Bau- und Verkehrsdepartement des Kantons Basel-Stadt

kinderbüro basel

Uuse uff d'Stroass!

Die Basler Fibel für (vergessene) Strassenspiele

Diese Spielfibel gehört:

Liebe Leserin, lieber Leser

Hast Du Lust auf eine Partie Hockey, Spalentorfangis oder doch lieber eine Runde Himmel und Hölle? Wenn es dafür noch kurz vor dem Znacht reichen soll, gehst Du dafür am besten: „Uuse uff d'Strooss!" Die Quartiersstrassen gehören schliesslich auch Dir!

In Begegnungszonen und in den meisten Tempo 30-Zonen darfst Du auf der Strasse spielen. In der Begegnungszone dürfen Autos nur sehr langsam fahren und Du hast als Fussgängerin oder Fussgänger sogar Vortritt. Wenn ein Auto sich nähert, stehst Du kurz mit Deinen Sachen an den Strassenrand, lässt das Auto vorbeifahren und kannst weiterspielen.

Dieses Büchlein enthält viele Ideen für Spiele in Deiner Strasse. Vermutlich kennst Du einige wie Räuber und Poli oder Tic Tac Toe schon, andere kannst du mit deinen Freundinnen und Freunden lernen. Deine eigenen Spielideen kannst du weiter hinten auf eine dafür vorgesehene Seite aufschreiben.

Die Seiten nach den Strassenspielen sind auch für Deine Eltern. Dort gibt es unter anderem einige Tipps, damit Auto- und Velofahrende wissen, dass sie vorsichtig fahren sollen.
Viel Spass beim Spielen!

Dr. Hans-Peter Wessels
Regierungsrat

INHALTSVERZEICHNIS

Strassenspiele 6

Spitalfangis 7
Fussballtennis 8
Gluggere 1 10
Nasse Füsse 12
Fruchtsalat 13
Linienfangis 14
Veloparcours 15
Zombiefangis 16
Glugger Roulette 18
Tic Tac Toe 19
Ball zurück 20
Wetthüpfen 21
Münzen werfen 22
Montagsmaler mit Kreide 23
Glücksstein 26
Ball in die Luft 27
Gummitwist 28
Stehball 29
Steine Dart 30
Räuber und Poli 31
Sailigumpe 33
Zahlenspringen 34
Kübelball 35
Zuckerball 36
Hüpfspiel mit Hindernissen 37
Schattenfangis 38
Schnitzeljagd 39
Schweinchen in der Mitte 41
Hulla Hoop 42
Halli Hallo 43
Spalentorfangis 45
Hochwasserlaufen 46
Himmel und Hölle 48
Gluggere 2 49
Königssitzball 50
Eigene Spielideen 51

Häufig gestellte Fragen 52
Begegnungszone oder Tempo 30-Zone? 53
Warum Begegnungszonen? 55
Wie sehen Begegnungszonen aus? 56
Wo befinden sich Tempo 30-Zonen und Begegnungszonen in Basel? 57
Eignet sich unsere Strasse für eine Begegnungszone? 58
Wie beantragt man Begegnungszonen? 58
Wie organisiert man ein Strassenfest? 59
Wo kann für ein Strssenfest Spielmaterial geliehen werden? 59
Wie lange darf eigenes Spielmaterial auf der Strasse bleiben? 60
Was tun bei wiederkehrenden Streitigkeiten mit den Nachbarn? 60
Dürfen Kinder draussen laut sein? 61

Tipps für mehr Sicherheit 62
Verkehrshüte 63
Mobiliar und Spielsachen 64
Rasenteppich 65
Kreide 66
Holzfiguren 67
Mobile Holzfiguren 68

Kontakte **70**
Impressum **75**

Das sind meine Freunde:

STRASSENSPIELE

SPITALFANGIS

“Das war unfair, ich musste mir den linken Fuss halten!”

Anzahl
8+

Alter
7+

SPIELVERLAUF

Sobald der Fänger einen anderen Spieler gefangen hat, muss dieser als neuer Fänger sich die berührte Körperstelle halten und andere fangen. Erlöst von seinem „Weh“ ist er erst, wenn er einen anderen Spieler gefangen hat.

FUSSBALLTENNIS

SPIELVERLAUF

Mit Kreide wird ein Feld gemalt. Nun wird über eine in der Mitte gespannte Schnur Fussball gespielt. Der Gegenspieler kann den Ball direkt abnehmen oder nachdem dieser 1x auf den Boden aufgeschlagen hat.

“ Zwei gegen zwei finden wir noch cooler! ”

MATERIAL

Pfosten
Softball
Schnur
Kreide

Anzahl
2+

Alter
5+

GLUGGERE 1

SPIELVERLAUF

Auf dem Boden wird mit Kreide ein Kreis aufgemalt. Etwa 12 Schritte davon entfernt wird eine Linie gezogen oder mit einem Seil gelegt (je nach Alter weniger Schritte).
Reihum versuchen die Spieler nun von der Linie aus ihre Glugger in den Kreis zu rollen. Sobald ein Spieler den Kreis nicht getroffen hat, kommt der nächste Spieler dran. Wer den letzte Glugger in den Kreis getroffen hat, darf alle Glugger behalten.

MATERIAL

Glugger
Kreide
evtl. ein Seil

> “Das spielen wir immer wenn uns langweilig ist. Alle können mitmachen.”

Ein cooles Spiel. Ich war aber das Krokodil und während ich Blätter frass, überquerten bereits andere den Fluss!
Anzahl
4+
Alter
5+

NASSE FÜSSE

SPIELVERLAUF

Mit Kreide wird ein breiter Fluss auf den Boden gemalt. Ein Spieler ist das Krokodil und steht im Fluss. Die anderen Spieler müssen nun versuchen den Fluss zu überqueren, ohne dass sie nasse Füsse bekommen. Für die Flussüberquerung haben die Spieler 4-8 A4-Blätter, auf die sie treten dürfen. Die Papierstücke dürfen sie hinlegen, werfen oder sich gegenseitig zureichen.

Achtung! Die Papierstücke müssen von den Spielern immer irgendwie mit Händen oder Füssen berührt werden. Liegen sie im Fluss ohne dass sie berührt werden kommt das Krokodil und schnappt das Papier einfach weg. Mit weniger Papierstücken wird die Flussüberquerung immer schwieriger. Nach jeder Runde können die Rollen getauscht werden.

Für kühne Abenteurer: Die Flussquerungen können schwieriger gestaltet werden: Mit einem Partner an der Hand, auf allen Vieren kriechend, auf einem Bein hüpfend, rückwärts, usw.

MATERIAL

Kreide, 4-8 A4-Blätter

FRUCHTSALAT

SPIELVERLAUF

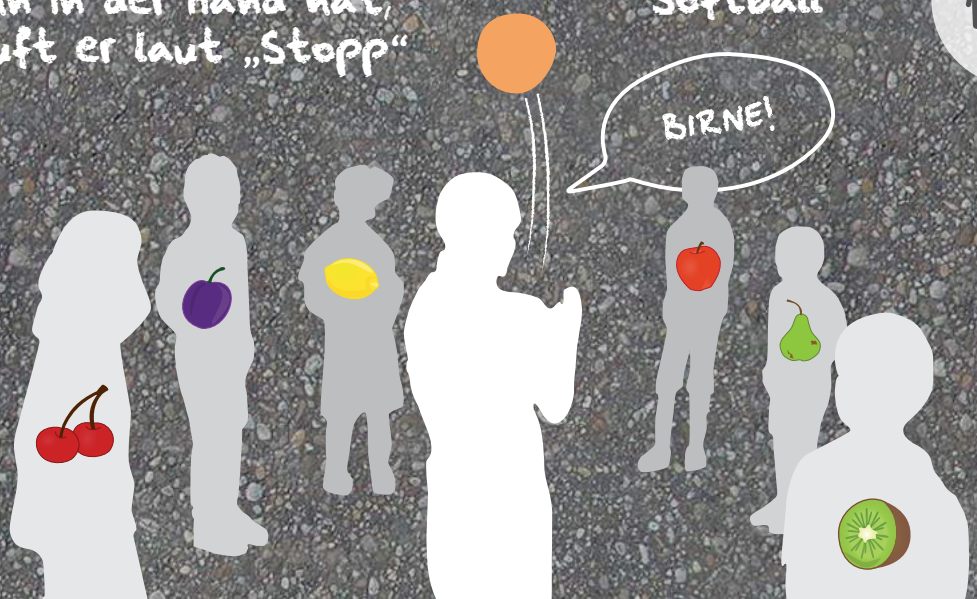
Alle stehen in einem Kreis und nennen eine Frucht, die sie im Spiel sind. Der Spieler in der Mitte wirft den Ball hoch in die Luft und ruft laut den Namen einer Frucht, die einer der anderen Spieler gewählt hat, z.B. „Birne“. Alle Spieler laufen weg. Nur der Spieler mit dem Namen „Birne“ holt sich so schnell er kann den Ball. Sobald er ihn in der Hand hat, ruft er laut „Stopp“ und alle müssen stehen bleiben. Jetzt darf der Spieler mit dem Ball drei grosse Schritte machen und versuchen, einen der anderen Spieler zu treffen. Trifft er, darf er als Nächstes den Ball in die Höhe werfen. Trifft er nicht, so ist der Spieler dran, der verfehlt wurde.

MATERIAL

Softball

Anzahl 3+

Alter 5+



LINIENFANGIS

SPIELVERLAUF

Mit Kreide werden viele Linien auf den Boden gemalt. Der Fänger darf nie eine Linie betreten, die anderen Spieler dürfen sich nur auf den Linien bewegen. Die Spieler dürfen nicht länger als 5 Sekunden auf der gleichen Linie stehen bleiben. Wer gefangen ist, wird selber Fänger.

MATERIAL

Kreide

Anzahl
2+

Alter
5+

VELOPARCOURS

SPIELVERLAUF

Mit Steinen, Verkehrshütchen oder anderen Materialien wird ein Hindernisparcours oder Slalom aufgebaut Die Spieler fahren ihn nacheinander ab. Wer ihn am schnellsten durchfahren hat, gewinnt.

HINWEIS DER POLIZEI

In Strassen mit mehr Verkehr ist es besser, die Hindernisse nur mit Kreide aufzumalen.

Anzahl

2+

Alter

4+

MATERIAL

Trottinettes, Rollschuhe oder Velos, Kreide oder Gegenstände, evtl. eine Stoppuhr

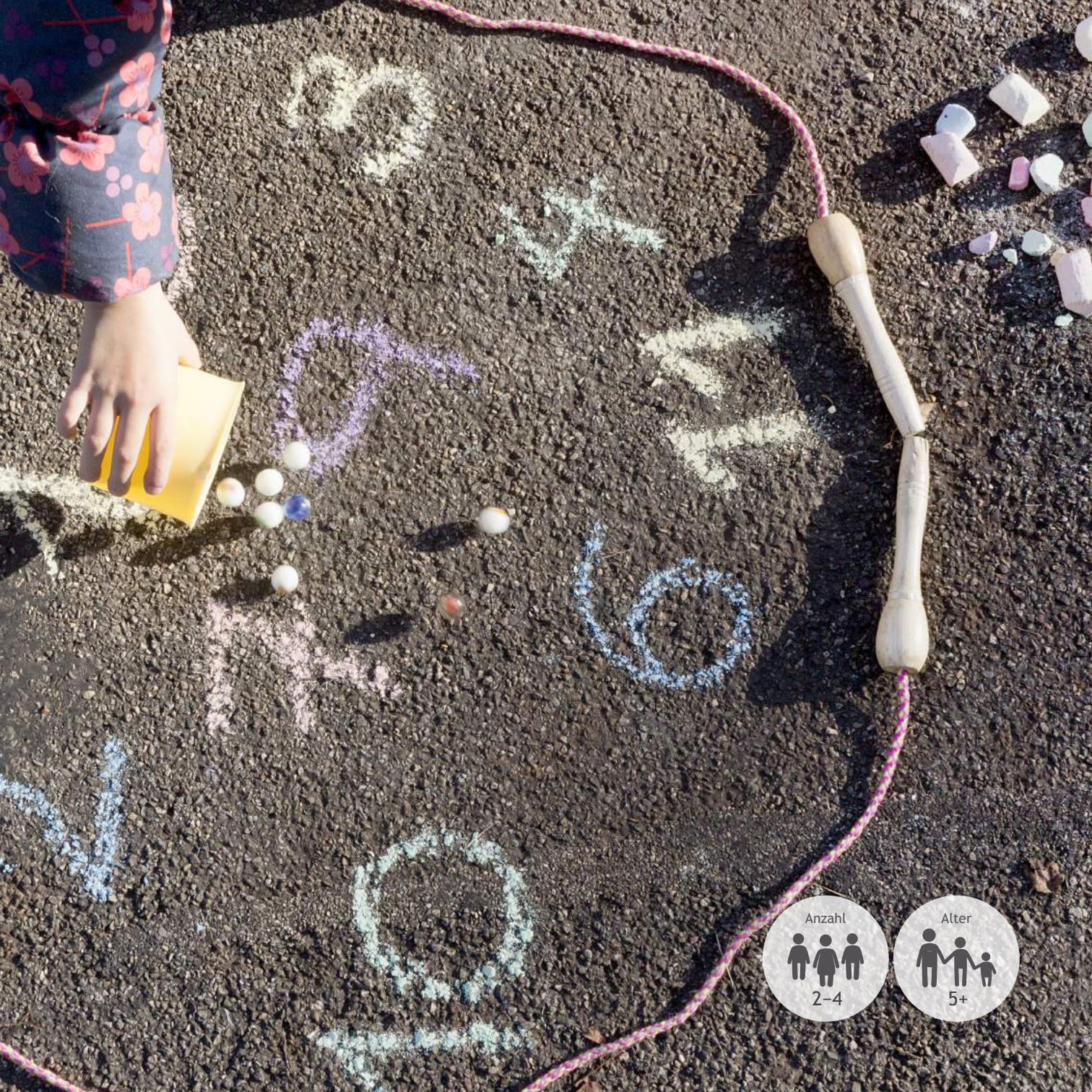
ZOMBIEFANGIS

SPIELVERLAUF

Einer der Spieler ist der Fänger und versucht die anderen Spieler zu fangen. Sobald er einen der Spieler gefangen hat, verwandelt sich dieser in einen Zombie und muss in komischer Körperhaltung im Schritttempo den Fänger beim Fangen unterstützen. Die noch freien Spieler können die Zombies erlösen, indem sie die Zombies am Rücken berühren, ohne dabei selbst gefangen zu werden.

Anzahl
4+

Alter
5+


Anzahl
2–4
Alter
5+

GLUGGER ROULETTE

SPIELVERLAUF

Auf dem Boden wird mit einem Seil ein Kreis gelegt. Mit Strassenkreide werden Zahlen in den Kreis gemalt. Die Zahlen sollten nicht höher sein als 20 und können mehrmals vorkommen. Die Glugger werden in einen Becher gefüllt. Der erste Spieler schüttet die Glugger mehr oder weniger schwungvoll im Zahlenkreis aus. Die Zahlen, auf welchen die Glugger liegen bleiben, werden zusammen gezählt und notiert. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Punkte hat.
Damit auch die Punkte zwischen den Zahlen zählen, können auch Zahlenfelder mit Grenzlinien gemalt werden.

MATERIAL

Becher, Seil,
Glugger, Kreide

“Da braucht es etwas Glück beim Spielen. Uns macht es Spass!”

Anzahl
2

Alter
6+

TIC TAC TOE

SPIELVERLAUF

Mit Kreide wird ein Feld mit 3x3 Kästchen aufgezeichnet. Jeder wählt sich ein Zeichen aus: Kreuze oder Kreise. Abwechslungsweise malen die beiden Spieler ihr Zeichen. Dabei versucht jeder drei seiner Zeichen in eine Reihe zu malen, die senkrecht, waagrecht oder diagonal ist. Der andere Spieler versucht dies zu verhindern, indem er sein Zeichen an die richtige Stelle malt. Wer zuerst eine Dreierreihe hinbekommt hat gewonnen.

MATERIAL: Kreide

BALL ZURÜCK

SPIELVERLAUF

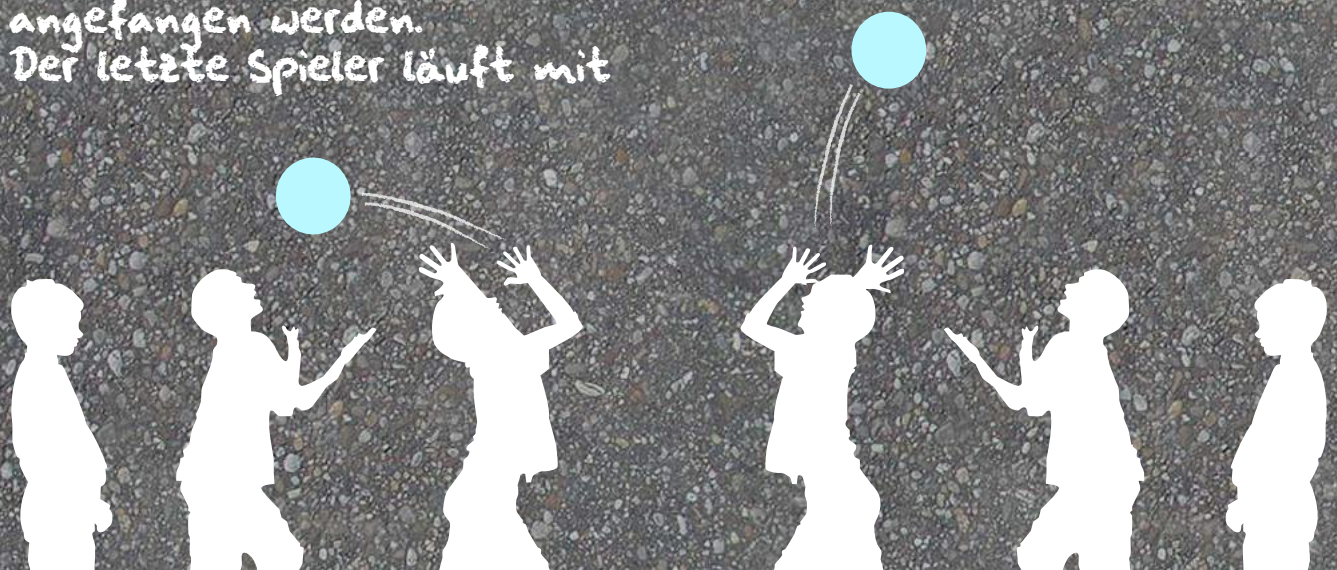
Die Spieler stellen sich in zwei Gruppen in einer Reihe mit ein wenig Abstand hintereinander auf. Die vordersten Spieler jeder Gruppe übergeben einen Ball rückwärts über den Kopf zum nächsten Spieler. So geht es rückwärts weiter bis zum hintersten Spieler der Gruppe. Wenn der Ball den Boden berührt, muss nochmals von vorn angefangen werden.
Der letzte Spieler läuft mit dem Ball nach vorne und beginnt den Durchgang von neuem. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste wieder so steht wie am Anfang.

MATERIAL

2 Softbälle

Anzahl
6+

Alter
6+



Anzahl
4+

Alter
4+

WETTHÜPFEN

SPIELVERLAUF

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf und stellen sich nebeneinander auf. Der erste Spieler jeder Gruppe springt aus dem Stand so weit er kann. Der jeweils nächste Spieler der Gruppe setzt mit seinem Sprung dort an, wo der erste gelandet ist. So geht es weiter, bis alle Spieler einer Gruppe gesprungen sind. Gewonnen hat die Gruppe, die am Weitesten gekommen ist.

MÜNZEN WERFEN

SPIELVERLAUF

Die Spieler versuchen reihum eine Münze so nah wie möglich an eine Wand zu werfen. Gewonnen hat der Spieler, dessen Münze am dichtesten an der Wand auf dem Boden liegen bleibt.

MATERIAL

Pro Spieler 1 Münze

Anzahl
2+

Alter
5+

MONTAGSMALER MIT KREIDE

SPIELVERLAUF

Es bilden sich zwei Gruppen. Jede überlegt sich einige Wörter (z.B. Dach, Sommer, Wald). Abwechselnd wird ein Spieler jeder Gruppe zum Zeichnen ausgewählt. Ihm wird von der Gegengruppe ein Wort ins Ohr geflüstert. Dieses muss er nun mit Kreide malen. Der Rest der Gruppe versucht innerhalb von 3 Minuten das Wort zu erraten. Haben sie es geschafft erhalten sie einen Punkt. Danach wird ein Zeichner der anderen Gruppe ausgewählt.

Anzahl
4+

Alter
5+

Es kann auch ein Spielleiter ernannt werden. Dieser denkt sich einige Wörter aus, die er dann jeweils einem Zeichner aus jeder Gruppe zuflüstert. Die beiden Zeichner malen gleichzeitig. Die Gruppe die das Wort zuerst erraten hat, erhält einen Punkt.
Variante: Schwieriger wird's mit längeren Wörtern wie z.B. Sommerferien oder Schneeballschlacht.

MATERIAL

Kreide, Stopp- oder Sanduhr

HINWEIS DER POLIZEI

Kreidezeichnungen auf dem Boden haben eine gute Warnwirkung auf die Autos. Aber bitte keine falschen Verkehrssignale aufmalen!

“Ein Klavier!
Ein Toaster!
Eine Zentralheizung!”

GLÜCKSSTEIN

SPIELVERLAUF

Mit Strassenkreide wird ein grosser Kreis auf den Boden gemalt. In die Mitte des Kreises wird ein grosser Stein gelegt. Die Spieler versuchen nun der Reihe nach ihre Glugger oder kleineren Steine so nahe wie möglich an den Stein in der Mitte heranzurollen oder zu werfen, dabei darf die Kreislinie nicht übertreten werden.
Wer am nächsten beim Ziel ist, hat gewonnen.

MATERIAL

Kreide
Ein grosser Stein
Glugger oder kleine Steine

> “Das ist ein einfaches und tolles Spiel, das man mit vielen anderen spielen kann, aber auch nur zu zweit.”

Anzahl
2+

Alter
4+

Ball in die Luft

Spielverlauf

Der Spieler der an der Reihe ist, wirft den Ball in die Luft. Bevor er den Ball wieder auffängt, muss er eine Aufgabe erfüllen, z.B.:

- 3x klatschen
- sich im Kreis drehen
- den Boden berühren
- sich auf den Boden setzen

Sobald er den Ball nicht mehr rechtzeitig fangen kann, ist der nächste Spieler an der Reihe.
Pro Ballwurf können mehrere Aufgaben erfüllt werden.

Material

Softball

GUMMITWIST

SPIELVERLAUF

Der Gummitwist wird wie auf dem Bild aufgespannt. Der dritte Spieler hüpft vorher abgemachte Figuren (evtl. zu Vers wie z.B. „Hau Ruck Donald Duck, Mickey Maus rein raus"). Nach jeder Figur wird der Gummitwist höher gespannt.

Sobald der Spieler einen Fehler macht, kommt der nächste an die Reihe. Wer zuerst alle Figuren in jeder Höhe gehüpft hat, gewinnt. Bei nur zwei Spielern, kann der Gummitwist um einen Pfosten gebunden werden.

MATERIAL

Gummitwist

Anzahl
2–3

Alter
5+

STEHBALL

SPIELVERLAUF

Mit Kreide wird ein grosses Spielfeld markiert. Alle Spieler rennen im markierten Feld umher. Ein Spieler steht mit dem Ball ausserhalb des Felds. Sobald er „Stopp!“ ruft, müssen alle im Feld stehen bleiben. Nun versucht er einen Spieler zu treffen. Der Getroffene übernimmt nun den Ball.

BONUS:
Wird der Ball gefangen ist der Spieler nicht getroffen.

MATERIAL

Kreide
Softball

Anzahl
4+

Alter
5+

STEINE DART

Anzahl 2+

Alter 5+

SPIELVERLAUF

Eine Zielscheibe mit Ringen von etwa zwei Metern Durchmesser wird aufgemalt. Jeder Spieler hat drei möglichst flache Steine. Mit etwa 2-3 Metern Abstand werden die Steine nacheinander geworfen.

Gewonnen hat der mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Steine, die auf einer Begrenzungslinie liegen, werden dem höheren Wert zugerechnet.

MATERIAL

Kreide
flache Steine

RÄUBER UND POLI

SPIELVERLAUF

Die Gruppe teilt sich auf in zwei Polizisten und Räuber (alle anderen).
Gemeinsam machen sie einen Ort für das Gefängnis aus.
Die Polizisten zählen auf 100, während sich die Räuber verstecken. Die Polizisten versuchen nun die Räuber zu fangen, indem sie ihnen dreimal auf den Rücken klopfen. Die Räuber können sich gegenseitig aus dem Gefängnis befreien, indem die noch freien Räuber den Gefangenen auch dreimal auf den Rücken klopfen, ohne dabei selber gefangen zu werden.

Variante:
Anstelle eines Gefängnisses baut man einen kleinen Turm aus Stöcken. Die gefangenen Räuber stehen neben dem Turm. Befreit sind sie, wenn ein noch freier Räuber den Turm umwerfen kann ohne dabei selber gefangen zu werden.

MATERIAL

Evtl. Stöcke
für den Turmbau

Anzahl
4+

Alter
5+

SAILIGUMPE

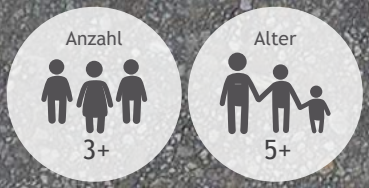
SPIELVERLAUF

Zwei Spieler schwingen ein Seil und der dritte hüpft darüber. Es können Figuren ausgemacht werden, die zu hüpfen sind, z.B. auf einem Bein, sich nach jedem Hüpfer drehen, zwei Zwischenhüpfer, sich zwischen den Hüpfern ganz klein machen oder strecken etc. Sobald sich ein Spieler im Seil verfängt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es gibt zu diesem Spiel auch einen Vers: „Teddybär Teddybär dreh dich um, Teddybär Teddybär mach dich krumm, Teddybär Teddybär mach dich klein, Teddybär Teddybär geh jetzt heim“. Bei „heim“ muss der Spieler raus springen.

MATERIAL

Springseil



Anzahl
2+

Alter
8+

ZAHLENSPRINGEN

SPIELVERLAUF

Mit Kreide wird ein Spielfeld gemalt. Die Spieler erfüllen reihum verschiedene Aufgaben. Zuerst muss auf alle Zahlen der Reihe nach gehüpft werden, dann nur auf die geraden und schliesslich auf die ungeraden Zahlen.

Variante: Das Ganze kann nun noch mit einem Stein auf dem Knie, auf dem Kopf oder auf dem Fuss, rückwärts oder blind gehüpft werden.

MATERIAL Kreide

Anzahl
1+

Alter
6+

KÜBELBALL

SPIELVERLAUF

An einen Pfosten oder Laternenstange wird ein Seil so befestigt, dass es nicht abrutscht. Der Spieler spannt das Seil an beiden Seilenden. Nun soll ein Ball, der von Mitspielern in die Seile gelegt wird, so rollen, dass er in den Kübel fällt.

MATERIAL

Seil, Pfosten, Kübel, Ball

ZUCKERBALL

SPIELVERLAUF

Die Spieler stellen sich in einem Kreis auf und halten ihre Hände auf den Rücken. Ein Spieler steht mit einem Ball in der Mitte. Er versucht mit täuschenden Bewegungen den Ball einem der anderen Spieler zuzuspielen. Er wirft ihn jedoch erst nach einigen Täuschversuchen einem der Spieler zu. Bewegt sich ein Spieler, ohne dass ihm der Ball zugespielt wurde, kommt dieser in die Mitte.

MATERIAL

Softball

Anzahl
3+

Alter
5+

Anzahl
2+

Alter
4+

HÜPFSPIEL

SPIELVERLAUF

Die Spieler hüpfen einbeinig die Zahlenleiter hoch und zurück. In der zweiten Runde muss zusätzlich ein Stein auf dem Handrücken, in der dritten Runde auf der Schulter und in der vierten Runde auf dem erhobenen Fuss balanciert werden. Wer eine Seitenlinie berührt oder wer den Stein verliert, setzt aus und stellt sich hinten an. Wenn er wieder an der Reihe ist, beginnt er bei dem Feld, wo er aufgehört hat. Gewonnen hat, wer zuerst alle Aufgaben erfüllt.

MATERIAL Kreide, Stein

SCHATTENFANGIS

Anzahl
2+

Alter
3+

SPIELVERLAUF

Der späte Nachmittag eines sonnigen Tages ist die beste Zeit für dieses Spiel. Sobald der Fänger den Schatten eines anderen Spielers erwischt hat, ist dieser ebenfalls Fänger. Gewonnen hat derjenige, der als letzter gefangen wird.

SCHNITZELJAGD

SPIELVERLAUF

Ein Spieler rennt mit genügend grossem Vorsprung voraus. Unterwegs malt er den andern mit Kreide Pfeile und Abzweigungen als Hinweise auf sein Versteck. Die anderen Spieler müssen den ersten Spieler nun finden. Bei genügend Spielern ist es toll, wenn zwei den Weg markieren.

MATERIAL

Kreide

Variante 1:
Der erste Spieler malt den anderen falsche Zeichen, z.B. zwei Pfeile, wobei der eine in die falsche Richtung zeigt. Mit einem dicken Strich, als Zeichen dass dieser Weg falsch ist, wird der Irrtum nach ein paar Metern aufgelöst. Die Spieler müssen umdrehen und dem anderen Pfeil folgen. Dafür benötigt der erste Spieler etwas mehr Zeit, erhöht aber die Spannung.

Variante 2:
Der Spieler kann auch kleine Rätsel hinterlassen, die die anderen zuerst lösen müssen, bevor sie weiter gehen dürfen.

HINWEIS DER POLIZEI

Vorsicht! Wenn ihr versteckt seid, sehen euch aber auch die Autos nicht.

SCHWEINCHEN IN DER MITTE

SPIELVERLAUF

Zwei Spieler werfen sich einen Ball zu. Der Spieler in der Mitte muss versuchen den Ball zu erobern. Sobald er den Ball fangen oder auflesen kann, muss derjenige Spieler in die Mitte, der den Ball geworfen hat.

MATERIAL

Softball

Anzahl
3

Alter
4+

Anzahl
1+

Alter
2–6

HULLA-HOOP

SPIELVERLAUF

Ein Hulla-Hoop Reifen wird angedreht. Solange sich der Reifen dreht, versucht ein Spieler nun so oft er kann, in den Reifen rein und raus zu springen, bis der Reifen flach am Boden liegt. Gewonnen hat, wer am häufigsten rein und raus springen konnte.

MATERIAL

Hulla-Hoop Reifen

HALLI HALLO

SPIELVERLAUF

Ein Spieler (Werfer) hält den Ball und denkt sich ein Wort aus. Dann wirft er den anderen Spielern den Ball zu. Der Fänger versucht das Wort zu erraten und wirft den Ball zurück an den ersten Spieler.
Wenn das Wort falsch war, muss der Werfer den ersten Buchstaben des Wortes sagen und wirft den Ball einem anderen Spieler zu.
So geht das weiter, bis einer der Fänger das Wort erraten hat.
Sobald das Wort erraten ist, wirft der Werfer den Ball hoch in die Luft, ruft „Halli Hallo“ und rennt weg. Der Spieler, der das Wort erraten hat, versucht den Ball zu fangen. Sobald er den Ball hat, schreit er „Stopp“ und der Werfer muss stehen bleiben und mit den Armen einen horizontalen Kreis bilden.
Nun darf der Fänger, der das Wort erraten hat, so viele Schritte gehen, wie das erratene Wort Buchstaben hat und muss von dort aus versuchen, den Ball in den Armkreis des Werfers zu treffen. Trifft er, darf er sich das nächste Wort ausdenken, trifft er nicht, ist nochmals der Werfer dran.

MATERIAL

Softball

Anzahl
3+

Alter
4+

SPALENTORFANGIS

SPIELVERLAUF

Einer der Spieler ist Fänger. Wer berührt wird, bleibt mit gespreizten Beinen stehen. Der gefangene Spieler kann befreit werden, wenn ein anderer Spieler zwischen seinen Beinen durchkrabbelt. Beim Krabbeln darf er aber nicht gefangen werden.

HOCHWASSERLAUFEN

SPIELVERLAUF

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen. Jede Gruppe erhält zwei Klötze oder dicke Kartons. Alle Spieler der Gruppe (bei zwei Spielern spielt einer gegen einen) müssen eine ausgemachte Wegstrecke zurück legen, wobei sie nur auf die Holzklötze, resp. die Kartons stehen dürfen. Wer mit dem Fuss den Boden berührt, muss nochmals von vorne anfangen. Gewonnen hat die Gruppe, deren Spieler am schnellsten einmal die Strecke gelaufen sind.

Anzahl
2+

Alter
5+

MATERIAL

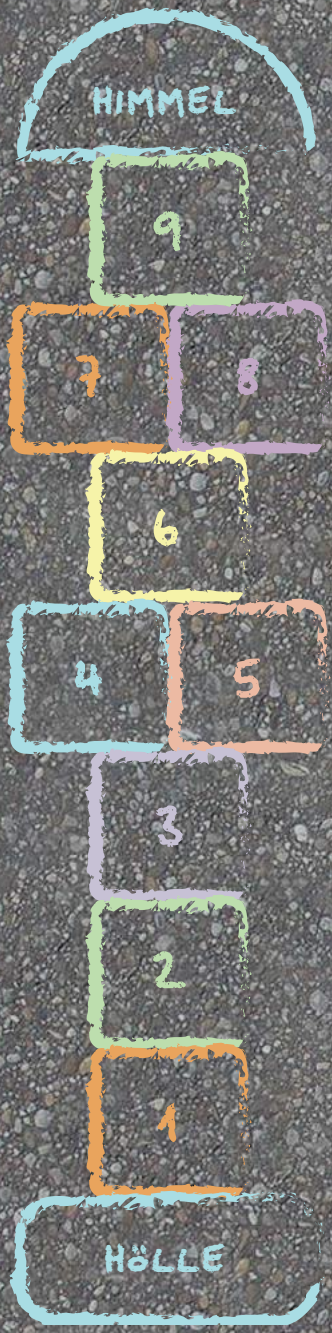
4 Holzklötze oder dicke Kartonstücke

Anzahl
2–6
Alter
5+

HIMMEL UND HÖLLE

SPIELVERLAUF

Mit Kreide wird das Spiel aufgemalt. Der erste Spieler wirft von der Hölle aus einen Stein ins Feld 1. Dann überspringt er Feld 1 und hüpft auf einem Bein weiter in den Himmel, wo man abstehen darf. Dann geht's wieder auf einem Bein zurück in die Hölle, wobei man den Stein auf dem Rückweg, ohne abzustehen, aufnehmen muss. Darauf wird der Stein ins Feld 2 geworfen usw. Die zwei Doppelfelder werden beidbeinig besprungen. Sobald der Spieler mit beiden Beinen absteht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer mit seinem Stein als Erster im Himmel eintrifft.



MATERIAL Stein, Kreide

Anzahl
1–5

Alter
3+

GLUGGERE 2

SPIELVERLAUF

Die Spieler machen aus, wie viele Glugger sie im Spiel setzen wollen. Reihum versucht jeder Spieler die Anzahl gesetzter Glugger nacheinander durch Anstupsen mit dem Zeigefinger in ein Bodenloch zu zielen. Sobald ein Spieler einen Glugger neben das Loch rollt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer den letzten Glugger ins Loch zielen konnte, darf alle Glugger behalten.

MATERIAL

Glugger, Bodenloch oder Schachtdeckel, Klebeband

KÖNIGSSITZBALL

SPIELVERLAUF

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen auf und wählen heimlich einen König. Mit einem Ball wird versucht, die Spieler der anderen Gruppe zu treffen. Sobald einer getroffen wird ohne den Ball zu fangen, muss er absitzen. Getroffene Spieler können befreit werden wenn ihnen ein Ball zugeworfen wird, den sie fangen können. Es verliert die Gruppe, deren König zuerst getroffen wird.

MATERIAL

Softball

Anzahl
6+

Alter
7+

EIGENE SPIELIDEEN

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Begegnungszone oder Tempo 30-Zone?

In Begegnungszonen und Tempo 30-Zonen ist Spiel und Sport grundsätzlich erlaubt. Es gibt in Basel allerdings auch Tempo 30-Zonen mit öffentlichem Verkehr. Halte Dich zum Spielen nur in den ruhigen Quartierstrassen auf, in welchen keine Trams und Busse fahren.

In Begegnungszonen gilt Tempo 20. Fussgängerinnen und Fussgänger haben gegenüber Fahrzeugen Vortritt, dürfen diesen aber nicht unnötig im Weg stehen. Parkieren ist nur auf den markierten Parkfeldern erlaubt. Es gibt keine Fussgängerstreifen.

In Tempo-30-Zonen haben Fahrzeuge Vortritt. In der Regel darf überall entlang des Strassenrands parkiert werden. Es gibt keine Fussgängerstreifen, ausser bei speziellen Situationen wie vor Kindergärten.

Jede Strasse hat ihren eigenen Charakter, der gewisse Aktivitäten und Spiele ermöglicht oder erschwert. Einige Begegnungszonen und Tempo 30-Zonen weisen weniger Durchgangsverkehr auf, in einigen sind Läden und Geschäfte ansässig, die regelmässig beliefert werden. In anderen besteht ein leichtes Gefälle, welches Ballspiele erschwert.

22
22

Warum Begegnungszonen?

Begegnungszonen machen die ganze Strasse wieder den Fussgängerinnen und Fussgänger zugänglich. Kinder können in Begegnungszonen das Nebeneinander von Autos und Velos üben. Dies wird auch von der Beratungsstelle für Unfallverhütung (bfu) empfohlen. Gleichzeitig ermöglicht die Strasse auch Spiele, für welche Parks weniger geeignet sind, wie Hockey, mit Kreide malen, Inline Skates, Gluggere, etc.
Die Begegnungszonen entsprechen den zwei wichtigsten Leitsätzen, die der Regierungsrat 2012 zum öffentlichen Raum definiert hat: 1. Der öffentliche Raum gehört allen. 2. Der öffentliche Raum ist vielfältig nutzbar. Unter Anderem dank Basels zahlreichen Begegnungszonen geniesst die Stadt den Unicef-Titel „Kinderfreundliche Gemeinde."

Wie sehen Begegnungszonen aus?

Allen Begegnungszonen gemeinsam sind das Torelement mit Verkehrsschild und Kinderzeichnung sowie die Bodenmarkierung mit drei sicht- und spürbaren Streifen am Ein- und Ausgang.
Wenn genügend Platz vorhanden ist, werden Begegnungszonen mit Sitzbänken und Pflanztrögen ausgestattet. Diese tragen nicht nur zu einer angenehmen Atmosphäre bei, sondern vereinfachen die Wiedererkennung von Begegnungszonen in den verschiedenen Quartieren. Das erhöht die Sicherheit. Anwohnende können auch eigenes Spielmaterial oder Möbel vorübergehend bis spätestens 22 Uhr auf der Strasse nutzen. Wenn die Nachbarschaft einverstanden ist, kann es ausnahmsweise auch mal länger sein.

Wo befinden sich Tempo 30-Zonen und Begegnungszonen in Basel?

TEMPO 30-ZONEN

Vor einigen Jahren hat der Grosse Rat den Beschluss gefasst, Tempo 30 flächendeckend in Wohnquartieren einzuführen. Damit wurde ein grosser Schritt hin zu mehr Wohnqualität und einer höheren Verkehrssicherheit geleistet. Es werden laufend neue Strassen in Tempo 30-Zonen umgewandelt. Darunter sind nicht nur ruhige Quartierstrassen, sondern auch Strassen mit Tram und Bus, welche für Spiel und Sport ungeeignet sind. Aktualisierte Informationen sind unter www.mobilitaet.bs.ch/tempo-30 zu finden.

BEGEGNUNGSZONEN

2016 wurde die 80.Begegnungszone in Basel eingeweiht. Die Zahl der Basler Begegnungszonen nimmt jährlich zu. Eine regelmässig aktualisierte Karte aller Begegnungszonen ist einsehbar unter: www.geo.bs.ch/verkehrsberuhigte_zonen.
Die Christoph Merian Stiftung bietet einen Online-Kinderstadtplan mit rund 40 verschiedenen Kategorien auf www.kinderstadtplan-basel.ch an. Als eine der Kategorien sind auch die Begegnungszonen abrufbar.

Eignet sich unsere Strasse für eine Begegnungszone?

Für Begegnungszonen eignen sich Nebenstrassen mit wenig Verkehr und ohne öffentlichen Verkehr. Sie grenzen idealerweise an Strassen, in denen bereits Tempo 30 gilt, und haben keine oder nur eine geringe Steigung. Zudem sollten die Häuser nicht nur nahe an der Strasse liegen, sondern auch mit den Eingängen zur Strasse gerichtet sein.
Damit sich eine Strasse als Begegnungszone eignet, müssen nicht zwingend alle erwähnten Kriterien erfüllt sein. In Spezialfällen stützt sich die Beurteilung auf Erfahrungen mit bestehenden Begegnungszonen.

Wie beantragt man Begegnungszonen?

Prüfen Sie anhand der oben genannten Kriterien, ob sich Ihre Strasse oder Ihr Strassenabschnitt als Begegnungszone eignet. Sammeln Sie möglichst viele Unterschriften in Ihrer Nachbarschaft und reichen Sie diese mit einem kurzen schriftlichen Antrag beim Planungsamt Basel-Stadt ein.

Weitere Informationen finden Sie online unter www.planungsamt.bs.ch/begegnungszonen. In Ihrem Quartiertreffpunkt oder Stadtteilsekretariat hilft man Ihnen auch gerne weiter.

Wie organisiert man ein Strassenfest?

Um einen Strassenabschnitt für eine Veranstaltung abzusperren, müssen Sie ein Gesuch einreichen. Das Formular finden Sie unter www.tiefbauamt.bs.ch/veranstaltungen. Reichen Sie das Gesuch mindestens sechs Wochen vor dem Strassenfest bei der Allmendverwaltung des Tiefbauamts ein. Der Strassenabschnitt darf pro Jahr nur einmal abgesperrt werden. Falls Sie weitere Fragen haben, stehen Ihnen die Mitarbeitenden der Allmendverwaltung gerne zur Seite.

Die Kontaktdaten finden Sie auf den letzten Seiten dieser Broschüre.

Die Kontaktstelle für Quartierarbeit im Präsidialdepartement unterstützt Strassenfeste, Spielmaterial für Quartiergruppen oder ähnliche Projekte mit kleinen Beiträgen. Antragsformulare erhalten Sie bei der Kontaktstelle für Quartierarbeit, siehe auch www.quartierarbeit.bs.ch.

Wo kann für ein Strassenfest Spielmaterial ausgeliehen werden?

Der Verein Robi-Spiel-Aktionen verleiht Spielmaterial, Werksets und Festinventare.
Einen Katalog können Sie auf www.robi-spiel-aktionen.ch finden.

Die Quartiertreffpunkte und sämtliche Ludotheken verfügen zum Teil ebenfalls über Spielmaterial. Die Kontaktdaten der Quartiertreffpunkte finden Sie auf den letzen Seiten dieser Spielfibel.

Wie lange darf eigenes Spielmaterial auf der Strasse bleiben?

Vom Verkehrshütchen bis zum rollbaren Tischtennistisch: In Begegnungszonen darf eigenes Spielmaterial vorübergehend auf Fahrbahn und Trottoir stehen. Es muss aber möglich sein, es rasch wieder aus dem Weg zu räumen, damit auch grössere Fahrzeuge wie jene der Feuerwehr vorbeifahren können. Spätestens um 22 Uhr sollte das Spielmaterial wieder aufgeräumt sein. Wenn die Nachbarschaft einverstanden ist, darf es ausnahmsweise auch mal länger sein.

Was tun bei wiederkehrenden Streitigkeiten mit den Nachbarn?

Werden spielende Kinder zu Unrecht von Verkehrsteilnehmenden zurechtgewiesen oder bedroht? Parkiert häufig dasselbe Fahrzeug falsch? In solchen und ähnlichen Fällen hilft oft schon das persönliche Gespräch. Weisen Sie die betreffende Person freundlich auf das Problem hin und suchen Sie zusammen einen Kompromiss. Führen Gespräche und Kompromisse nicht weiter, können Sie sich Hilfe bei den Quartierpolizistinnen und -polizisten des Community Policing der Kantonspolizei holen.

Dürfen Kinder draussen laut sein?

In den Quartieren treffen die Wünsche verschiedener Menschen und Generationen aufeinander. Einige möchten sich erholen und ihre Ruhe haben, andere draussen spielen, plaudern oder unterwegs sein. Nehmen Sie Rücksicht aufeinander. Die Strasse ist für alle da.

Insbesondere im Sommer ist es ratsam, sich mit den Nachbarinnen und Nachbarn abzusprechen, bis wann es auch ein wenig lauter sein darf. Über die Mittagszeit sowie am späteren Abend sollte auf laute Spiele verzichtet werden. Die offiziellen Ruhezeiten in der Stadt Basel dauern von 12:00 bis 13:30 Uhr sowie von 22:00 bis 7:00 Uhr. Dazu gehören auch alle Feier- und Sonntage.

Gemäss UNO-Kinderrechtskonvention haben Kinder das Recht auf Spiel und Sport sowie das Recht sich frei zu versammeln. Die gesamte Konvention finden Sie unter www.unicef.ch. Weitere Informationen rund um draussen spielende Kindern finden Sie auf der Webseite des Magazins Beobachter www.beobachter.ch unter dem Suchbegriff „Kinderlärm“.

Tipps

für mehr Sicherheit

VERKEHRSHÜTE

Farbige Verkehrshüte 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.

MOBILIAR UND SPIELSACHEN

Bereitliegende Spielsachen, Velos, Kreidestücke und dergleichen haben eine effektive Warnwirkung auf die Fahrzeuglenkenden, ähnlich der Verkehrshüte.
Eigene Sitzmöbel, Pflanzen, Plastikpools etc. müssen so platziert sein, dass sie die Durchfahrt nicht behindern. Leichtes und handliches Spielmobiliar wie Fussballtore, kleinere Spielzelte, Kreidematerial, Skateboards und ähnliche können bei durchfahrenden Autos einfach kurz weggestellt werden. Abends wird alles wieder von Strasse und Trottoir geräumt.

RASENTEPPICH

Grüne Rasenteppiche können auf einen Teilabschnitt der Strasse ausgebreitet werden und wirken gleichzeitig wie eine Art temporärer Treffpunkt in der Quartierstrasse. Sie sind in allen grösseren Baumärkten erhältlich, die Materialien sind meist wasserfest 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.

KREIDE

Farbig angemalte Strassen heissen für die Fahrzeuglenkenden sofort: „Achtung Kinder!“. Mit Kreide lassen sich auch gleichzeitig unzählige Strassenspiele aufzeichnen. In Begegnungszonen kann nicht nur der Boden bemalt werden, auch die Betonflächen der Pflanztröge und Sitzbänke eignen sich dafür. Solange nicht das Auto des Nachbars angemalt oder falsche Strassensignale auf die Fahrbahn gezeichnet werden, sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Holzfiguren

Holzfiguren in Wohnquartieren sind beliebt und werden heute bereits oft benutzt. Sie haben nicht nur Warnwirkung auf der Strasse, sondern können von Kindern mitgestaltet werden. Dies trägt dazu bei, dass Kinder sich mit der Situation in ihrer Strasse auseinandersetzen. Auf diese Weise werden sie sich ihrer Rechte im Strassenraum bewusster, was gleichzeitig ihre Sicherheit erhöht. Es ist empfehlenswert, fix an den Vorgartenzäunen montierte Holzfiguren nach einigen Monaten an eine andere Stelle zu wechseln, um dem Gewöhnungseffekt entgegenzuwirken. Vorgeschnittene Holzfiguren sind in Schreinerwerkstätten und kleineren Baumärkten erhältlich. Allenfalls erklärt sich auch der Werklehrer bereit, mit den Kindern Holzfiguren zu erstellen.

Mobile Holzfiguren

Ein besonders klares Signal setzt man mit mobilen Holzfiguren, die man nur für den Spielnachmittag hinstellt und danach wieder entfernt. Nur temporär verwendet erregen sie immer wieder die Aufmerksamkeit der Verkehrsteilnehmenden. Das Kinderbüro Basel bietet graphische Vorlagen an. Kinder können diese rollenden Figuren selbst auf die Strasse ziehen und bei Bedarf versetzen. Weitere Tipps zum Aufstellen von Holzfiguren liefert die Beratungsstelle für Unfallverhütung im Lexikon der Prävention auf www.bfu.ch.

Begegnungszonen in meiner Nähe:

KONTAKTE

Kanton Basel-Stadt

Bau- und Verkehrsdepartement

Städtebau & Architektur
Planungsamt
Dufourstrasse 40/50, 4052 Basel
T 061 267 92 25
planungsamt@bs.ch
www.planungsamt.bs.ch

Amt für Mobilität
Dufourstrasse 40/50, 4052 Basel
T 061 267 85 56
mobilitaet@bs.ch
www.mobilitaet.bs.ch

Tiefbauamt
Allmendverwaltung
Dufourstrasse 40/50, 4052 Basel
T 061 267 93 57
bvdav@bs.ch
www.tiefbauamt.bs.ch

Justiz- und Sicherheitsdepartement

Community Policing
Bezirk Grossbasel
T 061 386 73 66

Community Policing
Bezirk Kleinbasel
T 061 777 79 75

Community Policing
www.polizei.bs.ch/im-quartier/ansprechpartner-quartier/community-policing

Präsidialdepartement

Kontaktstelle für Quartierarbeit
Marktplatz 30a, Postfach, 4001 Basel
T 061 267 43 40
quartierarbeit@bs.ch
www.quartierarbeit.bs.ch

Stadtteil-Sekretariate

Informationen unter:
www.stadtteilsekretariatebasel.ch

Stadtteilsekretariat Kleinbasel
Klybeckstrasse 61, 4057 Basel
T 061 681 84 44
hallo@kleinbasel.org

Stadtteilsekretariat Basel-West
Elsässerstrasse 12, 4056 Basel
T 061 321 30 60 / info@stsbw.ch

Quartierkoordination Gundeldingen
Güterstrasse 213, 4053 Basel
T 061 331 08 83
info@gundeli-koordination.ch
www.gundeli-koordination.ch

Interessen-Organisationen

Kinderbüro Basel
Auf der Lyss 20, 4051 Basel
T 061 263 33 55
info@kinderbuero-basel.ch
www.kinderbuero.ch

Verein Robi Spielaktionen
Güterstrasse 187, 4053 Basel
T 061 366 30 60
administration@robi-spiel-aktionen.ch
www.robi-spiel-aktionen.ch

Christoph Merian Stiftung
Abteilung Soziales &
Stadtentwicklung
St.Alban-Vorstadt 5, 4002 Basel
T 061 226 33 56
info@merianstiftung.ch
www.merianstiftung.ch/soziales-und-stadtentwicklung

QUARTIERTREFFPUNKTE

Sämtliche Informationen zu den 15 Quartiertreffpunkten in Basel sind auf folgender Webseite zu finden: www.quartiertreffpunktebasel.ch

Eltern Kind Zentrum MaKly
Claragraben 158, 4057 Basel
T 061 691 70 08
makly@qtp-basel.ch

FaZ Familienzentrum Gundeli
Dornacherstrasse 192, 4053 Basel
T 061 333 11 33
faz@qtp-basel.ch

Kontaktstelle Eltern & Kinder 4055
Stöberstrasse 34, 4055 Basel
T 061 302 15 15
kontaktstelle4055@qtp-basel.ch

Kontaktstelle Eltern und Kinder, St.Johann
Lothringerstrasse 63, 4056 Basel
T 061 321 06 07
kontaktstelle-stjohann@ qtp-basel.ch

Quartiertreffpunkt BURG
Burgweg 7, 4058 Basel
T 061 691 01 80
burg@qtp-basel.ch

Quartiertreffpunkt LoLa
Lothringerstrasse 63, 4056 Basel
T 061 321 48 28
lola@qtp-basel.ch

QuBa Quartierzentrum Bachletten
Bachlettenstrasse 12, 4054 Basel
T 061 271 25 90
quba@qtp-basel.ch

Kasernentreff
Kasernenstrasse 23, 4057 Basel
T 061 681 29 46
kasernentreff@qtp-basel.ch

Quartierzentrum ELCH Hirzbrunnen
Im Rheinacker 15, 4058 Basel
T 061 601 50 30
hirzbrunnen@ qtp-basel.ch

Quartiertreffpunkt Kleinhüningen
Kleinhüningerstrasse 205, 4057 Basel
T 061 534 48 84
kleinhueningen@qtp-basel.ch

QuartierOASE Bruderholz
Bruderholzallee 169, 4059 Basel
T 061 467 68 13
quartieroase@qtp-basel.ch
www.quartieroase.ch

Quartiertreffpunkt Rosental/Erlenmatt
Erlkönigweg 30, 4058 Basel
T 061 683 36 70
rosental@qtp-basel.ch

Treffpunkt Breite
Zürcherstrasse 149, 4052 Basel
T 061 312 91 88
breite@ qtp-basel.ch

UNION Kultur- und Begegnungszentrum
Klybeckstrasse 95, 4057 Basel
T 061 683 23 43
union@qtp-basel.ch
www.union-basel.ch

IMPRESSUM

BEZUGSADRESSE UND HERAUSGEBER
Bau- und Verkehrsdepartement, Planungsamt,
Dufourstrasse 40/50, 4051 Basel, www.planungsamt.bs.ch

KONZEPT UND INHALT
Konzept: Nina Schweizer, Planungsamt Basel-Stadt und Kinderbüro Basel
Strassenspiele: Kinderbüro Basel
Rahmentext: Nina Schweizer, Planungsamt Basel-Stadt

FOTOS UND ILLUSTRATIONEN
Lucía deMosteyrín: Titel + S. 7, 9, 15, 16, 17, 24, 32, 34, 36, 40, 41, 44, 45, 47, 49, 50
Kinderbüro Basel: S. 13, 20, 22, 27, 28, 29, 33, 38, 42, 68
Beiträge aus der Anwohnerschaft von Begegnungszonen: S. 54, 66
Nina Schweizer: S. 6, 8, 11, 14, 19, 21, 25, 30, 35, 37, 46, 52, 55, 56, 62 - 65, 67, 70

GESTALTUNG
Planungsamt, Nina Schweizer. Mit der wertvollen gestalterischen
Unterstützung von Cléa Lautrey und Lucía deMosteyrín
www.clealautrey.com / www.luciademosteyrin.com

DRUCK
Kreis Druck, Basel

©2017