



Spiele gegen Langeweile

Sorgen Sie für Zeitvertreib auf langen Flugreisen!

Kindern kann schnell langweilig werden – damit das nicht passiert, haben wir hier ein paar Spieletipps zusammengestellt, die für Spaß und Abwechslung auf der großen Reise sorgen. Und dazu brauchen Sie nicht einmal Materialien!

Also dann – auf die Plätze, fertig, los!

Spiele für Kinder ab 3 Jahre

Ich sehe was, was du nicht siehst...

Das allseits bekannte und beliebte Spiel kommt sicher auch bei Ihren kleinen Abenteurern riesig an. Ein Spieler darf einen Gegenstand im Raum aussuchen und beschreibt dann dessen Farbe, indem er sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist rot/grün/gelb etc.“. Die anderen Mitspieler müssen nun erraten, um welches Objekt es sich handelt. Wer gewinnt, bekommt ein Bonbon oder eine andere Kleinigkeit...

Handmalen

Dieses Spiel verlangt Konzentrationsfähigkeit und ein gutes Gespür. Ein Spieler schließt die Augen, der andere zeichnet mit einem Finger eine Form (z.B. Kreis, Viereck) oder einen Gegenstand (z.B. Sonne, Blume) auf dessen Handfläche. Der „bemalete“ Mitspieler muss diesen nun erraten. Liegt er richtig, werden die Rollen getauscht.

Noch ein kleiner Tipp: Auch der Rücken eignet sich prima als „Malunterlage“...

Kofferspiel

Jeder Mitspieler beschreibt jeweils einen Gegenstand, der sich im Koffer befindet oder der bei einer Urlaubsreise keinesfalls fehlen darf. Wer als Erster weiß, um was es sich handelt, erhält einen Punkt. Und wer am Ende die meisten Punkte hat, bekommt einen kleinen Preis.

Märchen-Wirwarr

Dieses Spiel ist besonders geeignet für kreative Köpfe. Ein Spieler erzählt ein Märchen und baut darin Fehler ein. So besucht Rotkäppchen beispielweise den Großvater und begegnet einem Fuchs oder Hänsel und Gretel werden im Wald von einem Zauberer gefangen gehalten. Der Phantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Die anderen Mitspieler müssen nun die Fehler herausfinden. Wer am schnellsten ist, erhält jeweils einen Punkt.



Spiele gegen Langeweile

Spiele für Kinder ab 6 Jahre

Wortschlangen

An diesem Spiel können beliebig viele Personen teilnehmen. Der erste Spieler beginnt mit der Nennung eines zusammengesetzten Substantivs, zum Beispiel Sommer-Urlaub. Der nächste muss nun aus dem zweiten Teil dieses Wortes ein neues zusammengesetztes Substantiv bilden, zum Beispiel Urlaubs-Paradies. Die „Schlange“ kann endlos fortgesetzt werden. Derjenige, dem kein neues Wort mehr einfällt, erhält einen Minuspunkt.

Ich packe meinen Koffer...

Bei diesem Spiel ist ein gutes Erinnerungsvermögen gefragt. Der erste Spieler denkt sich einen Gegenstand aus und teilt diesen den anderen mit, indem er die folgende Formulierung gebraucht: „Ich packe in meinen Koffer (z.B.) eine Zahnbürste.“. Der nächste muss diesen Satz nun wiederholen und einen neuen Gegenstand dazu „packen“. Während des Spiels kommen so immer weitere Begriffe dazu – und bei jedem Mal wird es schwieriger, sich alle zu merken. Wer als erster einen Gegenstand auslässt oder vergisst, erhält einen Minuspunkt.

Ich denke an was, an das du nicht denkst... (Gegenstand-Raten)

Dieses Spiel entspricht – in abgewandelter Form – dem bekannten „Ich sehe was, was du nicht siehst...“

Ein Spieler denkt sich einen beliebigen Gegenstand aus und beschreibt ihn Stück für Stück den anderen Mitspielern, die ihn erraten müssen. Zunächst werden zum Beispiel nur Hinweise zu Farbe und Form gegeben; später wird die Beschreibung dann immer präziser. Wer als Erster weiß, um welchen Gegenstand es sich handelt, bekommt einen Punkt und darf sich einen neuen Gegenstand ausdenken.

Das gleiche Prinzip ist auch auf Personen oder Situationen anwendbar. In diesem Fall könnte der Spieler, welcher sich den Gegenstand ausdenkt, mit folgendem Satz beginnen: „Ich denke an etwas, an das du nicht denkst und das war dir ganz schön peinlich.“

- Mit einem Walk-/Discman/MP3-Spieler lassen sich prima Hörspielkassetten oder CDs anhören – dabei vergeht die Zeit wie im Flug!
- Eine spannende Geschichte vertreibt schnell die Langeweile.
- Mit Stiften und einem Malbuch lange Wartezeiten einfach „weggemalt“.
- Magnetspiele eignen sich hervorragend für große Abenteuer – egal wie aufregend es auch werden mag.