



Leseprobe

Cynthia L. Copeland

Kinderspaß für unterwegs. Von 0 bis 99 Jahren

Über 300 Spiele gegen Langeweile: Ratespiele, Gedächtnisspiele, Geschicklichkeitsspiele, kreativer Bastelspaß und vieles mehr

Bestellen Sie mit einem Klick für 5,00 €



Seiten: 208

Erscheinungstermin: 11. März 2019

Mehr Informationen zum Buch gibt es auf

Inhalte

- [Buch lesen](#)
- [Mehr zum Autor](#)

Zum Buch

Die Spielesammlung für die Handtasche

Einkaufen, zum Arzt gehen oder eine längere Autofahrt: Schnell werden die lieben Kleinen auch mal ungeduldig. Dieses Buch gibt Langeweile keine Chance. Vom Bastelspiel bis zum Gedächtniswettbewerb lassen über 300 schnell umsetzbare Kinderspiele die Warterei zum großen Spaß werden und gute Laune ist garantiert.

Autor

Cynthia L. Copeland

Cynthia L. Copeland ist Mutter von drei eigenen und drei angenommenen Kindern, die die Spiele dieses Buches allesamt im Feldversuch erfolgreich getestet haben.

Cynthia L. Copeland
Kinderspaß für unterwegs



*Man erinnert sich nicht an die Tage,
man erinnert sich an die Augenblicke.*

CESARE PAVESE

1. Auflage

© 2019 by Bassermann Verlag, einem Unternehmen der
Verlagsgruppe Random House GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München

Copyright © 2004 by Cynthia L. Copeland

Copyright der Illustrationen © 2004 by Sanford Hoffman

Genehmigt von Workman Publishing Co., Inc. New York

© der deutschsprachigen Originalausgabe 2005 by Wilhelm Heyne Verlag
München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH, Neumarkter Straße 28,
81673 München

Titel der Originalausgabe: *Quengelspiele*.

So halten Sie Ihre Kinder überall bei Laune

Projektleitung dieser Ausgabe: Dr. Sarah Rafajlovic

Umschlaggestaltung: Atelier Versen, Bad Aibling

Herstellung: Elke Cramer

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

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten,
so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung,
da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf
deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Die Ratschläge und Informationen in diesem Buch sind vom Autor und
dem Verlag sorgfältig erwogen und geprüft. Dennoch kann eine Garantie
nicht übernommen werden. Eine Haftung des Autors bzw. des Verlags
und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist
ausgeschlossen.



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pöbneck

Printed in Germany

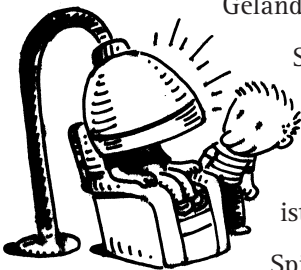
ISBN 978-3-8094-4002-4

351685410210

Inhalt



Einleitung	7
Spiele für überall	11
Restaurantspiele	45
Spiele für lange Autofahrten	77
Wartezimmerpiele	87
Sprechzimmerpiele	95
Supermarktspiele	107
Friseurspiele	117
Spiele beim Anstehen	123
Geländespiele	131
Spiele an der Bushaltestelle ..	145
Spiele im Flugzeug	151
Wenn-Mama-beschäftigt- ist-Spiele	159
Spiele für die Jüngsten	165



Anhang

Die Zaubertasche	183
Noch mehr Ideen für Spiele im Auto	191
Noch mehr Ideen für Spiele im Flugzeug	193
Wie man Streithähne stoppt	197
Zum Anbeißen	201
Wenn Eltern warten	203
Danksagung	207



Einleitung

Beschleicht Sie manchmal auch so ein Gefühl, dass die Zeit, die Sie mit Ihren Kindern verbringen, nur noch aus Warten oder Unterwegssein besteht? Wir rennen los, um pünktlich beim Doktor zu sein, und warten trotzdem drei Viertelstunden, bis wir dran sind. Wir kommen gerade noch rechtzeitig (genau zwei Minuten vor der Zeit) zum Fußballtraining und warten dann in Gesellschaft der ständig quengelnden Jüngsten auf das Ende der Stunde. Wir können noch in letzter Minute in die Schalterhalle vordringen, bevor die Bank geschlossen wird, und während wir in der Schlange warten, müssen wir unsere Dreijährige irgendwie davon abbringen, die ausgelegten Formulare allesamt mit ihren Krakeleien zu verzieren.

Alle diese unverplanten Leerzeiten – die den idealen Nährboden für Trotzanfälle und Jammer Tiraden schaffen – sind aber auch ein Gewinn, wenn man sie nutzt, um mit den Kindern Spaß zu haben und zu spielen (wobei sie auch etwas lernen können). Denn spielen kann man überall, ganz gleich, wo man sich befindet.



Im Supermarkt können sich die Kinder zum Beispiel in einer Reihe aufstellen, um Artikel wie Toilettenpapier, Papiertaschentücher usw. wie auf dem Fließband aus dem Regal in den Einkaufswagen zu befördern. Um das Warten beim Doktor zu verkürzen, wird ein Wegwerfhandschuh aufgeblasen und Ballon gespielt. Beim Anstehen vor dem Bankschalter üben sich die Kleinen im Abfalleimer-Zielen.



Unseren Kindern zu zeigen, wie sie diese alltäglichen Verrichtungen spielerisch meistern können, ist unser schönstes Vermächtnis an sie. Denn sie werden später ja auch viel öfter auf die Post oder in den Waschsalon gehen als nach Disneyland.

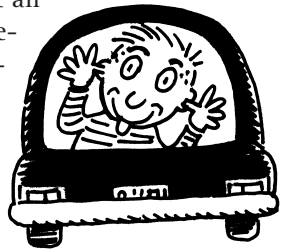
Kinder zum Spielen anzuregen ist viel leichter als man denkt, denn für Kinder ist das ganze Leben noch ein Spiel. Wenn wir ihnen den Verbrauchermarkt als einen aufregenden Ort schildern, den man unbedingt sehen muss, werden sie mit Feuereifer bei der Sache sein. Der Enthusiasmus der Eltern steckt sie an.

Dieser Ratgeber ist voller Ideen für Eltern, die mit ihren Kindern (vom Baby bis zum Teenie) all die leeren, ungenutzten Zeiten zum Spielen nutzen möchten – und zwar ohne aufwändige Mittel. Manchmal sollte ein Erwachsener wenigstens als Spielleiter mitmachen, während andere Spiele ausschließlich für die Kinder reserviert sind. Viele Spiele sind für überall geeignet, für die Warteschlange ebenso wie für die Autofahrt. Andere hingegen sind für spezielle Orte gedacht: Sie kommen im Restaurant, im



Wartezimmer, auf dem Supermarkt, an der Bushaltestelle, beim Friseur oder sonst wo zum Einsatz. In der Regel sind keine Altersgruppen vorgegeben, wenn nicht gerade ein Minimum an logischem Denkvermögen und Lesekenntnisse vorausgesetzt werden. Im letzten Kapitel befassen wir uns mit Spielideen für Babys und Kleinkinder. Und im Anhang erfahren Sie noch, wie man Streithähne friedlich stimmt und die Snackzeit für die Kinder noch unterhaltener wird.

Den Aufenthalt im Waschsalon zu einem Erlebnis werden zu lassen, ist sicher eine Herausforderung. Aber vergessen Sie nicht, dass die Wege der Erinnerung verschlungen sind. Womöglich werden sich Ihre Kinder nach dem Zoobesuch gar nicht an die Giraffen erinnern, wie Sie es angenommen haben, sondern an das Regentropfenrennen, das Sie mit ihnen unterwegs im Auto spielten. Auf Seite 81 steht, wie's geht!



Spiele für überall

Die Überschrift spricht für sich: Die Spiele, die wir in diesem Kapitel beschreiben, sind für überall geeignet und zusätzlich zu anderen Spielen auch an vielen weiteren, hier nicht aufgeführten Orten einsetzbar. Sie brauchen dafür keine Hilfsmittel – außer Speisekarten, Trinkbecher aus Papier, Zeitschriften (oder auch Münzen, Bleistifte und allen möglichen Krimskrams, den man ohnehin immer in der Tasche mitführt). Und für den Spaß sorgen die Kinder dann schon selbst!



Das geheime Wort

Der jeweilige Spieler muss sich einen Gegenstand ausdenken (wie etwa Essiggurke, Napfkuchen, Pferdeschwanz, Haare usw.). Dann beschreibt er diesen Gegenstand und bezeichnet ihn dabei von Anfang bis Ende nur als die »Erdnuss«. Welcher Spieler errät das geheime Wort?



Hör-Spiel

Ein Kind ahmt Geräusche nach, und die anderen müssen raten, was es ist: fließendes Wasser, ein Staubsauger, Wind, Regentropfen, Schritte, ein fahrender Zug. Wer macht die besten Klangeffekte?

Spielvariante: Alle Spieler haben die Augen geschlossen, nur einer nicht. Dieser erzeugt nun ein Geräusch (mit Münzen klimpern, einen Gegenstand umdrehen, den Stuhl über den Fußboden rücken usw.). Wer die Geräuschquelle herausfindet, darf die nächsten Geräusche machen!

Klatschen, klopfen, schnipsen

Ein Spieler denkt sich eine Laut- oder Bewegungsfolge aus (wie beispielsweise dreimal klatschen). Seine Nachfolgerin wiederholt dieses Muster und ergänzt es um eine weitere Folge (zum Beispiel dreimal klatschen, zweimal Fingerschnipsen). Das dritte Kind muss die Aktionen der Vorgänger wiederholen und eine eigene Folge anhängen – mit den Füßen stampfen, Küsse in die Luft werfen oder Ohrenzupfen. Und so geht es weiter – wer an der Reihe ist, wiederholt die gesamte Serie und fügt eine neue Folge hinzu. Und wenn sich jemand irrt, geht's wieder von vorne los!

Fünf Kopfnüsse

Die Kinder sollen folgende Fragen beantworten:

1. Vorwärts bin ich närrisch, und rückwärts bin ich rot.
Weißt du, was ich bin?
2. Je näher sie ist, desto weniger siehst du. Was ist das?
3. Was liegt in der Mitte von Nirgendwo?
4. Was wird weiß, wenn es schmutzig wird?
5. Was ist besser als das Beste, gemeiner als das Böse, was hat der Arme, was der Reiche nicht hat, und was treibt dich in den Tod, wenn du es isst?

Lösungen: 1. Das Wort »Tor«. 2. Die Dunkelheit. 3. Der Buchstabe »e«. 4. Eine Schultafel. 5. Nichts.

