Modul 1 Sehen und gesehen werden

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**

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.

- Grundschulkinder 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.

- Grundschulkinder 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 Tretrollern 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

- Es richtet sich überwiegend an Schülerinnen und Schüler der Klassenstufe 1, 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 Brisanzen 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 unwichtigeren 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. 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 unrelevanten Dingen nicht ablenken zu lassen.	**1.1 Ampelspiel** ab 1. Klasse 10 – 40 Kinder Klassenzimmer, Pausenhof, Sporthalle 2 – 3 Schulstunden **1.2 Schulwegposter** ab 1. Klasse 10 – 40 Kinder Klassenzimmer, Schulweg 3 – 4 Schulstunden	1 Präsentationsfolie „Leere Straße“ 2 Infoblatt „Rollenkärtchen“

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 deswegen 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, Pausenhof, Sporthalle 1 Schulstunde **3.2 Verkehrszeichen-Zweierlei** Ab 1. Klasse 10 – 30 Kinder Pausenhof, Sporthalle 1 Schulstunde	5 Kopiervorlage „Beschreibungen zu den Verkehrszeichen“ 6 Infoblatt „Antwortmöglichkeiten Verkehrszeichen-Zweierlei“

Umsetzungsidee 1.1
Ampelspiel

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	10 – 40 Kinder
Ort	Klassenzimmer, Pausenhof, 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, Fußgängerüberwege, 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.

Spielfeldaufbau

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 Fußgängerwegs, 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 Kinder einen Softball am Boden über den Fußgängerweg 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 Fußgängerwegs, schnurrt, macht einen Katzenbuckel.
- **Hund:** Er bellt am Rand des Fußgängerwegs.

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 einen Fußgängerweg 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 entlang 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 Fußgängerwegs 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 Fußgängerwegs 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.

Umsetzungsidee 1.2
Schulwegposter

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 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 Lehrkraft 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, Fußgängerüberwege, 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. Die Lehrkraft stellt dann die Bilder gemeinsam mit den Schülern auf der MobileKids-Webseite in die MobileKids Safety Map ein: In die MobileKids eigene Übersichtskarte können die Bilder der verkehrskritischen und unsicheren Orte punktgenau hochgeladen und kommentiert werden. So wird auf gefährliche Orte hingewiesen und eine Vielzahl von Kindern, Eltern und Lehrern auf diese Orte aufmerksam gemacht. Die Karten können dann ausgedruckt und gemeinsam mit den Postern im Schulhaus ausgestellt werden. Sollte es keine Möglichkeit geben, die Bilder in der Schule einzustellen, können die Eltern gebeten werden, hier behilflich zu sein.

Die MobileKids Safety Map sowie die Beschreibung für das Einstellen von Bildern ist zu finden unter: www.mobilekids.net/safetymap

Umsetzungsidee 2.1
Dunkelkammer

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: Stabile Pappe • 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 Radfahrer 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 Lehrkraft. 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 des zuvor schwarz bemalten Kartons 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 im Karton hängen. Am Korken kann es gedreht und durch den Schlitz nach vorne und hinten bewegt werden.

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

Durch das Guckloch im Karton kann die Pappe 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 Schulranzen 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.

Schuhkarton als Dunkelkammer

Umsetzungsidee 2.2
Das Klassenzimmer als Dunkelkammer

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, Schulranzen • 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 Radfahrer 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 Lehrkraft. 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 Schulranzen 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

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	9 – 30 Kinder
Ort	Klassenzimmer, Pausenhof, 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 Klassensaal regelmäßig verteilt aufgehängt. Die Kinder sollen ruhig durch den Saal 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 Lehrkraft 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 Lehrkraft 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 Schulhof 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

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	10 – 30 Kinder
Ort	Pausenhof, 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 • Schärpen/Leibchen/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 Radfahrer 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 Lehrkraft 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 Schärpen etc. gekennzeichnet.

Der Lehrer bzw. die Lehrerin 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 Lehrkraft 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.

Spielfeldaufbau

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.

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 Verkehrsdschungel – Zeichen geben und erkennen	☐ Verkehrsdomino ☐ Verkehrszeichen-Zweierlei		

Leere Straße

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2018

Infoblatt **Rollenkärtchen**

2

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.

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2018

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2018

Präsentationsfolie **Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?** 3

Sieht man bei Dunkelheit, Regen und Nebel besonders schlecht:

Sieht man bei Dunkelheit, Regen und Nebel besonders gut:

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2018

Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?

Name

Datum

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

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2018

Kopiervorlage **Beschreibungen zu den Verkehrszeichen** 5

Rad- und Fußweg:
Auf diesem Weg darf man nur zu Fuß gehen oder mit dem Rad fahren.

Vorfahrtstraße:
Wer auf dieser Straße fährt, hat Vorfahrt.

Achtung Baustelle:
Bald kommt eine Baustelle.

Verbot für Radfahrer:
Auf diesem Weg darf man mit Fahrrädern nicht fahren.

Zebrastreifen:
Hier müssen Autos anhalten und die Fußgänger über die Straße lassen.

Spielstraße:
Hier müssen Autos besonders langsam fahren.

Vorfahrt
an der nächsten Kreuzung oder Einmündung.

Kraftfahrstraße:
Auf dieser Straße dürfen sich nur Autos befinden, keine Fahrräder oder Fußgänger!

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2018

Verkehrszeichen Zweierlei

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

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

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

1. **Verbot für Radfahrer: Auf diesem Weg darf man mit Fahrrädern nicht fahren.**
2. Verbot für Radfahrer: 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. **Vorfahrt an der nächsten Kreuzung oder Einmündung.**

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

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2018

Umsetzungsidee 1.1
Ampelspiel

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	10 – 40 Kinder
Ort	Klassenzimmer, Pausenhof, Sporthalle
Zeitansatz	2 – 3 Schulstunden
Benötigte Materialien	Folie „Leere Straße“ und Infoblatt „Rollenkärtchen“ • Overheadprojektor • Folienstift oder eigene, auf Folie kopierte Symbole, 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

Es wird zunächst mittels Overheadprojektor das Bild der leeren Straße an die Wand projiziert (Folie „Leere Straße“). 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, können die passenden Symbole mit dem Folienstift auf die Folie „Leere Straße“ gezeichnet oder, falls auf Folie kopierte und ausgeschnittene Bilder vorbereitet wurden, darauf gelegt 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, Fußgängerüberwege, 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.

Spielfeldaufbau

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 Fußgängerwegs, 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 Kinder einen Softball am Boden über den Fußgängerweg 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 Fußgängerwegs, schnurrt, macht einen Katzenbuckel.
- **Hund:** Er bellt am Rand des Fußgängerwegs.

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 einen Fußgängerweg 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 entlang 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 Fußgängerwegs 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 Fußgängerwegs 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.

Infoblatt **Rollenkärtchen**

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.

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Umsetzungsidee 1.2
Schulwegposter

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	10 – 40 Kinder
Ort	Klassenzimmer und Schulweg/Schulumgebung
Zeitansatz	3 – 4 Schulstunden
Benötigte Materialien	Folie „Leere Straße“ • Overheadprojektor • Folienstift oder eigene, auf Folie kopierte Symbole, 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

Es wird zunächst mittels Overheadprojektor das Bild der leeren Straße an die Wand projiziert (Folie „Leere Straße“). 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 der/die Lehrende die Geschichte erzählt, kann er/sie die passenden Symbole mit dem Folienstift auf die Folie „Leere Straße“ zeichnen oder, falls

auf 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, Fußgängerüberwege, 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. Die Lehrkraft stellt dann die Bilder gemeinsam mit den Schülern auf der MobileKids-Webseite in die MobileKids Safety Map ein: In die MobileKids eigene Übersichtskarte können die Bilder der verkehrskritischen und unsicheren Orte punktgenau hochgeladen und kommentiert werden. So wird auf gefährliche Orte hingewiesen und eine Vielzahl von Kindern, Eltern und Lehrern auf diese Orte aufmerksam gemacht. Die Karten können dann ausgedruckt und gemeinsam mit den Postern im Schulhaus ausgestellt werden. Sollte es keine Möglichkeit geben, die Bilder in der Schule einzustellen, können die Eltern gebeten werden, hier behilflich zu sein.

Die MobileKids Safety Map sowie die Beschreibung für das Einstellen von Bildern ist zu finden unter: www.mobilekids.net/safetymap

Leere Straße

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Umsetzungsidee 2.1
Dunkelkammer

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	Folie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ 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: Stabile Pappe • Pro Kind: Helles und dunkles Papier, Stoffe, Malfarben • Klebstoff, Scheren • Overheadprojektor • 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 Radfahrer 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 Lehrkraft. 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 des zuvor schwarz bemalten Kartons 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 im Karton hängen. Am Korken kann es gedreht und durch den Schlitz nach vorne und hinten bewegt werden.

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

Durch das Guckloch im Karton kann die Pappe 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 Schüler/-innen 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 Schulranzen 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 Folie „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.

Schuhkarton als Dunkelkammer

Folie **Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?**

Sieht man bei Dunkelheit, Regen und Nebel besonders schlecht:

Sieht man bei Dunkelheit, Regen und Nebel besonders gut:

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?

Name

Datum

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

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Umsetzungsidee 2.2
Das Klassenzimmer als Dunkelkammer

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	10 – 30 Kinder
Ort	Klassenzimmer, verdunkelbar
Zeitansatz	2 Schulstunden
Benötigte Materialien	Folie „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ Arbeitsblatt „Grau, grau, grau sind alle meine Kleider?“ • Overheadprojektor • Möglichst von Kindern mitgebracht: Kleider in verschiedenen Farben (hell, dunkel), mit und ohne Reflektoren, Schulranzen • 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 Radfahrer 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 Lehrkraft. 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 Schulranzen im Dunklen aus? Wo hat er überall Reflektoren? Und warum?

Ergebnissicherung

Nachdem die Kinder von ihren Eindrücken erzählt haben, werden mit Hilfe der Folie „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

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	9 – 30 Kinder
Ort	Klassenzimmer, Pausenhof, 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 Klassensaal regelmäßig verteilt aufgehängt. Die Kinder sollen ruhig durch den Saal 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. Der/die Lehrende nimmt die vorbereiteten Beschreibungen in die Hand und liest sie einzeln vor. Die 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 Lehrkraft 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 Schulhof 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.

Kopiervorlage **Beschreibungen zu den Verkehrszeichen** 5

Rad- und Fußweg:
Auf diesem Weg darf man nur zu Fuß gehen oder mit dem Rad fahren.

Vorfahrtstraße:
Wer auf dieser Straße fährt, hat Vorfahrt.

Achtung Baustelle:
Bald kommt eine Baustelle.

Verbot für Radfahrer:
Auf diesem Weg darf man mit Fahrrädern nicht fahren.

Zebrastreifen:
Hier müssen Autos anhalten und die Fußgänger über die Straße lassen.

Spielstraße:
Hier müssen Autos besonders langsam fahren.

Vorfahrt
an der nächsten Kreuzung oder Einmündung.

Kraftfahrstraße:
Auf dieser Straße dürfen sich nur Autos befinden, keine Fahrräder oder Fußgänger!

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Baustein 3 Verkehrsdschungel – Zeichen geben und erkennen

Umsetzungsidee 3.2
Verkehrszeichen-Zweierlei

Auf einen Blick

Zielgruppe	Ab 1. Klasse
Teilnehmerzahl	10 – 30 Kinder
Ort	Pausenhof, 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 • Schärpen/Leibchen/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 Radfahrer 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

Der/die Lehrer/in 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 Schärpen etc. gekennzeichnet.

Der Lehrer bzw. die Lehrerin 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 Lehrkraft 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 Schüler/-innen 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.

Spielfeldaufbau

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.

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Vorlage **Verkehrszeichen**

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Vorlage **Verkehrszeichen**

1

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Vorlage **Verkehrszeichen**

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016

Verkehrszeichen Zweierlei

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

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

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

1. **Verbot für Radfahrer: Auf diesem Weg darf man mit Fahrrädern nicht fahren.**
2. Verbot für Radfahrer: 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. **Spielstraße: Hier müssen Autos besonders langsam fahren.**
2. Kinder können hier zum Fußballspielen abgesetzt werden.

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

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

© Als Kopiervorlage freigegeben. MobileKids – eine Initiative von Daimler, Stuttgart 2016