

# Wohnstraßen- Spielebuch



# Impressum:

## Wohnstraßenspielebuch

1. Auflage, April 2020

Erstellt im Rahmen des von der Europäischen Kommission unterstützten EU-Projekts „Metamorphosis“. Die alleinige Verantwortung für den Inhalt dieser Publikation liegt bei den AutorInnen. Sie spiegelt nicht unbedingt die Meinung der Europäischen Union wider. Weder die EACI, CEE noch die Europäische Kommission sind für die Verwendung der enthaltenen Informationen verantwortlich.

### Idee und Konzept:

Forschungsgesellschaft Mobilität FGM  
Verein Fratz Graz – Werkstatt für Spiel(t)räume

### AutorInnen, Redaktion:

Sonja Postl, Ernst Muhr und Karl Reiter

### Herausgeberin:

Forschungsgesellschaft Mobilität FGM  
Schönaugasse 8a  
8010 Graz  
+43 (0)316 8104510  
office@fgm.at  
www.fgm.at

### Bildnachweis:

Umschlag: Foto - Spielaktion Straße Fratz Graz  
Seite 4: alle Fotos Fratz Graz  
Seite 5: Foto - Kinder mit Ball pixabay, restliche Bilder Fratz Graz  
Seite 6: Foto - Straßenmalerei Toni Anderfuhren  
Seite 8: Foto - Mädchen mit Seifenblasen pixabay  
Seite 11: Fotos - Holzfiguren und bemalte Säulen Fratz Graz  
Seite 12: Foto - Malpinsel pixabay  
Seite 13: Foto - Zitronenlimonade pixabay  
Seite 14: Foto - Kreiden pixabay  
Seite 20: Foto - Ballspielende Kinder Toni Anderfuhren  
Seite 26: Foto - Einradfahren Toni Anderfuhren  
Seite 27: Foto - Rutschauto und Verkehrshütchen Fratz Graz  
Seite 29: Foto bearbeitet - Dosenlaufen Fratz Graz

**Illustrationen und Grafik:** Sonja Postl - Fratz Graz



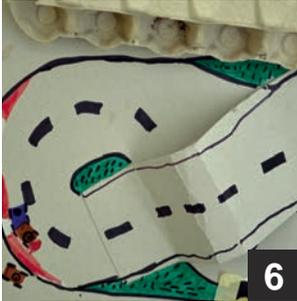
# Wohnstraßen- spielebuch

Dieses Büchlein gehört:

---

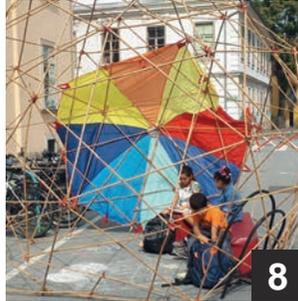
---





## Das ist eine Wohnstraße

Was ist eine Wohnstraße  
und was darf ich hier?



## Der Alltag

Tipps für das Bespielen  
einer Wohnstraße  
Wie wird diese sichtbar  
und sicher?



## Kreidespiele

Kreiderezept  
Himmel und Hölle  
Hexentanz  
Briefhopspe  
Die große Schnecke  
Handy Hüpf



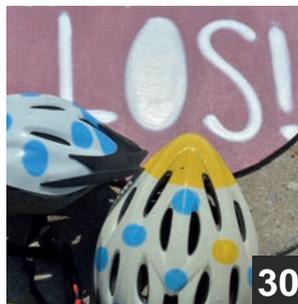
## Fang- und Wurfspiele

Der Glückswurf  
Kreide-Quadrat  
Gänschen rupfen  
Figurenball  
Cornhole, Indiaka  
Gassen-Minigolf



## Fahrzeug- und Motorikspiele

Verkehrsgarten  
Fahrzeug-Parcours  
Wassertransport  
Wer zuletzt lacht, ...  
Dosenlauf



## Service

Adressen im Zusammen-  
hang mit sanfter Mobili-  
tät in der Steiermark und  
Spielaktionen auf Straßen  
und Plätzen



Das ist eine  
Wohnstraße



Eine Wohnstraße ist eine für den Fußgänger- und beschränkten Fahrzeugverkehr gemeinsam bestimmte Straße. Leicht zu erkennen ist sie an dem blauen, rechteckigen Verkehrsschild, auf dem ein Fußgänger, ein spielendes Kind, ein Haus und ein Auto zu sehen sind.

## LEBENSRAUM FÜR ALLE GENERATIONEN

In Wohnstraßen wird die Straße zum **Lebensraum** für alle. Sie sind Orte zum Wohlfühlen, Spielen und Verweilen **für Kinder und Erwachsene**. Sie steigern die Wohnqualität in Siedlungen und Stadtteilen. Ihre Umsetzung ist in der Regel sehr einfach.

### WAS DARF ICH ALS KIND?

Du darfst die Fahrbahn betreten und auf ihr spielen. Dabei musst du für kommende Autos Platz machen und musst auf parkende Autos achtgeben – du darfst sie nicht beschädigen.

### DER FAHRRADVERKEHR IN DER WOHNSTRASSE.

Mit dem Fahrrad kann man ganz normal durch die Straße fahren – und das auch gegen die Einbahn –, wenn man dabei auf spielende Kinder und zu Fuß Gehende besonders acht gibt.

## UND DIE AUTOS?

Mit dem Auto darf in einer Wohnstraße nur in **Schrittgeschwindigkeit** gefahren werden und es muss ein ausreichender **Sicherheitsabstand** zu allen anderen eingehalten werden.

Man darf die Wohnstraße auch nicht zum Durchfahren nutzen. Es kann zugefahren und abgefahren werden.

Geparkt wird nur auf den dafür vorgesehenen Parkplätzen.

Ausnahmen gibt es für den Straßendienst und die Müllabfuhr und Einsatzfahrzeuge.



## Der Alltag

Eine Wohnstraße ist ein Bereich, in dem Menschen aufeinandertreffen. Einige möchten sich erholen und ihre Ruhe genießen, andere draußen spielen, plaudern oder unterwegs sein. Wichtig ist Rücksicht aufeinander zu nehmen.  
**DIE STRASSE IST FÜR ALLE DA!**

Hast du Lust auf eine Partie Handy Hüpf, Cornhole oder doch lieber eine Runde Himmel und Hölle? Ja, dann gehst du dafür am besten: „Raus auf die Wohnstraße!“

Die Wohnstraßen gehören schließlich auch dir und du darfst hier auf der Straße spielen. Autos dürfen nur sehr langsam fahren (Schrittgeschwindigkeit) und du hast sogar Vortritt. Wenn ein Auto sich nähert, gehst du kurz mit deinen Sachen an den Straßenrand, lässt das Auto vorbeifahren und kannst dann weiterspielen.

Falls du zum ersten Mal die Wohnstraße als Spielort nützen möchtest, haben wir für dich und deine Eltern ein paar nützliche Tipps bereit.

Im Vorfeld solltet ihr am besten die Nachbarschaft informieren, damit alle Bescheid wissen. Vielleicht hat ja sogar jemand Lust mitzuspielen.

## DARF ICH AUF EINER WOHNSTRASSE MIT DEM FAHRRAD ODER ROLLER FAHREN?

In Wohnstraßen dürfen Kinder nach Herzenslust auf der Fahrbahn Rad fahren, spielen und Rollschuh fahren. Einzige Einschränkung: Der erlaubte Fahrzeugverkehr darf nicht mutwillig behindert werden. Das Mindestalter zum unbeaufsichtigten Radfahren beträgt auch in Wohnstraßen 12 Jahre bzw. 10 Jahre mit Fahrradausweis. Jüngere Kinder dürfen ein Fahrrad nur unter Aufsicht einer Person, die das 16. Lebensjahr vollendet hat, lenken. Ausgenommen sind Kinderfahrräder bis 12 Zoll. Mit Mini-Fahrrädern dürfen Kinder unbeaufsichtigt herumradeln. Für das Rollschuhfahren und das Fahren mit dem Tretroller gibt es in

Wohnstraßen kein Mindestalter, auch ist nach straßenverkehrsrechtlichen Vorschriften keine Aufsichtsperson erforderlich!

## DÜRFEN WIR BEIM SPIELEN AUCH LAUT SEIN?

Gemäß der UN-Kinderrechtskonvention haben Kinder das Recht auf Spiel und Sport sowie das Recht, sich frei zu versammeln. Kinder brauchen das Spiel, um sich gesund zu entwickeln. Sie brauchen Platz, um sich zu bewegen, und den Austausch mit ihren Freundinnen und Freunden. Dabei kann es natürlich manchmal laut werden. Ob Lachen, Rufen oder Kreischen, dass beim Spielen „Kinderlärm“ entstehen kann, liegt in der Natur der Sache. Es gibt aber Möglichkeiten, die das Zusammenleben vereinfachen. Am besten

ist, wenn man schon im Vorhinein mit den Nachbarn vereinbart, bis wann es ein wenig lauter sein kann. Über die Mittagszeit sowie am späteren Abend (spätestens ab 22 Uhr) sollte auf laute Spiele verzichtet werden.

## DARF ICH SACHEN MIT NACH DRAUSSEN NEHMEN UND WIE LANGE DARF ICH SIE DORT LASSEN?

Vom Verkehrshütchen bis zum Cornhole: In Wohnstraßen darf eigenes Spielmaterial vorübergehend auf der Fahrbahn und dem Gehsteig stehen. Es muss aber möglich sein, es rasch wieder aus dem Weg zu räumen, damit auch größere Fahrzeuge wie jene der Müllabfuhr vorbeifahren können. Abends wird dann wieder alles von der Straße geräumt.

## TIPPS FÜR DAS BESPIELEN EINER WOHNSTRASSE

Bei ausreichendem Platz können Wohnstraßen mit Sitzbänken und Pflanztrögen ausgestattet werden. Bänke und Tröge tragen nicht nur zu einer angenehmen Atmosphäre bei, sie erhöhen auch die Sicherheit, weil sie die Aufmerksamkeit darauf lenken, dass auf dieser Straße gespielt und gelebt wird.

Ist das nicht möglich, gibt es auch einfache, zeitlich begrenzte Möglichkeiten. Es können Luftballons und Wimpelketten aufgehängt werden. Gemeinsam gebastelte Holzkinder, die an Zäunen, Straßenlaternen oder Pfosten befestigt werden, sind besonders auffällig.

Um für deine Sicherheit zu sorgen, eignen sich folgende Ideen:

**VERKEHRSHÜTCHEN** eignen sich gut, um die Aufmerksamkeit der Fahrzeuglenkenden auf spielende Kinder zu richten. Selbst gebastelt oder im Bau- oder Spielzeugmarkt gekauft, können die Kinder diese gut selbst platzieren und vielleicht damit sogar ein Spiel erfinden.

**RASENTEPPICHE** können auf einen Teilabschnitt der Straße ausgebreitet werden. Sie sind ein deutliches, einladendes Signal und werden vorübergehend zum Treffpunkt in der Wohnstraße.

Sie sind in allen größeren Baumärkten erhältlich, die Materialien sind meist sehr robust, und Autos können problemlos darüber fahren. Wichtig ist, dass mit dem Rasenteppich keine Straßenmarkierungen verdeckt werden. Abends wird der Rasenteppich wieder aufgerollt und vom Straßenraum entfernt.

Mit **STRASSENKREIDE** farbig angemalte Straßen heißen für die Fahrzeuglenkenden sofort: „Achtung SPIELENDEN Kinder!“ Mit Kreide lassen sich auch gleichzeitig unzählige Straßenspiele aufzeichnen, hier sind deiner Kreativität keine Grenzen gesetzt.



Ein besonders klares Signal setzt man mit MOBILEN HOLZFIGUREN, die man nur für den Spielnachmittag hinstellt und danach wieder entfernt. Nur vorübergehend verwendet erregen sie immer wieder neu die Aufmerksamkeit der Verkehrsteilnehmenden.

Sind die Figuren leicht zu transportieren, können Kinder diese selbst aufstellen und bei Bedarf versetzen.



## WO KANN ICH IN GRAZ SPIELMATERIALIEN AUSLEIHEN?

Der Verein Fratz Graz verleiht Spielmaterial, welches du und deine Eltern mit einem extra dafür entworfenen Fahrradanhänger transportieren könnt.





Eine schöne Möglichkeit ist das Bemalen der Straße mit Straßenmalfarbe oder Kreide.

### DIY-STRASSENMALFARBE

Straßenmalfarbe ist ein Hit! – damit können wunderbare farbenfrohe Bilder auf der Straße entstehen. Ein Hindernis-Parcours lässt sich schnell und einfach aufmalen.

Und das Beste ist, dass die Straße nach dem nächsten Regen oder mithilfe eines Gartenschlauchs wieder sauber wird, und die Farbe ist völlig ungiftig. So können auch schon ganz kleine Kinder mitmachen, und wenn ein Hund, Igel oder eine Katze von der Farbe probieren – kein Problem!

Du brauchst:

- einige leere Marmeladegläser mit Deckel
- pro Farbe ca. 4 gehäufte Esslöffel Stärke
- pro Farbe ca. 75ml Wasser und einige Tropfen flüssige Lebensmittelfarbe

Füllt erst die Stärke ins Glas und gebt dann unter ständigem Rühren das Wasser und die Lebensmittelfarbe dazu. – Und dann geht ´s los! Beim Aufmalen ist die Farbe noch nicht so auffällig, richtig strahlend wird sie erst, wenn sie getrocknet ist.

## GEMEINSAME ZEIT

Essen und Trinken bringen die Leute zusammen.

In der Wohnstraße bietet sich für die Nachbarschaft die Möglichkeit, zusammen zu kommen. Hier kann man sich informell treffen, man lernt einander kennen und neue Kontakte entstehen. Wer das ein wenig forcieren will, kann ein gemeinsames Picknick organisieren oder Kinder können einen Limostand eröffnen.

## DIY-ZITRONENLIMONADE

Zitronenlimonade ist der Klassiker für deinen Limostand!

Du brauchst:

- 3 Bio-Zitronen
- 3 EL Honig
- 1 l Mineralwasser
- eine Kanne
- eine Zitronenpresse

Als erstes presst du die Zitronen aus und füllst den Saft ohne Kerne in die Kanne. Gib dann den Honig dazu und vermische beides gründlich.

Jetzt gießt du noch mit dem Mineralwasser auf, und fertig ist die selbstgemachte Zitronenlimonade!

Voll im Trend liegst du, wenn du noch ein paar frische Melissen- oder Minzblätter in den Krug steckst. Am besten machst du das, wenn du die Zitronen mit dem Honig vermischt hast. Dann wartest du etwa eine Stunde, bevor du mit dem Mineralwasser aufgießt, dann ist der Geschmack der Blätter in deiner Limo.





# Kreidespiele

## STRASSENKREIDE-REZEPT

Zuerst werden Gießformen hergestellt. Dafür braucht man passende Papierformen. Dazu werden eine oder mehrere Kartonrollen mit starkem Klebeband umwickelt. Das untere Ende wird mit zwei Schichten Klebeband und Alufolie wasserdicht verschlossen. Danach wird der Gips mit Wasser in einer Schüssel angerührt. Das Verhältnis ist drei Tassen Wasser zu zwei Tassen Gips. Mit Farbpigmenten bekommt man bunte Kreide. Es wird so lange gerührt, bis der Gips schön breiig ist. Dann wird die Gipsmasse vorsichtig in die Formen gefüllt. Gips muss zügig verarbeitet werden, da er schnell hart wird. Das Ganze trocknen lassen.

Es dauert, je nach Festigkeit des Gipsbreis, zwischen einer Stunde und einem Tag.

Noch ein kleiner Tipp: Wenn du die fertige Straßenkreide in Zuckerwasser einlegst und dann damit zeichnest, werden die Farben noch viel strahlender.



## HIMMEL UND HÖLLE

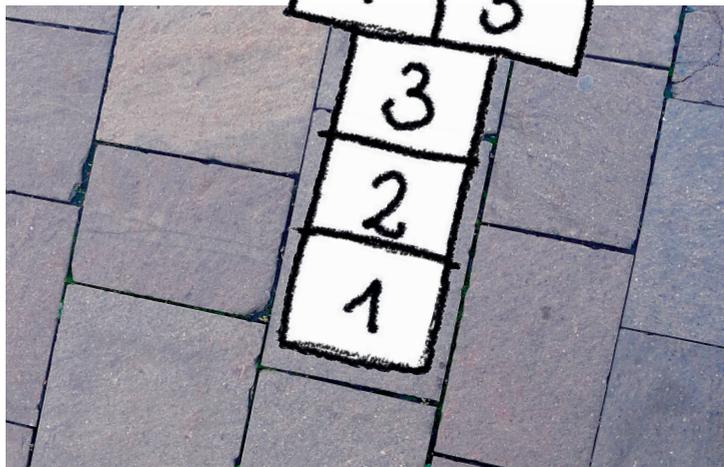
Von „Himmel und Hölle“ gibt es viele, viele Varianten.

Hier eine davon: Mit einem Stück Straßenkreide werden die Kästchen aufgemalt. Jedes Kind sucht sich einen Stein. Ein Kind wirft nun den Stein ins erste Feld. Trifft das Kind das Feld, darf es auf einem Bein loshüpfen, muss aber das Feld mit dem Stein überspringen. Auf die Felder 4/5 und 6/7 wird gleichzeitig mit beiden Beinen gesprungen. Springt man auf den Himmel, macht man das mit einer halben Drehung, sodass man wieder in Richtung der Nummer 1 zu stehen kommt. Beim Zurückhüpfen wird der Stein aufge-sammelt, das Feld wird aber nochmals übersprungen.

Wer das ohne Fehler schafft, wirft den Stein beim nächsten Mal aufs nächste Feld.

Wer die 9 zuerst erreicht hat, gewinnt.

Ein Fehler passiert, wenn man den Stein nicht richtig ins Feld wirft, beim Hüpfen eine Linie berührt, man umfällt oder die Reihenfolge nicht eingehalten wird.



## HEXENTANZ

In ein Quadrat mit neun Feldern werden die Zahlen von 1 bis 9 eingetragen.

Beim Hexentanz werden die Hüpfmuster von Durchgang zu Durchgang komplizierter.

Beim ersten Mal werden die Felder beidbeinig der Reihe nach abgehüpft. In die Felder 2/3, 5/6 und 8/9 springt man auf dem Hinweg gleichzeitig, auf dem Rückweg lässt man die Felder 7, 4 und 1 aus.

Im zweiten Durchgang hüpf man Feld für Feld auf dem rechten Bein, zurück auf dem linken.

Durch den dritten Durchgang geht es ebenfalls einbeinig, allerdings wird das Bein bei jedem Feld gewechselt, also rechts im ersten, links im zweiten, rechts im dritten, ...

9	8	7
4	6	5
2	1	3

Im vierten Durchgang werden auf dem Hinweg nur die geraden, auf dem Rückweg die ungeraden Zahlen gehüpft.

Der nächste Durchgang folgt demselben Muster, nur einbeinig die geraden Zahlen mit dem rechten Bein hin, die ungeraden mit dem linken zurück.

Wer will, kann sich noch andere Varianten ausdenken.

Tipp: Man kann den Hexentanz auch als Wettkampf veranstalten, indem man zwei Spielfelder nebeneinander zeichnet und zwei Teams bildet.

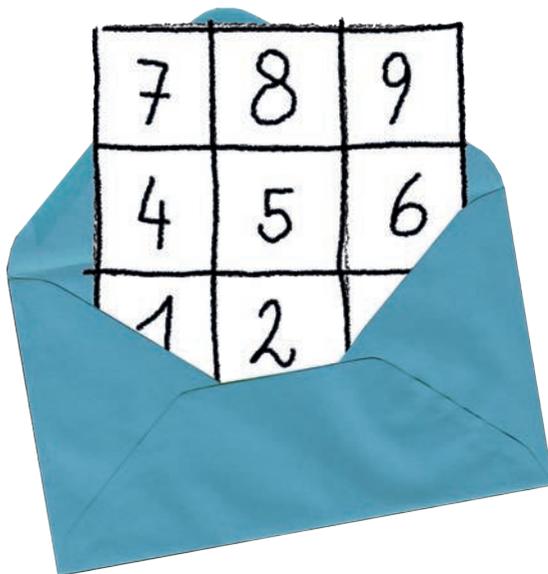
Es treten dann jeweils zwei Kinder für einen Durchgang gegeneinander an. Wer sein Muster am schnellsten und trotzdem fehlerfrei absolviert, erhält einen Punkt für sein Team.

## BRIEFHOPSE

Vorbereitung: Kästchen von 1 bis 9 aufmalen.

Hier müssen keine Kästchen übersprungen werden, dafür ist die Hüpftechnik etwas anspruchsvoller: Im ersten Durchgang hüpf man einfach mit beiden Beinen der Reihe nach die Felder ab, macht einen Drehsprung im Feld 9 und hüpf genauso zurück. Im zweiten und dritten Durchgang wird nur auf einem Bein gehüpft, erst mit dem rechten, dann mit dem linken. In die Felder 5 und 6 sowie 8 und 9 springt man diesmal gleichzeitig mit gegrätschten Beinen – die Drehung muss also ebenfalls mit Grätsche erfolgen. Im vierten Durchgang wird es noch schwieriger: Da geht es mit gekreuzten Beinen von 1 nach 4, breit-

beinig auf 5 und 6, dann mit gekreuzten Beinen weiter und erneut mit Grätsche in Feld 8 und 9. Dort die Drehung, und auf dieselbe Weise zurück.

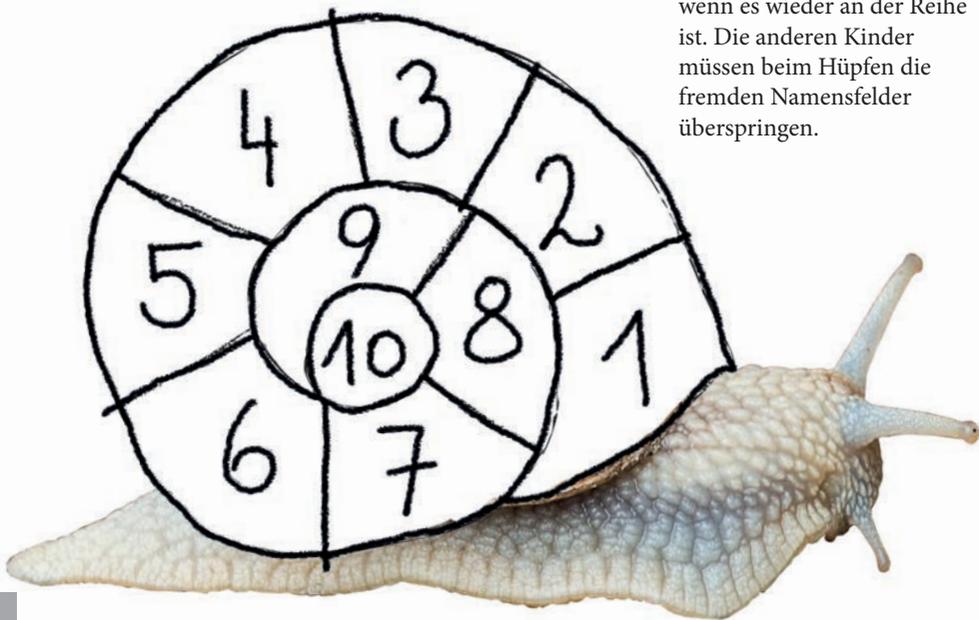


## DIE GROSSE SCHNECKE

Auf die Spielstraße wird mit bunter Kreide eine große Schnecke mit spiralförmigem Häuschen gezeichnet. Die Spirale wird in viele Felder aufgeteilt.

Jedes Feld sollte so groß sein, dass ein Kinderfuß darin bequem Platz hat. Das erste Kind hüpfet nun auf einem Bein von Feld zu Feld.

Aber aufgepasst. Es darf dabei keine Linie berühren. Jedes Kind, das erfolgreich war, schreibt in ein beliebiges Feld seinen Namen. Dort darf es sich ausruhen, wenn es wieder an der Reihe ist. Die anderen Kinder müssen beim Hüpfen die fremden Namensfelder überspringen.



## HANDY HÜPF!

Die Spielenden versuchen ein Wort zu erraten, zu dem ein Spieler die Buchstaben auf einem Raster von 3x3 Feldern abhüpft.

In jedem Feld stehen die Buchstaben wie auf einer alten Handy-Tastatur.

Also: ABC, DEF, GHI, JKL, MNO, PQRS, TUV, WXYZ, das Feld links oben bleibt leer.

Ein Kind denkt sich ein Wort mit maximal 10 Buchstaben ohne Umlaut (ä, ö, ü) aus und hüpft von Feld zu Feld entsprechend der Reihenfolge der Buchstaben. Bei Buchstaben hintereinander im gleichen Feld hüpft das Kind als Hinweis zunächst in das leere Feld links oben, bevor es erneut auf das Feld springt.



Währenddessen versuchen die anderen das Wort zu erraten. Wer es zuerst nennt, erhält einen Punkt.

Falls niemand das Wort errät, wiederholt der Hüpfers seine Aktion. Errät auch nach dem dritten Mal niemand das Wort, erhält der Hüpfers einen Punkt.

Die Rolle des Hüpfers wechselt an den nächsten Spieler und so weiter.

Es wird für die Ratenden einfacher, wenn sie vor dem Hüpfen die Anzahl der Buchstaben erfahren. Man kann die erlaubten Wörter einschränken, z. B. auf ein bestimmtes Thema.



## Fang- und Wurfspiele

2	8	5
4	1	6
7	9	3

$$\begin{array}{r} 8 \\ 4 \\ 3 \\ \hline 15 \end{array}$$

DER GLÜCKSWURF

Das ist ein Spiel für kleine Rechner. Auf die Spielstraße oder den Gehweg wird mit Kreide ein großes Viereck gezeichnet. Es wird in neun Felder unterteilt. In diese Felder werden die Zahlen von eins bis neun in beliebiger Anordnung geschrieben. Jedes Kind bekommt drei Steinchen und zielt damit auf die Felder. Die Summe der drei Würfe muss genau 15 ergeben.

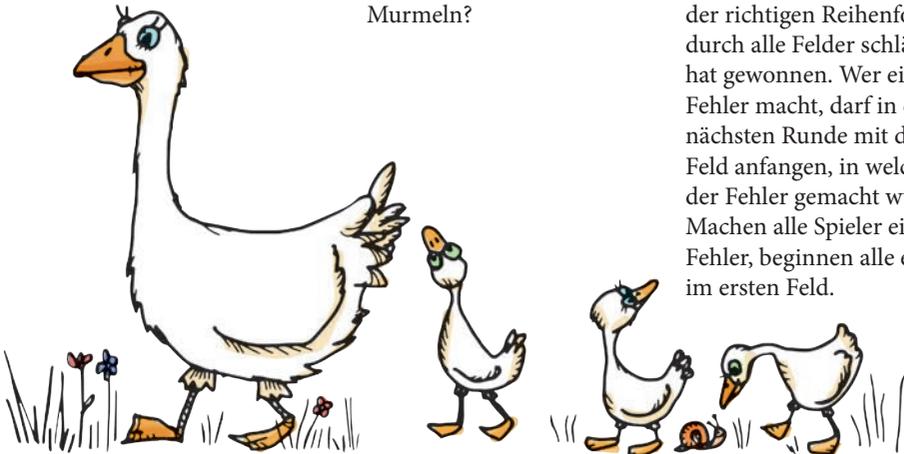
20	30
10	40

KREIDE-QUADRAT

Dieses Spiel funktioniert ganz ähnlich wie Dart, nur dass ein Quadrat mit vier Feldern auf den Boden gemalt wird. In die Felder werden die Punktzahlen gemalt. Jedes Kind versucht nun, mit drei Steinwürfen möglichst viele Punkte zu erreichen. Dabei wird diesmal die höchste Punktzahl erzielt, wenn der Stein genau auf einer Linie liegen bleibt. Denn dann werden die Punkte aus beiden angrenzenden Feldern zusammengezählt.

## GÄNSCHEN RUPFEN

Ein Kind ist die Gans und steckt als Feder ein Stück Schnur in den Hosenbund. Dann läuft es los, und die anderen müssen ihm folgen. Wer die Schnur erwischt, hat das Gänschen gerupft und bekommt als Belohnung eine Murmel. Dann werden die Rollen getauscht. Wer hat nach zehn Durchgängen die meisten Murmeln?



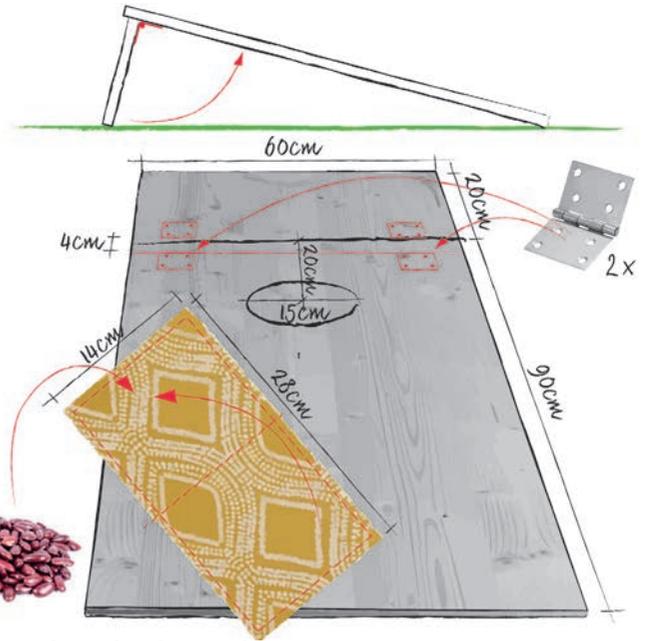
## FIGURENBALL

Ein Spielfeld wird auf den Boden gezeichnet. Wer beginnt, wirft den Ball so in das erste Feld, dass er ihn beim Zurückspringen fangen könnte. Der Ball wird allerdings nicht gefangen, sondern so mit der flachen Hand (oder mit der Faust) geschlagen, dass er im zweiten Feld landet usw. Wer den Ball in der richtigen Reihenfolge durch alle Felder schlägt, hat gewonnen. Wer einen Fehler macht, darf in der nächsten Runde mit dem Feld anfangen, in welchem der Fehler gemacht wurde. Machen alle Spieler einen Fehler, beginnen alle erneut im ersten Feld.

## CORNHOLE

Du brauchst:

- eine Holzplatte (110x60cm)
- zwei Scharniere
- dazu passende Schrauben
- Sandpapier
- Holzlacke
- Malerkrepp
- Bohrer, Stichsäge, Pinsel
- Stoffreste
- getrocknete Bohnen
- Nadel und Faden



Aus dem Holz wird ein Rechteck mit 20x60 Zentimetern und ein großes Rechteck mit 90x60 Zentimetern gesägt.

In das große Rechteck wird in der Mitte des oberen Bereichs ein Loch gesägt. Jetzt werden alle Teile mit Sandpapier geschliffen. Mit den Scharnieren werden die Platten verbunden.

Nun kann die Platte nach Lust und Laune bemalt werden.

Die Bohnensäcke – BAGS: Aus dem Stoff werden 8 Rechtecke mit 14x28 Zentimetern ausgeschnitten. Am besten in zwei verschiedenen Farben oder Mustern für die gegnerischen Teams.

Die Rechtecke werden an zwei Seiten zusammengenäht.

Dann werden die entstandenen Säcke umgedreht und mit den getrockneten Bohnen bis zu zwei Dritteln befüllt.

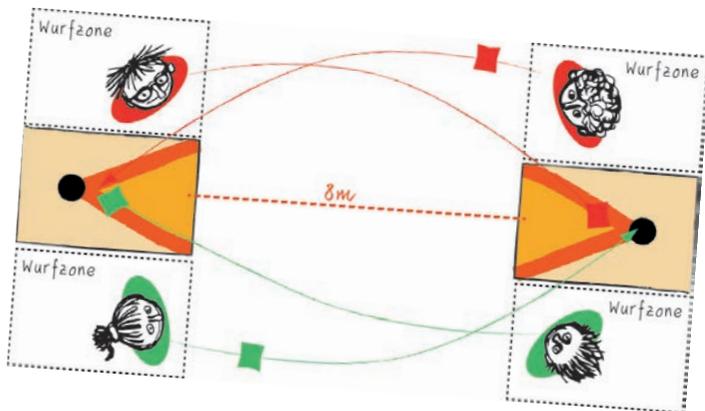
Jetzt muss nur noch oben zugenäht werden.

Cornhole kann zu zweit oder in Teams gespielt werden. Das Ziel ist, die Bags auf das Brett zu werfen, um Punkte zu erzielen.

Es gibt einen Punkt für ein Bag, das auf der Holzfläche liegen bleibt und dabei den Boden nicht berührt.

Drei Punkte gibt es, wenn das Säckchen durchs Loch fällt. Dabei ist es egal, ob das mit einem direkten Schuss passiert oder das Säckchen im Zuge des Spiels von einem anderen Säckchen durchgeschubst wird.

Das Spiel in Zweierteams: Zwei Cornhole-Bretter werden mit einem Abstand von acht Metern aufgelegt. Daneben befinden sich die Wurfzonen – in der Größe des Cornhole-Brettes. Jedes Team erhält vier Bags.



Ein Spiel besteht aus mehreren Sätzen, die in Runden unterteilt sind. In einer Runde werfen die Mitglieder von Team A abwechselnd ein Säckchen in Richtung des jeweils gegenüberliegenden Brettes. Danach ist das Team B mit je einem Säckchen dran. Dann wieder Team A und nochmals Team B. Damit endet die Runde und die Punkte werden ermittelt und notiert. Danach werden die Seiten gewechselt und die nächste Runde beginnt.

Das Team, das in der letzten Runde die meisten Punkte erreicht hat, wirft zuerst. Das geht so lange, bis ein Team 21 Punkte erreicht und so den Satz gewinnt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Team zwei Sätze gewonnen hat.

Wird zu zweit gespielt, bekommen alle je vier Bags.

## INDIAKA

Der Indiaka ist ein Wurfgeschoss aus Südamerika. Für das Spiel auf der Wohnstraße hat es den Vorteil, dass er weich ist und nicht so schnell fliegt.

Zwei Teams spielen dabei den Indiaka mit Händen und Füßen über ein Netz, eine Schnur oder eine Linie. Macht ein Team einen Fehler, wenn der Ball auf den Boden im eigenen Feld fällt oder ins Out geschossen wird, bekommt das andere Team einen Punkt.

Mit dem Indiaka kann natürlich auch einfach im Kreis gespielt oder auf ein Ziel geworfen werden.



Um einen Indiaka selbst zu basteln, brauchst du:

- Moosgummi in verschiedenen Farben
- 3-4 Federn
- 2 Beilagscheiben
- ein Stofftuch (12x12 cm)
- eine Schnur
- eine Schere und Kleber

Schneide 12 Kreise mit einem Durchmesser von drei Zentimetern aus dem Moosgummi.

10 der Kreise werden in der Mitte eingeschnitten. Die Federn werden durch eine der Beilagscheiben gesteckt und die 10 Kreise werden über die Federkiele gezogen und fest geklebt.

Um das Wurfgeschoss auszubalancieren, wird jetzt eine zweite Beilagscheibe angebracht. Die überstehenden Schäfte der Federn werden abgeschnitten, und die letzten Moosgummikreise werden angeklebt. Alles trocknen lassen.

Den fast fertigen Indiaka in die Mitte des Tuches legen, die vier Ecken nach oben nehmen und mit der Schnur festbinden.

## GASSEN-MINIGOLF

Du benötigst:

- einen kleinen Ball
- selbstgebaute Schläger aus einem alten Besenstiel und einem Stück Holz
- Hindernisse aus Büchern, Pappe, Töpfen, Schüsseln
- kleine Kübel anstelle der Löcher
- Block und Stift
- ein dickes Seil oder Latten

Minigolf kann unmittelbar vor der Haustür oder am Gehsteig gespielt werden. Für den Golfschläger wird ein kurzes Stück Holz an einen alten Besenstiel geschraubt. Gespielt wird auf Bahnen. Diese können mit einem Seil oder Latten umrandet werden.



Auf den Bahnen stehen verschiedene Hindernisse, die es zu überwinden gilt: Aufgestellte Bücher, Schüsseln, Brücken usw.

Aufgabe ist, den Ball mit möglichst wenigen Schlägen ins Loch – also den Kübel – zu rollen.

Auf einem Block wird die Anzahl der benötigten Schläge aufgeschrieben. Wer den Ball mit den wenigsten Schlägen ins Ziel bringt, hat gewonnen.

## FUSSBALLTENNIS

Du brauchst:

- Kreide
- eine Schnur
- einen Softball
- zwei Pfosten

Mit Kreide malst du ein Feld auf die Straße. Über die Mitte wird die Schnur in einer Höhe von ca. 20 cm gespannt.

Über diese Schnur spielt ihr nun den Softball mit den Füßen. Er kann danach direkt angenommen werden oder nachdem er ein Mal auf dem Boden aufgeschlagen ist.

Geht der Ball ins Out, kann er nicht korrekt angenommen werden, oder geht er nicht über die Schnur – beides gilt als Fehler.

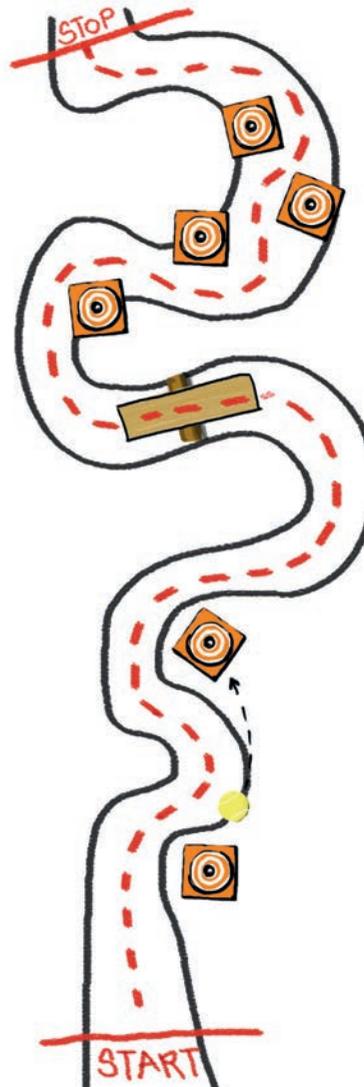


# Fahrzeug- und Motorikspiele

## VERKEHRSGARTEN

So geht's: Hierfür ist keine Spielanleitung nötig! Gemeinsam mit anderen Kindern oder Erwachsenen malst du einen Parcours auf die Straße. Mit Stoppschildern, Kreisverkehren und Parkplätzen. Dann werden die neuen Straßen und Wege mit dem Rutschauto, Dreirad oder Roller erobert.

Tipp: Wenn viele Rechtskurven oder einen Kreis, der gegen den Uhrzeigersinn gefahren werden muss, eingebaut werden, wird das Rechtsfahren geübt.



## FAHRZEUG-PARCOURS

Der Spaß beginnt schon mit der Vorbereitung, bei der du gemeinsam mit anderen eine Parcours entwickelst.

Ihr malt mit Kreide eine Strecke auf. Dabei dürft ihr mit Kurven, schmalen und breiten Stellen und Kreisen nicht geizen.

Dazwischen lasst ihr Platz für die Stationen.

Bei diesen könnt ihr euch so einiges einfallen lassen.

Hier findet ihr einige Ideen.

## DER BALLTRANSPORT

Auf einen Tisch, ein Verkehrshütchen oder einen Pfosten wird ein kleiner Ball gelegt. Dieser muss im Vorbeifahren aufgenommen werden und nach einer gewissen Strecke in einen Kübel geworfen werden.

## DIE WIPPE

Ein Brett wird über einen Balken gelegt. Du fährst auf das Brett und auf der anderen Seite wieder ab.

## SLALOM FAHREN

Mit Verkehrshütchen oder Bechern wird eine Slalomstrecke markiert.

Du musst durchfahren, ohne ein Hütchen oder einen Becher umzustoßen.

## ZIELBREMSEN

Zum Schluss soll so gebremst werden, dass du genau an der Stopplinie zum Stehen kommst.

Wenn alle Mitfahrenden schon etwas geübter sind, kann gezählt werden, wer den Parcours mit den wenigsten Fehlern durchfährt oder die Zeit wird gestoppt.



## WASSERTRANSPORT

Du brauchst:

- 2 Fahrräder, Roller oder Rutschautos
- vier Eimer, zwei davon werden mit Wasser gefüllt
- 2 Becher

Markiert eine ca. 30 Meter lange Strecke.

Zwei oder mehr Gruppen müssen als Staffel mit Bechern Wasser von einem Eimer in einen anderen transportieren. Nach einer bestimmten Zeit wird die Wassermenge gemessen.

Das Wasser kann danach zum Anfeuchten der Straße verwendet werden, um Bremsrutschübungen zu machen.



## WER ZULETZT LACHT, LACHT AM BESTEN!

Bei diesem Fahrradrennen gewinnt, wer zuletzt über die Ziellinie fährt. Eine ca. 20 Meter lange Strecke wird markiert. Alle starten nebeneinander und fahren so langsam wie möglich. Wer den Fuß absetzen muss, scheidet aus.



## DOSENLAUF

Hier kannst du deine eigene Geschicklichkeit üben und, wenn du schon ein bisschen Übung hast, einen Dosenwettlauf veranstalten. Bevor es losgeht, ist ein bisschen Bastelarbeit nötig.

Du brauchst:

- 2 stabile, nicht zu kleine leere Konservendosen
- einen Bohrer
- eine ca. 4,5 m lange feste Kordel

Die Dosen werden mit der offenen Seite nach unten aufgestellt. Direkt unterhalb des Dosenbodens werden zwei Löcher gebohrt, die sich gegenüberliegen.

Am besten lässt du dir dabei von einem Erwachsenen helfen. Durch die Löcher wird eine feste Kordel gezogen und gut verknotet. Die Kordel sollte doppelt genommen so lang sein, dass du sie mit nach unten gestreckten Armen bequem fassen und spannen kannst. Auf jede Dose kommt ein Fuß, die Kordel wird mit den Händen gefasst, und schon kann der Dosenlauf beginnen.

Ein Dosenwettrennen kann auch über niedrige Hindernisse gehen. Dabei ist es nicht leicht, das Gleichgewicht zu bewahren.



# Service

## FGM

Forschungsgesellschaft Mobilität  
Schönaugasse 8a - 8010 Graz  
Tel.: +43 (0)316 8104510  
Mail: [office@fgm.at](mailto:office@fgm.at)  
[www.fgm.at](http://www.fgm.at)

Die FGM setzt Impulse, sanfte und sichere Mobilitätsarten im Alltag zu wählen, und bietet positive Anreize für das Zufußgehen, Radfahren und das Benutzen öffentlicher Verkehrsmittel an.

## Radlobby ARGUS Steiermark

Schönaugasse 8a / 1. Stock - 8010 Graz  
Tel.: +43 (0)676 6857558  
oder +43 (0)681 20745315  
Mail: [argus.steiermark@radlobby.at](mailto:argus.steiermark@radlobby.at)  
[www.radlobby.at/argus-steiermark](http://www.radlobby.at/argus-steiermark)

## Kinderbüro Steiermark

Interessenvertretung für junge Menschen von 0-14  
Karmeliterplatz 2 / 3. Stock - 8010 Graz  
Tel.: +43 (0)316 90370-180  
Mail: [office@kinderbuero.at](mailto:office@kinderbuero.at)  
[www.kinderbuero.at](http://www.kinderbuero.at)

Das Kinderbüro Steiermark ist Ombudsstelle für alle Fragen der Kinderfreundlichkeit und hat sich zum Ziel gesetzt, Lobbyarbeit und Bewusstseinsbildung für die Anliegen der Kinder zu betreiben.

## IVP

Institut für Verkehrspädagogik  
Schönaugasse 8a - 8010 Graz  
Mail: [office@ivp.co.at](mailto:office@ivp.co.at)  
[www.ivp.co.at](http://www.ivp.co.at)

Das IVP bietet Workshops, Unterrichtsunterlagen, Projekte und Aktionen für Schulen, Kindergärten, Jugendeinrichtungen und PädagogInnen an.

## Fratz Graz

Werkstatt für Spiel(t)räume  
Karmeliterplatz 2 - 8010 Graz  
Tel.: +43 (0)316 90370-150  
Mail: [office@fratz-graz.at](mailto:office@fratz-graz.at)  
[www.fratz-graz.at](http://www.fratz-graz.at)

Der Verein Fratz Graz setzt sich für die Schaffung, Verbesserung und Erhaltung kinder- und jugendfreundlicher Spiel- und Lebensräume in der Steiermark ein. Einerseits durch die Schaffung außergewöhnlicher Spielmöglichkeiten auf Spielplätzen, Straßen, Schulhöfen und in Wohnsiedlungen, andererseits durch die Entwicklung neuer freizeit- und kulturpädagogischer Projekte.

## HEIMSPIEL

Das Heimspielteam kommt zu dir in die Siedlung. In wenigen Minuten entsteht ein kleines Fußballstadion.

Kontakt: Roland Maurer-Aldrian  
Tel.: +43 (0)676 88144438  
[heimspiel@sos-kinderdorf.at](mailto:heimspiel@sos-kinderdorf.at)

## SPIELMOBILE

Die Spielmobile kommen gerne zu großen und kleinen Festen, aber auch zur Belebung von Plätzen, Straßen, Schulhöfen, Parks und Siedlungen. Einige bieten darüber hinaus einen Spielmaterialverleih an.

### Fratz Graz

Spielmobil

Gabelsbergerstraße 22 - 8020 Graz

Tel.: +43 (0)316 773178

Mail: [office@fratz-graz.at](mailto:office@fratz-graz.at)

[www.fratz-graz.at](http://www.fratz-graz.at)

### Fratz Graz

Umweltspielmobil und Spielradl

Karmeliterplatz 2 - 8010 Graz

Tel.: +43 (0)316 90370-150

Mail: [office@fratz-graz.at](mailto:office@fratz-graz.at)

[www.fratz-graz.at](http://www.fratz-graz.at)

### Jakotopia

Milchgraben 32 - 8047 Graz

Tel.: +43 (0)316 3032321

Mail: [info@jakotopia.at](mailto:info@jakotopia.at)

[www.jakotopia.at](http://www.jakotopia.at)

### Kinderfreunde Steiermark

Mobile Kinderanimation und -betreuung

Schlossergasse 4/Tummelplatz - 8010 Graz

Tel.: +43 (0)316 825512-27

Mail: [spielmobil@kinderfreunde-steiermark.at](mailto:spielmobil@kinderfreunde-steiermark.at)

[www.kinderfreunde-steiermark.at/Bundeslaender/Steiermark](http://www.kinderfreunde-steiermark.at/Bundeslaender/Steiermark)

### WIKI

Ziehrerstraße 83 - 8041 Graz

Tel.: +43 (0)316 426565

Mail: [office@wiki.at](mailto:office@wiki.at)

[www.wiki.at](http://www.wiki.at)

**FGM**  
forschungsgesellschaft  
mobilität

  
**FratzGraz**  
Wir spielen überall!



Erstellt im Rahmen des von der Europäischen Kommission unterstützten EU-Projekts „Metamorphosis“. Die alleinige Verantwortung für den Inhalt dieser Publikation liegt bei den AutorInnen. Sie spiegelt nicht unbedingt die Meinung der Europäischen Union wider. Weder die EACI, CEE noch die Europäische Kommission sind für die Verwendung der enthaltenen Informationen verantwortlich.



This project has received funding  
from the European Union's  
Horizon 2020 research and  
innovation programme under  
grant agreement No. 723375



**METAMORPHOSIS**

[www.metamorphosis-project.eu](http://www.metamorphosis-project.eu)