

**Joker**

Gehe auf dem Fußgängerweg, ohne dich ablenken zu lassen.



**Ampel**

Bestimme durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.



**Ampel**

Bestimme durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.



**Ampel**

Bestimme durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.



**Rollender Ball**

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



**Rollender Ball**

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



**Rollender Ball**

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



**Rollender Ball**

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



**Spielendes Kind**

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



**Spielendes Kind**

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



**Spielendes Kind**

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



**Spielendes Kind**

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



**Katze**

Du stehst am Rand des Fußwegs. Miaue und schnurre wie eine Katze, mach' einen Katzenbuckel.



**Katze**

Du stehst am Rand des Fußwegs. Miaue und schnurre wie eine Katze, mach' einen Katzenbuckel.



**Hund**

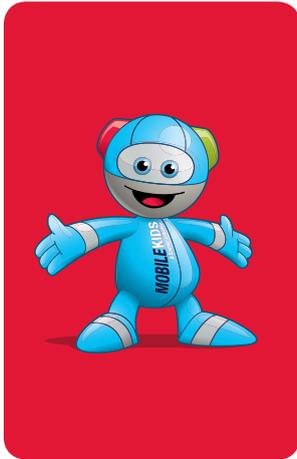
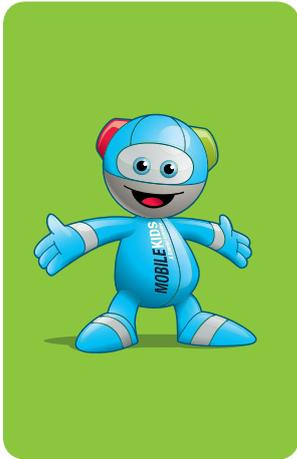
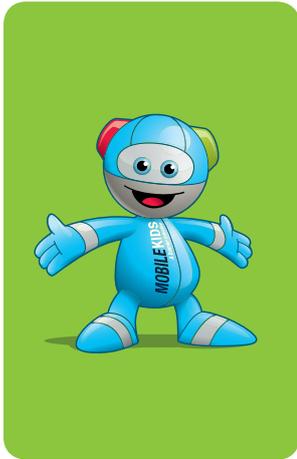
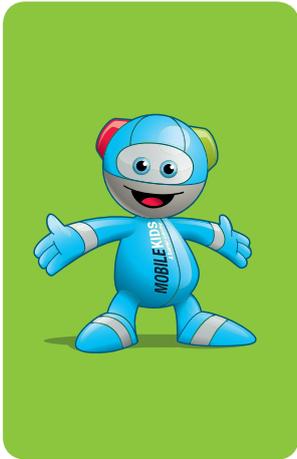
Du stehst am Rand des Fußwegs. Belle wie ein Hund.



**Hund**

Du stehst am Rand des Fußwegs. Belle wie ein Hund.





47

