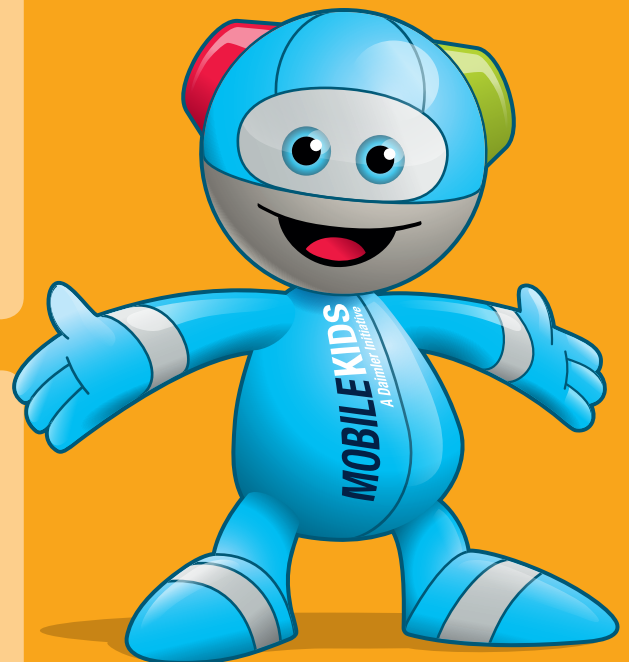


Modul 1 Sehen und gesehen werden

27

Inhalt	Seite
Einleitung	28
Das Modul 1 auf einen Blick	30
Baustein 1: Voll dabei – im Strassenverkehr aufmerksam sein	
Umsetzungsidee 1.1 Ampelspiel	32
Umsetzungsidee 1.2 Schulwegposter	34
Baustein 2: Grau, grau, grau sind alle meine Kleider? – richtige Kleiderwahl und Ausstattung	
Umsetzungsidee 2.1 Dunkelkammer	36
Umsetzungsidee 2.2 Das Klassenzimmer als Dunkelkammer	38
Baustein 3: Verkehrsdschungel – Zeichen geben und erkennen	
Umsetzungsidee 3.1 Verkehrsdomino	40
Umsetzungsidee 3.2 Verkehrszeichen-Zweierlei	42
Planungsbogen Modul 1	44

Anhang	Seite
1 Präsentationsfolie „Leere Strasse“	45
2 Infoblatt „Rollenkärtchen“	46
3 Präsentationsfolie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“	48
4 Arbeitsblatt „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“	49
5 Kopiervorlage „Beschreibungen zu den Verkehrszeichen“	50
6 Infoblatt „Verkehrszeichen-Zweierlei“	51



28 Modul 1 Sehen und gesehen werden.

Sehen bildet neben Hören eine wesentliche Grundlage für die sichere Teilnahme am Strassenverkehr.

Das Modul 1 schult das visuelle Wahrnehmungssystem der Kinder, das im Gegensatz zu Erwachsenen – je nach Entwicklungsstand und Alter der Kinder – weniger gut ausgebildet ist.

Wer im Strassenverkehr unterwegs ist, setzt sich einer wahren Flut von visuellen Reizen aus. Gerade Kinder haben aber Probleme, im Strassenverkehr bedeutsame von unbedeutsamen Reizen und Situationen unterscheiden zu können. Ihre Aufmerksamkeit und die Konzentrationsfähigkeit sind nicht mit der eines Erwachsenen zu vergleichen. Problematisch ist dies vor allem deshalb, weil sich Kinder gerne von Dingen ablenken lassen, die nichts mit dem Strassenverkehr zu tun haben (z. B. Tiere, andere Kinder, Schaufensterauslagen, auffällige Läden, ein Kiosk). Im Gegensatz dazu finden verkehrsrelevante Reize wie Ampeln, Verkehrsschilder oder Signale und Handzeichen

von anderen Verkehrsteilnehmern sehr viel seltener Beachtung. Hinzu kommt, dass Kinder durch eine geringere Körpergrösse schlecht zu sehen sind und Hindernisse ihrerseits schwer überblicken können. Für Kinder ist es besonders wichtig, sich im Strassenverkehr durch helle, kontrastreiche Kleidung und Reflektoren optisch von der Umgebung abzuheben.

Zeichen im Strassenverkehr sind in der Regel auf erwachsene Verkehrsteilnehmer ausgerichtet: Sie sind oftmals zu weit oben angebracht, um von Kindern gut wahrgenommen zu werden, oder nicht anschaulich genug dargestellt und daher für die Kleinen nur schwer verständlich. Letzteres kann zur Folge haben, dass Kinder Schilder falsch interpretieren, ähnliche Schilder miteinander verwechseln und die Bedeutung von Schildern auch schneller wieder vergessen.

Entwicklungspsychologische Grundlagen des kindlichen Verhaltens

Verkehrserziehung muss auf den Entwicklungsstand der Kinder zugeschnitten sein.

- Primarschülerinnen und -schüler haben eine geringere Konzentrationsfähigkeit, können ihre Aufmerksamkeit noch nicht wie Erwachsene „teilen“ und sich somit auf mehrere Dinge gleichzeitig konzentrieren. Dadurch können sie unwichtige Details nicht einfach „übersehen“, sondern widmen ihnen Aufmerksamkeit und sind auf diese Weise unter Umständen von verkehrsrelevanten Umwelteindrücken so abgelenkt, dass sie diese zu spät oder gar nicht wahrnehmen können.
- Kinder sind als junge und unerfahrene Verkehrsteilnehmer auch nur bedingt in der Lage, die Absichten und das Verhalten anderer Verkehrsteilnehmer richtig zu interpretieren. Ihnen ist zum Beispiel nicht bewusst, dass die Sichtbedingungen für Fahrer und Fußgänger sehr unterschiedlich sein können. Beispielsweise, dass ein Autofahrer Personen bei Dunkelheit und schlechter Witterung häufig erst dann erkennen kann, wenn das Scheinwerferlicht auf sie trifft. Oder, dass Personen mit dunkler Kleidung ein besonders hohes Risiko eingehen, von Autofahrern übersehen zu werden.
- Primarschülerinnen und -schüler agieren laut dem Entwicklungspsychologen Jean Piaget überwiegend in der konkret-operationalen Phase. Aufgrund dieser kognitiven Entwicklungsstufe haben sie Probleme, das Symbol „Verkehrszeichen“ eindeutig mit einer konkreten Regel in Beziehung zu setzen. Darüber hinaus fehlt ihnen noch die Fähigkeit, es zu interpretieren und mit der ihm zugeschriebenen Bedeutung zu verknüpfen.

Zu erreichende Kompetenzen

Kinder sollen für die Bedeutung des Sehens und Gesehen-Werdens und damit für eine sichere Teilnahme am Strassenverkehr sensibilisiert werden. Im Umgang mit Modul 1 können daher folgende Kompetenzen erreicht werden:

Sicheres Verhalten im Strassenverkehr:

- Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Wahrnehmungs- und Reaktionsvermögen, sie erkennen die Notwendigkeit, im Strassenverkehr aufmerksam zu sein.
- Sie erwerben ein flexibles, situationsbezogenes Verhalten und die Fähigkeit zur Antizipation von Risiken im Strassenverkehr und zur Vermeidung von Gefahren. Sie verstehen, dass sie als Verkehrsteilnehmer stets sichtbar sein müssen und setzen dies durch die Wahl der entsprechenden Kleidungsstücke, Reflektoren etc. um.
- Sie beteiligen sich am Strassenverkehr vielseitig und sicher. Sie deuten die für sie wichtigsten Verkehrszeichen richtig.

Selbstständige Mobilität:

Die Schülerinnen und Schüler beteiligen sich zunehmend selbstständig zu Fuss, mit dem Fahrrad und mit Freizeitgeräten wie Trottinette am Verkehr. Sie erwerben Kompetenzen für eine verantwortungsvolle Teilnahme am motorisierten Verkehr, indem sie die Notwendigkeit erkennen, gesehen zu werden und ein Regelverständnis aufzubauen.

Das Modul 1 auf einen Blick

30

- Es richtet sich überwiegend an Schülerinnen und Schüler des 1. Zyklus, ist aber auch so angelegt, dass ältere Kinder ebenfalls davon profitieren können.
- Die Thematik „Sehen und gesehen werden“ hat für diese Zielgruppe eine besondere Relevanz, da die Kinder bisher noch nicht viele eigene Erfahrungen im Strassenverkehr machen konnten und gleichzeitig aufgrund ihrer körperlichen und psychologischen Entwicklungsstufe zu den am meisten gefährdeten Verkehrsteilnehmern zählen.
- Die thematischen Bausteine decken daher unterschiedliche didaktische Ziele ab, die jeweils besondere Brisanz der Verkehrsteilnahme junger Schülerinnen und Schüler berücksichtigen.
- Für einen nachhaltigen Lerneffekt sollten jeweils alle drei Bausteinthemen bearbeitet werden. Dafür stehen alternative Umsetzungsideen zur Auswahl.

Baustein 1 Voll dabei – im Strassenverkehr aufmerksam sein

Thematik	Umsetzungsideen	Vorlagen
Auf den Verkehrsteilnehmer strömt im Strassenverkehr eine ganze Flut von Informationen ein. Nicht alle sind aber für die Sicherheit wirklich relevant. Insbesondere Kinder geraten leicht in Gefahr, sich auch von unwichtigen Dingen ablenken zu lassen und somit nicht richtig aufmerksam zu sein. Dies bedeutet, dass sie lernen müssen, gezielt auf Verkehrszeichen, Ampeln, Fussgängerüberwege, andere Verkehrsteilnehmer zu achten und auf unvorhersehbare Dinge zu reagieren.	1.1 Ampelspiel  ab 1. Klasse  10 – 40 Kinder  Klassenzimmer, Pausenplatz, Sporthalle  2 – 3 Schulstunden	 Präsentationsfolie „Leere Strasse“  Infoblatt „Rollenkärtchen“
Bei den folgenden Aufgaben soll das Bewusstsein der Kinder dafür geschärft werden, dass es im Strassenverkehr für ihre eigene Sicherheit wichtige und unwichtigere Dinge gibt. Sie sollen lernen, diese zu unterscheiden, um sich von irrelevanten Dingen nicht ablenken zu lassen.	1.2 Schulwegposter  ab 1. Klasse  10 – 40 Kinder  Klassenzimmer, Schulweg  3 – 4 Schulstunden	

Baustein 2 Grau, grau, grau sind alle meine Kleider? – richtige Kleiderwahl und Ausstattung

Thematik	Umsetzungsideen	Vorlagen
Aufgrund ihrer Körpergrösse und ihres Entwicklungsstandes sind vor allem Kinder im Strassenverkehr darauf angewiesen, gut und schnell von anderen Verkehrsteilnehmern gesehen werden zu können. Insbesondere bei Regen, Nebel und Dunkelheit kommt es daher auf die richtige Kleiderwahl und die Ausstattung mit Reflektoren an. Leider ist den Schülerinnen und Schülern oft nicht bewusst, dass sie bei dunkler Kleidung kaum zu sehen sind und sich somit unnötig Gefahren aussetzen. Bei diesem Baustein soll daher das Bewusstsein der Kinder dafür geschärft werden, welchen lebensrettenden Unterschied es ausmacht, ob jemand dunkle oder helle Kleidung im Strassenverkehr trägt.	2.1 Dunkelkammer  Ab 1. Klasse  10 – 30 Kinder  Klassenzimmer  3 Schulstunden 2.2 Das Klassenzimmer als Dunkelkammer  Ab 1. Klasse  10 – 30 Kinder  Klassenzimmer, verdunkelbar  2 Schulstunden	 3 Präsentationsfolie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“  4 Arbeitsblatt „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“

Baustein 3 Verkehrsdschungel – Zeichen geben und erkennen

Thematik	Umsetzungsideen	Vorlagen
Verkehrszeichen sind Teil der Strassenausstattung und dienen der Verkehrsregelung. Sie unterstützen die Verkehrsteilnehmer bei der Orientierung und Einhaltung der Verkehrsregeln. Sie werden behördlich angeordnet und sind vom Verkehrsteilnehmer eigenverantwortlich zu beachten. Da der Strassenverkehr eine Menge an Gefahren für alle Verkehrsteilnehmer birgt, ist es wichtig, dass Kinder so früh wie möglich die Bedeutung der einzelnen Verkehrsschilder erlernen, um sich mit deren Unterstützung möglichst sicher durch den Strassenverkehr zu bewegen. Bei den folgenden Aufgaben sollen die Schülerinnen und Schüler für die Bedeutung der Verkehrsschilder als wichtige Informationsträger sensibilisiert werden.	3.1 Verkehrsdomino  Ab 1. Klasse  9 – 30 Kinder  Klassenzimmer, Pausenplatz, Sporthalle  1 Schulstunde 3.2 Verkehrszeichen-Zweierlei  Ab 1. Klasse  10 – 30 Kinder  Pausenplatz, Sporthalle  1 Schulstunde	 5 Kopiervorlage „Beschreibungen zu den Verkehrszeichen“  6 Infoblatt „Antwortmöglichkeiten Verkehrszeichen-Zweierlei“

Baustein 1 Voll dabei – im Strassenverkehr aufmerksam sein

Umsetzungsidee 1.1

Ampelspiel

32

Auf einen Blick

Zielgruppe	 Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	 10 – 40 Kinder
Ort	 Klassenzimmer, Pausenplatz, Sporthalle
Zeitansatz	 2 – 3 Schulstunden
Benötigte Materialien	 Präsentationsfolie „Leere Strasse“ (PDF; alternativ: Datei auf OHP-Folie drucken) und  Infoblatt „Rollenkärtchen“ • Interaktives Whiteboard • PC und Beamer • Evtl. Bilder zum Einfügen auf die Präsentationsfolie, wie Menschen, Autos, Motorräder, Fahrräder, Hund, Katze, spielende Kinder, Baustelle, Ball, Häuser, Blumen etc. für den Einstieg • 2 (Soft-)Bälle für die Umsetzung der zu spielenden Rollen • Grünes, rotes und schwarzes festes Papier als Ampel-Vorlage
Vorbereitung	• Je drei Ampelmännchen aus grünem („Gehen“) und rotem („Stehen“), festem Papier ausschneiden, diese auf insgesamt sechs Blätter schwarzes, festes DIN-A4-Papier kleben • Ggf. eigene Symbole herstellen (s.o.) • Ausschneiden der Rollenkärtchen
Kompetenzen	• Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Notwendigkeit, im Strassenverkehr stets aufmerksam zu sein, und erweitern das notwendige Wahrnehmungs- und Reaktionsvermögen.
Fächerverbindende Elemente	• Deutsch: Schreiben eines Beobachtungsprotokolls/Erlebnisberichts • Kunst: Anfertigen von „Strassenbildern“ • Sport: Ausweiten der Rollen „Spielendes Kind“ und „Rollender Ball“

Einstieg

Das Bild der leeren Strasse (Präsentationsfolie „Leere Strasse“) wird auf dem Whiteboard geöffnet. Der Lehrer bzw. die Lehrerin erzählt dazu eine Geschichte. Zum Beispiel: „Morgens muss ich immer eine Strasse überqueren, um zu meinem Auto zu kommen, mit dem ich dann zur Schule fahre. Heute Morgen sass meine

Katze Mira am Strassenrand. Sie machte einen Katzenbuckel, weil ein Hund an ihr vorbeilief. Ich beobachtete die beiden und wollte die Strasse überqueren. Aber dort fuhren viele Autos und Fahrräder. Worauf musste ich denn nun achten? Auf die niedliche Katze, die Angst vor dem Hund hatte? Auf die Fahrräder? Auf die vorbeifahrenden Autos? ...“

Während die Lehrerin oder der Lehrer die Geschichte erzählt, werden die passenden Symbole in der Datei eingefügt. Dafür können entweder zuvor gespeicherte Bilder aufgerufen werden oder die Dinge auf das Whiteboard gezeichnet werden. Die Geschichte ist als Anstoss für die folgende Diskussion gedacht und kann natürlich entsprechend variiert werden. Am Ende soll mit den Kindern festgestellt werden, dass es im Strassenverkehr viele interessante Dinge gibt, aber nicht alle für die eigene Sicherheit wichtig sind. Die Kinder sollen möglichst eigenständig nennen, auf was man zur eigenen Sicherheit besonders achten muss: Fahrzeuge, Fussgängerstreifen, Ampeln... Sie sollen verinnerlichen, dass sie sich von Tieren, anderen spielenden Kindern, dem Ball, der in Richtung Strasse rollt, etc. nicht ablenken lassen dürfen, sondern immer auf den Verkehr und die wichtigen Verkehrszeichen achten müssen.

Erarbeitung

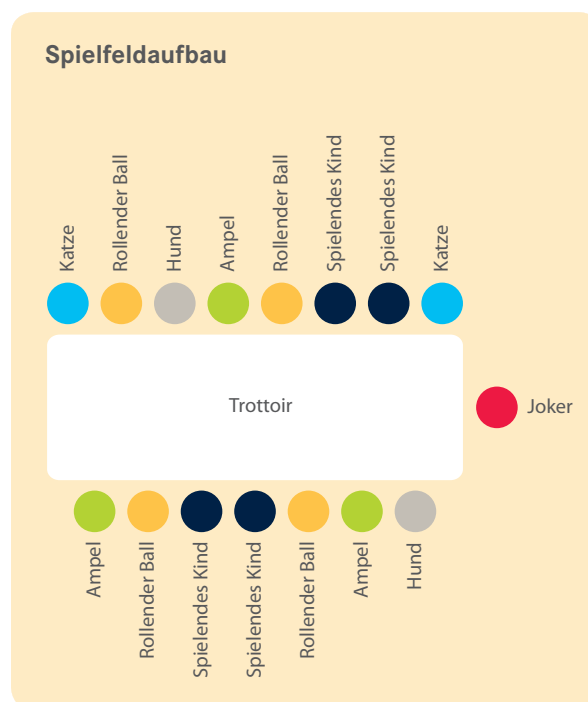
Während die Schülerinnen und Schüler beim Einstieg sehr viel Zeit hatten zu entscheiden, was wichtig ist, erfordert der Strassenverkehr oft blitzschnelle Reaktionen. Hier dürfen sich die Kinder nicht ablenken lassen. Diese Fähigkeit wird mit dem Ampelspiel trainiert. Es wurde so konzipiert, dass immer 16 Schüler spielen, die anderen sind als Beobachter tätig, damit die Spielgasse nicht zu voll wird.

Die ersten 16 Kinder ziehen die Rollenkärtchen.

Beschreibung der Rollen:

-  **Joker:** Geht entlang des Trottoirs, darf sich nicht ablenken lassen.
-  **Ampel:** Bestimmt durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.
-  **Rollender Ball:** In 2-er-Teams rollen sich die Schülerinnen und Schüler einen Softball am Boden über das Trottoir zu.
-  **Spielendes Kind:** Kinder spielen in 2-er-Teams, z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder auch alleine ein Hüpfspiel.
-  **Katze:** Sie miaut am Rand des Trottoirs, schnurrt, macht einen Katzenbuckel.
-  **Hund:** Er bellt am Rand des Trottoirs.

Alle, bis auf den Joker, bilden eine Menschengasse, indem sie sich in zwei Reihen aufstellen, die sich so gegenüber stehen, dass sich die Kinder anschauen können (s. Skizze „Spielfeldaufbau“). Die Gasse, die dabei entsteht, stellt ein Trottoir dar. Dabei ist darauf zu achten, dass bei der Rolle „Rollender Ball“ 2-er-Teams gebildet werden müssen, die sich jeweils möglichst genau gegenüberstehen. Die „Ampeln“ sollen sich ent-



lang der Gasse in regelmässigen Abständen verteilen. Es hat beim Spiel immer die Ampel „Dienst“, die als Nächstes passiert wird. Grün und Rot gibt sie, indem sie die jeweils entsprechenden Ampelkarten hochhält. Insgesamt sollten die Rollen gut durchmischt werden, sodass z. B. nicht alle „Hunde“ beisammenstehen.

Der Joker hat nun die Aufgabe, entlang des Trottoirs vorwärts zu gehen, ohne sich von den anderen ablenken zu lassen, die entsprechend ihrer Rollen agieren. Dabei muss er stets die in Blickrichtung nächstgelegene Ampel beobachten, bei Grün darf er gehen, bei Rot muss er stehen bleiben.

Die übrigen Kinder, die keine Rollenkarten ziehen konnten, stehen als Beobachtende ausserhalb der Gasse bzw. bleiben auf ihren Plätzen sitzen. Sie müssen ganz genau hinsehen und am Ende sagen können, ob sich der Joker hat ablenken lassen oder nicht.

Ist der Joker am Ende des Trottoirs angelangt, werden die Rollen gewechselt, indem die Beobachtungskinder nun Karten ziehen dürfen.

Ergebnissicherung

Abschliessend wird besprochen, wie die Schülerinnen und Schüler sich beim Spiel fühlten und ob es ihnen gegebenenfalls schwerfiel, sich nicht ablenken zu lassen. Gemeinsam sollte noch einmal wiederholt werden, auf was sie achten müssen, um sicher am Strassenverkehr teilnehmen zu können. Das Gelernte könnte in eigenen „Strassenbildern“ verarbeitet werden.

Baustein 1 Voll dabei – im Strassenverkehr aufmerksam sein

Umsetzungsidee 1.2

Schulwegposter

34

Auf einen Blick

Zielgruppe	 Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	 10 – 40 Kinder
Ort	 Klassenzimmer und Schulweg/Schulumgebung
Zeitansatz	 3 – 4 Schulstunden
Benötigte Materialien	 Präsentationsfolie „Leere Strasse“ (PDF; alternativ: Datei auf OHP-Folie drucken) • Interaktives Whiteboard • PC und Beamer • Evtl. Bilder zum Einfügen auf die Präsentationsfolie, wie Menschen, Autos, Motorräder, Fahrräder, Hund, Katze, spielende Kinder, Baustelle, Ball, Häuser, Blumen etc. für den Einstieg • Kameras, möglichst 1 pro Kind (von zu Hause mitgebracht, Schulkameras, Einwegkameras, Leihkameras) • Bastelmaterial: Schere, Kleber, bunte Stifte • 1 grosses Plakat (ca. DIN-A2), bei Gruppenarbeit 1 pro Gruppe • Nach der Exkursion entwickelte oder ausgedruckte Bilder
Vorbereitung	• Ggfs. eigene Symbole herstellen (s.o.)
Kompetenzen	• Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Notwendigkeit, im Strassenverkehr stets aufmerksam zu sein. Sie bauen ein flexibles, situationsbezogenes Verhalten und die Fähigkeit zur Antizipation von Risiken im Strassenverkehr und zur Vermeidung von Gefahren aus.
Fächerverbindende Elemente	• Kunst: Eigene Karten malen, Anfertigen eines Posters • Mathematik: Berechnen des Schulwegs

Einstieg

Zunächst wird am Whiteboard die Präsentationsfolie „Leere Strasse“ geöffnet bzw. das Bild der leeren Strasse an die Wand projiziert. Der Lehrer bzw. die Lehrerin erzählt dazu eine Geschichte. Zum Beispiel:

„Morgens muss ich immer eine Strasse überqueren, um zu meinem Auto zu kommen, mit dem ich dann zur Schule fahre. Heute Morgen sass meine Katze Mira

am Strassenrand. Sie machte einen Katzenbuckel, weil ein Hund an ihr vorbeilief. Ich beobachtete die beiden und wollte die Strasse überqueren. Aber dort fuhrn viele Autos und Fahrräder. Worauf musste ich denn nun achten? Auf die niedliche Katze, die Angst vor dem Hund hatte? Auf die Fahrräder? Auf die vorbeifahrenden Autos? ...“

Während die Lehrperson die Geschichte erzählt, kann sie die passenden Symbole auf das Whiteboard zeichnen oder, falls auf OHP-Folie kopierte und

ausgeschnittene Bilder vorbereitet wurden, darauf legen. Die Geschichte ist als Anstoss für die folgende Diskussion gedacht und kann natürlich entsprechend variiert werden. Am Ende soll mit den Kindern festgestellt werden, dass es im Strassenverkehr viele interessante Dinge gibt, aber nicht alle für die eigene Sicherheit wichtig sind. Die Kinder sollen möglichst eigenständig nennen, auf was man zur eigenen Sicherheit besonders achten muss: Fahrzeuge, Fussgängerstreifen, Ampeln ... Sie sollen verinnerlichen, dass sie sich von Tieren, anderen spielenden Kindern, dem Ball, der in Richtung Strasse rollt, etc. nicht ablenken lassen dürfen, sondern immer auf den Verkehr und die wichtigen Verkehrszeichen achten müssen.

Erarbeitung

Im weiterführenden Gespräch geht es nun um den eigenen Schulweg der Kinder und die nähere Umgebung der Schule. Die Schülerinnen und Schüler sollen beschreiben, was es hier alles zu sehen gibt. Sie können dabei das aus dem Einstieg erworbene Wissen einsetzen und sollen genau angeben, welche dieser Dinge sie ablenken und auf welche sie sich unbedingt konzentrieren müssen, um sicher zur Schule zu gelangen. In einer gemeinsamen Exkursion – wahlweise auch als Hausaufgabe – werden diese Sachen fotografiert.

Ergebnissicherung

Sind die Bilder entwickelt bzw. ausgedruckt, werden sie auf einem Poster angeordnet – auf der einen Seite die sicherheitsrelevanten, auf der anderen die unwichtigeren Dinge.

Besteht die Möglichkeit des Fotografierens nicht, können Bilder des Schulwegs gemalt werden, z. B. als Karte der Schulumgebung. Denkbar ist auch, Bilder im Internet zu suchen und auszudrucken.

Es wäre auch möglich, die Plakate in einer Gruppenarbeit zu gestalten. Dabei benötigt jede Gruppe ein Plakat.

Erweiterung der Erarbeitung und Ergebnissicherung

Während der gemeinsamen Exkursion bzw. Hausaufgabe werden auch unsichere, verkehrskritische Orte in der Schulumgebung fotografiert. Dies können z. B. für Kinder schwierig zu überblickende oder gefährliche Strassenkreuzungen sein, fehlende oder unübersichtlich angebrachte Schilder, fehlende Zebrastreifen oder Verkehrsinseln usw.

Baustein 2 Grau, grau, grau sind alle meine Kleider? – richtige Kleiderwahl und Ausstattung

Umsetzungsidee 2.1

Dunkelkammer

36

Auf einen Blick

Zielgruppe	 Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	 10 – 30 Kinder
Ort	 Klassenzimmer
Zeitansatz	 3 Schulstunden, davon 1 Schulstunde zum Basteln am Vortag
Benötigte Materialien	 Präsentationsfolie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ (PDF; alternativ: Datei auf OHP-Folie drucken)  Arbeitsblatt „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ • Möglichst von Schülern mitgebracht: Kleider in verschiedenen Farben (hell, dunkel), mit und ohne Reflektoren, Schulranzen • Pro Kind: 1 Schuhkarton • Schwarze Plakatfarbe • Pro Kind: 1 Holzstäbchen, 1 Wäscheklammer, 1 Flaschenkorken • Pro Kind: Stabiler Karton • Pro Kind: Helles und dunkles Papier, Stoffe, Malfarben • Klebstoff, Scheren • Interaktives Whiteboard • PC und Beamer • Evtl. Taschenlampen • Evtl. Modekatalog
Vorbereitung	• Schuhkartons innen schwarz bemalen und trocknen, dies sollte mit den Kindern gemeinsam in einer vorherigen Unterrichtseinheit geschehen, sodass die Kartons mindestens über Nacht trocknen können • Arbeitsblatt „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ in Klassenstärke kopieren
Kompetenzen	• Die Schülerinnen und Schüler erwerben ein flexibles, situationsbezogenes Verhalten und die Fähigkeit zur Antizipation von Risiken im Strassenverkehr und zur Vermeidung von Gefahren. Sie verstehen, dass sie als Verkehrsteilnehmer stets sichtbar sein müssen, und setzen dies durch die Wahl der entsprechenden Kleidungsstücke, Reflektoren etc. um.
Fächerverbindende Elemente	• Kunst: Farbenlehre • Deutsch: Spiel „Ich packe meinen Koffer...“ mit der Regel, nur gut sichtbare oder nur schlecht sichtbare Dinge mitnehmen zu dürfen

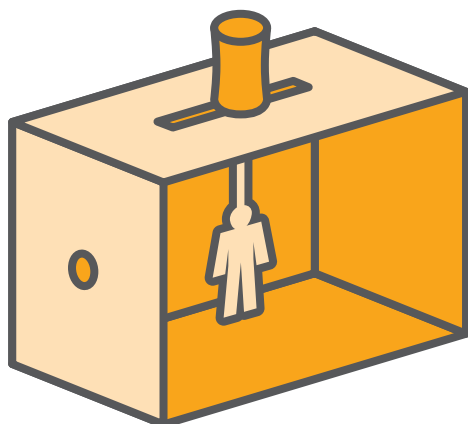
Einstieg

Was schätzen die Kinder, welche ihrer Kleidungsstücke im Dunkeln, bei Nebel und/oder Regen besonders gut und welche schlecht zu sehen sind? Ist es ihnen schon einmal passiert, dass sie von einem Auto erschreckt wurden, dessen Fahrer sie bei Regen fast zu spät gesehen hat? Oder haben sie vielleicht auch erlebt, dass ihre Eltern als Autofahrer einmal einen Fussgänger beinahe übersehen haben?

Mit solchen und ähnlichen Schlüsselfragen wird besprochen, dass es als Fussgänger und Velofahrer besonders wichtig ist, im Strassenverkehr immer gut sichtbar zu sein, und dass die Farbe der Kleidungsstücke dabei eine wesentliche Rolle spielt. Die Kinder sortieren ihre mitgebrachten Kleidungsstücke nach den von ihnen angenommenen Kriterien für „gut sichtbar“ und „schlecht sichtbar“, zunächst möglichst ohne Unterstützung der Lehrperson. Die von ihnen identifizierten Merkmale können an der Tafel festgehalten werden.

Erarbeitung

Um die richtige Sortierung der Kleider zu testen, stellt jedes Kind eine eigene Dunkelkammer her. Dafür wird in die obere Längsseite der zuvor schwarz bemalten Schachtel ein Schlitz geschnitten, in eine der kürzeren Seiten ein Guckloch. Nun werden ein Korken am oberen und eine kleine Wäscheklammer am unteren Ende eines Holzstabes befestigt. Am Korkenende bleibt das Stäbchen dann frei schwebend in der Schachtel hängen. Am Korken kann es gedreht und durch den Schlitz nach vorne und hinten bewegt werden.



Der Karton wird nun zurechtgeschnitten, z. B. einfach als Rechteck oder je nach Fähigkeiten der Kinder auch in Menschenform. Auf der vorderen Seite wird der Karton mit hellen Materialien, auf der Rückseite mit dunklen Materialien beklebt bzw. bemalt. Der Deckel wird geschlossen.

Durch das Guckloch in der Schachtel kann der Karton nun beobachtet werden. Je nach Drehung des Korkens erscheint die dunkle oder helle Seite, die entsprechend schlecht oder gut zu erkennen ist. Durch die Bewegung im Schlitz kann auch die Sichtbarkeit bei Entfernungswechsel beobachtet werden.

Ergebnissicherung

Lagen die Schülerinnen und Schüler mit ihrer Sortierung richtig? Dies kann noch einmal überprüft werden, indem der Klassenraum abgedunkelt wird und die Kinder die Kleidungsstücke mit einer Taschenlampe anleuchten. Hierbei sollten auch die Schulsäcke genauer betrachtet werden. Sind alle in heller Farbe und damit gut sichtbar? Wo befinden sich überall Reflektoren, die die Sichtbarkeit noch weiter verbessern?

Mit Hilfe der Präsentationsfolie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ werden die Ergebnisse gemeinsam festgehalten. Helle Farben, die man gut sieht, werden in die rechte Spalte eingetragen, dunkle Farben, die schlecht zu sehen sind, kommen in die linke Spalte. Mit Hilfe des Arbeitsblattes können die Kinder dies noch einmal für sich selbst festhalten, indem sie die Kleidungsstücke entsprechend ausmalen.

Weiter wäre möglich, dass die Kinder gut/schlecht sichtbare Kleider aus einem Modekatalog ausschneiden und diese als Selbstporträt auf ein Blatt Papier kleben. Es sind verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten denkbar. Hier ist die Kreativität der Kinder gefragt.

Schuhschachtel als Dunkelkammer

Baustein 2 Grau, grau, grau sind alle meine Kleider? – richtige Kleiderwahl und Ausstattung

Umsetzungsidee 2.2

Das Klassenzimmer als Dunkelkammer

38

Auf einen Blick

Zielgruppe	 Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	 10 – 30 Kinder
Ort	 Klassenzimmer, verdunkelbar
Zeitansatz	 2 Schulstunden
Benötigte Materialien	 Präsentationsfolie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ (PDF; alternativ: Datei auf OHP-Folie drucken)  Arbeitsblatt „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ • Interaktives Whiteboard • PC und Beamer • Möglichst von Kindern mitgebracht: Kleider in verschiedenen Farben (hell, dunkel), mit und ohne Reflektoren, Schulsack • Evtl. 3 Schals/Augenbinden zum Verbinden der Augen der Suchteams • 3 Taschenlampen • Evtl. Modekatalog
Vorbereitung	• Arbeitsblatt „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ in Klassenstärke kopieren
Kompetenzen	• Die Schülerinnen und Schüler erwerben ein flexibles, situationsbezogenes Verhalten und die Fähigkeit zur Antizipation von Risiken im Strassenverkehr und zur Vermeidung von Gefahren. Sie verstehen, dass sie als Verkehrsteilnehmer stets sichtbar sein müssen, und setzen dies durch die Wahl der entsprechenden Kleidungsstücke, Reflektoren etc. um.
Fächerverbindende Elemente	• Kunst: Farbenlehre • Deutsch: Spiel „Ich packe meinen Koffer...“ mit der Regel, nur gut sichtbare oder nur schlecht sichtbare Dinge mitnehmen zu dürfen

Einstieg

Was schätzen die Kinder, welche ihrer Kleidungsstücke im Dunkeln, bei Nebel und/oder Regen besonders gut und welche schlecht zu sehen sind? Ist es ihnen schon einmal passiert, dass sie von einem Auto erschreckt wurden, dessen Fahrer sie bei Regen fast zu spät gesehen hat? Oder haben sie vielleicht auch erlebt, dass ihre Eltern als Autofahrer einmal einen Fußgänger beinahe übersehen haben?

Mit solchen und ähnlichen Schlüsselfragen wird besprochen, dass es als Fußgänger und Velofahrer besonders wichtig ist, im Strassenverkehr immer gut sichtbar zu sein, und dass die Farbe der Kleidungsstücke dabei eine wesentliche Rolle spielt. Die Kinder sortieren ihre mitgebrachten Kleidungsstücke nach den von ihnen angenommenen Kriterien für „gut sichtbar“ und „schlecht sichtbar“, zunächst möglichst ohne Unterstützung der Lehrperson. Die von ihnen identifizierten Merkmale können an der Tafel festgehalten werden.

Erarbeitung

Die Sichtbarkeit der Kleidungsstücke wird nun im Klassenzimmer getestet. Drei Schüler bzw. Schülerinnen bekommen die Augen verbunden (bei einer weiteren Betreuungsperson verlassen sie mit ihr kurz das Klassenzimmer), während die anderen Kinder die Kleider verstecken. Diese setzen sich wieder auf ihren Platz, die Lehrerin verdunkelt das Klassenzimmer. Die drei Schüler/-innen müssen nun die versteckten Kleidungsstücke suchen. Hierbei bietet es sich an, ihnen die Anzahl der versteckten Kleider zu nennen. Sie können die mitgebrachte Taschenlampe als Hilfsmittel verwenden. Die sitzenden Schülerinnen und Schüler beobachten das Geschehen, die suchenden beschreiben ihre Eindrücke: Wie sehen die hellen und dunklen Kleider im Lichtkegel aus? Wie gut oder wie schlecht sind sie zu erkennen? Wie sieht der Schulsack im Dunklen aus? Wo hat er überall Reflektoren? Und warum?

Ergebnissicherung

Nachdem die Kinder von ihren Eindrücken erzählt haben, werden mit Hilfe der Präsentationsfolie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ die Ergebnisse gemeinsam festgehalten. Helle Farben, die man gut sieht, werden in die rechte Spalte eingetragen, dunkle Farben, die schlecht zu sehen sind, kommen in die linke Spalte. Mit Hilfe des Arbeitsblattes können die Kinder dies noch einmal für sich selbst festhalten, indem sie die Kleidungsstücke entsprechend ausmalen.

Weiter wäre möglich, dass die Kinder gut/schlecht sichtbare Kleider aus einem Modekatalog ausschneiden und diese als Selbstporträt auf ein Blatt Papier kleben. Es sind verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten denkbar. Hier ist die Kreativität der Kinder gefragt.

Umsetzungsidee 3.1

Verkehrsdomino

40

Auf einen Blick

Zielgruppe	 Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	 9 – 30 Kinder
Ort	 Klassenzimmer, Pausenplatz, Sporthalle
Zeitansatz	 1 Schulstunde
Benötigte Materialien	 Vorlage „Verkehrszeichen“ aus dem Lehrermanual (Auswahl entsprechend Kopiervorlage 5)  Kopiervorlage „Beschreibungen zu den Verkehrszeichen“ • Karton oder festes Papier (DIN-A4) für das Dominospiel, zunächst insgesamt 18 Stück: 16 Stück für die 8 „Verkehrszeichen“ und 8 „Beschreibungen“ – bei Erweiterung des Spiels Anzahl erhöhen. 2 Stück für das „Anfang“- und „Ende“-Schild • Bastelmaterial: Schnur, Schere, Stifte • Tesafilm oder Ähnliches zum Aufhängen (siehe Einstieg)
Vorbereitung:	• Zweimal Verkehrszeichen aus dem Manual farbig auf DIN-A4-Papier kopieren • Beschreibungen aus der Kopiervorlage „Beschreibungen zu den Verkehrszeichen“ ausschneiden und vergrößert zweimal auf DIN-A4-Papier kopieren • Das eine Set „Verkehrszeichen und Beschreibungen“ wird für den „Einstieg“ benötigt • Das zweite Set „Verkehrszeichen und Beschreibungen“ für das Dominospiel auf das feste Papier kleben • Auf zwei Kartons bzw. feste Papierbögen gross „Anfang“ bzw. „Ende“ schreiben • Um das Dominospiel im Klassenverband oder in mehreren Kleingruppen gleichzeitig durchzuführen, muss es entsprechend erweitert werden • Für das Dominospiel werden die Kartons bzw. festen Papierbögen an der oberen schmalen Seite rechts und links gelocht. Je ein Verkehrszeichen wird mit Schnüren mit einer nicht passenden Beschreibung zusammengebunden, sodass die Kinder die beiden verbundenen Blätter wie einen Poncho überziehen können. Es ist darauf zu achten, dass der „Anfangspunkt“ mit einer Beschreibung, der „Endpunkt“ mit einem Verkehrsschild verbunden wird
Kompetenzen	• Die Schülerinnen und Schüler beteiligen sich am Strassenverkehr vielseitig und sicher. Sie deuten die für sie wichtigsten Verkehrszeichen richtig. • Sie erwerben Kompetenzen für eine verantwortungsvolle Teilnahme am Strassenverkehr und bauen ein Regelverständnis auf.
Fächerverbindende Elemente	• Sport: Bewegungsspiele auch als Vorübung, z. B. alle runden Verkehrszeichen treffen sich • Mathematik: Ebene Figuren unterscheiden (Kreis, Dreieck, Rechteck)

Einstieg

Den Schülerinnen und Schülern werden die einzelnen Kopien der Verkehrszeichen gezeigt. Dies könnte durch eine Bildbetrachtung geschehen: Die Verkehrszeichen werden im Klassenzimmer regelmässig verteilt aufgehängt. Die Kinder sollen ruhig durch das Zimmer gehen und sich die Zeichen anschauen. Am Ende wird besprochen: Haben sie diese schon einmal gesehen? Wenn ja, an welcher Stelle? Vielleicht kann das ein oder andere Kind bereits die Bedeutung nennen. Die Verkehrszeichen werden für alle gut sichtbar an die Tafel gehängt. Die Lehrperson nimmt die vorbereiteten Beschreibungen in die Hand und liest sie einzeln vor. Die Schülerinnen und Schüler geben an, zu welchem Verkehrszeichen die jeweilige Beschreibung gehört und hängen sie daneben an die Tafel. So soll auch während des Spiels zur eigenen Kontrolle erkennbar sein, welche Beschreibung zu welchem Verkehrszeichen gehört. Sind die Kinder noch sehr unerfahren, sollten die Beschreibungen wieder vermischt werden und das Zuordnen noch einige Male erfolgen.

Erarbeitung

Zur Vertiefung der Verkehrszeichenbedeutung wird nun Menschendomino gespielt. Es bietet sich an, das Spiel aufbauend durchzuführen. Das heisst, es wird zunächst eine Kleingruppe mit bis zu neun Kindern gebildet.

Als Vorbereitung für diesen Baustein hat die Lehrperson allein oder bereits mit der Klasse „Dominosteine“ hergestellt. Diese werden den Kindern für das Spiel wie ein Poncho umgehängt. Das Verkehrszeichen (bzw. „Anfang“) auf die Brust, die Beschreibung (bzw. „Ende“) auf den Rücken.

Die Kleingruppe bewegt sich im Klassenzimmer, während die restlichen Mitschüler das Treiben zunächst noch beobachten. Die Kinder der Kleingruppe haben die Aufgabe, die für ihr Verkehrszeichen passende Beschreibung zu suchen. Haben sich die Kinder entsprechend gefunden, entsteht eine lange Kette, eingerahmt durch die Schilder „Anfang“ und „Ende“. Die Beobachtungskinder beschreiben, was sie betrachten konnten.

Danach werden die Gruppen getauscht und die Kinder, die im vorherigen Durchlauf beobachten durften, bekommen nun die Dominosteine umgehängt, um anschliessend Menschendomino zu spielen.

Hat in den Kleingruppen alles reibungslos funktioniert, kann im Klassenverband gespielt werden. In der Materialienliste wurden nur Angaben für das Spiel in den Kleingruppen gemacht. Die Dominosteine müssen für die grössere Gruppe entsprechend mehrfach kopiert werden. Zu beachten ist, dass die gesamte Schulklasse für das Spiel sehr viel Platz benötigt (Umsetzung daher möglichst auf dem Pausenplatz oder in der Sporthalle).

Ergebnissicherung

Abschliessend erzählen die Kinder, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben. Sie berichten, ob es ihnen beispielsweise schwerfiel, die einzelnen Zeichen sowie die passende Beschreibung zu erkennen. Die Dominosteine können abschliessend auseinandergeknotet und in der richtigen Reihenfolge im Klassenraum aufgehängt werden.

Vielleicht kennen Kinder aus der Klasse auch noch andere Verkehrsschilder, z. B. von ihrem Schulweg oder die sie von ihren Eltern gelernt haben? Das Spiel kann natürlich von den Kindern um eigene Verkehrszeichenvorschläge erweitert werden.

Umsetzungsidee 3.2

Verkehrszeichen-Zweierlei

42

Auf einen Blick

Zielgruppe	 Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	 10 – 30 Kinder
Ort	 Pausenplatz, Sporthalle
Zeitansatz	 1 Schulstunde
Materialien	 Infoblatt „Verkehrszeichen-Zweierlei“  Vorlage „Verkehrszeichen“ aus dem Manual (Auswahl entsprechend Infoblatt 6) • Strassenkreide oder Kreppband zum Markieren der Spielfelder • Eine feste Schreibunterlage und Papier zum Zählen der gesammelten Punkte • Bündel/T-Shirts/Buttons/Sticker o.Ä. zur Kennzeichnung von zwei gleich grossen Teams • Trillerpfeife oder CD-Player, CDs mit fetziger Musik • (Stopp)Uhr
Vorbereitung	• Verkehrszeichen sind im Manual auf DIN-A4 abgebildet (immer zwei pro Seite), diese Blätter teilen (in zweimal DIN-A5), sodass immer ein Verkehrszeichen auf der Vorder- und eines auf der Rückseite zu sehen ist • Zwei grosse, nebeneinander liegende, rechteckige Felder auf dem Boden mit Kreide oder Kreppband kennzeichnen (die Felder müssen jeweils so gross sein, dass die ganze Gruppe darauf Platz hat) • Felder mit Zahlen versehen (Feld 1 und Feld 2) • Eine lange Startlinie vor den Feldern ziehen
Kompetenzen	• Die Schülerinnen und Schüler beteiligen sich am Strassenverkehr vielseitig und sicher. Sie deuten die für sie als Fussgänger und Velofahrer wichtigen Verkehrszeichen richtig. • Sie erwerben Kompetenzen für eine verantwortungsvolle Teilnahme am Strassenverkehr und bauen ein Regelverständnis auf.
Fächerverbindende Elemente	• Sport: Schülerinnen und Schüle sollen sich bis zum Ende der Musik/des Pfeiftons frei bewegen/tanzen • Deutsch: Beschreibungen zu weiteren Verkehrszeichen entwerfen

Einstieg

Die Lehrperson hält die Bilder der acht Verkehrszeichen einzeln nach oben, für die Schülerinnen und Schüler gut sichtbar, aber jeweils für ganz kurze Zeit. In diesem „Blitzlicht“ müssen sie sich das Bild des Verkehrszeichens einprägen und sich spontan zu dessen möglicher Bedeutung äussern.

Erarbeitung

Nun wird das Wissen der Kinder unter Wettbewerbsbedingungen getestet. Ein Kind wird zum Spielleiterassistenten ernannt. Er muss später die Punkte der jeweiligen Gruppen notieren. Die restliche Klasse wird in zwei gleich grosse Gruppen eingeteilt und mit Bänderl etc. gekennzeichnet.

Die Lehrperson stellt sich gemeinsam mit dem Spielleiterassistenten an die entsprechende Position (s. Skizze „Spielfeldaufbau“). Die beiden Teams stellen sich bunt gemischt hinter der Startlinie auf. Die Lehrperson hält nun für alle sichtbar das erste Verkehrszeichen in die Höhe und liest vom Infoblatt „Verkehrszeichen-Zweierlei“ die zu diesem Verkehrszeichen gehörenden Antwortalternativen vor. Die Schülerinnen und Schüler müssen abwarten, bis der/die Lehrende komplett fertig ist mit Lesen, danach haben sie etwa 15 – 30 Sekunden Zeit, sich für die richtige Antwort zu entscheiden und laufen auf die zwei Felder zu. Sie müssen während der zur Verfügung stehenden Zeit zwischen den beiden Feldern hin und her springen, um den anderen Kindern durch eine zu frühe Wahl des Antwortfeldes ihre Antwort nicht zu verraten. Der Lehrer/die Lehrerin kann in dieser Zeit fetzige Musik aus dem CD-Player spielen lassen. Sobald die Musik endet bzw. der Ton der Trillerpfeife ertönt, springen die Kinder auf das Feld, das ihrer Meinung nach für die richtige Antwort steht.

Jedes Kind, das richtig steht, erhält einen Punkt für das eigene Team. Das Punkteergebnis trägt der Spielleiterassistent nach jedem Durchlauf in einer Tabelle ein.

Anschliessend finden sich alle Schülerinnen und Schüler wieder hinter der Startlinie ein, das nächste Verkehrsschild wird gezeigt etc.

Am Ende werden die Punkte aller Team-Mitglieder addiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



43

Ergebnissicherung

An einem ruhigen Ort versammelt sich die Klasse zur Besprechung des Spiels und wiederholt die richtigen Bedeutungen der Schilder. Dies kann geschehen, indem der Lehrer nochmals die Verkehrsschilder einzeln hochhält und die Schülerinnen und Schüler die jeweils richtige Antwort nennen.

Vielleicht kennen die Kinder noch weitere Verkehrszeichen von ihrem Schulweg? Diese können im Klassenverband besprochen und im Spiel ergänzt werden. Kreativität ist bei der Formulierung lustiger Antwortalternativen gefragt.

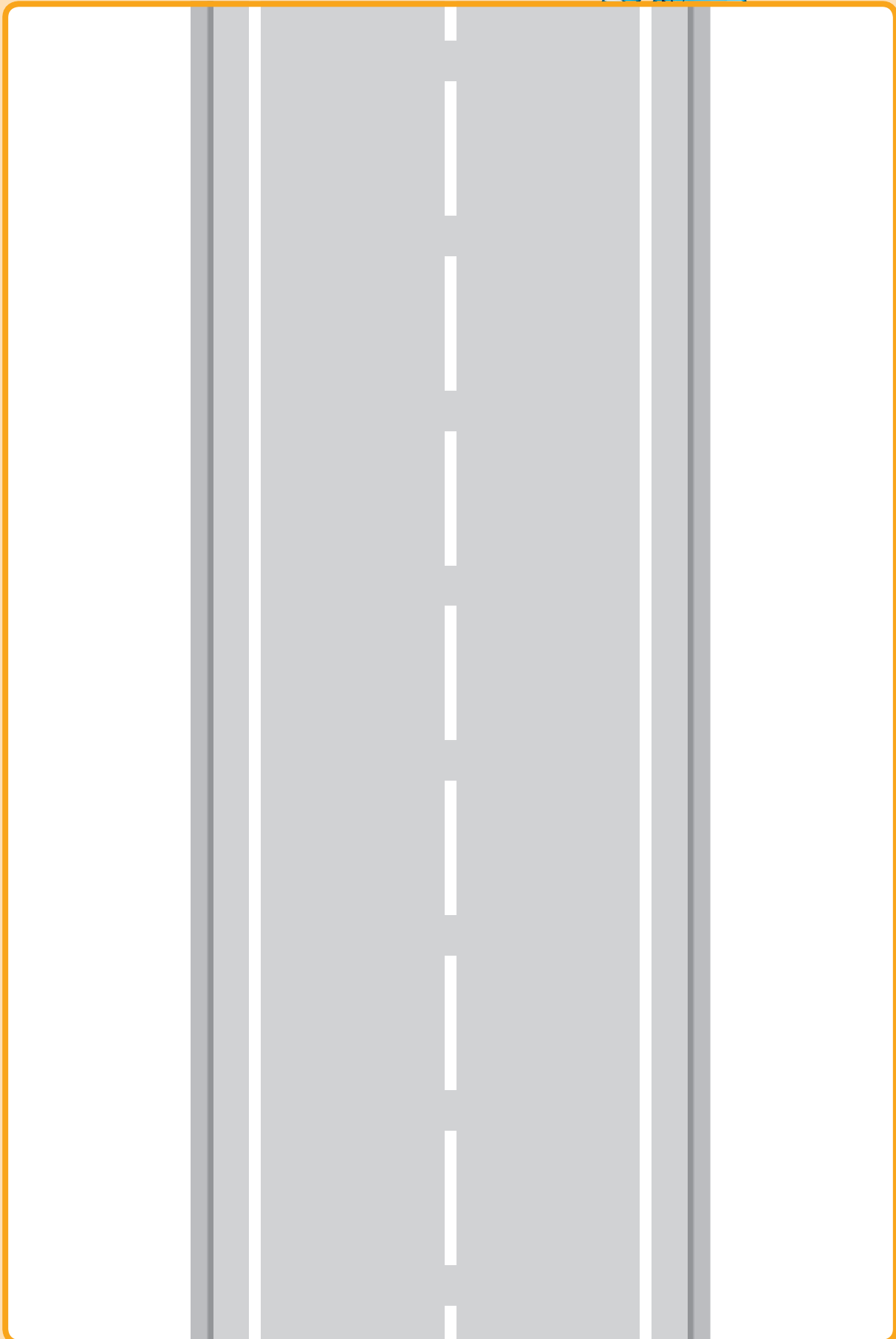
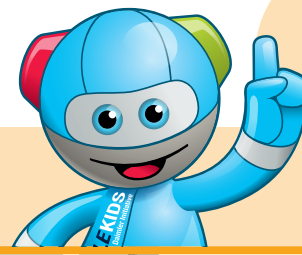
Planungsbogen Modul 1

Sehen und gesehen werden

Der Planungsbogen gibt Ihnen einen Überblick über die Umsetzungsideen und die Möglichkeit, die ausgewählte Umsetzung der Bausteine festzuhalten.

44

Planungsbogen	Umsetzungsidee	Wurde die Aufgabe erfolgreich bewältigt? Ist eine Vertiefung notwendig? Wenn ja, welche?	Ideen für den Kreativ-Wettbewerb? Was könnte die Klasse einschicken?
Baustein 1 Voll dabei – im Strassenverkehr aufmerksam sein	☐ Ampelspiel ☐ Schulwegposter		
Baustein 2 Grau, grau, grau sind alle meine Kleider? – richtige Kleiderwahl und Ausstattung	☐ Dunkelkammer ☐ Klassenzimmer als Dunkelkammer		
Baustein 3 Verkehrsdurchungel – Zeichen geben und erkennen	☐ Verkehrsdomino ☐ Verkehrszeichen- Zweierlei		



Joker

Gehe auf dem Trottoir, 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 das Trottoir zu.



Rollender Ball

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



Rollender Ball

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



Rollender Ball

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



Spielendes Kind

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



Spielendes Kind

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



Spielendes Kind

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



Spielendes Kind

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



Katze

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



Katze

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



Hund

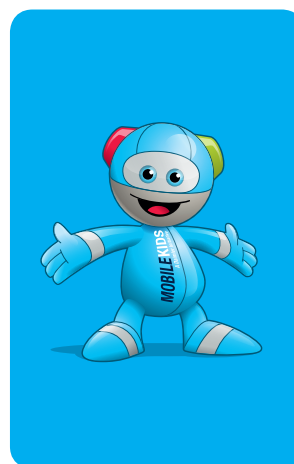
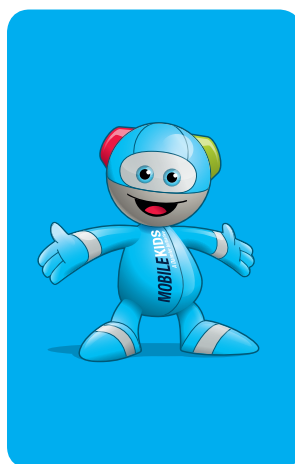
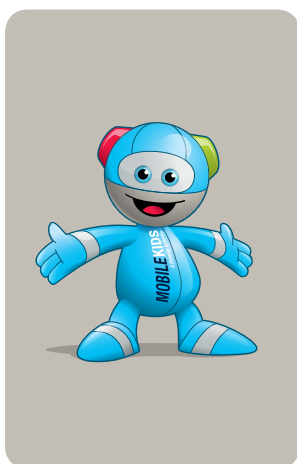
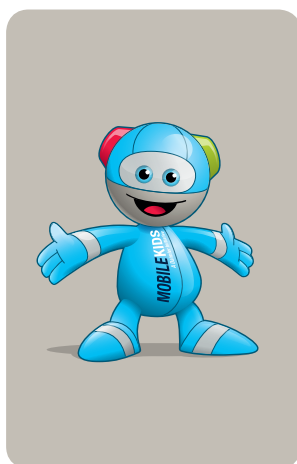
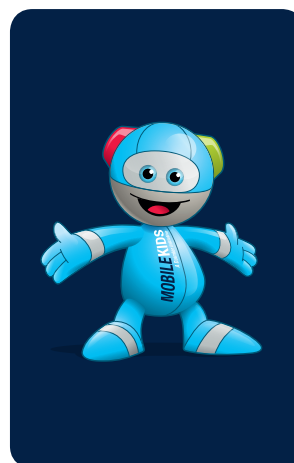
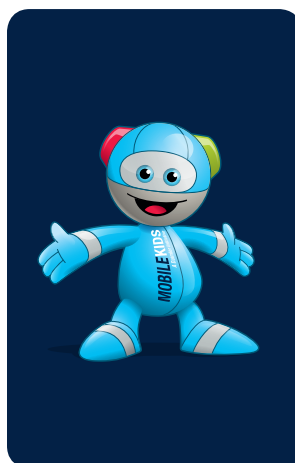
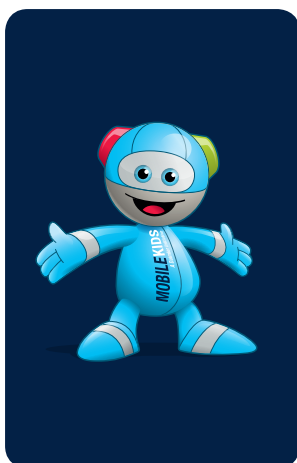
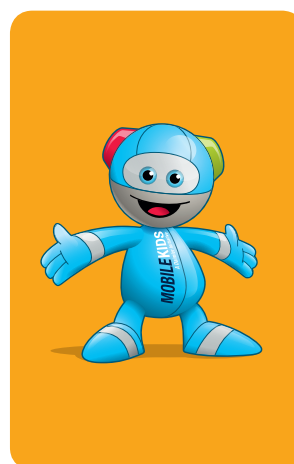
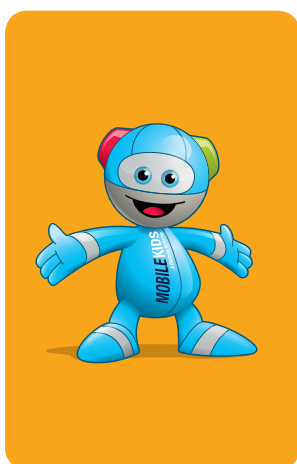
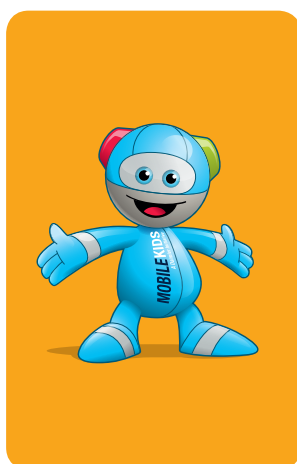
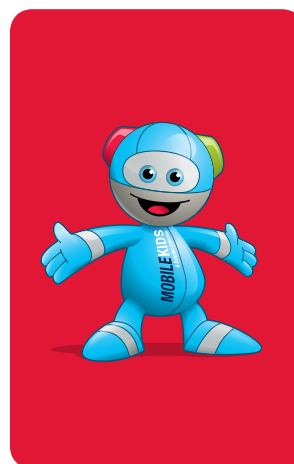
Du stehst am Rand des Trottoirs. Belle wie ein Hund.



Hund

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

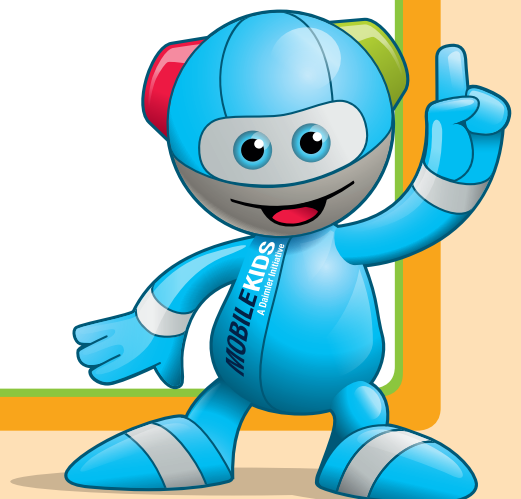




**Sieht man bei Dunkelheit, Regen
und Nebel besonders schlecht:**

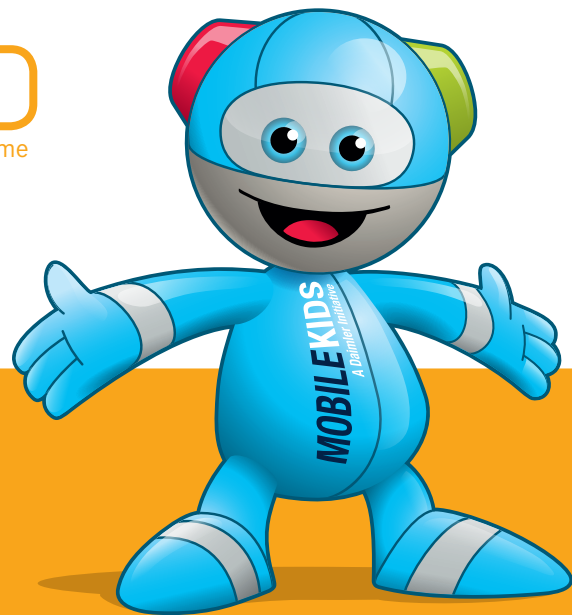


**Sieht man bei Dunkelheit, Regen
und Nebel besonders gut:**



Name

Datum



Das ist gefährlich und muss nicht sein.
Bei Nacht, Regen und Nebel sieht man
Kleider in folgenden Farben...



Rad- und Fussweg:

Auf diesem Weg darf
man nur zu Fuss gehen oder
mit dem Fahrrad fahren.

Hauptstrasse:

Wer auf dieser Strasse fährt,
hat Vortritt.

Achtung Baustelle:

Bald kommt eine Baustelle.

Verbot für Velofahrer:

Auf diesem Weg darf man mit
Fahrrädern nicht fahren.

Zebrastreifen:

Hier müssen Autos anhalten
und die Fussgänger
über die Strasse lassen.

Begegnungszone:

Hier müssen Autos
besonders langsam fahren.

Vortritt:

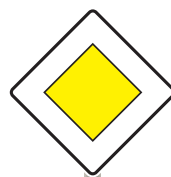
an der nächsten Kreuzung
oder Einmündung.

Autostrasse:

Auf dieser Strasse dürfen sich
nur Autos befinden, keine
Fahrräder oder Fussgänger!



1. Nur für Väter mit Kind auf Fahrrad erlaubt.
2. **Rad- und Fussweg:** Auf diesem Weg darf man nur zu Fuss gehen oder mit dem Fahrrad fahren.



1. Achtung Kleiderordnung! Auf diesem Weg muss man rote, gelbe oder grüne Kleidung tragen.
2. **Hauptstrasse:** Wer auf dieser Strasse fährt, hat Vortritt.



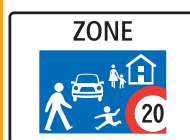
1. **Achtung Baustelle:** Bald kommt eine Baustelle!
2. Achtung Löcher: Hier graben Männer Löcher in den Boden.



1. **Verbot für Velofahrer:** Auf diesem Weg darf man mit Fahrrädern nicht fahren.
2. Verbot für Velofahrer: Vor dem Weiterfahren müssen sie einmal im Kreis fahren.



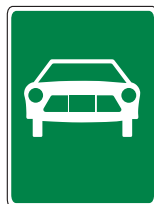
1. **Zebrastreifen:** Hier müssen Autos die Fußgänger über die Strasse lassen.
2. Instandhaltung: Der Zebrastreifen ist frisch auf die Strasse gemalt.



1. **Verkehrsberuhigter Bereich:** Hier müssen Autos besonders langsam fahren.
2. Kinder können hier zum Fussballspielen abgesetzt werden.



1. Achtung fliegende Pfeile! Pfeil-und-Bogen-Übungsgelände!
2. **Vortritt** an der nächsten Kreuzung oder Einmündung.



1. Kontrollstation: Autos ohne Licht werden blau angemalt.
2. **Autostrasse:** Auf dieser Strasse dürfen sich nur Autos befinden, keine Fahrräder oder Fußgänger!

