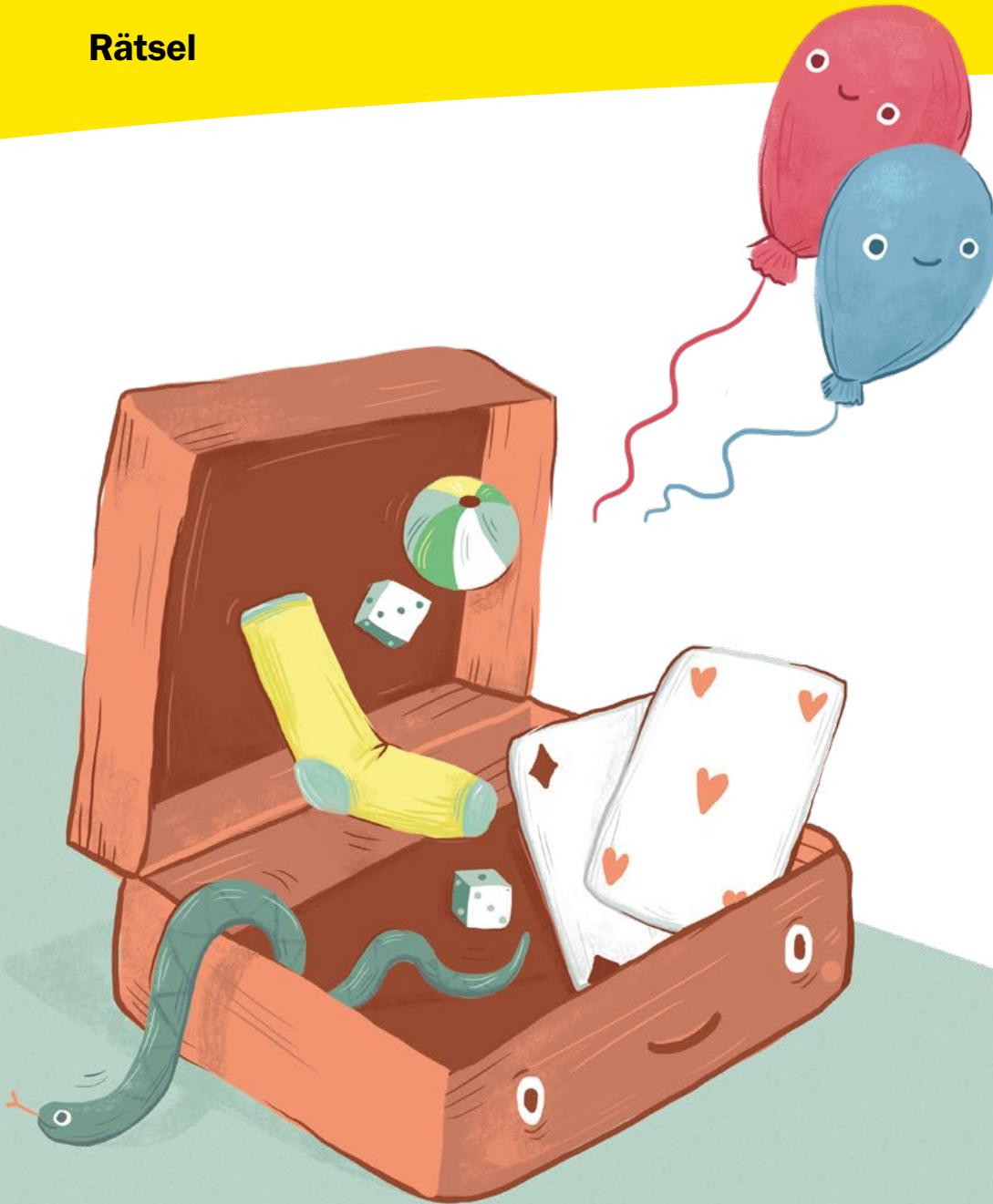




Rätsel & Spiele für die Reise

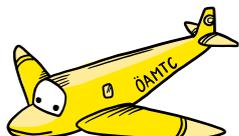
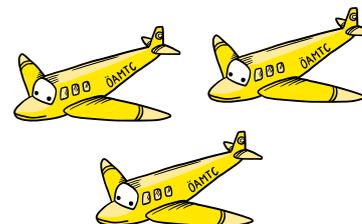
Eine lange Reise muss nicht langweilig, sie kann sogar sehr abwechslungsreich und vergnüglich sein. Endlich haben alle Familienmitglieder viel Zeit, um miteinander zu spielen! Schließlich gibt es jede Menge lustiger Wort- und Zahlenspiele, Rätsel, Lieder, Fingerübungen und vieles mehr zum Zeitvertreib. Damit für Unterhaltung gesorgt ist und die Ideen nie ausgehen, hat der ÖAMTC eine Rätsel- und Spielesammlung für die Reise im Auto, im Bus, auf dem Schiff, im Zug oder im Flugzeug mit über 40 Rätseln und Spielen für Kinder jeden Alters zusammengestellt.

Auf die Plätze, fertig, los! Der ÖAMTC wünscht allen Kindern und Eltern großen Spielespaß auf Reisen.

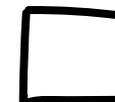
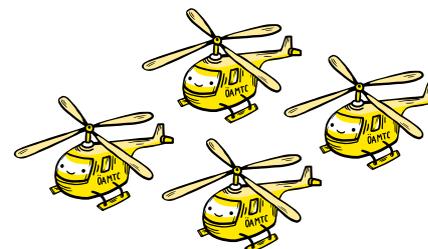




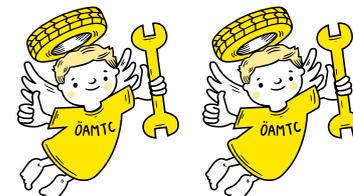
H



E

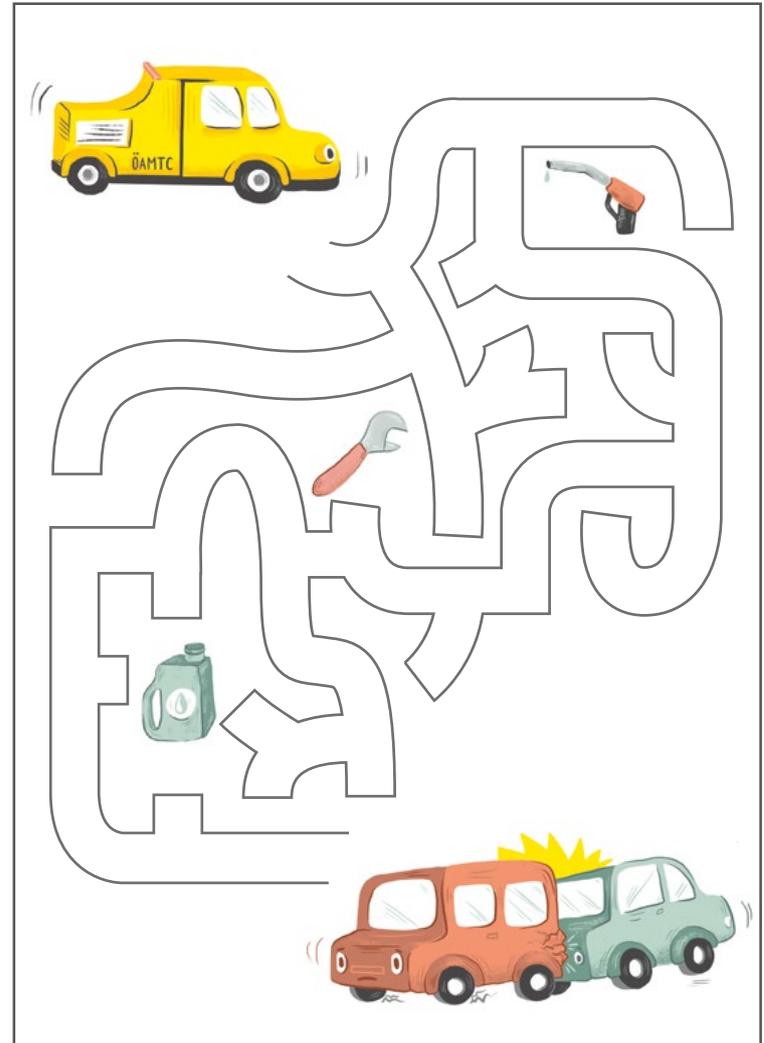
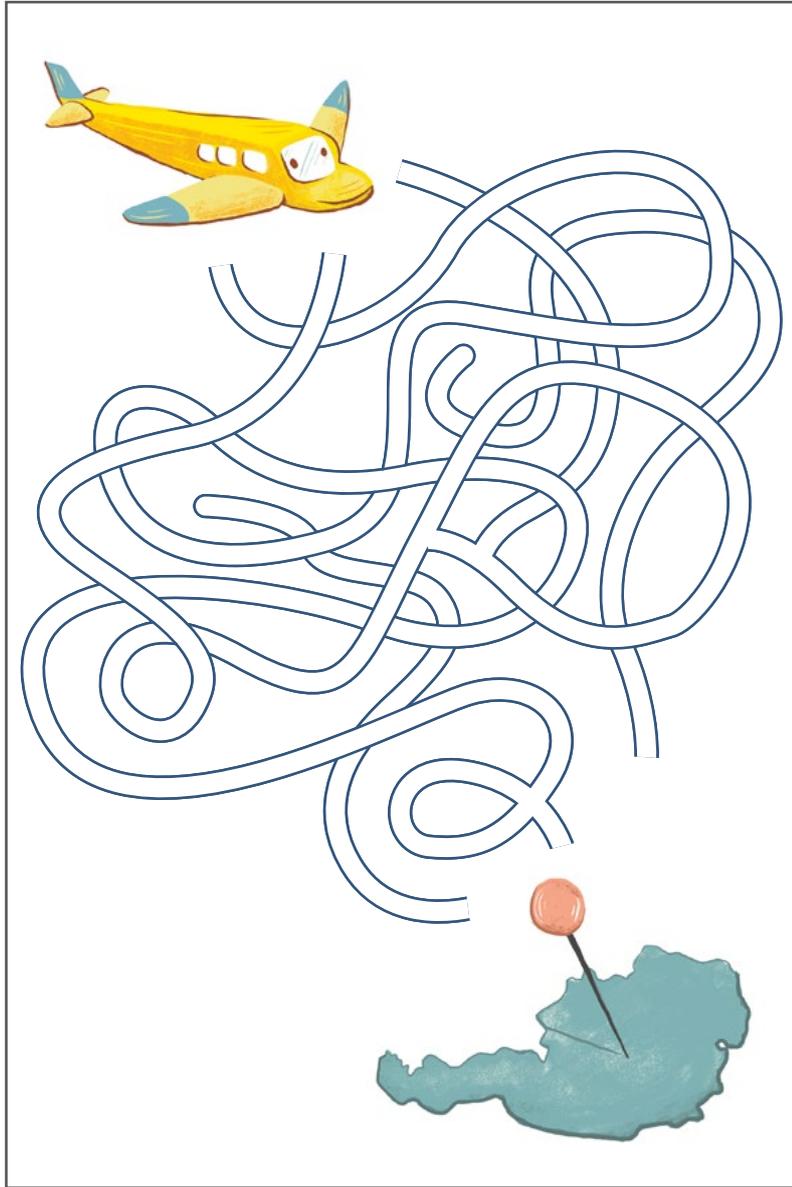


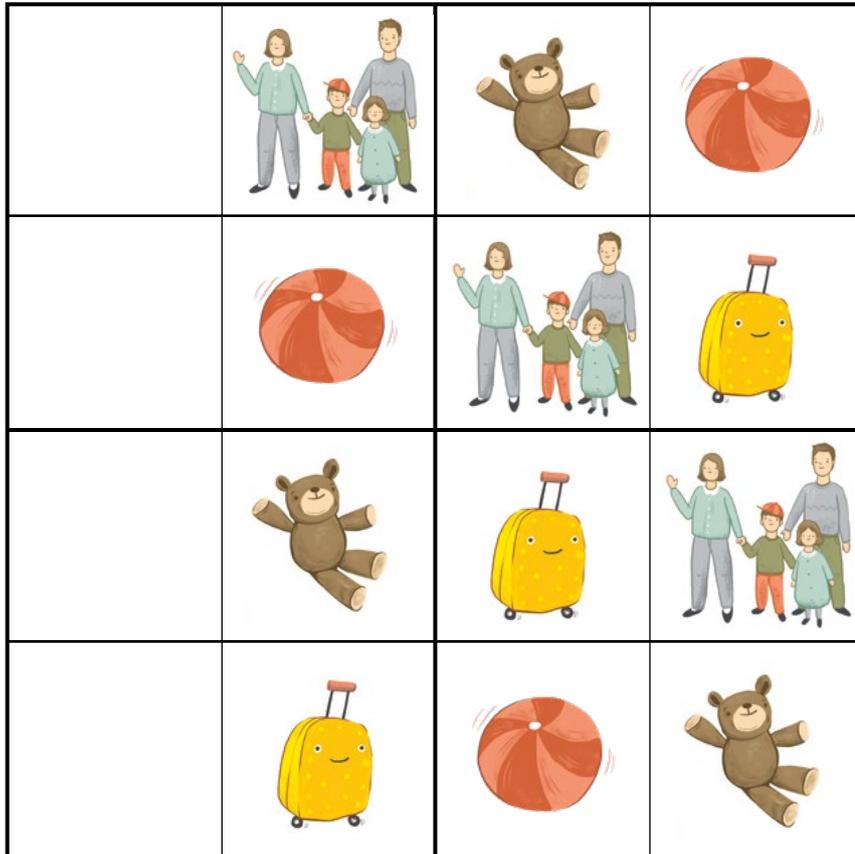
F



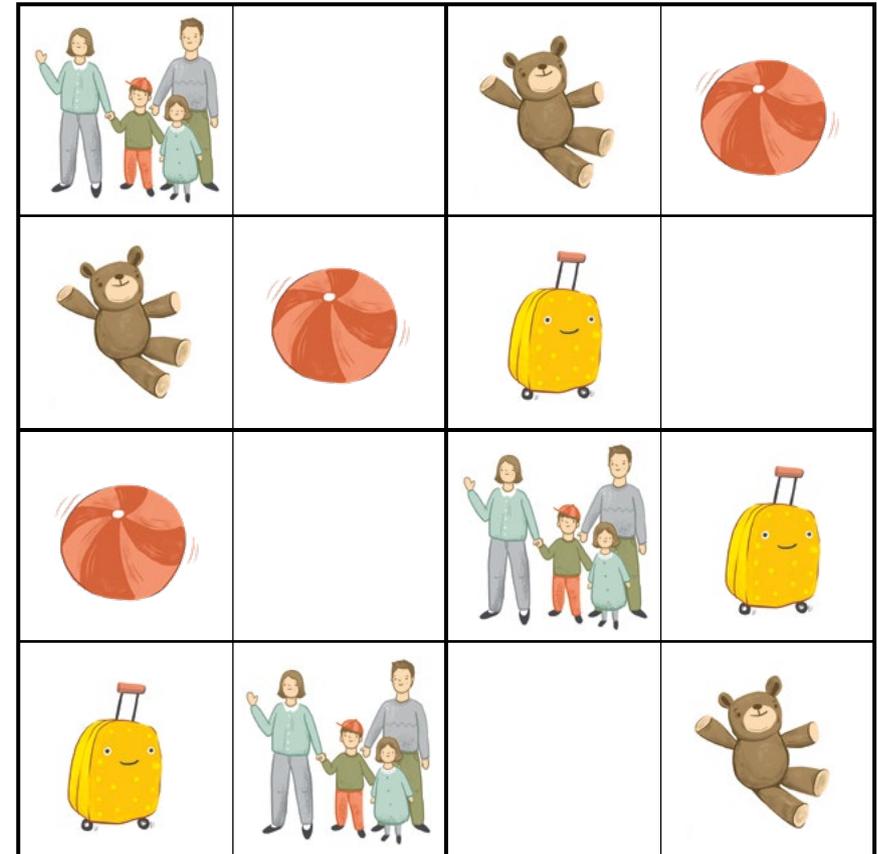
In jeder Reihe hat sich in jedem Bild jeweils ein Fehler eingeschlichen.
 Finde sie und vervollständige das Bild!
 Hinweis: Das erste Bild in jeder Reihe ist richtig.

1. Welcher Anfangsbuchstabe gehört wo dazu? Verbinde die Dinge mit dem jeweils richtigen Anfangsbuchstaben.
2. Male die Anzahl der Gegenstände als Würfelaugen in die Kästchen.





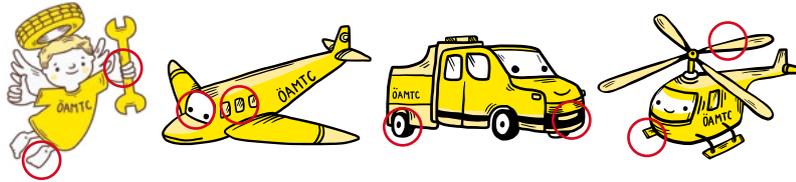
Fülle die leeren Felder im Gitter so aus, dass jedes Symbol in jeder Spalte, in jeder Zeile und in jedem Block (2 x 2 Felder) nur einmal vorkommt. Was fehlt da jeweils?



Fülle die leeren Felder im Gitter so aus, dass jedes Symbol in jeder Spalte, in jeder Zeile und in jedem Block (2 x 2 Felder) nur einmal vorkommt. Was fehlt da jeweils?

Lösungen

Seite 6:



Seite 7:  **F**lugzeug  **H**ubschrauber  **E**ngel

Seite 10: 1. Reihe Trolley, 2. Reihe Teddy,
3. Reihe Ball, 4. Reihe Familie

Seite 11: 1. Reihe Trolley, 2. Reihe Familie,
3. Reihe Teddy, 4. Reihe Ball





WORTspiele

➔ Lass uns wetten!

Für Kinder ab 6 Jahren für Auto, Bus

Jeder nennt die Anzahl der roten oder blauen Autos, die er glaubt, in den nächsten fünf Minuten zu sehen. Dann wird gezählt und verglichen, wer am besten gewettet hat.

➔ Häuser zählen

Für Kinder ab 6 Jahren für Auto, Bus, Zug

Gemeinsam werden Häuser (z.B. rote Häuser oder hohe/niedrige Häuser, Türme ...) oder andere Gegenstände (z.B. Ampeln, Bäume) gezählt, die während der Fahrt gesichtet werden.

Variante: Auch besondere Fahrzeuge (z.B. Lkws, Traktoren) oder Automarken können gezählt werden.

➔ Wortspiel mit Namen

Für Kinder ab 7 Jahren für Auto, Bus

Aus den Buchstaben von Namen werden dazu passende Wörter gesucht, z.B. LENA – lustig, ehrlich, niedlich, aufgeweckt.

Variante: Auch zu den Buchstaben von Automarken oder Gegenständen können passende Wörter gesucht werden.

➔ Ich sehe was, was du nicht siehst

Für Kinder ab 4 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Ein Kind beginnt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist blau.“ Nun müssen alle anderen raten, worum es sich handelt. Zum Beispiel könnte Papas Pullover gemeint sein oder das voranfahrende Auto. Wer den richtigen Gegenstand als Erster errät, hat gewonnen und darf sich als Nächster einen Gegenstand aussuchen, den die anderen erraten müssen.



➔ Personen raten

Für Kinder ab 5 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Ein Kind denkt sich eine Person aus (z.B. Oma), darf aber nicht verraten, wen es sich ausgesucht hat. Alle anderen Mitreisenden stellen nacheinander Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Zum Beispiel: „Ist es eine/ein Frau/Mann/Kind?“, „Wohnt er/sie in deiner Nähe/im selben Ort?“, „Ist er/sie groß/klein?“ ... Gefragt wird so lange, bis das Rätsel gelöst ist. Wer richtig geraten hat, darf sich die nächste Person ausdenken.

Variante: Das Spiel kann auch mit Tieren, Dingen etc. gespielt werden, z.B. Eissorten, Flüsse, Seen, Tiere, Blumen, Märchen(figuren), was ist laut/leise, groß/klein, Berufe, Prominente ...

➔ „Was ist alles gelb?“

Für Kinder ab 2 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Ein Kind stellt die Frage: „Was ist alles gelb?“ Alle anderen Familienmitglieder nennen reihum verschiedene gelbe Gegenstände, so lange, bis ihnen keine mehr einfallen. Einer zählt mit: Wie viele Gegenstände wurden gefunden?

Variante: Das Spiel kann auch mit anderen Farben/Dingen gespielt werden, z.B. Tiere, Länder/Städte, Bäume, Pflanzen, Blumen, Märchen(figuren), was ist laut/leise, groß/klein ...

➔ Haus-Maus

Für Kinder ab 5 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

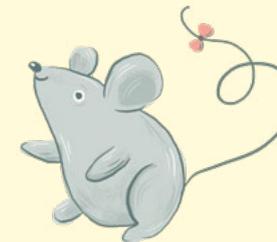
Alle Familienmitglieder benennen Dinge, die sie sehen und finden dazu ein oder mehrere Reimwörter, z.B. Mofa-Sofa ...

➔ Körper verkehrt

Für Kinder ab 3 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Das erste Kind sagt z.B.: „Das ist mein Ohr“ und zeigt dabei auf sein Knie. Reihum fügt jeder etwas Eigenes dazu: Jemand fasst sich z.B. mit der Hand ans rechte Ohr und sagt: „Das ist mein Mund!“ usw.

Variante: Kinder ab 6 Jahren wiederholen das vorher Gesagte.





➔ Rucksack einpacken

Für Kinder ab 4 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Ein Kind beginnt: „Ich packe in meinen Rucksack einen Kamm.“ Der Nächste in der Runde macht weiter: „Ich packe in meinen Rucksack einen Kamm und ein Spiel.“ Die bereits genannten Gegenstände werden der Reihe nach wiederholt, jedes Mal kommt etwas Neues hinzu. Das wiederholt sich so lange, bis einer einen Fehler macht oder nicht mehr weiterweiß. Wer schafft die meisten Gegenstände?

➔ Teddybär-Spiel

Für Kinder ab 3 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Der Teddybär (oder ein anderer beliebiger Gegenstand) wird im Kreis herumgereicht. Das erste Kind sagt: „Der Teddybär ist bei Lena und schaut bei der Tür raus.“ Das nächste Familienmitglied sagt: „Der Teddybär war bei Lena, ist jetzt bei Jakob und hüpfert herum.“

Variante: Die Namen und Tätigkeiten werden wiederholt.

➔ Geschichten erfinden

Für Kinder ab 4 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug



Ein Kind beginnt und formuliert einen Satz mit einem Gegenstand, den es sieht. Der Reihe nach machen alle weiter, indem sie einen weiteren Satz hinzufügen, wiederum mit einem Gegenstand aus der Umgebung ...

z.B.: „Gestern bin ich mit dem Bus aufs Land gefahren. Dabei habe ich fast die Ausstiegsstelle verpasst.“ usw.

➔ Wortketten bilden

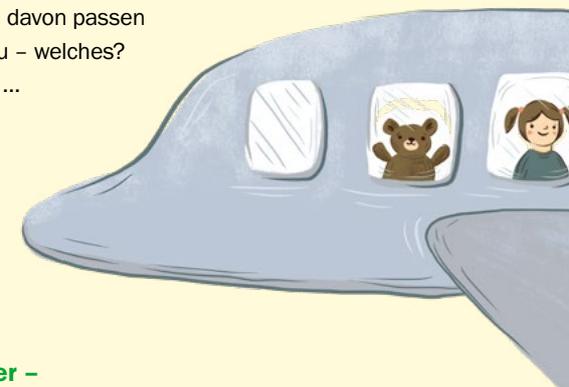
Für Kinder ab 7 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Der erste Spieler sagt ein Wort, das aus zwei zusammengesetzten Wörtern besteht, z.B. „Autopanne“. Der Nächste muss das zweite Wort an die erste Stelle setzen und ein neues Wort anhängen, z.B. „Pannenfahrer“. Das geht so lange weiter, bis einer kein zusammengesetztes Wort mehr weiß. Dann beginnt das Spiel mit einem neuen Wort.

➔ Was ist falsch?

Für Kinder ab 6 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Ein Kind nennt vier Gegenstände, drei davon passen zusammen, ein Wort gehört nicht dazu – welches?
z.B. Tulpe, Rose, AUTO, Maiglöckchen ...



LIEDER

➔ Alle singen gemeinsam Lieder – und das auf unterschiedliche Weise

Für Kinder jeden Alters

Und zwar: Möglichst schnell, langsam, leise, hoch, tief ...
Wie ein Polizist, wie ein wilder Löwe, wie eine kleine Maus ...
Ganz aufgeregt, stotternd, mit einem fremden Akzent ...

Ein Tipp: Zwischen fröhlichen Liedern braucht der Fahrer ab und zu ein bisschen Ruhe ...





ZAHLENSpiele

➔ Nummernschild-Rechenspiel

Für Kinder ab 7 Jahren für Auto, Bus

Die Zahlen der Nummernschilder anderer Autos werden zusammengerechnet und die Quersumme gebildet. Welche Zahl kommt am häufigsten vor? Z.B. werden die Zahlen 258 zusammengezählt: $2 + 5 + 8 = 15$, aus der Quersumme 15 werden wiederum $1 + 5$ addiert, daraus ergibt sich 6.

➔ Die Glückszahl

Für Kinder ab 7 Jahren für Auto, Bus

Jedes Familienmitglied im Auto bekommt eine eigene Glückszahl von 1 bis 9. Wenn die Quersumme einer Nummertafel die Glückszahl ergibt, gibt es für das Glückskind eine kleine Belohnung.

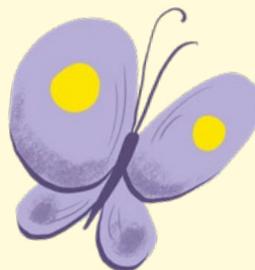
Variante: Es gibt eine gemeinsame Glückszahl. Wenn fünf Mal die Glückszahl (als Quersumme vorbeifahrender Nummernschilder) errechnet wurde, gibt es z.B. Gummibärchen für alle.

FINGERspiele

➔ Der tanzende Daumen

Für Kinder ab 2 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Morgens früh um acht (Daumen zuerst in der Hand verstecken) ist er aufgewacht (Daumen kommt zum Vorschein). Wackelt gleich recht munter immer rauf und runter (Daumen durch die Luft tanzen lassen). Tänzelt durch die Lande mit seiner Zehnerbande (alle Finger sind in Bewegung).



➔ Der Papagei

Für Kinder ab 2 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Kommt der Papagei (mit der Hand Papagei formen – Zeigefinger/Daumen ist der Schnabel) morgens schnell vorbei (mit dem Papagei herumspielen – picken lassen) auf ein Frühstücksei. Blödelt und macht Stuss, gibt dir mit Genuss einen dicken Kuss (dem Kind per Schnabel einen Papageienkuss geben).

➔ Das Gespensterhäuschen

Für Kinder ab 2 Jahren für Auto, Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug

Mein Haus hat vier Ecken (mit Hilfe von Daumen und Zeigefingern ein Quadrat bilden)
Gespenster sich darin verstecken (vier Finger in die Luft halten).
In diesen vier Ecken (die Arme gespenstermäßig flattern lassen)
Öffne ich die Fenster (wieder Quadrat zeigen – hochkant wie ein Fenster und öffnen).
Weg sind die Gespenster (die Gespenster aus den vier Ecken pusten).

PAUSENSpiele

Endlich Pause auf der großen Reise!
Jetzt ist die Gelegenheit, sich an der frischen Luft zu bewegen. Bei vielen Pausenspielen ist es wichtig, dass genügend Platz vorhanden ist, damit sich Kinder richtig und vor allem auch gefahrlos austoben können.

➔ Ringlein, Ringlein, du musst wandern

Für Kinder ab 3 Jahren

Bei diesem Spiel steht die ganze Familie im Kreis eng nebeneinander und singt:

„Ringlein, Ringlein, du musst wandern
Von der einen Hand zur andern.
Das ist schön, das ist schön,
Niemand darf das Ringlein seh'n!“





Ein Kind steht in der Mitte des Kreises. Alle im Kreis haben die Hände hinter dem Rücken, und während sie das Lied singen, geben sie unauffällig einen Ring weiter, ohne dass es das Kind in der Kreismitte sehen soll. Dieses versucht herauszubekommen, in wessen Hand sich der Ring gerade befindet. Errät es den Richtigen, so muss dieser in die Kreismitte, um den Ring zu suchen.

➔ Häschen, hüpf

Für Kinder jeden Alters

Alle hüpfen mit beiden Beinen wie ein Hase und halten die Hände als Ohren an den Kopf.

Variante: Känguru – Alle halten die Hände an den Bauch und hüpfen.

➔ Händeturm

Für Kinder ab 2 Jahren für Bus, Bahn, Schiff, Flugzeug, (Auto)

Ein Familienmitglied beginnt und legt eine Hand flach auf sein Knie. Derjenige, der danebensitzt, legt seine Hand darauf, und so geht es weiter. Ist der, welcher angefangen hat, wieder an der Reihe, zieht er seine unterste Hand aus dem Turm heraus und legt sie obenauf. So geht es nun weiter, bis am Ende ein richtiger „Kuddelmuddel“ entsteht. Besonders viel Spaß macht es, wenn man ganz langsam beginnt und dann immer schneller wird.



➔ Das Pärchen

Für Kinder ab 4 Jahren

Ein kleines Kind stellt sich bei einem großen Kind oder Erwachsenen vorne auf die Füße. Dieser muss jetzt mit seinem Partner gehen oder tanzen.

➔ Vier Leute mit vier Füßen

Für Kinder ab 6 Jahren

Eine Vierergruppe bewegt sich gemeinsam über eine bestimmte Strecke fort. Die Bedingung ist, dass nie mehr als vier Füße auf einmal auf dem Boden stehen. Es ist unbedingt notwendig, sich dabei gegenseitig anzufassen.

Variante: Zwei Leute mit drei Füßen, drei Leute mit drei oder vier Füßen etc.

➔ Schattenfangen

Für Kinder jeden Alters

Bei diesem Fangspiel muss der Fänger die anderen abschlagen, indem er auf deren Schatten tritt.

➔ Mein rechter Platz ist frei

Für Kinder ab 4 Jahren

Alle setzen sich in einen Kreis. Neben einem Kind ist rechts ein freier Platz. Das Kind beginnt und sagt: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir die Anna/den Peter herbei.“ Der Herbeigerufene setzt sich neben das Kind auf den leeren Platz.

Dadurch ist sein Platz frei geworden. Nun ist derjenige, an dessen Seite jetzt der rechte Platz leer ist, an der Reihe.

➔ Zwillinge

Für Kinder ab 6 Jahren

Paare stellen sich Rücken an Rücken zusammen. Nun wird ihnen ein Tuch so um die Beine gebunden, dass sie sich nur noch gemeinsam fortbewegen können. Auf geht's!

Variante: Tuch um den Bauch wickeln.





➔ Das Spiegelbild

Für Kinder ab 5 Jahren

Zwei Familienmitglieder stehen einander gegenüber. Einer macht langsam Bewegungen vor, die der andere wie in einem Spiegel nachmacht.

➔ Katz und Maus

Für Kinder jeden Alters

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind ist die Maus und steht im Kreis. Ein zweiter Mitspieler ist die Katze und darf den Kreis zunächst nicht betreten. Jetzt wird ein Sprüchlein aufgesagt:

Katze: „Mäuslein, Mäuslein, komm heraus.“

Maus: „Nein, ich komme nicht heraus.“

Katze: „Ich kratze dir die Augen aus.“

Maus: „Dann springe ich zum Loch hinaus.“

Die Jagd ist eröffnet. Die Katze darf den Kreis aber erst dann betreten, wenn zwei entweder die Hände öffnen oder hochheben. Natürlich möchte auch die Maus jetzt schnell aus dem Kreis heraus. Wieder liegt es an den Mitspielern im Kreis, ob sie eine Lücke machen oder nicht.



➔ Luftburg aufblasen

Für Kinder ab 4 Jahren

Zweiergruppen werden gebildet: Einer tut so, als würde er eine Luftburg aufblasen, während der zweite die Luftburg spielt, sich zusammenkauert und immer größer wird. Der Erste hört erst dann zu blasen auf, wenn der Zweite

kurz vor dem Platzen ist. Nun muss noch symbolisch ein Verschluss angebracht werden, damit die Luft nicht entweichen kann und die Luftburg in sich zusammenfällt. Dann wird gewechselt.

➔ Armer schwarzer Kater

Für Kinder ab 4 Jahren

Alle sitzen im Kreis. Ein Kind ist der „schwarze Kater“, krabbelt im Kreis herum, hält vor jedem an und miaut möglichst komisch. Jeder Mitspieler streichelt den Kater und sagt: „Armer schwarzer Kater.“ Der Kater versucht nun durch Miauen und verschiedene Grimassen sein Gegenüber zum Lachen zu bringen. Gelingt ihm das, so spielt nun dieser den schwarzen Kater.

➔ Ich kauf mir ein Paar Schuh

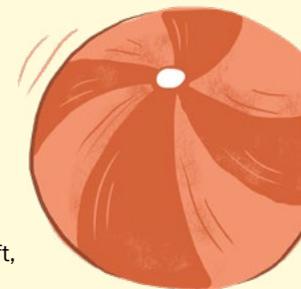
Für Kinder ab 4 Jahren

Alle stehen im Kreis. Ein Kind geht in den Kreis und sagt: „Ich kauf mir ein Paar Schuh, ich kauf mir ein Paar Schuh, und wer die schönsten Schuhe hat, das bist du!“ Dem Spieler, bei dem das Kind am Ende des Verses ankommt, tippt es leicht mit der Schuhspitze auf den Fuß. Nun darf dieser in den Kreis gehen, und das erste Kind stellt sich auf den frei gewordenen Platz.

➔ Ballkönig

Für Kinder ab 6 Jahren

Für dieses Spiel braucht man nur einen Ball. Es kann auch gut alleine gespielt werden. Man muss sich zehn Übungen mit dem Ball ausdenken. Die leichteste wird dann zehnmal wiederholt, die nächste neunmal usw. Berührt der Ball während der Übungen den Boden, muss neu begonnen werden. Wer es schafft, ist der Ballkönig.



Übungen: Pritschen, baggern, werfen – im Kreis drehen – fangen, jeweils nur mit der rechten oder linken Hand pritschen, unter dem Bein durchwerfen und fangen, werfen – in die Hände klatschen – fangen, werfen – vorne und hinter dem Rücken klatschen – fangen, mit rechts werfen und fangen, mit links werfen und fangen ...



➔ **Fährmann, wie tief ist das Wasser?**

Für Kinder ab 5 Jahren

Ein Kind ist der Fährmann, die anderen Familienmitglieder stehen zirka 20 Meter entfernt gegenüber. Das Spielfeld sollte seitlich begrenzt sein. Alle rufen: „Fährmann, Fährmann, wie tief ist das Wasser?“ Der Fährmann antwortet, wie er möchte: Tief, seicht, flach, ozeantief ... Jetzt rufen alle: „Und wie kommen wir hinüber?“ Der Fährmann antwortet mit einer Bewegungsart: Hüpfen, rennen, auf allen Vieren krabbeln, rückwärts oder seitwärts laufen, auf dem linken Bein hüpfen ... Der Fährmann und alle anderen müssen sich auf die vorgegebene Weise bewegen. Wer vom Fährmann abgeschlagen wird, muss helfen, die anderen zu fangen. Der Letzte wird neuer Fährmann.

➔ **Zucker und Salz**

Für Kinder ab 4 Jahren

Ein Kind steht als Spielführer an einem festen Platz, die anderen mit etwas Abstand gegenüber. Jetzt dreht sich das Kind langsam um die eigene Achse und sagt laut: „Zucker und Salz.“ Bei „Zucker“ dürfen die Kinder gehen, bei „Salz“ müssen sie stehen bleiben. Wer sich bei „Salz“ bewegt hat, muss zum Ausgangspunkt zurück. Wer den Spielführer zuerst berührt, darf seinen Platz einnehmen.

➔ **Luftballontanz**

Für Kinder jeden Alters

Jeweils zwei Familienmitglieder tanzen zusammen. Sie müssen einen Luftballon zwischen sich einklemmen (Bauch) und zusammen zur Musik oder zu einem gesungenen Lied tanzen, ohne den Ballon zu verlieren. Gewonnen haben diejenigen, die den Ballon am längsten halten konnten.

➔ **Mutter, wie weit darf ich reisen?**

Für Kinder ab 5 Jahren

Ein Kind steht als Spielführer (Mutter) an einem festen Platz, die anderen etwas entfernt gegenüber in einer Reihe. Alle anderen spielen die Kinder und fragen nacheinander: „Mutter, Mutter, wie weit darf ich reisen?“ Die Mutter antwortet mit einer Stadt, zum Beispiel „nach Amsterdam“. Nun fragt das Kind: „Darf

ich?“ Die Mutter kann mit „nein“ oder „ja“ antworten. Bei einem „ja“ darf das Kind gehen, die Anzahl der Schritte ergibt sich aus den Silben der Stadt: Ams - ter - dam. Geht das Kind, ohne vorher „Darf ich?“ zu fragen, muss es zum Ausgangspunkt zurückkehren. Bei einem „nein“ bleibt es einfach stehen. Wer zuerst die Mutter erreicht, wird neuer Spielführer.





↻ Bäumchen, wechsle dich

Für Kinder ab 4 Jahren

Ein Kind ist der Fänger, der abschlägt. Die anderen suchen sich jeder einen Baum. Die Bäume sollten möglichst nicht zu weit voneinander entfernt sein. Wenn der Fänger ruft: „Bäumchen, wechsle dich!“, müssen alle anderen einen freien Baum suchen. Wer erwischt wird, ist der nächste Fänger. In einer Variante können Bäume auch durch andere Markierungen (z.B. Tücher, Kleidungsstücke) ersetzt werden.



↻ Blumenknospe und Sonne

Für Kinder ab 3 Jahren

Jeweils zwei Familienmitglieder sind für dieses Spiel ein Team. Einer kauert sich zusammen und spielt eine Blumenknospe. Der andere ist die Sonne, die auf die Blume scheint und die Blumenknospe langsam auseinanderfaltet. Anschließend wechseln.

↻ Reiterkampf

Für Kinder ab 4 Jahren

Zwei Familienmitglieder verschränken ihre Arme und hüpfen auf einem Bein. Sie müssen sich gegenseitig anstupsen, um den anderen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer ein Bein auf den Boden stellt, hat verloren.

↻ Drachen fliegen

Für Kinder jeden Alters

Zum Drachenfliegen breiten alle die Arme aus und bewegen sich frei.

Beispiel: Alle Drachen nehmen ihre schnelle Reisegeschwindigkeit auf. Langsamer fliegen, weil es starken Gegenwind gibt. Wir fliegen in die Warteschleife. Nun setzen wir zur Landung an – Landeanflug leider missglückt. Alle noch einmal Geschwindigkeit erhöhen. Wieder langsamer werden. Und jetzt setzen wir alle nochmals zur Landung an ...

↻ Verzaubern

Für Kinder ab 4 Jahren

Ein Kind ist der Zauberer, alle anderen bewegen sich frei. Wenn der Zauberer jemanden abschlägt, ist dieser verzaubert und kann sich nicht mehr von der Stelle bewegen. Wer zuletzt verzaubert wurde, ist neuer Zauberer. Nicht-Verzauberte können Verzauberte immer wieder befreien, indem sie flink zwischen deren Beinen durchkrabbeln.

↻ Seilziehen

Für Kinder jeden Alters

Je ein Mitspieler steht am Ende des Seiles. Durch Ziehen werden die Kräfte gemessen.



Sigi sicher

*oder: Im Schnee klingt
alles viel leiser als sonst.*





Es schneit dicke Flocken, und eine weiße Schneeschicht liegt über dem Garten von Familie Sicher, als Sigi in der Früh aus dem Fenster blickt. „Mama, Papa, ich muss sofort raus!“, ruft er ganz aufgeregt und will gleich barfuß und im Pyjama rausstürmen. „Moment, junger Mann“, bremst ihn Mama ein. „Hast du nicht etwas vergessen?“ Mama meint damit Skianzug, Schal, Winterschuhe, Fäustlinge und Haube.

Aber Sigi lacht und sagt: „Ich brauche eine dicke Karotte und einen Hut für den Schneemann, den ich gleich bauen werde.“

Was gibt es Schöneres als den ersten Schnee im Winter! Kurze Zeit später kugeln sich Sigi und seine Schwester Susi im Schnee, jauchzen vor Freude und rollen einen großen Schneeball nach dem anderen. Der Schnee ist herrlich patzig und der Schneemann wird richtig groß und stattlich.

Zum Frühstück sitzen die Kinder mit kalten Näschen und roten Backen vor ihrem Müsli und Kakao. „Mama, kannst du uns bitte heute mit dem Schlitten zum Kindergarten und zur Schule ziehen?“, fragt Susi. „Wann, wenn nicht heute“, lacht Mama, und Familie Sicher macht sich auf den Weg.

„Hört ihr was? Auf dem Schnee machen die Autos und die Straßenbahn viel weniger Geräusche“, sagt Sigi. Und er hat recht. Alles klingt wie in Watte verpackt und viel leiser als sonst. Was das für die Kinder im Straßenverkehr heißt, wissen sie ganz genau: Noch besser schauen als sonst, denn man könnte ein Fahrzeug überhören. Susi beobachtet, dass die Autos im dichten Schneefall auch viel langsamer und vorsichtiger unterwegs sind.





„Warum fahren denn heute alle im Schneckentempo?“, fragt das Mädchen ihren Papa. „Weißt du, auf Schneefahrbahn braucht ein Auto zum stehen Bleiben dreimal so lange wie auf trockener Straße. Bei Eis sogar noch viel länger. Außerdem sehen uns die Autofahrer viel später als sonst, weil es so dicht schneit. Deswegen müssen alle auf der Straße besonders vorsichtig sein“, antwortet Papa.

Da fliegt plötzlich ein dicker Schneeball vor Sigis Füße. Einige Kinder machen gerade eine



wilde Schneeballschlacht an der Bushaltestelle. Schneebälle sausen durch die Luft und Kinder laufen übermütig durcheinander – viel zu nahe am Gehsteigrand.

„Stopp!“, ruft Papa laut. „Passt doch bitte auf. Es ist gefährlich, an der Haltestelle zu toben. Wollen wir lieber vor der Schule auf dem Spielplatz noch eine kleine Schneeballschlacht machen?“

Die Kinder jubeln. Was für eine grandiose Idee. So macht der erste Schnee so richtig Spaß!





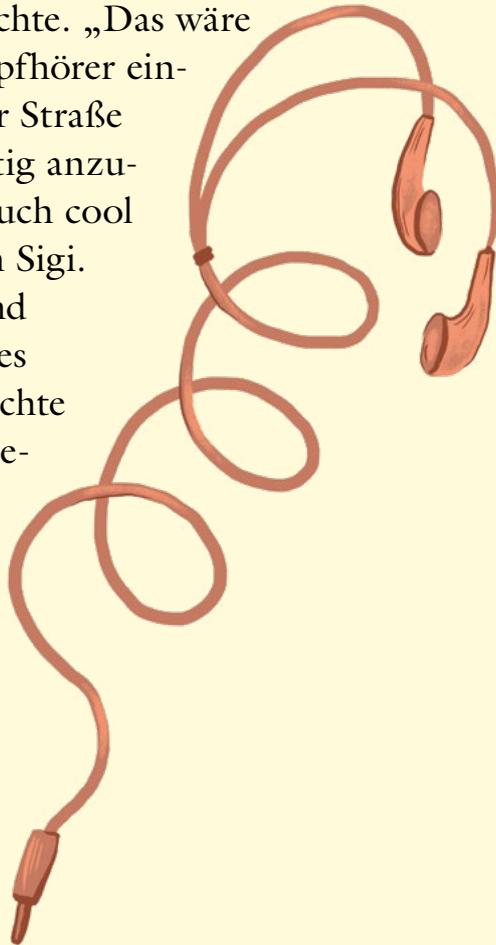
Sigi Sicher

*oder: Wir lassen uns nicht
ablenken.*





Es ist Sonntag und Familie Sicher macht einen Ausflug. Ganz in der Nähe gibt es einen kleinen Streichelzoo. Dorthin wollen sie heute spazieren. Sigi hat allerdings noch seine Kopfhörer auf und liegt gemütlich auf der Couch. Er lauscht einer spannenden Hörgeschichte. „Das wäre jetzt praktisch, den Kopfhörer einfach aufzulassen auf der Straße und die Geschichte fertig anzuhören. Und es würde auch cool ausschauen“, denkt sich Sigi. Susi sitzt neben ihm und klebt Sticker in ihr neues Stickeralbum. „Die möchte ich Mama nachher unbedingt zeigen“, denkt Susi. „Wäre eigentlich lustig, das Album durchzublättern, während wir gehen.“ Papa scrollt gerade seine E-Mails am Smartphone durch. „Ob ich meine Mails schnell im Gehen erle-



digen kann?“, denkt er sich. Mama und Baby Saskia im Kinderwagen sind schon abmarschbereit. „Wollen wir los?“, fragt Mama. „Wer will in den Streichelzoo?“

Sigi nimmt seine Kopfhörer ab. Die Geschichte kann er später noch zu Ende hören. „Wenn ich mit zugestöpselten Ohren über die Straße gehe, kann ich ja nicht hören, wenn ein Auto kommt“, sagt Sigi. „Im Straßenverkehr brauche ich meine Augen und Ohren.“

Susi macht ihr Stickeralbum zu, sie kann es Mama auch vor dem Schlafengehen zeigen. Und Papa steckt sein Smartphone ganz schnell in die Jackentasche. „Tippen verträgt sich nicht mit dem Straßenverkehr, weder als Autofahrer noch als Fußgänger“, erklärt er seinen Kindern. „Wenn man sich aufs Handy konzentriert, übersieht man leicht eine wichtige Verkehrssituation und kann so einen Unfall auslösen. Das zahlt sich nicht aus.“

Gemeinsam spaziert Familie Sicher die Straße entlang. Die Kinder können es nun schon nicht mehr erwarten, in den Streichelzoo zu kommen. Da



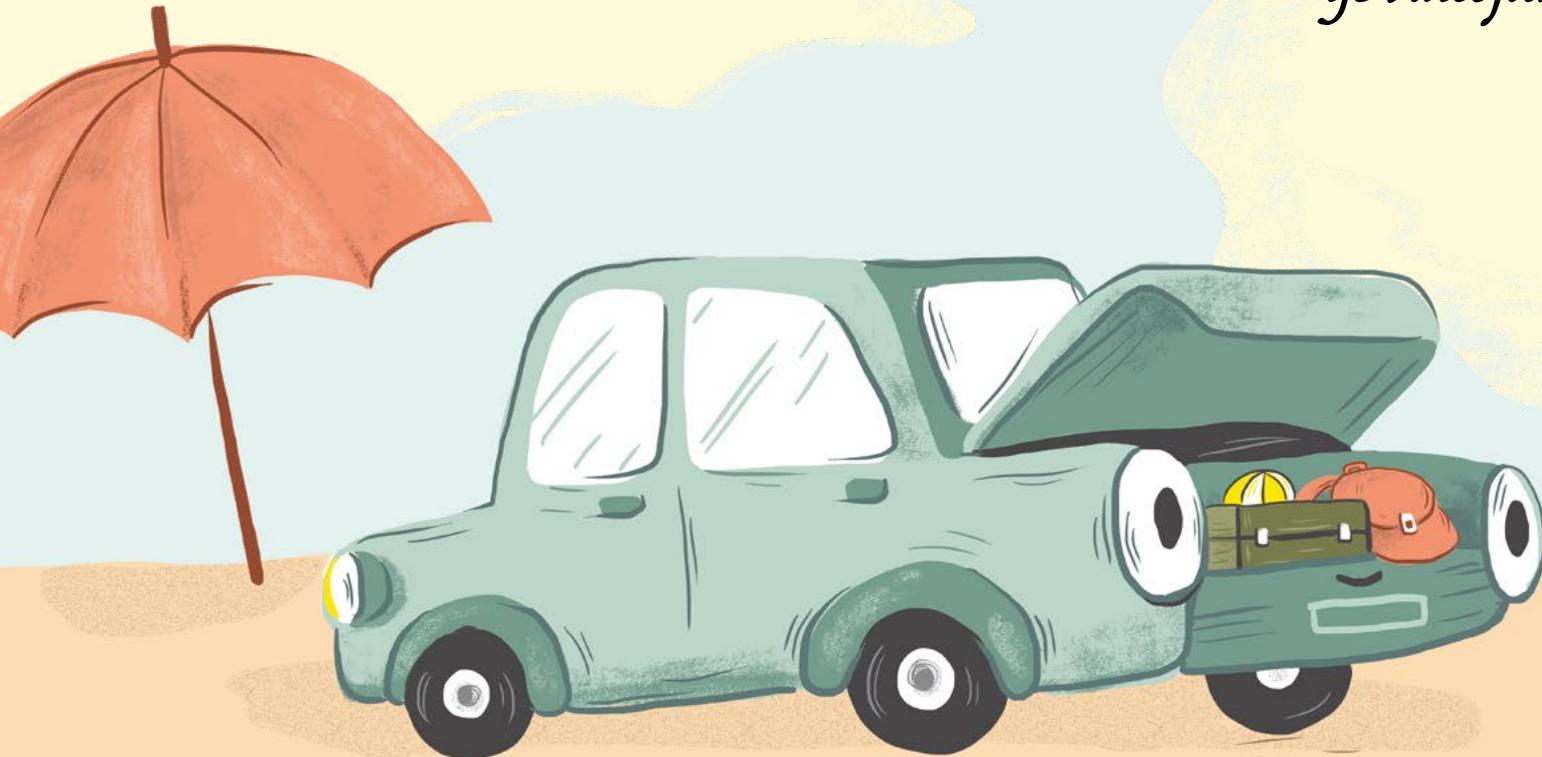
läutet Mamas Handy. Es ist Tante Trixi! Mama hat schon seit Wochen nicht mit ihr gesprochen. Eigentlich hätte sie ja jetzt ganz gut Zeit, um ausführlich mit Tante Trixi zu tratschen. Es sind bestimmt noch zehn Minuten, bis sie beim Zoo angekommen sind. Sigi und Susi schauen Mama streng an. „Jaja, ihr habt ja recht!“, sagt Mama. „Ich will nicht zu diesen Dauerquatschern am Gehsteig gehören, die nicht mehr auf andere aufpassen, weil sie unkonzentriert sind.“ Sie hebt ganz kurz ab und erklärt Tante Trixi, dass sie am Abend zurückruft. „Ich lass mich nicht ablenken“, sagt Sigi Sicher. „Das gilt für die Kleinen und auch für die Großen. Und jetzt geht’s ab zu den Tieren!“





Sigi sicher

oder: So macht uns eine lange Autofahrt auch Spaß.





„Wenn wir angekommen sind, will ich eine große Sandburg bauen“, sagt Sigi. „Und ich suche Muscheln am Strand“, meint Susi. Endlich sind Ferien, und Familie Sicher fährt morgen nach Italien. „Jetzt müssen wir noch einmal schlafen, dann geht die Reise los“, sagt Papa. „Wollt ihr mir helfen, das Auto einzuräumen?“ Natürlich wollen die Kinder!

Die großen Koffer und Taschen räumt Papa in den Kofferraum. Im Auto drinnen will er kein Gepäck verstauen. „Das ist zu gefährlich. Wenn ich stark bremsen muss, purzelt alles durcheinander, und jemand könnte verletzt werden“, sagt Papa. „Aber meinen Teddy darf ich schon mitnehmen, oder?“, fragt Susi. „Sicher, den brauchst du doch zum Kuseln bei der Autofahrt“, antwortet Papa.

„Ich könnte dir helfen, den Weg nach Italien zu finden“, meint Sigi. „Gute Idee“, sagt Papa. „Am besten, wir zeichnen heute noch einen Plan von der Strecke, dann kannst du mir morgen die wichtigsten Orte ansagen.“ Susi schaut ein bisschen traurig. „Ich kann die Schilder noch nicht

lesen, aber ich will auch was tun im Auto“, sagt sie. „Du könntest mit mir 'Ich packe meinen Koffer' spielen, wenn uns fad wird“, lacht Mama. „Außerdem machen wir ja Pausen auf der langen Fahrt. Und du überlegst dir das Pausenprogramm, einverstanden?“, sagt Papa. „Super“, freut sich Susi. „Wir könnten ja Fangen spielen.“

Jetzt ist beinahe alles eingeräumt, aber Mama bringt noch eine Tasche zum Auto. „Was ist denn da drinnen?“, fragt Sigi. „Das ist die Badetasche für den Strand“, antwortet Mama. „Mit Sonnencreme zum Einschmieren, Kappen, Sonnenbrillen und Schwimmflügerln.“ „Ich kann es schon gar nicht mehr erwarten!“, ruft Sigi. „Juhu, morgen fahren wir ans Meer!“





Sigi sicher

*oder: Scooterfahren will
gelernt sein.*





Susi hat einen neuen, knallroten Micro-Scooter bekommen. „Der schaut ja toll aus“, staunt Oma. „Schau mal, ich habe auch einen neuen Helm“, zeigt Susi. „Den kann man auch beim Radfahren tragen. Papa und ich haben ihn gestern gekauft.“ Im Geschäft hat Susi viele bunte Modelle probiert. Der erste Helm hat gewackelt, der zweite hat gedrückt, aber der dritte hat prima gepasst. Ein Glück, dass Susi dieser Radhelm auch am besten gefallen hat.

„Seid ihr bereit, kann’s losgehen?“, fragt Opa. Sigi und Susi machen mit Oma und Opa heute nämlich einen Spaziergang, bei dem sie die Roller mitnehmen dürfen. „Ihr Kinder fährt vorne, und Oma und ich gehen hinter euch. Nicht zu schnell fahren und gut auf die Fußgänger aufpassen.“ Susi hat mit dem neuen Roller schon im Park geübt. Sigi ist sowieso schon ein Rollerprofi.

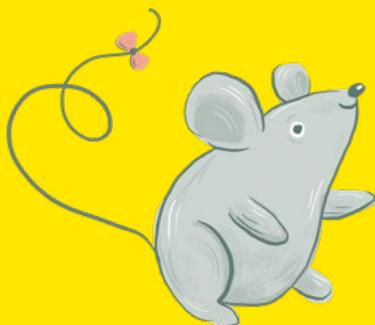
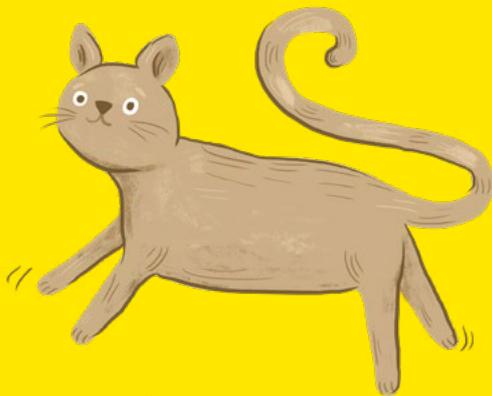
Mama hat den beiden gezeigt, worauf sie aufpassen müssen. „Dort vorne gibt es gleich nach der Unterführung breite Rillen im Boden. Dort hätte ich beinahe einen Sturz gebaut, weil die Räder stecken geblieben sind. Jetzt schaue ich

immer ganz genau auf den Boden.“ Auch Sigi weiß, wann er besser absteigt: „Auf Rollsplitt kann man überhaupt nicht fahren.“

„Opa, wohin wollen wir eigentlich?“, fragt Sigi. „Lass dich überraschen“, antwortet Opa und schmunzelt. „Für fleißige Rollerfahrer gibt es dann jedenfalls eine Stärkung.“ An einer Kreuzung bleiben alle vier stehen. „Die Ampel ist rot, jetzt müssen wir warten“, weiß Susi. „Und wenn grün ist, müssen wir schauen, ob alle Autos wirklich stehen bleiben. Erst dann dürfen wir über die Straße gehen“, sagt Sigi. Dann sind alle vier gut auf der anderen Straßenseite angekommen. Und tatsächlich hat Opa nicht zu viel versprochen:

Es gibt Eis im neuen Eissalon für die tüchtigen Scooter-Fahrer.





Impressum

Medieninhaber und Verleger: Österreichischer Automobil-, Motorrad- und Touringclub (ÖAMTC), Baumgasse 129, 1030 Wien.
ZVR-Zahl 730335108.

Für den Inhalt verantwortlich: Mag. Elvira Kuttner, Mag. Marion Seidenberger.

Text: Mag. Elvira Kuttner, Mag. Marion Seidenberger, Smart Creation; Spiele für Kinder im Auto – Allouche Adwork und der Verein Tagesbetreuung Vorarberger Tagesmütter.

Layout: ÖAMTC Grafik & Medien Design.

Fotos: ÖAMTC Archiv; iStock; Shutterstock; Fotolia.

Illustrationen: TCS Archiv (Touring Club Schweiz), Wald & Schwert.

Produktion: Hofeneder & Partner GmbH, A-2384 Breitenfurt, Stand: Juli 2019

Hinweis: Sämtliche Angaben in den beiden Broschüren erfolgen trotz sorgfältiger Recherche und Kontrolle ohne Gewähr. Für die inhaltliche Richtigkeit kann keine Haftung übernommen werden. www.oeamtc.at

Bei allen personenbezogenen Bezeichnungen meint die gewählte Formulierung in der Regel beide Geschlechter, auch wenn aus Gründen der leichteren Lesbarkeit nur die männliche Form verwendet wird. Die Redaktion bittet für diese Vereinfachung um Verständnis.

