

10 lustige Reisespiele für Unterwegs!

Speziell für Autoreisen



Lustige Märchenstunde mit Fehlern

■ Merken

Ein Mitspieler ist die Märchenfee / der Märchenerzähler und erzählt ein bekanntes Märchen. Dabei baut er absichtlich verschiedene Fehler in die Handlung ein. Zum Beispiel möchte der böse Wolf 8 junge Geißlein fressen statt 7. Wer einen Fehler entdeckt, sagt dies sofort. Wer die meisten Fehler entdeckt bis zum Ende des Märchens hat gewonnen.

Witzige Sätze mit Autokennzeichen

■ Merken

Dieses Spiel ist besonders stau-erprobt! Die Mitspieler wählen ein Auto aus, das vor oder neben dem eigenen Auto fährt. Das Autokennzeichen des gewählten Autos wird aufgeschrieben. Aufgabe: alle Mitspieler sollen aus den Buchstaben des Nummernschildes lustige Sätze bilden in denen jeder Buchstabe der Anfangsbuchstabe eines Wortes ist. So kann aus HH-MI der Satz: „Hans haut mich immer.“ gebildet werden.

Doppelwörter finden

■ Merken

Ziel ist es, aus einem Wort so viel wie möglich Doppelwörter (zusammengesetzte Wörter) zu bilden. So lassen sich aus dem Wort „Straße“ viele neue Doppelwörter bilden: Straßenbahn, Straßenkreide, Fernstraße, Straßenverkehrsordnung,... Jeder Mitspieler darf ein Ausgangswort in die Runde geben.

Das knifflige Detektiv-Spiel

■ Merken

Hier kommt es auf Konzentration und einen aufmerksamen Adlerblick an. Ein Mitspieler ist der Verdächtige, die anderen sind die Detektive.

Es geht los: die Detektive schauen sich den Verdächtigen 1 Minute lang genau an. Dann schließen Sie die Augen. In dieser Zeit verändert der Verdächtige heimlich eine Kleinigkeit an sich: er schlägt sich ein Hosenbein hoch, er krempelt einen Ärmel vom Pullover hoch oder, oder, oder. Dann gibt er den Detektiven Bescheid, die ihre Augen öffnen dürfen. Sie müssen jetzt so schnell wie möglich herausfinden, was der Verdächtige an sich verändert hat. Der Detektiv, der es als erstes herausbekommt, ist in der nächsten Runde der Verdächtige.

Ich packe meinen Koffer

■ Merken

Dieses Spiel trainiert das Gedächtnis. Der erste fängt so an: "Ich packe meinen Koffer und nehme xy (z.B. Badeanzug) mit". Die anderen müssen den Satz reihum wiederholen und einen Gegenstand dazu packen, z.B. "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: einen Badeanzug, Sonnencreme ... gewonnen hat, der am meisten Gegenstände sich merken kann.

Handleser

■ Merken

Ein Spieler hält die Hand hin und schließt die Augen. Der andere malt mit dem Zeigefinger klare Motive auf die Handinnenfläche: Sonne, Stern, Blume, für größere Kinder auch Buchstaben oder Zahlen. Wer hat ein gutes Gespür und kann "lesen", was in seine Hand geschrieben wird?

Lippenleser

■ Merken

Nun wird es ganz ruhig im Auto. Ein Kind ist der „lautlose Sprecher“, die anderen Spieler sind die Lippenleser. Der „lautlose Sprecher“ spricht unhörbar aber mit sehr deutlichen Lippenbewegungen einen kurzen Satz. Die anderen schauen ihm genau auf die Lippen und versuchen zu verstehen, was der „lautlose Sprecher“ sagt. Wer es als erstes errät, ist in der nächsten Runde der „lautlose Sprecher“.

Lachen verboten!

■ Merken

Ziel ist es, nicht zu lachen. Ein „Spaßmacher“ macht Grimassen und darf allerhand Quatsch und Witze erzählen. Er versucht damit, die anderen Mitspieler zum Lachen zu kriegen. Diese dürfen nicht lachen. Wer am längsten nicht lacht, hat gewonnen und ist in der nächsten Runde der Spaßmacher.

Eine Fahrt ins Märchenland

■ Merken

Während der Fahrt können Sie mit Ihren Kindern eine Geschichte oder ein eigenes Märchen dichten. Am besten fangen Sie als Spielführer an und beginnen mit dem ersten Stück des neuen Märchens: z.B. „Es war einmal, eine Familie...“. Die Kinder können weiterdichten, so wie sie möchten. Vielleicht sagt der nächste Spieler „... die fuhr in den Urlaub nach...“. Auch hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Die Geschichte wird ziemlich schnell lustige Wendungen bekommen, über die Sie während der Fahrt gemeinsam lachen können!

Wer bin ich?

■ Merken

Ein Mitspieler ist der „Geheimnisvolle“. Er denkt sich eine Person, eine Figur oder ein Tier aus, das er gern sein möchte, erzählt es den anderen aber nicht. Die anderen Mitspieler müssen nun raten wer oder was der „Geheimnisvolle“ ist. Die Ratenden dürfen nur Fragen stellen, auf die der „Geheimnisvolle“ mit Ja oder Nein antworten kann. Zum Beispiel können Sie fragen: „Bist du ein Tier?“, „Bist du eine bekannte Persönlichkeit aus dem Kino?“ usw. So nähern sich die Ratenden immer mehr der gesuchten Person. Wer als erstes errät, wen sich der „Geheimnisvolle“ ausgedacht hat, „Geheimnisvolle“.



Viel Spaß wünscht...

relexa hotels
Die feine Art