

# KINDERTAG 2021

„Bitte einsteigen!“

## Spielen- und Basteln



# BEWEGUNGSSPIELE FÜR DRINNEN

## Reise nach Jerusalem

Material:

einen Stuhl weniger, als Kinder teilnehmen (oder die gleiche Anzahl Esslöffel)

Spielanleitung:

Die eine Hälfte der Stühle wird nebeneinander in einer Reihe aufgestellt.

Die zweite Hälfte wird so dagegengestellt, dass die Stuhlrücken aneinanderstoßen.

Die Anzahl der Stühle entspricht einem weniger als Kinder mitmachen.

Die Kinder stellen sich nun um die Stühle herum auf.

Es wird Musik angeschaltet. Solange diese spielt laufen die Mitspieler im Gänsemarsch hintereinander um die Stühle im Kreis herum.

Stopp die Musik, müssen sich die Kinder blitzschnell auf einen Stuhl setzen.

Ein Mitspieler erwischt keinen Stuhl. Dieser Spieler scheidet aus.

Alle Kinder stehen wieder auf. Ein Stuhl am Reihenende wird weggestellt und die Reise beginnt bei Einsetzen der Musik erneut.

Dieses wird so lange fortgeführt bis nur noch ein Mitspieler übriggeblieben ist.

Das ist der Sieger.

### Variante mit Esslöffeln:

Solltet ihr nicht so viele Stühle oder Platz für das Aufstellen der Stühle haben, könnt ihr einfach Esslöffel in zwei Reihen zueinanderliegend /-schauend auf den Boden legen.

Beim Stoppen der Musik muss sich jeder einen Löffel schnappen.

Ist der Ausscheidende ermittelt, werden die Löffel schnell wieder auf dem Boden bereitgelegt.



## **Mutter wie weit darf ich reisen?**

### Was du brauchst:

Viel Platz, wie z.B. euren Hof oder eine Spielstraße

Anzahl der Spieler: mindestens 3, je mehr mitspielen, desto mehr Spaß macht das Spiel

### So wird gespielt:

Eine oder einer von euch ist die Mutter bzw. der Vater und stellt sich an das eine Ende eurer Spielfläche. Der

Rest von euch stellt ans andere Ende gegenüber. Nun fragt ein Kind aus der Gruppe: „Mutter (Vater), wie weit darf ich reisen?“.

Die Person darf nun einen Ort, Land, Kontinent oder eine Stadt nennen wie zum Beispiel Südafrika. Außerdem darf sie bestimmen, wie ihr euch vorwärts bewegt.

Das Kind darf jetzt vier Schritte vorwärts gehen, weil das Wort 4 Silben hat (Süd-a-fri-ka).

Jetzt folgen die anderen Kinder und fragen, wie weit sie reisen dürfen. Wer die Linie der Mutter (oder des Vaters) als erstes erreicht, hat gewonnen und darf nun Mutter oder Vater sein.

Tipps und Tricks:

Die Mutter oder der Vater darf sich auch Sachen ausdenken wie „Kenia in Elefantenschritten“, „Kolumbien in

Kaffeebohenschritten“, „Kanada rückwärts“, „Italien im Entengang“ oder „Brasilien in Froschsprüngen“. Die

Spieler müssen dann ihre Silben in ganzen großen oder kleinen Schritten ablaufen oder springen.

## Pferderennen



Ein rasantes Bewegungsspiel, dass Kinder zum Mitmachen animiert.

Dieses beliebte Bewegungsspiel ist ideal für den Kindergarten, die Schule und daheim.

Alle Mitspieler sitzen im Kreis und spielen durch das Klatschen der Hände auf die Oberschenkel die reitenden Pferde.

Der Spielleiter sagt:

Alle Pferde gehen an den Start.

„Auf die Plätze, fertig, los (Startschuss)!“ (Mit den Händen Pistole zeigen und Schießgeräusch machen)

Die Pferde rennen. (Klatschen auf die Oberschenkel)

Sie springen über ein Hindernis. (Beim Sprung über das Hindernis Hände hochreißen)

Sie rennen weiter.

Da kommt eine Kurve. (Mit dem Körper in die Kurve legen)

Sie galoppieren weiter.

Am Rand winken Zuschauer. (Winken)

Die Pferde rennen weiter.

Da sind Fotografen (Fotoapparat darstellen und klick, klick, klick machen)

Plötzlich reiten sie durch Matsch (Mit dem Mund pft, pft, pft machen).

Die Pferde sind auch der Zielgeraden und laufen nochmals ganz schnell.

Noch 10 Meter bis zum Ziel.

Noch 9 Meter. (abwärts zählen 10, 9, 8, 7, 6, ...)

Geschafft !!!

## Ich packe meinen Koffer



Alle Mitspieler sitzen im Kreis.

Einer beginnt mit dem Satz: „Ich packe in meinen Koffer... eine Zahnbürste“. (Seinen Gegenstand sucht jeder Spieler selbst aus).

Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt etwas hinzu: „Ich packe in meinen Koffer... eine Zahnbürste und einen Badeanzug“.

Der darauffolgende Mitspieler wiederholt erneut den kompletten Satz und ergänzt ihn:

„Ich packe in meinen Koffer... eine Zahnbürste, einen Badeanzug und eine Tüte Gummibärchen“.

So geht das Spiel immer weiter. Jeder Mitspieler wiederholt die Gegenstände aus dem Koffer und die anderen Mitspieler passen auf, ob er alles richtig macht.

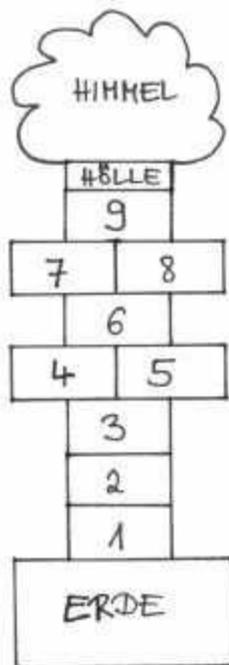
Vereinbart vor Beginn des Spiels, ob ihr auch jeweils auf die genaue Reihenfolge der Dinge Wert legt oder ob ihr lediglich auf die Richtigkeit des Inhaltes (richtige Bezeichnungen) achtet.

Sagt ein Spieler etwas Falsches oder kommt nicht weiter, muss er ein Pfand (Haarspange, Gürtel, Halstuch etc.) abgeben.

# BEWEGUNGSSPIELE FÜR DRAUSSEN

## Hüpfekästchen

Und so geht's:



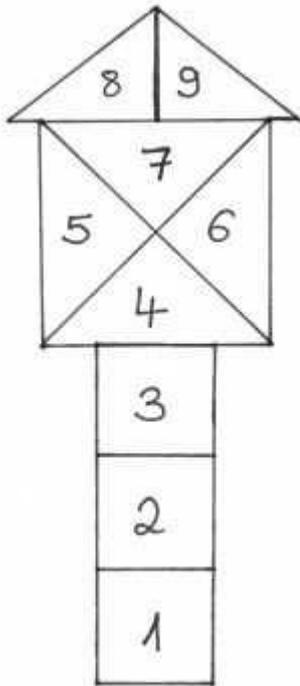
Auf den Boden wird mit Kreide das Hüpfekästchen-Spiel aufgemalt. Die Felder müssen groß genug sein, damit ein Kind mit seinen Füßen großzügig Platz hat. Und so klein, dass das Kind die Möglichkeit hat, es auch überspringen zu können. Unten befindet sich die Erde, dann folgen die Ziffern 1 bis 9 und oben sind Hölle und Himmel aufgemalt (etwa wie auf der Abbildung oben links). Das erste Kind stellt sich auf das Feld "Erde". Von dort aus wirft es einen Stein ins Feld mit der "1". Das Feld, worin der Stein liegt wird auf einem Bein hüpfend übersprungen, also direkt in Feld "2", von dort weiter nach oben bis zum "Himmel" hüpfen. Feld 7 und 8 werden beidbeinig gesprungen, denn sie liegen nebeneinander.

Aufgepasst: Die "Hölle" wird immer übersprungen!  
Im "Himmel" wird eine halbe Drehung auf zwei Beinen gesprungen und es geht zurück Richtung Erde. Vor dem Feld mit dem Stein wird gestoppt, denn dieser muss nun - auf einem Bein stehend - aufgehoben werden. Ist das fehlerlos geglückt und der Spieler ist auf der "Erde" angekommen, darf er in der nächsten Runde mit Feld 2 weitermachen.  
Wer die Feld-Linien überschreitet oder berührt, mit dem Stein neben das Feld trifft oder den zweiten Fuß aufsetzt, hat gepatzt! Er versucht in der nächsten Runde seinen Durchgang mit dem gleichen Feld noch einmal.

Das wird benötigt:

- 2 - 6 Spieler
- Kreide
- flacher Stein

## Briefhopse



Malt den Brief und die übrigen Kästen mit den entsprechenden Zahlen auf eine freie Teerfläche, das Hopfplaster oder ähnliches auf.

Nun verläuft das Hüpfspiel folgendermaßen:  
Als erstes hüpfst ihr nacheinander mit beiden Beinen vom Kasten mit der Nummer 1 über die fortlaufenden Zahlen bis zu dem mit der Nummer 9 und zurück.

Nun auf dem rechten Bein hüpfend von Kasten 1 bis Kasten 4 hüpfen.

Mit gegrätschten Beinen zeitgleich auf die Zahlen 5 und 6 springen.

Auf dem rechten Bein hüpfend auf den Kasten Nummer 7 springen.

Erneut mit gegrätschten Beinen auf 8 und 9. Jetzt ein Sprung bei dem ihr euch dreht und auf selbe Weise hüpfend zurück.

Danach das Gleiche hüpfend auf dem linken Bein.

Zum Schluss mit gekreuzten Beinen die Kästen 1 bis 4 springen.

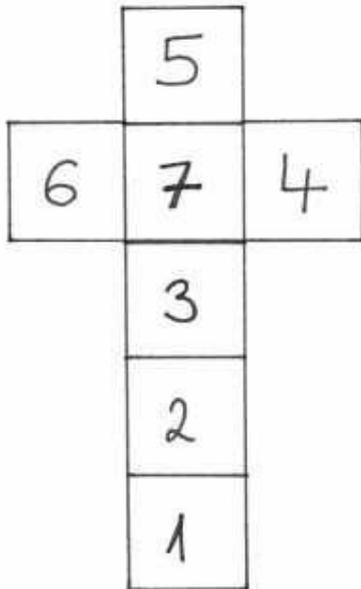
Bei den Zahlen 5 und 6 mit gegrätschten Beinen springen.

Auf Kasten 7 mit gekreuzten Beinen hüpfen.

Auf die Zahlen 8 und 9 wieder mit gegrätschten Beinen springen.

Nun umdrehen und das Gleiche zurück.

## Hinkepott



Malt das Spielfeld mit Straßenkreide auf eine freie Fläche auf Teer, die gepflasterte Hofeinfahrt oder ähnliches auf.  
Der erste Spieler fängt an und wirft einen Stein in das Hüpfkastenfeld mit der Zahl 1. Nun springt er auf einem Bein los, wobei er das Feld mit dem Stein überspringt.  
Er hüpfte nacheinander auf die Felder 2 bis 7. Im Kasten Nummer 7 kann er sich kurz ausruhen, wozu er das zweite Bein abstellen darf.  
Danach hüpfte er von 7 abwärtszählend bis 2 zurück.  
Dort hält er an und hebt den Stein auf.  
Mit diesem in der Hand hüpfte er zurück aus dem Spielfeld.

Nun beginnt er erneut.

Im zweiten Durchgang muss er den Stein auf den Kasten 2 werfen und später diesen beim Springen auslassen.

So geht das Spiel immer weiter bis zum Kasten 7.

Der Spieler scheidet aus bzw. der nächste Spieler kommt zum Zug, wenn er mit dem Stein nicht den entsprechenden Kasten trifft, wenn der Spieler hinfällt oder wenn er auf eine der aufgezeichneten Linien tritt.

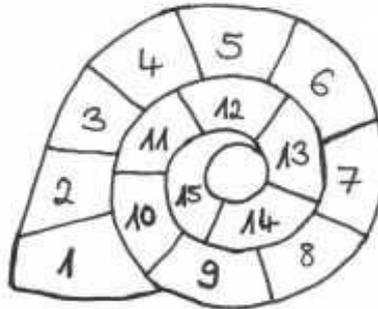
Beim zweiten Spieler verläuft die Spielweise gleich.

Sind reihum alle Spieler ausgeschieden, ist der erste Spieler wieder an der Reihe.

Er macht mit der Zahl weiter, bei der er zuvor ausgeschieden ist.

Wer schafft als ersten einen kompletten Hüpf-Durchgang?

## Hüpfschnecke



Malt das Schneckenhaus mit Straßenkreide auf eine freie Teerfläche oder das Hofpflaster auf.

Der erste Spieler wirft einen Stein auf das Kästchen Nummer 1. Er hüpft auf dem rechten Bein direkt auf das erste Feld.

Dort schiebt er mit der Fußspitze des anderen Fußes (des linken) den Stein auf das nächste Feld weiter. Auf diese Weise fährt er fort.

Tritt er mit seinem Fuß auf eine der aufgezeichneten Linien, muss er ausscheiden und der nächste Spieler ist dran.

So machen alle auf die gleiche Weise weiter.

Sind alle ausgeschieden, kommt wieder der Spieler, der begonnen hat, dran. Er macht bei der Zahl weiter, bei der er ausgeschieden ist. So verläuft das Hüpfspiel für alle Spieler. Wer erreicht als Erster das leere Feld in der Mitte des Schneckenhauses und gewinnt das Spiel?

## Flohspringen

Das Bewegungsspiel Flohspringen ist eine Herausforderung für die jungen Kinder. Es kann ab etwa 6 Jahren gespielt werden, es sollten ungefähr 5 Kinder spielen.

Ein Kind ist dasjenige, das die Flöhe springen lässt. Es steht in der Mitte. Dieses Kind bekommt ein Seil (etwa 3m lang) in die Hand.

Die anderen Kinder bilden einen Kreis um dieses Kind herum.

Das Kind mit dem Seil lässt nun das Seil kreisen indem es sich um seine eigene Achse dreht.

Die Flöhe müssen über das Seil springen.

Das Seil sollte knapp über dem Boden rotieren und nicht zu schnell geschwungen werden.

Wer nicht schnell genug oder nicht hoch genug springt und im Seil hängen bleibt, scheidet aus. Der Floh, der am Schluss übrig ist, hat gewonnen und darf nun das Seil drehen.

## Ochs am Berg

"Ochs am Berg" ist ein Klassiker unter den Kinderspielen. Jeder kennt es aus dem Kindergarten, der Schule oder dem Sportverein. Hier finden Sie noch einmal die Spielregeln für Ihr Kind.

Alter: ab 4 Jahre

Mitspieler: mindestens 3

Material: keins

Spielregeln:

1. Alle Spieler bis auf einen stellen sich 10 (20) Meter von einer Wand entfernt auf. Einer spielt den Ochs.
2. Der Ochs stellt sich mit dem Gesicht an die Wand, klopft dreimal und ruft: "Eins, zwei, drei, Ochs am Berg!" Anschließend dreht er sich um.
3. Solange er ruft, rennen die Mitspieler auf die Wand zu. Beim Wort Berg müssen sie stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr bewegen, bis der Ochs wieder mit dem Gesicht zur Wand steht und "Ochs am Berg" ruft.
4. Wird ein Spieler vom Ochs dabei erwischt, wie er sich noch bewegt, wird er zum Start zurückgeschickt.
5. Gewonnen hat der Spieler, der als erster die Wand erreicht.

## Gummitwist-Starter

Quelle und weitere Anregungen:

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?thema=361>

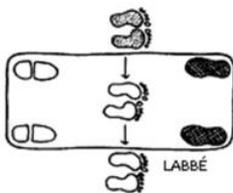


Mit meinen Freunden Michael und Lotte spiele ich manchmal Gummitwist.

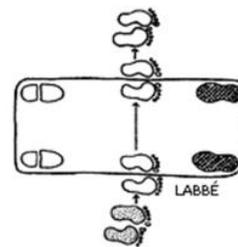
Die erste Stufe - wenn das Gummi die Knöchel umspannt - ist ja ziemlich einfach. Die nächste Stufe sind die Kniekehlen, da wird's schon schwieriger. Und wenn das Gummi um die Oberschenkel verläuft, puh - dann kommt man ganz schön ins Schwitzen!

Für den richtigen Abstand in Corona-Zeiten sollte das Gummiband 6 bis 7 m lang sein.

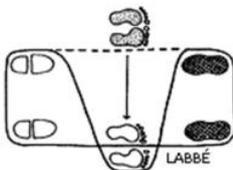
Wenn ein Springer einen Fehler macht, ist der nächste dran. So und nun die einzelnen Sprünge:



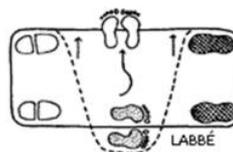
Das ist der 1. Sprung.



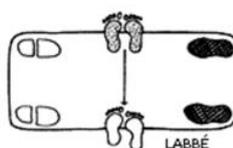
Das ist der 2. Sprung



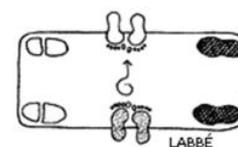
Das ist der 3. Sprung



Das ist der 4. Sprung.  
Hoch springen! Gummi schnellt zurück!



Das ist der 5. Sprung.  
Achtung, rückwärts springen!



Das ist der 6. Sprung.  
Hier musst du einmal um dich selbst drehen.

# WIR BASTELN

## Eine kleine Schaffnermütze

(Quelle: [https://www.kidsweb.de/berufe\\_spezial/muetze\\_fuer\\_kleine\\_schaffner\\_basteln.html](https://www.kidsweb.de/berufe_spezial/muetze_fuer_kleine_schaffner_basteln.html))



### Material:

Tonkarton, Schere, Stift, Kleber, Bastelvorlage (s. u., dickeres Papier ab 100 gr. empfohlen)

Die Bastelvorlage wird ausgedruckt und auf Tonkarton oder Pappe übertragen.

Zusätzlich werden zwei Streifen geschnitten.

Einer mit den Maßen von 5 x 45 Zentimetern und einer mit den Maßen von 4 x 25 Zentimetern.



Die Streifen werden alle 4 Millimeter mit der Schere 5 Millimeter tief eingeschnitten, damit sie sich rund aufkleben lassen.

Der lange Streifen wird auf den Rand der runden Platte geklebt.

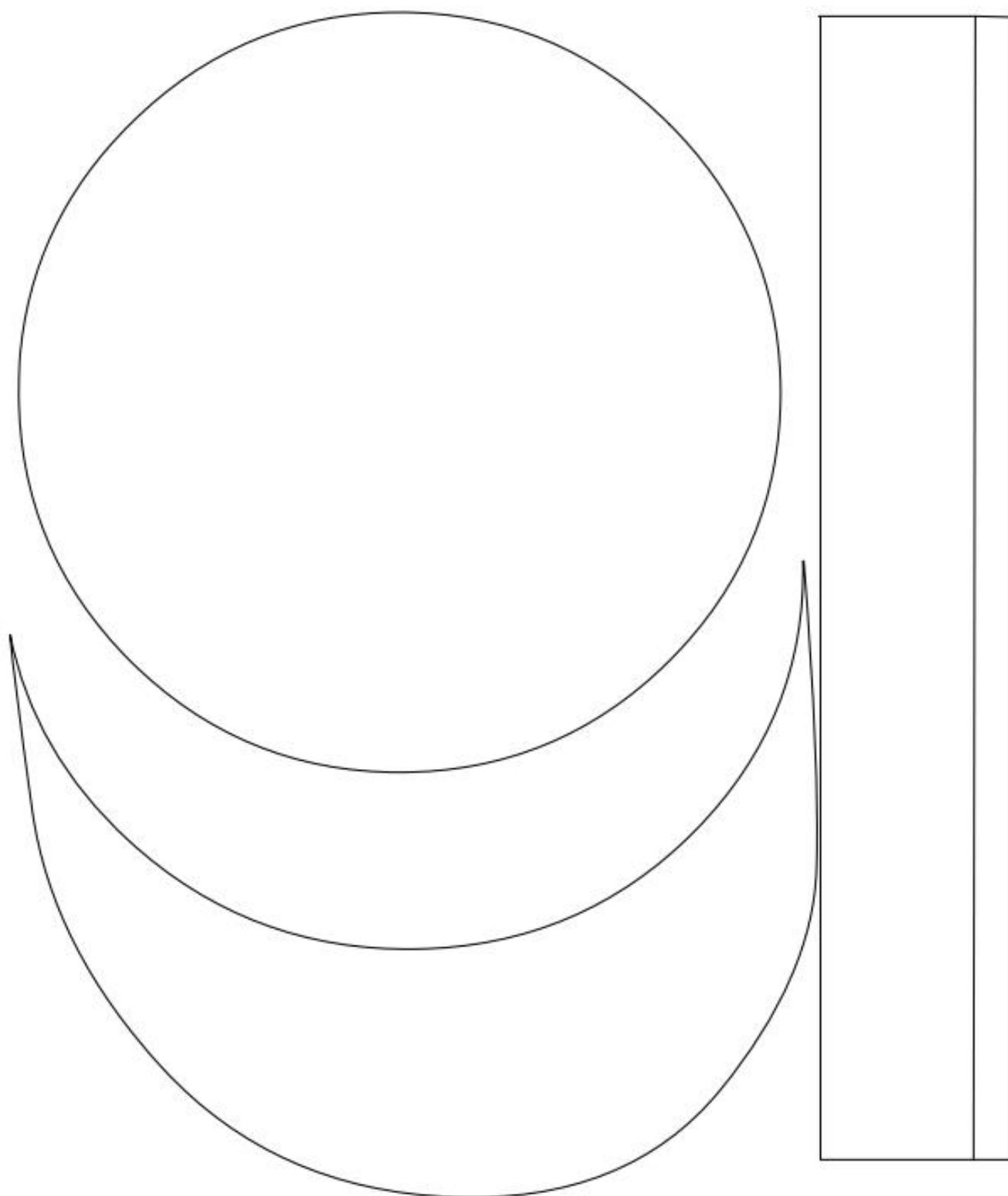


Der kleine Streifen wird an den Schirm der Mütze geklebt.



Der Mützenschirm wird innen in die Mütze gesteckt und rechts und links mit dem Papiertacker befestigt.

→ Wer mag kann die Mütze noch bemalen oder einen ausgeschnittenen Zug aufkleben.



zusätzlich einen Streifen mit den Maßen von 5 x 43 Zentimetern schneiden  
Mütze für Schaffner / Zugabfertiger aus [www.kidsweb.de](http://www.kidsweb.de)

## Eine Kekseisenbahn

(Quelle: [https://www.kidsweb.de/berufe\\_spezial/kekseisenbahn.html](https://www.kidsweb.de/berufe_spezial/kekseisenbahn.html))

Zutaten: Butterkekse, kleine runde Kracker, Puderzucker mit Zitronensaft

Achtung, der Puderzuckerkleber wird in der Mikrowelle super heiß, Erwachsene müssen mithelfen und Aufsicht halten!

Zunächst wird der Zug probenhalber aufgebaut.



Passt alles, wird aus Puderzucker und einem Spritzer Zitronensaft Puderzuckerkleber hergestellt. Dazu stellt man den Puderzucker kurz (10 Sekunden) in die Mikrowelle.

Wird der Puderzucker zwischendrin fest, einfach nochmal in die Mikrowelle geben.

Beim Kleben unbedingt darauf achten, dass der Puderzuckerkleber sparsam verwendet wird.

Für die Lokomotive werden 2 Keksstapel aus 5 Keksen geklebt.

Sie werden entsprechend der Abbildung zusammengestellt.

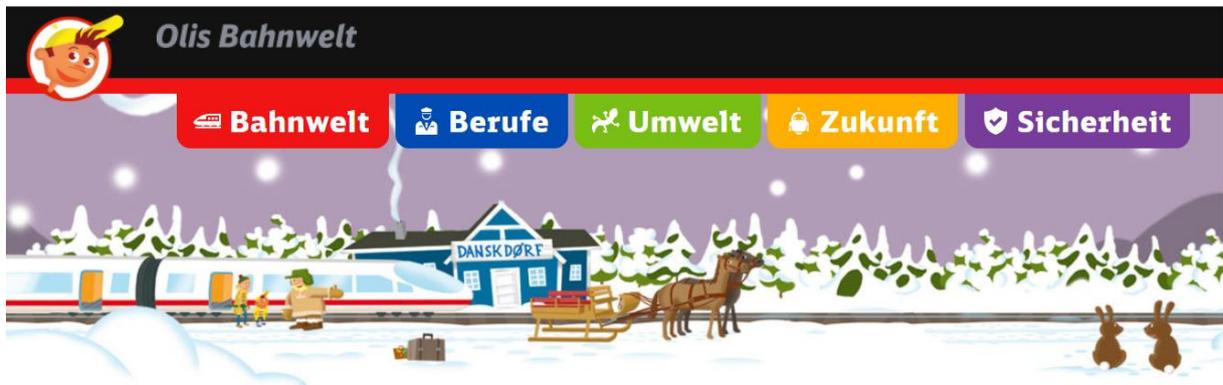


Den Schornstein bilden 7 runde Kracker Für die Anhänger werden 3 Keksstapel aus je 4 Keksen geklebt und wieder mit Rädern versorgt.

Fertig!

## Bastelanleitungen aus Olis Bahnwelt

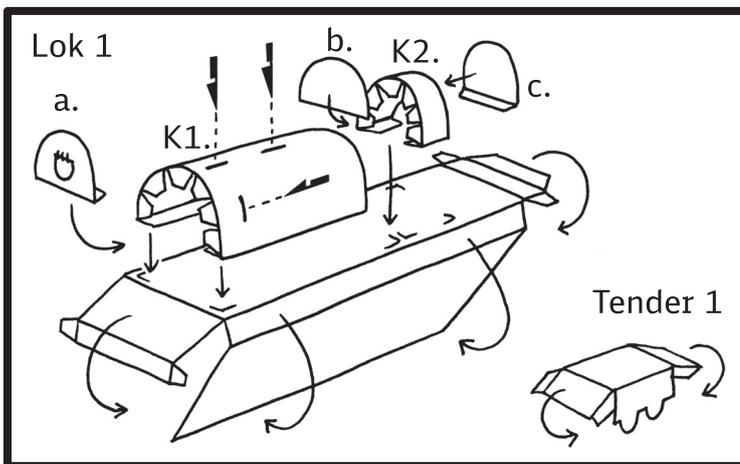
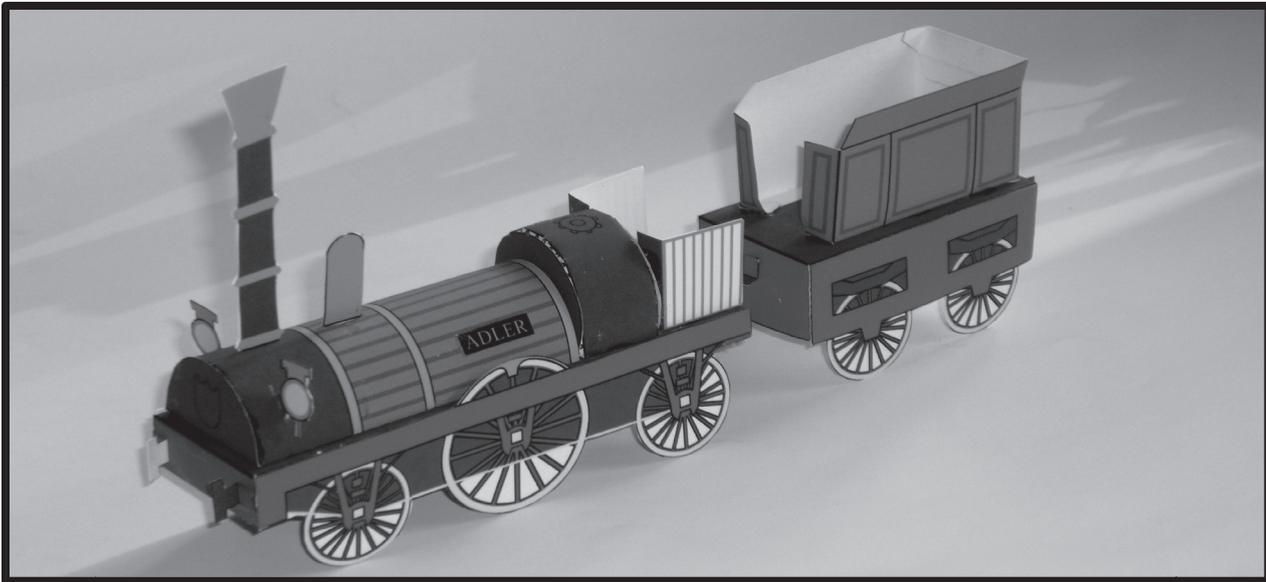
(Quelle: <https://www.olis-bahnwelt.de/spiele-und-basteln>)



### Altes Eisen aus Papier: die Lok „Adler“: ab 10 Jahren



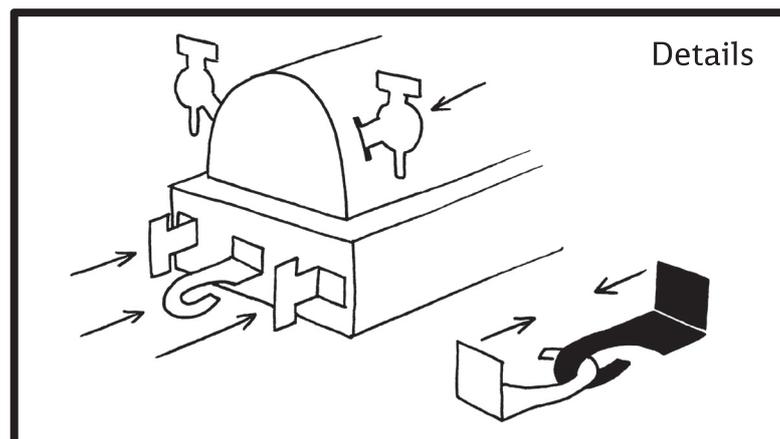
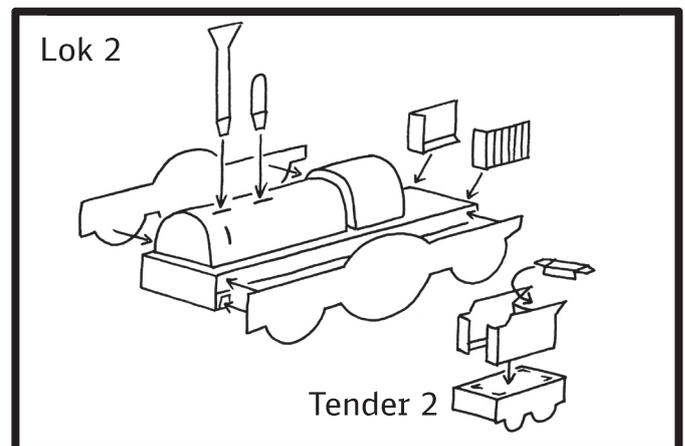
→ dickeres Papier ab 100 gr. empfohlen



**ADLER** - Achtung: ab etwa 10 Jahren!  
Lies die Bastelanleitung sorgfältig durch, bevor du anfängst.  
Du brauchst: Schere, Papierkleber.  
Ausserdem nützlich: Pinzette und Cutter für die Kleinteile. Lass dir von einem Erwachsenen helfen!

1. Schneide alle Teile aus.
2. Falte die Klebeflächen. Schlitze den Kessel 1 für Schornstein und Lampen ein.
3. Klebe die Kessel 1 und 2 auf.

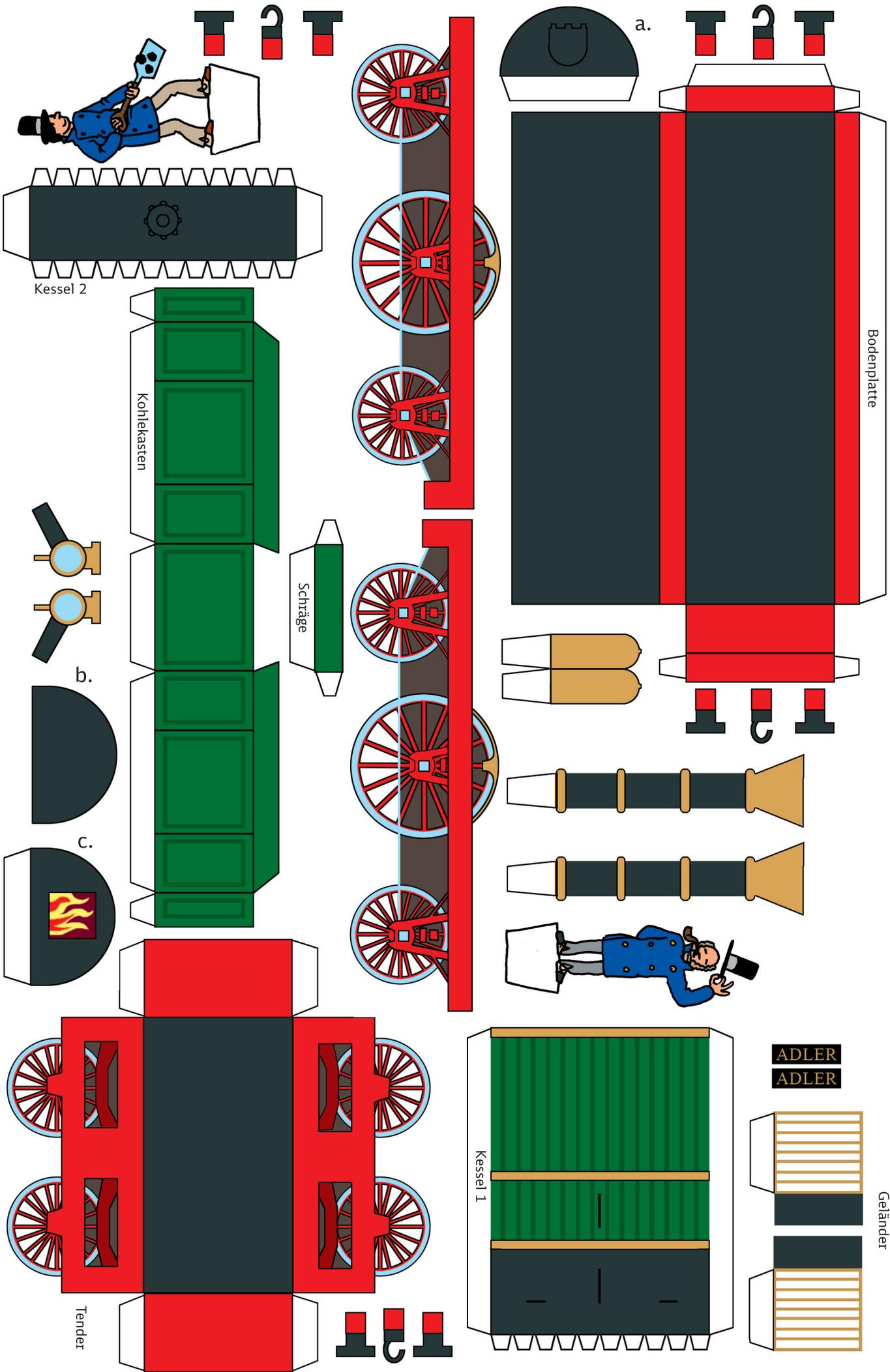
4. Nun klebe die Bodenplatte zusammen. Links und rechts kommen die Räder dran. Achte dabei auf die Verbindung vorne.
5. Klebe jetzt den Schornstein zusammen und stecke ihn in den Schlitz. Nun noch das Geländer dran, dann bist du fast fertig.
6. Details: Kupplungs- und Pufferteile klebst du am besten mit Hilfe einer Pinzette an.
7. Tender: Fahrgestell falten und kleben, dann den Kohlekasten aufsetzen. Am Schluss noch die Schräge ankleben. Fertig!



Demnächst folgt ein Bastelbogen mit Adler-Wagen. Dann kannst du dir einen ganzen Zug zusammenbauen.

**TIPP**

Drucke dir den Bastelbogen auf so dickem Papier wie möglich aus. Die meisten Drucker schaffen 200 g Papier - Gramm gibt die Stärke des Papiers an.



## Bastelbogen - Die neue Unternehmensbekleidung

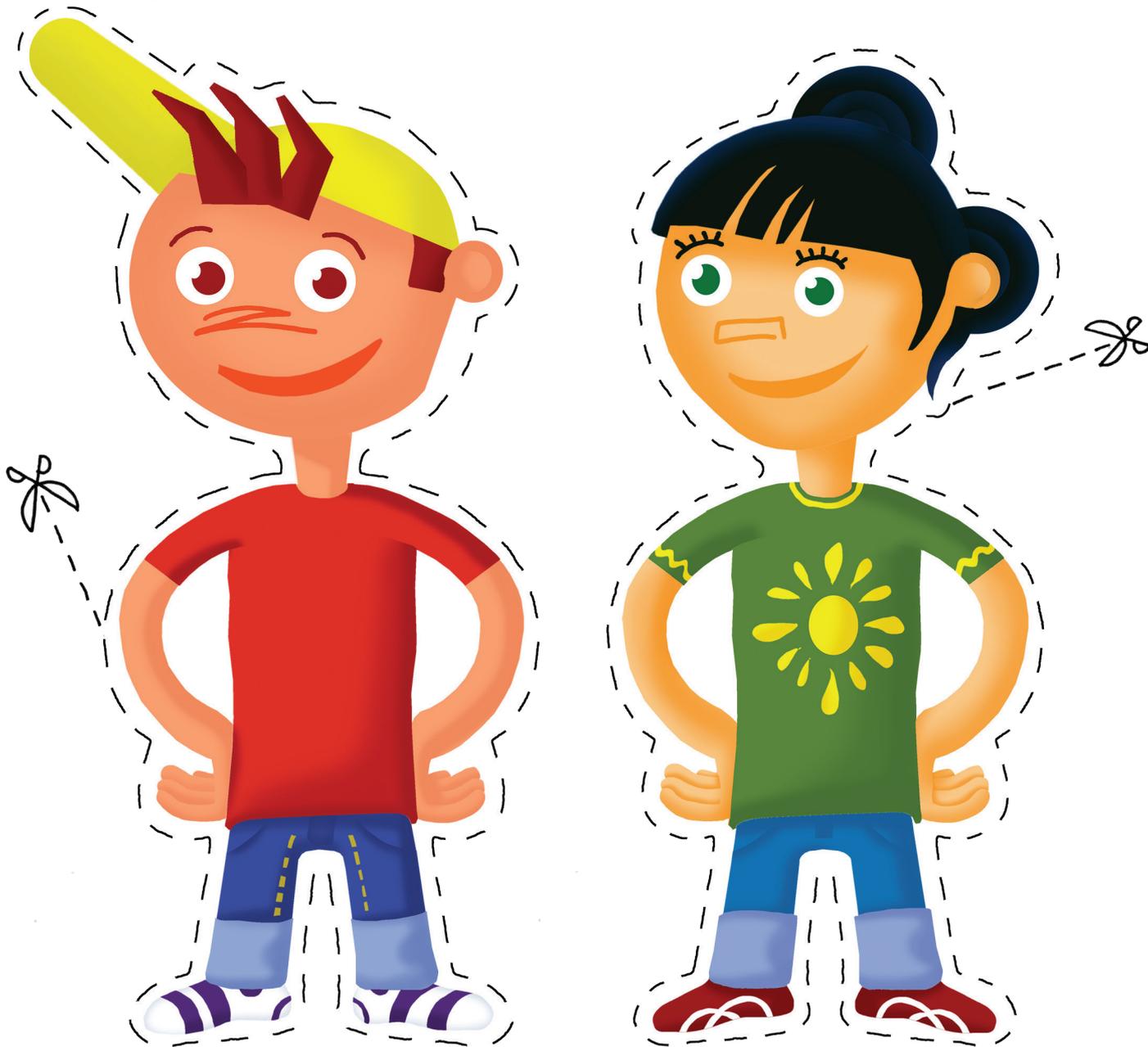


→ dickeres Papier ab 100 gr. empfohlen

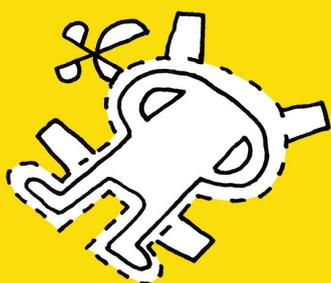
# Blau und burgundy sind alle meine Kleider ...



Das können 43.000 Mitarbeitende der Bahn zu ihrer neuen Unternehmensbekleidung sagen. Und du kannst sie an unseren Bahnexperten Oli und Kaori testen. Wie macht sich Kaori als Lokführerin? Oder sieht Oli besonders gut als Zugchef aus? Probiere es gleich aus!



## Bastelanleitung



1. Bekleidung und Figuren mit Laschen ausschneiden.

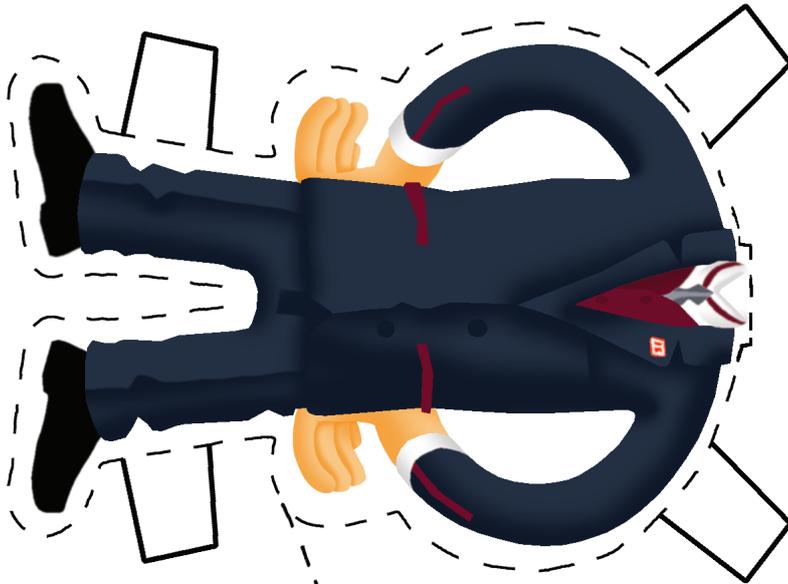


2. Laschen nach hinten umknicken.



3. Wunschbekleidung an den Figuren befestigen.

So schick sehen jetzt die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in den Bahnhöfen oder in den Zügen aus.



Den Zugchef erkennst du an seiner silbernen Krawatte. Zugchefinnen tragen ein silbernes Halstuch.

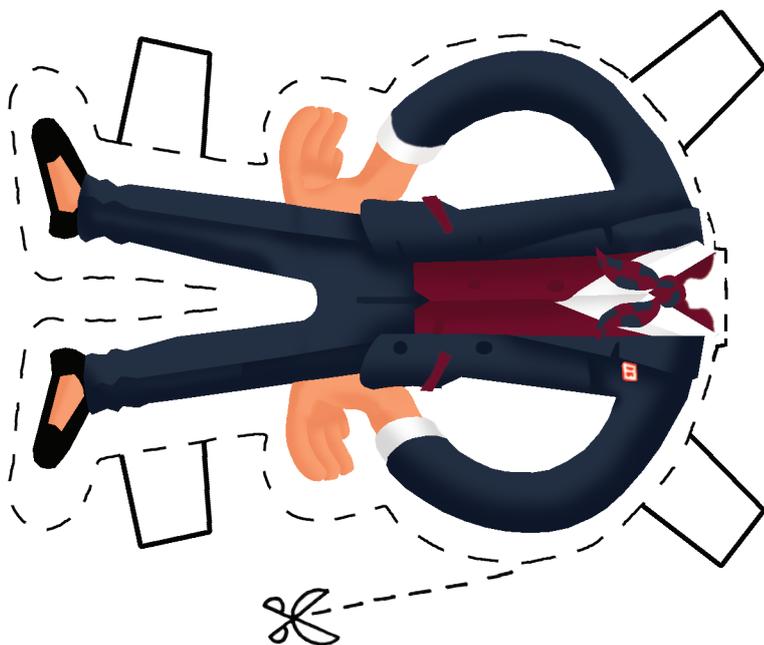


Das könnte eine Service-Mitarbeiterin am Bahnhof tragen.

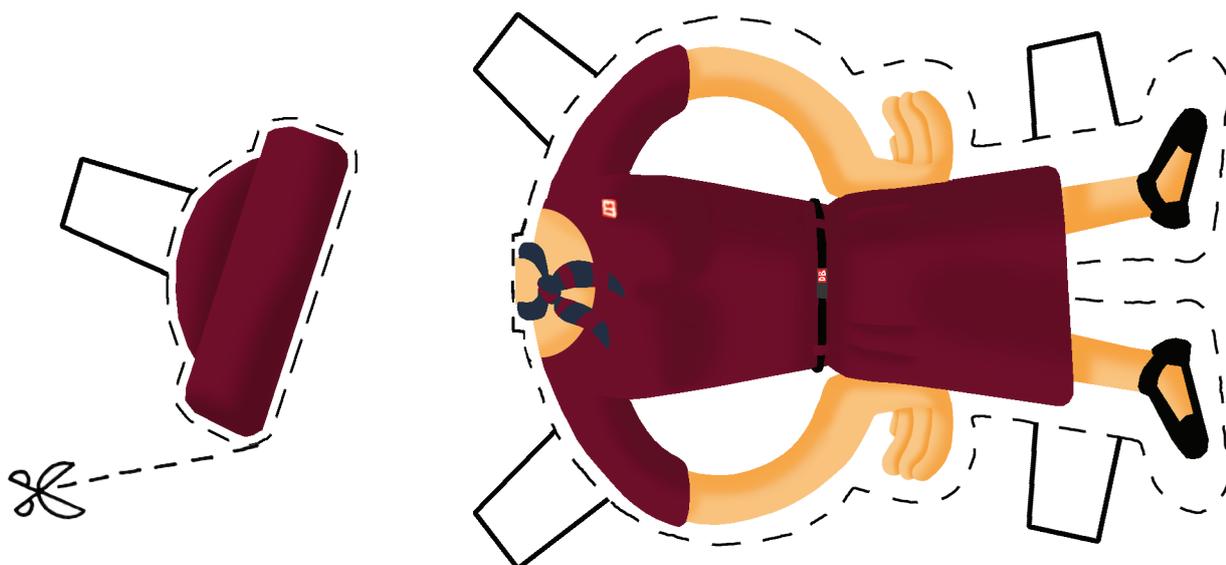


Lokführerinnen und Lokführer können z. B. auch eine Weste tragen.

Es gibt eine große Auswahl an Kleidungsstücken, die miteinander kombiniert werden können. Hier sind zwei weitere Beispiele:



Mitarbeiterinnen können auch einen Hosenanzug am Bahnhof oder im Zug tragen.

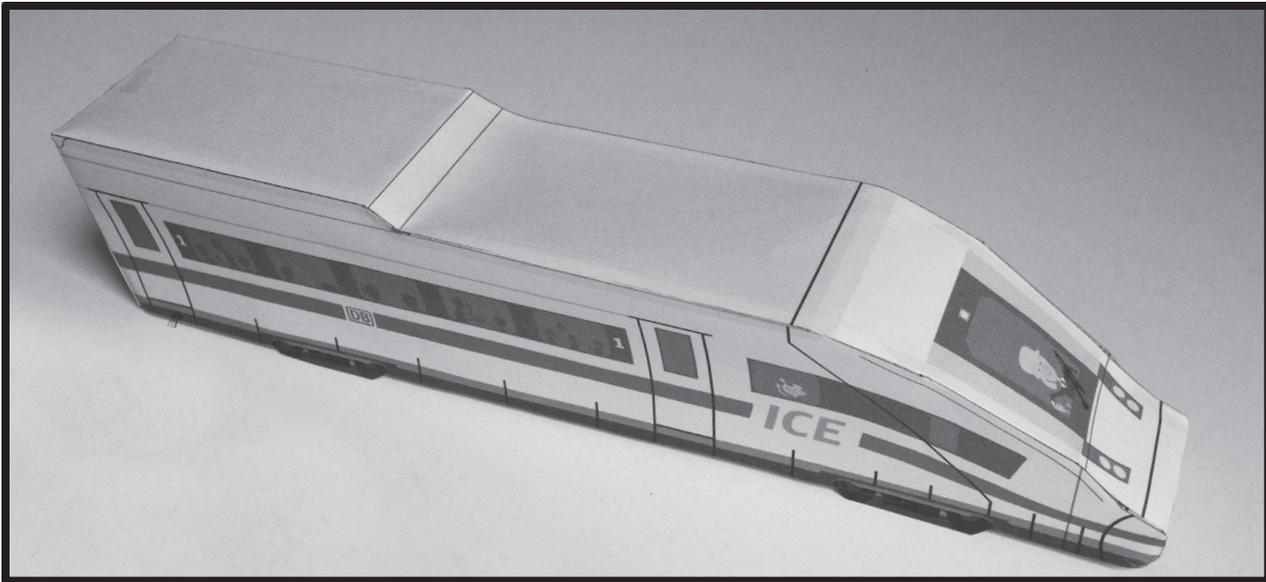


Und ein schickes dunkelrotes Kleid gibt es auch.

## Der ICE 4 zum Basteln



→ dickeres Papier ab 100 gr. empfohlen

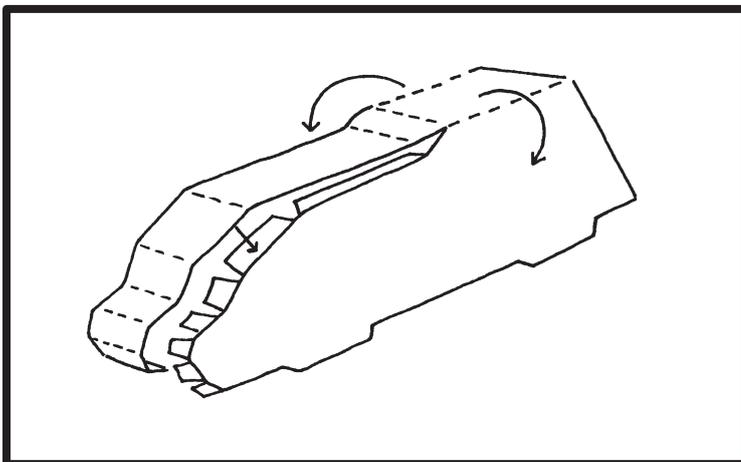


### ICE 4

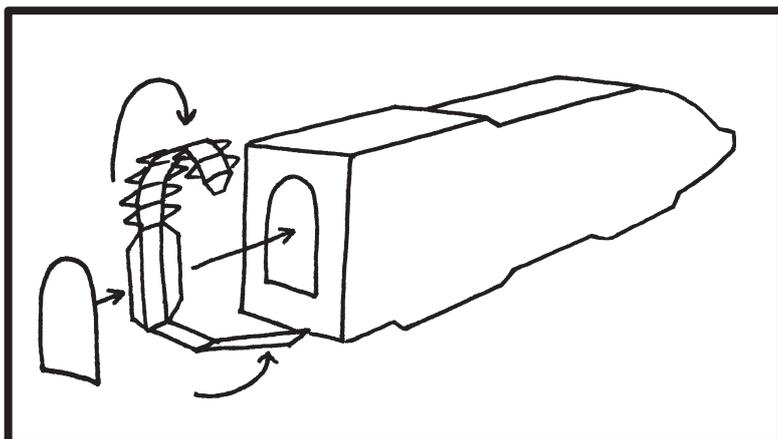
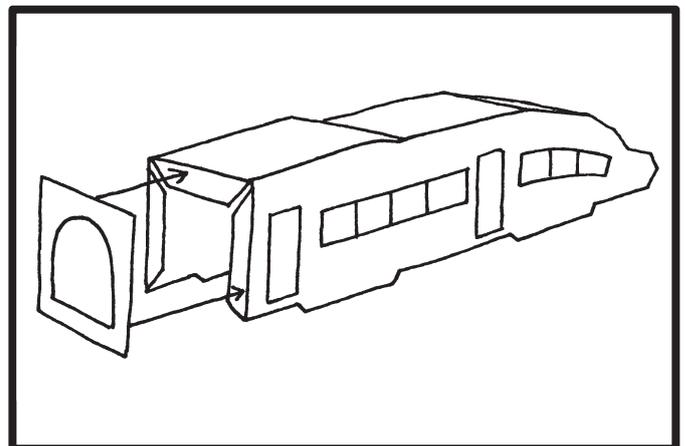
Lies die Anleitung sorgfältig durch, bevor du anfängst zu basteln.

Du brauchst: Schere und Papierkleber

1. Schneide alle Teile entlang der dicken schwarzen Linie aus.
2. Falte die Klebeflächen um.
3. Knicke nun die Seitenteile und die Vorderseite nach unten um. Für die Front und das Dach des ICE 4 brauchst du etwas Fingerspitzengefühl. Orientiere dich am Bild links.



4. Verteile den Kleber dünn auf die Klebeflächen der beiden Seitenteile des ICE. Drücke sie dann von innen gegen Dach und Front.
5. Jetzt kommt der hintere Teil dran: Klebe es, wie auf der rechten Illustration zu sehen ist, auf.
6. Schneide jetzt noch die Verbindung zum nächsten Wagen aus. Klebe sie an das hintere Ende (siehe Bild unten).

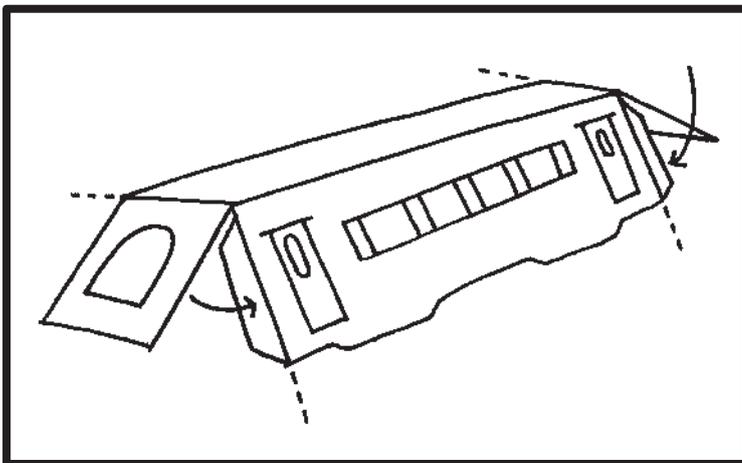
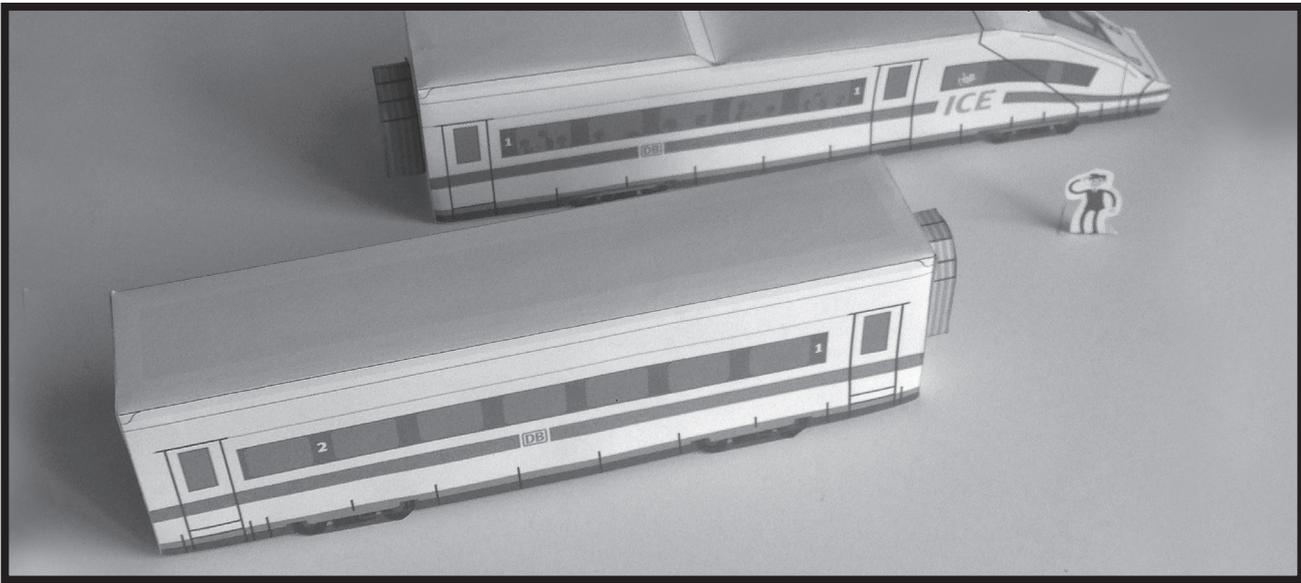


Noch mehr Wagen des ICE 4 und weitere Bastelbögen gibt es zum Ausdrucken auf der Kinderwebseite der Deutschen Bahn:

[www.olis-bahnwelt.de](http://www.olis-bahnwelt.de)

### TIPP

Drucke dir den Bastelbogen auf etwas dickerem Papier aus. Die meisten Drucker schaffen 200 Gramm-Papier (Gramm gibt die Stärke des Papiers an).



### ICE 4 - Teil 2

Lies die Anleitung sorgfältig durch, bevor du anfängst zu basteln. Du brauchst: Schere und Papierkleber

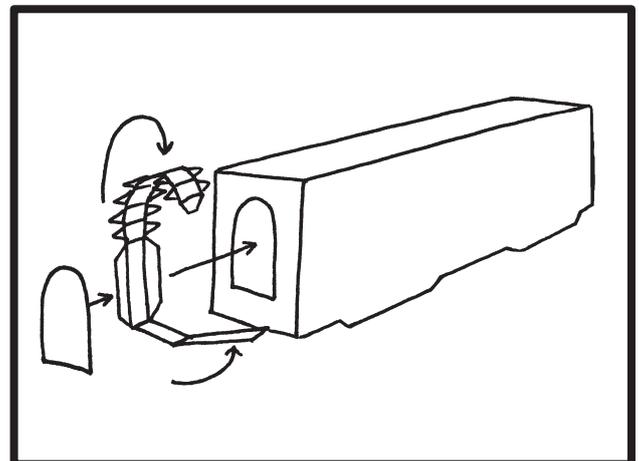
1. Schneide alle Teile aus.
2. Falte die Klebeflächen um.
3. Knicke nun die beiden Seiten- und die beiden Endteile nach unten um. Stehen sie senkrecht? Gut!

4. Verteile den Kleber dünn auf die Klebeflächen der beiden Seitenteile des ICE. Drücke sie dann von innen gegen die beiden Enden.

5. Schneide jetzt die Verbindung zum nächsten Wagen aus. Klebe sie an das Wagenende des ICE 4 (siehe Bild rechts).

6. Um einen längeren Zug zu bekommen, drucke dir einfach 2 Endwagen (Blatt 3) und weitere Wagen (Blatt 4) aus.

7. Knicke und klebe den Stromabnehmer auf den Wagen (siehe Bild unten). Übrigens: Ein Zug mit 12 Wagen hat 2 Stromabnehmer.

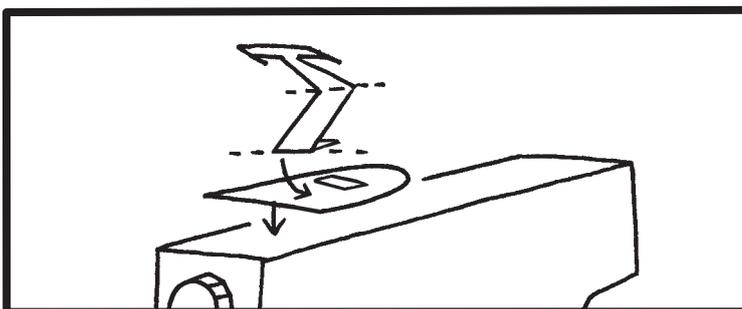


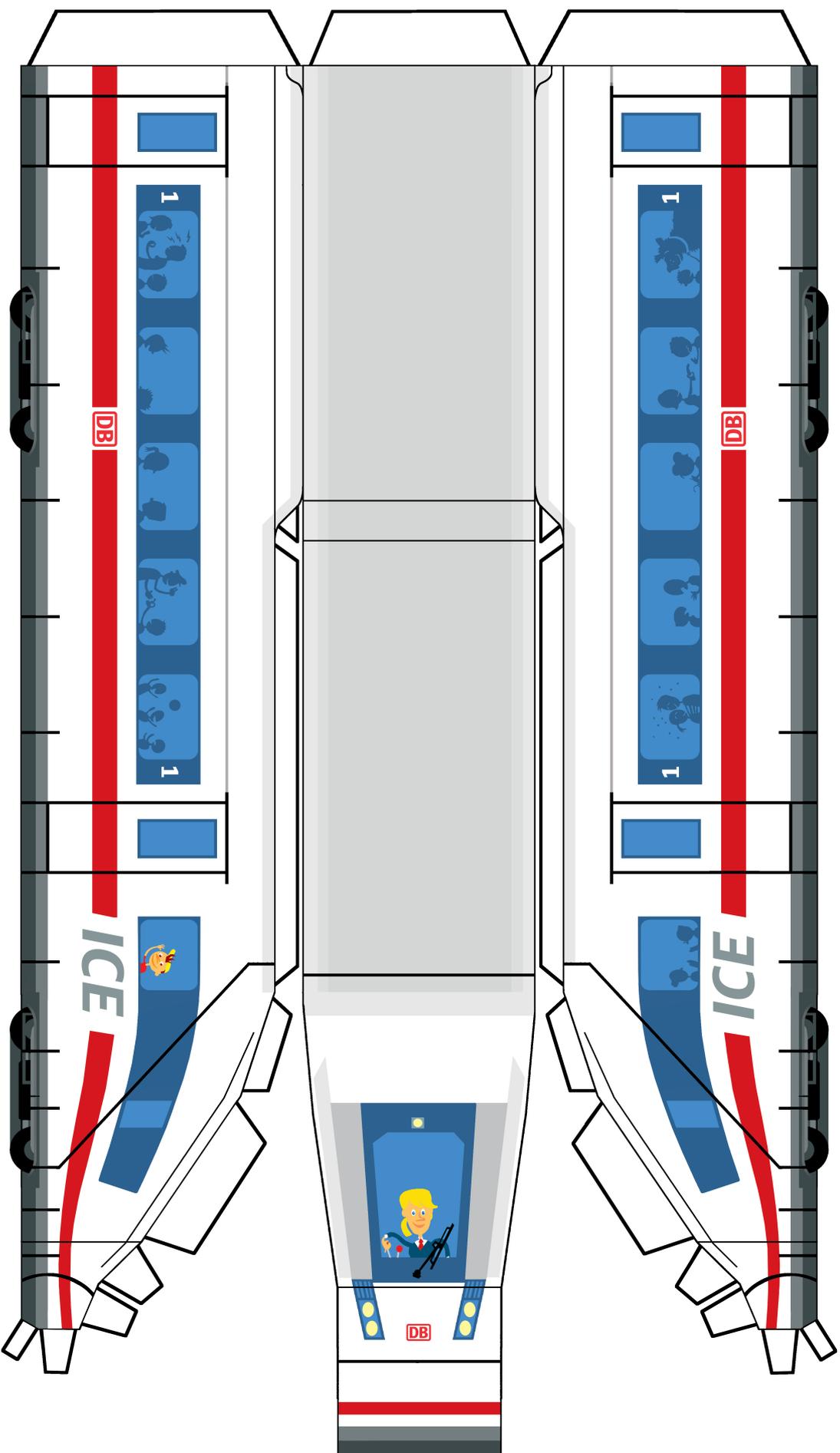
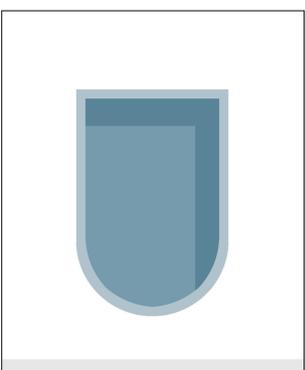
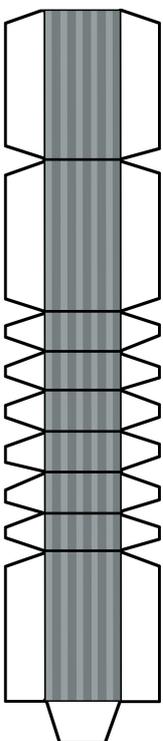
Noch mehr Wagen des ICE 4 und weitere Bastelbögen gibt es zum Ausdrucken auf der Kinderwebseite der Deutschen Bahn:

[www.olis-bahnwelt.de](http://www.olis-bahnwelt.de)

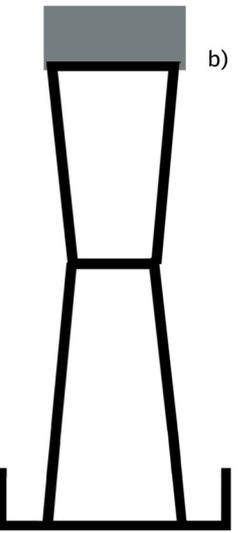
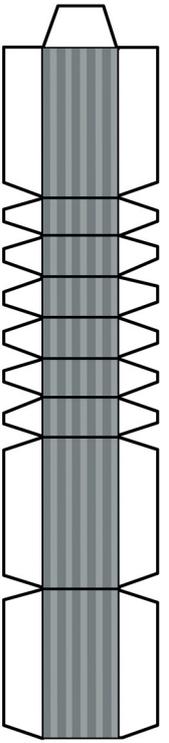
### TIPP

Drucke dir den Bastelbogen auf etwas dickerem Papier aus. Die meisten Drucker schaffen 200 Gramm-Papier (Gramm gibt die Stärke des Papiers an).



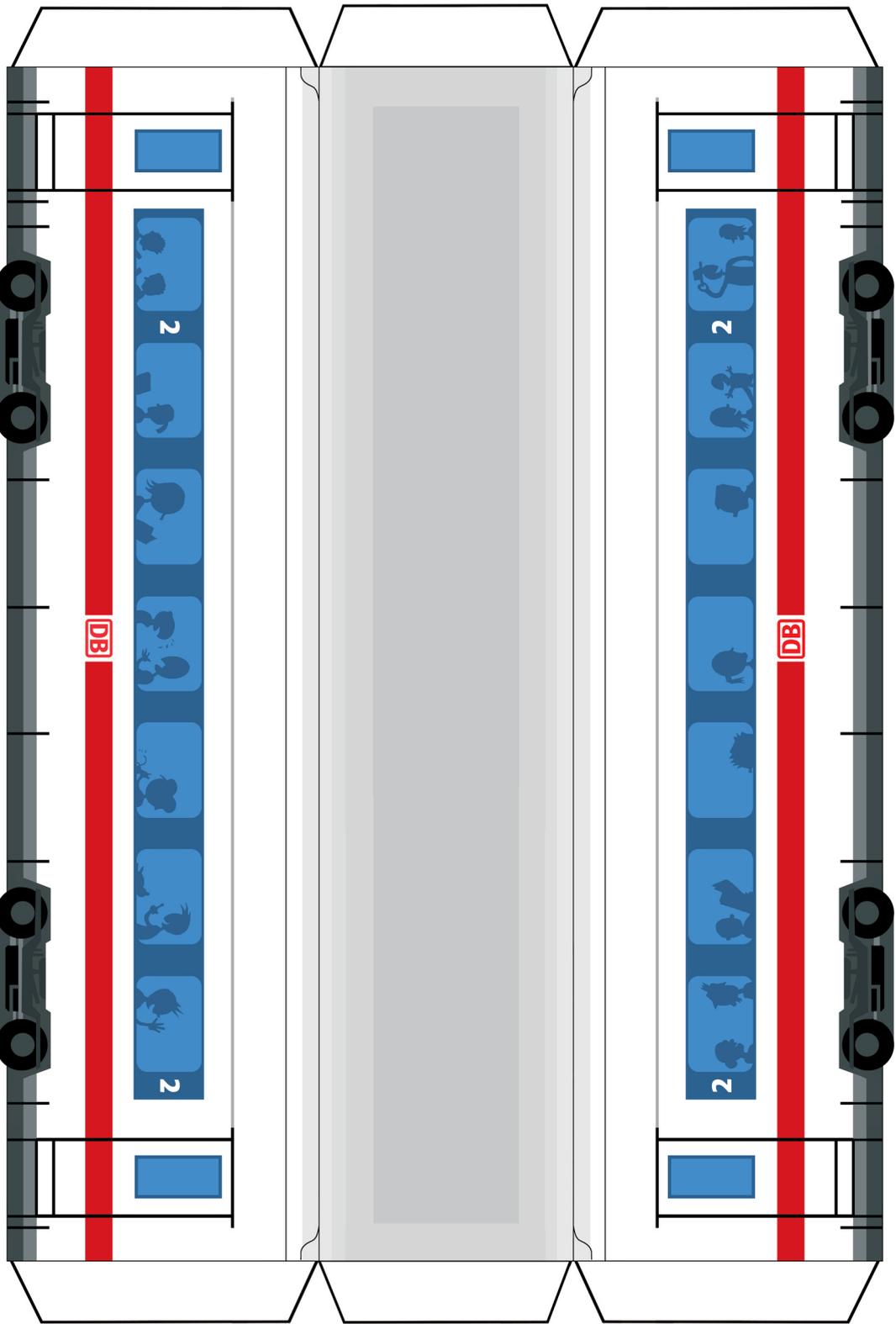
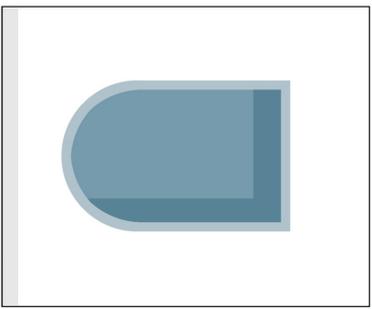


Bastelbogen **ICE 4**  
Blatt 4 von 4



a)

b)



## BAHNSPIELE IM INTERNET

(Quelle: <https://www.olis-bahnwelt.de/spiele-und-basteln>)

### Online- Fahrsimulator Zugfahren



Super beschleunigt!  
jetzt rollen lassen!

86 110

**Der Online-  
Fahrsimulator der  
Bahn**

Ab in den Führerstand und  
auf von Klimastadt nach  
Zielhausen!

### Online Bahn Memory



2 Züge  
Noch  
6 Paare

**Bahn-Memo**

Finde die passenden Bilder-  
Paare!

### Online Bahnspiel Container Control



Minimum 3x

PUNKTE  
0000000

Spiel starten  
→

**Bahnspiel -  
Container Control**

Waren (k)reisen heute in  
Containern. Hilf Oli den  
Überblick zu bewahren!