

Auto Spiele

Um bei längeren Autofahrten keine Langeweile aufkommen zu lassen, können Kinder mit kleinen Aufgaben oder Spielen beschäftigt werden.

Kennzeichen Bingo: Jeder notiert 10 Kennzeichen auf einem Zettel. Jemand, der vorne sitzt, meldet die entgegenkommenden Autokennzeichen. Wer zuerst seine 10 wegstreichen kann, hat gewonnen. Immer BINGO rufen natürlich nicht vergessen!

Mit **Auto-Bingo** vergeht die Fahrzeit wie im Flug. Während der Suche nach den passenden Motiven auf den Bingo-Karten vergessen die Spieler schnell, wie lange sie schon unterwegs sind. Statt Zahlen werden hier Motive gesucht, die sich im Vorbeifahren in der Landschaft finden lassen. Wer fünf Motive in einer Reihe hat, gewinnt das Spiel.

Ab 6 Jahren



Koffer packen: Ich packe meinen Koffer, und da kommt rein ... - jeder kennt diesen Klassiker. Jeder Mitspieler packt etwas Neues in seinen Koffer, alles muss immer wieder - inklusive den neuen Dingen - fehlerfrei wiederholt werden. Wer es schwieriger haben will: Jeder packt nur Sachen ein, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen, wie z.B. der 1. Buchstabe seines Vornamens.

Ich sehe was, was du nicht siehst: Beim Versuch, den richtigen Gegenstand zu erraten, vergeht die Zeit wie im Flug. Funktioniert am besten im Stau, da es hier mehr Auswahlmöglichkeiten gibt. Das rote Haus, an dem man vor zehn Minuten vorbeigefahren ist, wird wohl schwer zu erraten sein. Auch Dinge, Tiere und Personen, die sich jemand ausdenkt, können durch Fragen, die mit "Ja" oder "Nein" zu beantworten sind, erraten werden.

Autokennzeichen: Hier bieten sich verschiedene Varianten an. Entweder man rät, wo der Wagen herkommt oder man versucht mit den Buchstaben Wörter bzw. Sätze zu bilden oder man sucht die meisten "lesbaren" Kennzeichen. Zum Beispiel "L...FL" könnte "Lasst Flöhe Leben" bedeuten. Wem gelingt die witzigste Erklärung?

Geschichten erzählen: Dabei fängt einer mit einer Geschichte an, der nächste erfindet die Geschichte weiter.

"Personen raten": Dafür Post-its einpacken. Jeder Mitspieler bekommt einen solchen Zettel auf die Stirn geklebt. Darauf steht jeweils der Name eines Prominenten (oder auch eines bekannten Gebäudes, eines Berges etc.). Nun muss jeder durch Fragen, die mit "Ja" oder "Nein" zu beantworten sind, erraten, wer oder was er/sie ist.

Berufe raten: Wieder darf nur mit "Ja" oder "Nein" geantwortet werden.

Zählen: Jedes der Kinder zählt eine Sorte Autos (LKW, Busse, Anhänger, Wohnmobile usw.) oder auch Tunnels, Kirchtürme, Tiere...

Wortschlange: Ein Mitspieler sagt ein Wort, das aus zwei Begriffen besteht. Der nächste muss reihum mit dem zweiten Begriff ein neues Wort anfangen. Verloren hat, wer nicht mehr weiter weiß. Zum Beispiel: **Autoreise**, **Reisekoffer**, **Kofferträger**, **Träger**...

Buchstabenkette: Funktioniert ähnlich der Wortschlange. Hier muss das neue Wort immer mit dem Endbuchstaben des vorherigen beginnen. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, wird in der Regel ein Oberthema vorgegeben. Zum Beispiel das Thema "Länder": **Dänemark**, **Kanada**, **Australien**, N... Wenn die Kette vorüber ist, beginnt man einfach eine neue.

Tierkette: Der erste nennt ein Tier, der nächste ein neues Tier mit dem letzten Buchstaben des Vorgängers. Zum Beispiel **Esel**, **Luchs**, **Schaf**, **Fuchs** ...

Nonsens dichten: Jeder darf sich ein beliebiges Tier ausdenken, dem er einen Namen gibt und dann damit einen möglichst absurden Reim bildet. Beispiele: Die **Biene Marianne** fällt in eine Kanne. // Wer steht auf Senf? Es ist der **Elefant Walter** aus Genf.

Dingsda: Zwei Spieler suchen sich einen Gegenstand aus, den sie abwechselnd beschreiben, ohne dabei zu verraten, um was es sich handelt. "Mein Dingsda ist eigentlich immer rot."

Ausgeschnitten und entdeckt: Noch vor der Reise aus alten Zeitungen Bilder ausschneiden, auf denen Dinge abgebildet sind, die man während der Autofahrt entdecken könnte: Tiere, Häusertypen, Bäume, Kirchen, Brücken. Jeder Mitspieler erhält die gleiche Anzahl ausgeschnittener Bilder. Während der Fahrt gilt es nun die Dinge zu entdecken. Wer eines seiner Bilder gefunden hat, legt es zur Seite. Derjenige, der als erster kein Bild mehr hat, gewinnt.

Auch das Verfolgen der Fahrtstrecke auf einer Landkarte und die Suche nach markanten Punkten (Burgen, Autobahnraststätten, ...) lässt die Zeit schneller verstreichen.

Farbwette: "Ich wette, das fünfte Auto ist blau!" Alle Familienmitglieder zählen mit. Für einen richtigen Tip gibt es einen Punkt. Wer in einem vorher vereinbarten Zeitraum die meisten Punkte erreicht, hat gewonnen!