

# Spiele von gestern FÜR KINDER VON HEUTE

Spiele für draußen









#### Kinder von heute brauchen Spiele von gestern

"Gesucht: Spiele von gestern für Kinder von heute", diesen Aufruf haben wir an Seniorinnen und Senioren gerichtet mit der Bitte, uns ihre liebsten Kinderspiele von früher zu schicken. Mehr als 80 ältere Menschen haben uns daraufhin ihre Lieblingsspiele beschrieben – oft mit Zeichnungen, Notenbeispielen und Tonkassetten. Danke!

Aus den Zuschriften ist diese Broschüre für die Kinder von heute entstanden, die sich genauso gerne spielerisch bewegen wie die Kinder früherer Generationen. Heute aber verbringen Kinder oft viele Stunden am Tag nahezu regungslos vor dem Fernseher, mit dem Smartphone oder an der Spielkonsole. Häufige Folgen dieses Bewegungsmangels sind Übergewicht, Koordinationsund Entwicklungsstörungen und ein unzureichendes Einüben sozialer und kommunikativer Kompetenzen. Das hat auch Folgen für das Unfallgeschehen: Immer häufiger verunglücken Kinder, weil sie sich in Gefahrensituationen nicht sicher bewegen oder schnell genug reagieren können.

Wir wünschen allen Kindern, ihren Eltern, Erzieherinnen und Erziehern, Babysittern, Omas, Opas und allen, die sonst von Kindern umgeben sind, viel Spaß mit den Spielen von "anno dazumal".

Elmar leders

Elmar Lederer Vorsitzender des Vorstandes Aktion DAS SICHERE HAUS (DSH)

### Inhalt

	Bäumchen, wechsel Dich	4
	Bockspringen	5
	Brennball	6
	Dosen-Stelzenlaufen	7
	Dritten abschlagen	8
	Figuren werfen	9
<b>999</b>	Gummitwist	10
	Hinke-Hoppse, Hinkebock	11
	Im Bann	12
	Murmel schießen	13
	Mutter, wie weit darf ich reisen?	14
	Ochs am Berge/	
	Eins, zwei, drei, saurer Hering	15
	Plumpsack	16
	Stuhltanz	17
	Schiebekarre	18
	Weißer Hai	19
	Seilspringen/Tauspringen allein	20
	Städteraten	21
	Völkerball	22
	Herausgebende	23
	DSH-Mitglieder und Förderer	23

### Legende

### Anzahl der Spielenden:

Allein oder zu zweit
Kleingruppe (ab 3 Spielende)
Großgruppe (ab 10 Spielende
Allein und Kleingruppe
Klein- und Großgruppe
Allein, Klein- und Großgruppe

### Bäumchen, wechsel Dich



Anzahl der Spielenden: beliebig viele

Alter: ab 8 Jahre

Spielbeschreibung: Jedes Kind stellt sich an einen Baum oder eine andere markante Stelle, wie z.B. einen Zaunpfahl oder einen Stein. Ein Kind steht in der Mitte und ruft: "Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich". Jetzt muss jedes Kind seinen Platz verlassen und zu einem anderen Baum, Pfahl oder Stein laufen. Auch das Kind, das zuvor in der Mitte stand, sucht sich einen anderen Ort, so dass ein Kind aus der Gruppe übrigbleibt, weil es keinen neuen Platz findet. Dieses Kind nimmt nun den Platz in der Mitte ein, und das Spiel beginnt von vorne.



# Bockspringen

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 2, mehr Spaß macht es in der Gruppe

gewonnen, die als erste im Ziel ist.

Alter: ab 6 Jahre

Spielbeschreibung: Ein Kind stützt sich mit den Händen auf den Knien ab, steht mit eingezogenem Kopf gebückt da und lässt sich von einem anderen Mitspieler oder einer anderen Mitspielerin mit gegrätschten Beinen überspringen. Danach geht das springende Kind in die gebückte Haltung und wird selber übersprungen. Das Ganze kann beliebig oft wiederholt werden. Wird eine Start- und eine Ziellinie festgelegt und es spielen mindestens vier Kinder in zwei Gruppen mit, hat die Gruppe



### Brennball

Anzahl der Spielenden: möglichst viele

Alter: ab 9 Jahre

Spielausrüstung: zwei gleich große Teams, Spielfeld, das mit vier Fähnchen abgesteckt wird, Gefäß (großer Reifen, umgedrehter Kasten o.ä.), 1 Ball

Spielbeschreibung: Ein Team ist Feldteam, das andere Werf- und Laufteam. Ein Kind des Werf- und Laufteams muss den Ball so weit ins Feld werfen, dass es selbst oder ein anderes Kind seines Teams das Feld umrunden kann. Jede Ecke, die es erreicht, lässt es weiter im Lauf. Das Feldteam versucht, den Ball möglichst schnell im Gefäß unterzubringen. Wenn das laufende Kind des gegnerischen Teams in diesem Moment die rettende Ecke noch nicht erreicht hat, scheidet es aus. Wenn der oder die Letzte des Werf- und Laufteams ausgeschieden ist, ist das Spiel zu Ende, und die Rollen werden getauscht.



### Dosen-Stelzenlaufen

Anzahl der Spielenden: möglichst viele

Alter: ab 9 Jahre

Spielausrüstung: Konservendosen (möglichst groß), Wäscheleine

Spielbeschreibung: Die Kinder laufen auf selbst gemachten Stelzen aus Konservendosen. Dafür relativ weit oben in die Dosenseiten sich gegenüberliegende Löcher bohren, durch die eine Wäscheleine gezogen wird. Die auf die Größe des Kindes abgeschnittene Leine in der Hand, bewegen sich die Kinder auf den Dosen fort. Wegen der scharfen Kanten dürfen die Füße nicht in die Dose gestellt werden!

**Achtung:** Wegen der Schnittgefahr sollten Erwachsene die Stelzen basteln.



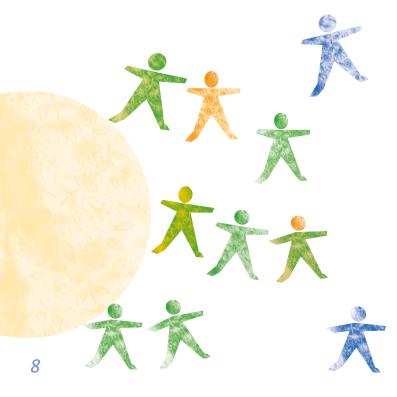


# Dritten abschlagen

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 12, Zahl der Mitspielenden sollte durch 3 teilbar sein

Alter: ab 9 Jahre

Spielbeschreibung: Möglichst viele Dreiergruppen von Kindern, die sich hintereinander aufstellen, bilden einen Kreis. Das letzte Kind einer Dreiergruppe läuft um den Kreis und wird von einem Kind verfolgt, das es fangen soll. Damit dies nicht geschieht, stellt sich das weglaufende Kind als erstes vor eine der Dreiergruppen. Jetzt läuft das letzte Kind dieser Dreiergruppe los und nimmt dabei die fangende Rolle ein, während der oder die bisherige Fangende weglaufen muss. Die Rollen wechseln also ständig.

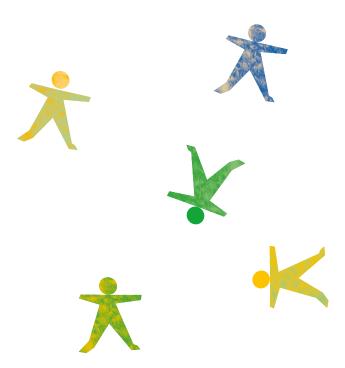


## Figuren werfen

Anzahl der Spielenden: mindestens 3

Alter: ab 8 Jahre

Spielbeschreibung: Ein Kind darf die Figuren "werfen". Die anderen Kinder stellen sich der Reihe nach vor ihm oder ihr auf. Es darf nun alle anderen Mitspielenden nacheinander herumwirbeln oder drehen und lässt sie dann los. Die Kinder müssen in der Position verharren, in der sie zum Stillstand gekommen sind. Anschließend wird die schönste Figur gekürt, die das Spiel gewinnt und als nächstes die Figuren werfen darf.



### Gummitwist



Anzahl der Spielenden: mindestens 3, geht aber auch allein

Alter: ab 8 Jahre



**Spielausrüstung:** ein 4 bis 5 Meter langes Gummiband, das an seinen beiden Enden aneinander geknotet ist

Spielbeschreibung: Zwei Kinder stehen sich gut 2 Meter mit gegrätschten Beinen gegenüber. Das Gummiband ist als etwa 40 Zentimeter breite "Gummi-Gasse" in Knöchelhöhe zwischen ihnen gespannt. Das dritte Kind ("Twister") springt in die Gasse hinein und beginnt zu hüpfen. Dabei gibt es unendlich viele Variationen. Das Kind springt so lange, bis es einen Fehler macht, hängen bleibt, auf dem falschen Gummi landet, mit den Fußspitzen das andere Gummi berührt, einen Sprung auslässt oder die verabredete Reihenfolge nicht einhält. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Haben alle Kinder den "Knöchel"-Durchgang geschafft, steigt das Gummiband auf die nächste Schwierigkeitsstufe in Kniehöhe und weiter. Sind keine Mitspielenden da, kann das Gummiband auch zwischen zwei Stühle gespannt werden.







Anzahl der Spielenden: allein oder zu mehreren

Alter: ab 7 Jahre

Spielausrüstung: Kreide, flacher Stein

Spielbeschreibung: Mehrere quadratische Felder werden mit der Kreide als Kreuz aufgezeichnet und nummeriert. Das Kind wirft einen flachen Stein in Feld Nummer 1 und hüpft auf einem Bein über dieses Feld hinweg in das zweite. Es hüpft weiter, bis zu den Feldern, die das Kreuz bilden. Hier springt es mit beiden Füßen ins linke Feld, dann nach rechts und dann in die Mitte. Auf einem Bein geht es bis an die Spitze. Das Kind wendet, hüpft zurück und nimmt – noch immer auf einem Bein stehend – den Stein aus dem ersten Kästchen, über das es wieder hinweg springen muss. Jetzt wirft es den Stein in das zweite Feld und wiederholt den Weg.

Das Feld, in dem der Stein liegt, muss immer übersprungen werden. Ist der Stein in einem falschen Feld, auf einem Strich oder außerhalb des Spielfeldes gelandet, ist das nächste Kind an der Reihe. Das gleich gilt, wenn der Fuß beim Hüpfen auf eine Linie kommt oder das Kind das Gleichgewicht verliert und mit beiden Füßen in einem Feld steht.







Anzahl der Spielenden: 3 bis 10

Alter: ab 7 Jahre



Spielausrüstung: Alle Mitspielenden brauchen ein weißes Tuch oder weißes Papier zum Winken. Matten, Kisten o.ä. zur Errichtung des "Bann-Mals"

Spielbeschreibung: Zuerst richten die Spielenden gemeinsam ein "Bann-Mal" (z.B. aus Matten oder Kisten) ein. Hier werden später die "Gefangenen" im Bann gehalten, die der "Bann-Meister" oder die "Bann-Meisterin" dort einquartiert. Das Kind, welches zum "Bann-Meister" oder zur "Bann-Meisterin" gewählt wurde, zählt bis 50 oder bis 100. In der Zeit verstecken sich die anderen in der Umgebung. Nach dem Zählen ruft es: "Ich komme" und versucht, die anderen zu finden. Hat es ein mitspielendes Kind entdeckt, ruft es dessen Vornamen, z.B. "Maria im Bann". Die Entdeckten müssen sofort ins "Bann-Mal" gehen. Von dort können sie erlöst werden, wenn sie einen, mit dem weißen Tuch winkenden, Mitspielenden entdecken. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, denn auch der "Bann-Meister" oder die "Bann-Meisterin" könnte das winkende Kind sehen und es durch Zurufen des Vornamens in das "Bann-Mal" verdammen. Das Spiel ist beendet, wenn sich alle Mitspielenden im "Bann-Mal" befinden.





Anzahl der Spielenden: 3 bis 5

Alter: ab 5 Jahre

Spielausrüstung: große und kleine Murmeln, Kreide oder eine kleine Schaufel

Spielbeschreibung: Eine kreisförmige, flache Mulde wird ausgehoben oder ein Kreis auf das Pflaster gemalt. In diesen Kreis werden kleine Murmeln gelegt. Jedes Kind hat eine große, schwere Murmel, den "Ditscher". Zwei bis drei Meter vom Kreis entfernt wird ein Strich gezeichnet, die "Grenze".

Variante eins: Das erste Kind versucht, mit der großen Murmel von der Grenze aus eine oder mehrere Murmeln aus dem Kreis zu ditschen (rollen, nicht werfen!). Gelingt das, darf er oder sie die Murmeln nehmen und zu der Stelle gehen, wo der Ditscher liegt. Von dort aus darf noch einmal versucht werden, Murmeln aus dem Kreis zu ditschen, so lange, bis das Kind keine mehr getroffen hat. Nun bleibt es dort stehen, wo sein Ditscher liegen geblieben ist. Der nächste Spieler oder die nächste Spielerin kommt, von der Grenze aus, an die Reihe.

Variante zwei: Aus zwei bis drei Metern werden die Murmeln in die Kuhle geschnippt. Das Kind, das die meisten Murmeln in der Kuhle untergebracht hat, bekommt die Murmeln der Mitspielenden.



# Mutter, wie weit darf ich reisen?

Anzahl der Spielenden: mindestens 5

Alter: ab 8 Jahre

Spielbeschreibung: Ein Kind ist die Mutter (bzw. der Vater). Die Mitspielenden stehen ihr im Abstand von etwa zehn Metern nebeneinander aufgereiht gegenüber. Dann fragt das erste Kind: "Mutter, Mutter, wie weit darf ich reisen? Darauf antwortet ihm die Mutter zum Beispiel: "Bis nach Berlin", nun fragt das Kind: "Darf ich wirklich?". Bei einem "Ja" darf das Kind entsprechend der Silben in "Bis nach Berlin" vier Schritte nach vorne gehen. Bei einem "Nein" bleibt es einfach stehen. Hätte die Mutter geantwortet: "Bis zu den Großeltern", dürfte das Kind sechs Schritte nach vorne gehen. Vergisst es jedoch zu fragen "Darf ich wirklich?", muss es zurück an den Ausgangspunkt. Das Kind, das zuerst die Mutter erreicht hat, löst diese ab, und das Spiel beginnt von vorne.



### Ochs am Berge / Eins, zwei, drei, saurer Hering



Anzahl der Spielenden: mindestens 5



Alter: ab 8 Jahre

Spielbeschreibung: Ein Kind steht mit dem Gesicht zur Wand. Die anderen Mitspielenden stellen sich nebeneinander in einer Reihe auf. Ihr Abstand zum rufenden Kind beträgt etwa zehn Meter. Während das Kind an der Wand "Ochs am Berge, eins, zwei, drei" ruft, dürfen die anderen Mitspielenden los rennen und versuchen, die Wand zu erreichen. Ist das rufende Kind fertig, dreht es sich schnell um. Sobald es sich umgedreht hat, müssen die laufenden Kinder sofort stehen bleiben. Wer sich noch bewegt, wird zurück zur Grundlinie geschickt. Gewonnen hat, wer die Wand zuerst berührt.



# Plumpsack

Anzahl der Spielenden: mindestens 10

Alter: ab 6 Jahre

Spielausrüstung: Tuch mit Knoten, Paar Socken oder Mütze

大

**Spielbeschreibung:** Ein Kind spielt den Plumpsack. Alle Kinder außer dem Plumpsack sitzen oder stehen mit dem Gesicht zur Mitte in einem weiten Kreis. Der Plumpsack geht außen um den Kreis herum.

Die Kinder singen: "Dreht Euch nicht um, der Plumpsack geht um. Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel blau gemacht". Der Plumpsack geht um den Kreis und lässt das Tuch, den Socken oder die Mütze unauffällig hinter einem Kind fallen. Dieses Kind muss den Gegenstand ganz schnell bemerken und versuchen, den Plumpsack zu erwischen, bevor dieser den Platz des ihn verfolgenden Kindes erreicht. Erwischt es den Plumpsack, muss dieser in die Mitte des Kreises (ins "faule Ei"). Das Kind, das den Plumpsack erwischt hat, ist nun selbst der Plumpsack.

Bemerkt das Kind jedoch nicht rechtzeitig, dass der Gegenstand hinter ihm liegt, oder dreht es sich um, ohne dass etwas hinter ihm liegt, muss es selber ins "faule Ei" und löst das Kind ab, das dort eventuell schon sitzt.



### stuhltanz

### Anzahl der Spielenden: mindestens 5

Alter: ab 8 Jahre

gewonnen.



**Spielausrüstung:** Entsprechend der Gruppengröße genügend Stühle. Idealerweise eine Musikanlage

Spielbeschreibung: Zwei Stuhlreihen werden mit dem Stuhlrücken gegeneinandergestellt. Es ist ein Stuhl weniger, als Kinder mitspielen. Eine außenstehende Person, die nicht mit um die Stühle geht, spielt Musik ab. Sollte keine Musikanlage zur Verfügung stehen, kann alternativ auch getrommelt, gesungen oder geklatscht werden. Sobald die Musik läuft, gehen die Kinder um die Stuhlreihen herum. Setzt die Musik aus, müssen sich alle schnell auf einen Stuhl setzen. Dasjenige Kind, das keinen Sitzplatz findet, scheidet aus.

Bevor die Musik weiterläuft, wird ein Stuhl aus dem Kreis entfernt und das Spiel geht weiter. Wer sich zum Schluss auf den letzten freien Stuhl setzt, hat das Spiel



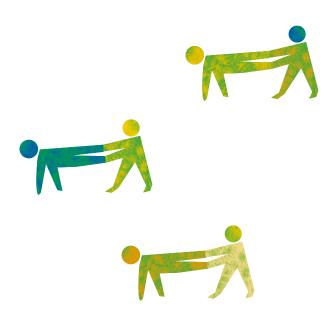
### schiebekarre

Anzahl der Spielenden: mindestens 4, gerade Zahl

Alter: ab 6 Jahre

Spielbeschreibung: Es wird eine Start- und eine Ziellinie festgelegt. Zwei Kinder liegen auf dem Boden und begeben sich in die Liegestütz-Position (die Hände stützen auf der Startlinie). Zwei andere stellen sich dahinter und heben deren Beine hoch, während die geschobenen Kinder auf den Händen vorwärts laufen. Das Paar, das als erstes die Ziellinie überquert, die je nach Alter etwa fünf bis zehn Meter entfernt liegt, hat gewonnen.

"Schiebekarre" kann natürlich auch mit mehr als zwei Gruppen gespielt werden.



### Weißer Hai

**Anzahl der Spielenden:** mindestens 3, mehr Spaß macht es in der Gruppe

Alter: ab 8 Jahre

Spielausrüstung: größere Freifläche



Spielbeschreibung: Ein Kind aus der Gruppe ist der weiße Hai. Die anderen Kinder, die "Fische", stellen sich in einige Entfernung (etwa 10–30 Meter) in einer Reihe nebeneinander auf. Start und Ziel müssen vorher festgelegt werden. Auf den Ruf des Hais: "Wer hat Angst vorm weißen Hai", antworten die Fische "Niemand". Darauf fragt der Hai: "Und wenn er kommt?" Die anderen Kinder antworten: "Dann verschwinden/laufen/schwimmen wir!" Jetzt laufen alle los und versuchen, das gegenüberliegende Ende des Spielfeldes zu erreichen, ohne vom weißen Hai gefangen zu werden. Wer gefangen wurde, ist nun der weiße Hai, und es beginnt eine neue Runde.



# Seilspringen / Tauspringen allein

Anzahl der Spielenden: allein, mehr Spaß macht es in der Gruppe

Alter: ab 7 Jahre

Spielausrüstung: Sprungseil



#### Spielbeschreibung:

Variante eins (einzelnes Kind): Das Kind fasst mit jeder Hand je ein Ende Sprungseils. Dann schwingt es das Seil über den Kopf und springt bei jeder Drehung darüber. Geübte Kinder versuchen, während eines Hüpfers das Seil zweimal schnell unter den Füßen durchzuschlagen oder die Arme vor dem Körper zu kreuzen.

Variante zwei: Ein langes Seil wird von zwei Mitspielenden gehalten, die sich so weit gegenüberstehen, dass das Seil noch auf dem Boden aufkommt. Ein Kind (auch zwei oder drei) springt hinein und hüpft so lange, bis es auf das Seil tritt. Währenddessen können die übrigen Mitspielenden mit einem Lied den Takt vorgeben.

**Liedbeispiel:** "Teddybär, Teddybär, dreh dich um, Teddybär, Teddybär mach dich krumm, Teddybär, Teddybär zeig Dein Schuh, Teddybär, Teddybär, wie alt bist Du?" Dann die Lebensjahre springen und herausspringen.







### Städteraten

Anzahl der Spielenden: mindestens 2

Alter: ab 9 Jahre

Spielausrüstung: Ball

Spielbeschreibung: Das erste Kind wirft einen Ball an die Wand und ruft einen Stadtnamen. Ein zweites fängt den Ball, wirft ihn an die Wand zurück und ruft einen Stadtnamen, der mit dem letzten Buchstaben der vorher genannten Stadt beginnt. Es gewinnt, wer den letzten Namen nennen kann.

Man kann dasselbe Spiel auch mit Vornamen oder anderen Begriffen spielen.



### Völkerball

Anzahl der Spielenden: möglichst viele

Alter: ab 9 Jahre

Spielausrüstung: Zwei gleich große Felder und Teams, Softball

Spielbeschreibung: In einem zweigeteilten Spielfeld stehen sich zwei Teams gegenüber. Jedes Team wählt einen Kapitän oder eine Kapitänin, der oder die sich außerhalb des Feldes an die Stirnseite des gegnerischen Feldes stellt. Nun versuchen die Teams, die Mitspielenden des gegnerischen Teams mit dem Ball abzuwerfen. Getroffene begeben sich an die Stirnseite des gegnerischen Feldes. Kommt eines dieser Kinder in Ballbesitz, kann es versuchen, ein Kind des gegnerischen Teams zu treffen. Gelingt es ihm, kann es in sein Spielfeld zurückkehren. Sind alle Spielenden eines Teams abgeworfen worden, muss der Kapitän oder die Kapitänin ins Spielfeld. Er oder sie muss dreimal getroffen werden, bevor das Spiel zu Ende ist.

### Variante: Freilaufen

Ein getroffenes Kind kann sich auch befreien, indem es von der gegnerischen Grundlinie schnell durch das gegnerische Feld läuft, ohne mit der Hand abgeschlagen zu werden.



#### Herausgebende







#### Aktion DAS SICHERE HAUS Deutsches Kuratorium für Sicherheit m und Freizeit e.V. (DSH)

#### Unfallkasse Berlin

Culemeyerstr. 2, 12277 Berlin Telefon 030 76 24-0 www.unfallkasse-berlin.de

Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen

Konsul-Smidt-Straße 76a, 28217 Bremen Telefon 0421 3 50 12-0 www.unfallkasse.bremen.de

#### Aktion DAS SICHERE HAUS

Deutsches Kuratorium für Sicherheit in Heim und Freizeit e.V. (DSH) Holsteinischer Kamp 62, 22081 Hamburg Telefon 040 298104-61 www.das-sichere-haus.de

Redaktionsteam: Ullrich Haak, Kirsten Wasmuth, Dr. Susanne Woelk, Liam Erpenbach Fotos und Abbildungen: Ocontrastwerkstatt/Fotolia (Titel), OPrivat (S. 2), ©Bo|Ke Kommunikation (S. 4-34), @anatols/iStock (S. 36) Gestaltung & Produktionsabwicklung: Bo|Ke Kommunikation, Lübeck

#### Die Aktion DAS SICHERE HAUS wird getragen von:

#### Behörden und Ministerien

- Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Verbraucherschutz
- Bundesministerium für Arbeit und Soziales
- Hessisches Ministerium für Soziales und Integration
- · Ministerium für Arbeit, Integration und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen
- Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft Baden-Württemberg
- Thüringer Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie

#### Berufsgenossenschaften

Berufsgenossenschaft für Gesundheitsdienst und Wohlfahrtspflege (BGW)

#### Unfallversicherungsträger der öffentlichen Hand

- Bayerische Landesunfallkasse
- Braunschweigischer Gemeinde-Unfallversicherungsverband
- Feuerwehr-Unfallkasse Niedersachsen
- Gemeinde-Unfallversicherungsverband Hannover
- Gemeinde-Unfallversicherungsverband Oldenburg
- Kommunale Unfallversicherung Bayern
- Unfallkasse Baden-Württemberg
- Unfallkasse Berlin
- Unfallkasse Brandenburg
- Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen
- Unfallkasse Hessen
- Unfallkasse Mecklenburg-Vorpommern
- Unfallkasse Nord
- Unfallkasse Nordrhein-Westfalen
- Unfallkasse Rheinland-Pfalz
- Unfallkasse Saarland
- Unfallkasse Sachsen
- Unfallkasse Sachsen-Anhalt
- Unfallkasse Thüringen
- Unfallversicherung Bund und Bahn

#### Verbände

- bkh Berufsverband für Angestellte und Selbstständige in der Hauswirtschaft e.V.
- DHB Netzwerk Haushalt, Landesverband Baden-Rheinhessen-Pfalz e.V.
- Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung e.V. (DGUV)
- Gesamtverband der Deutschen Versicherungswirtschaft e.V. (GDV)
- Sozialversicherung für Landwirtschaft, Forsten und Gartenbau (SVLFG)

Bestell-Nr. S 10 / Stand der Informationen: Frühjahr 2023 / Drucklegung: Frühjahr 2023

Trotz sorgfältiger Recherche kann diese Broschüre Fehler enthalten. Für daraus entstehende Schäden an Personen oder Gegenständen übernehmen die Herausgebenden keine Haftung.





Während des Besuchs von
Kindertagesstätte und Schule ist Ihr Kind
gesetzlich unfallversichert.
Weitere Informationen unter:
www.dguv.de