

spielend
**NEUES
LERNEN**

Hohe
Lernmotivation



Mit Pädagogen
entwickelt



Individuelle
Förderung

Sicher ans Ziel

Verkehrs-Situationen
erkennen und einschätzen

Dieses
Lernspiel fördert:

- Selbstständigkeit
- Sicheres Verhalten
im Verkehr

Ravensburger® Spiele Nr. 25 059 2
Autor: Marco Teubner · Illustration: Sebastian Coenen
Redaktion: Jutta Perkert
Design: Kinetic, DE Ravensburger, Miki Orange Design

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Sicher ans Ziel

Verkehrsspiel

für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 8 Jahren

Schritt für Schritt sicheres Verhalten im Verkehr zu lernen, ist eine große Herausforderung in der Entwicklung eines Kindes. **Sicher ans Ziel** ermöglicht spielerisch Verkehrs-Situationen kennenzulernen, zu beurteilen und dabei Wahrnehmung und Konzentration zu schulen. Genaues Schauen und Kommunikation werden hier ebenso von den Kindern geübt – wichtige Aspekte für das Verhalten im Straßenverkehr.



In den Info-Kästen finden
Sie weitere Spielertipps und
Förderhinweise.

Ravensburger

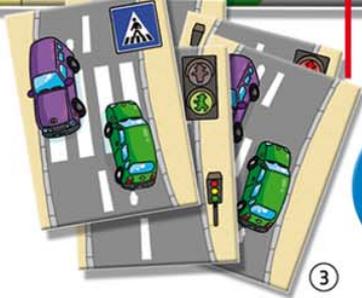


①

Inhalt

- ① 1 Kartenständer mit Sichtschutz
- ② 1 Spielplan aus drei Teilen
- ③ 6 Straßenteile
- ④ 1 Polizeichip
- ⑤ 4 Spielfiguren
- ⑥ 4 Aufstellfüße
- ⑦ 31 Karten

②



③

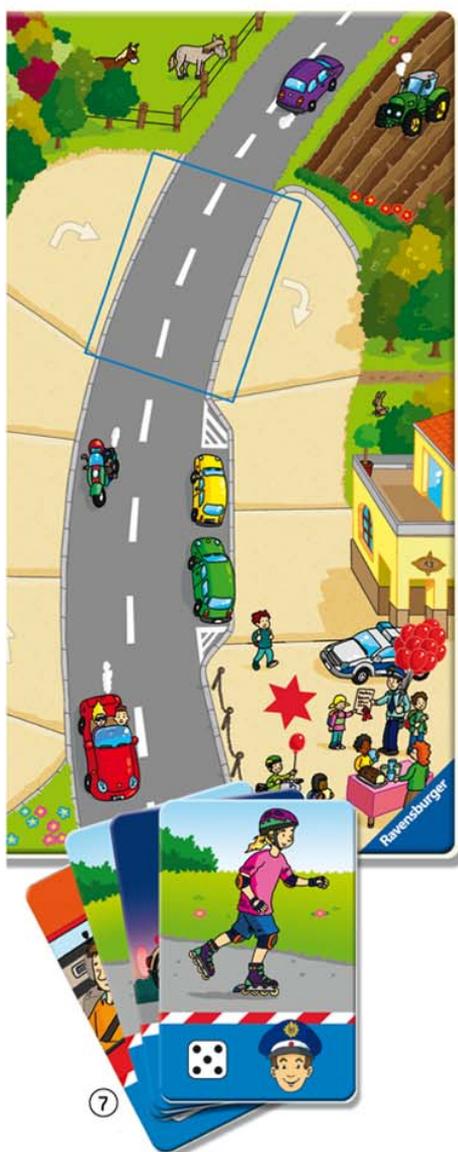


④



⑤ + ⑥

Liebe Kinder,
 seht ihr die Kinder auf dem Spielplan? In der
 Verkehrsschule haben sie bisher viel gelernt.
 Nun beweisen sie ihr Wissen und Können
 in verschiedenen Situationen im Verkehr.
 Polizist Paul erwartet sie schon am Ende
 ihres Weges mit der Urkunde. Auf dem Weg
 beobachten er und seine Kollegen, wie die
 Kinder ihren Weg meistern.



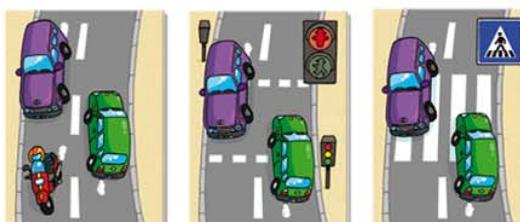
Spielmaterial:



Bei den Karten ist auf der einen Seite das
 richtige Verhalten gezeigt. Polizist Paul lacht.
 Auf der anderen Seite ist das falsche Ver-
 halten zu sehen. Polizist Paul schaut hier
 traurig-besorgt.



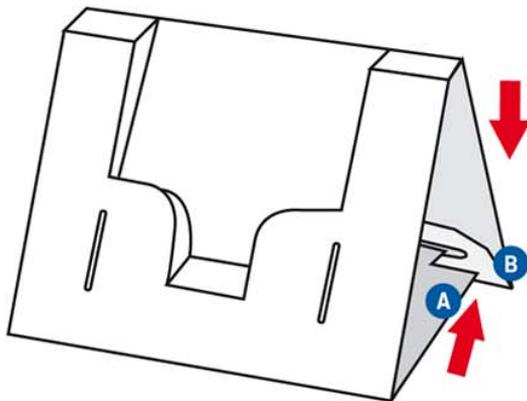
Drei der Straßenteile zeigen Situationen,
 bei denen die Kinder die Straße überqueren
 können.



Bei den anderen Straßenteilen können die
 Kinder nicht über die Straße gehen und müs-
 sen warten.

Vor dem ersten Spiel

Nehmt das gesamte Spielmaterial zunächst aus der Schachtel. Lasst euch beim Aufbau am besten von einem Erwachsenen helfen. Löst die drei Spielplanteile, die Spielfiguren, den Polizeichip und die Straßenteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Ebenso brecht ihr die Karten und den Sichtschutz für den Kartenständer vorsichtig aus. Steckt die Spielfiguren in die Aufstellfüße. Den Kartenständer knickt ihr fest an den Kanten, damit er anschließend gut steht. Faltet ihn, wie in der Abbildung gezeigt, und steckt ihn auf der Unterseite zusammen: Das vordere Teil **A** wird von **unten** in das hintere Teil **B** gesteckt.



Knickt den obersten Rand des Sichtschutzes entlang der Rillung leicht nach hinten. Befestigt den Sichtschutz, indem ihr die beiden Laschen in die vorderen Schlitze des Kartenständers steckt. Fügt die Teile des Spielplans aneinander.



Sehen Sie sich vor dem Spiel mit Ihrem Kind die Straßenteile an. Fragen Sie es, ob es glaubt, dass es die Straße hier überqueren kann, oder ob es stehen bleiben würde, weil die Straße befahren ist oder die Ampel „Rot“ zeigt.

Spielidee 1: Schau genau

Laufspiel für 2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren



Ziel des Spiels ist es, die auf den Karten dargestellten Verkehrs-Situationen richtig zu beurteilen und als Erster ans Ziel zu Polizist Paul zu gelangen.

Vorbereitung des Spiels

Mischt die Karten gut durch. Es ist wichtig, dass Karten mit lachendem und traurigem Polizisten-Gesicht in unregelmäßiger Reihenfolge im Kartenstapel vorkommen. Steckt die Karten in den Kartenständer. Die Verkehrs-Situationen sollten gut zu sehen sein. Das Lösungsfeld mit dem Gesicht des Polizisten ist vom Sichtschutz verdeckt. Den befüllten Kartenständer stellt ihr neben den Spielplan. Die sechs Straßenteile legt ihr **verdeckt** nebeneinander am oberen Spielplanrand aus. Der Polizeichip ist griffbereit. Stellt eure Spielfigur **auf das Startfeld mit dem blauen Pfeil** an der Verkehrsschule.



Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Verkehrs-Situationen einschätzen:

Sieh dir die vorderste Karte im Kartenständer genau an, ohne sie dabei herauszuziehen. Was siehst du hier? Beschreibe die dargestellte Situation und entscheide, ob sich die abgebildeten Personen richtig verhalten. Achte vor allen Dingen auf die Kinder.

Nimm den Polizeichip zur Hand.

- **Lächelnder Polizist:** Wenn du glaubst, dass das Verhalten der Personen richtig ist, dann lege den Chip so vor dir ab, dass der lächelnde Polizist zu sehen ist.
- **Trauriger Polizist:** Wenn du glaubst, dass hier jemand einen Fehler macht, dann lege den Chip so ab, dass der traurige Polizist nach oben zeigt.

Hinweis: Das machst du immer am Anfang deines Zuges, auch wenn deine Figur später auf einem Feld direkt vor einem Straßenübergang steht.

2. Kontrollieren und Figur ziehen:



Nimm die Karte aus dem Kartenständer. Lege sie neben den Polizeichip. Kontrolliere, ob das Gesicht auf dem unteren Teil der Karte mit dem des Polizeichips übereinstimmt.

- **Stimmen die Gesichter überein?**
Prima! Du hast die Verkehrs-Situation richtig eingeschätzt! Nun darfst du deine Spielfigur so viele Lauffelder vorziehen, wie das Würfelsymbol auf der Karte zeigt.
- **Stimmen die Gesichter nicht überein?**
Schade, du hast die Verkehrs-Situation falsch eingeschätzt. In dieser Runde musst du leider stehen bleiben.

Hinweis: Wenn du nicht wissen solltest, warum du die Situation falsch eingeschätzt hast, drehe einfach die Karte um. Dort findest du bestimmt die Antwort!

Zum Abschluss deines Zuges steckst du die Karte nach hinten in den Kartenständer. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

Am Straßenübergang:

Gelangst du mit **genauer Augenzahl** direkt auf das letzte Feld vor einem Straßenübergang, endet dort dein Zug.

Kommst du mit deiner Spielfigur an einen Straßenübergang ohne Straßenteil und hast **noch übrige Lauffunkte**? Oder beginnt dein Zug dort?

Dann gilt wie im echten Straßenverkehr: Stehen bleiben und schauen! Ist die Straße frei? Decke ein Straßenteil auf und lege es mit der Bildseite nach oben auf das mit dem blauen Rahmen markierte Feld.



- Zeigt das Straßenteil **eine freie Straße bzw. eine grüne Fußgängerampel**? Prima! Du darfst die Straße überqueren und deine restlichen Felder weiterziehen. Das **Straßenteil zählt dabei nicht** als Feld mit.
- Zeigt das Straßenteil eine **befahrene Straße bzw. eine rote Fußgängerampel**? Vorsicht, du musst stehen bleiben und bis zur nächsten Runde warten! Deine restlichen Punkte verfallen.

Das Straßenteil bleibt nach deinem Zug liegen.

Kommst du an einen **Übergang, auf dem bereits ein Straßenteil liegt**, und hast noch weitere Laufpunkte? Oder beginnt dein Zug dort? Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

- Das Straßenteil zeigt **eine freie Straße bzw. grüne Fußgängerampel**: Dann bleibt das Straßenteil liegen und du ziehst entsprechend deiner Punktzahl weiter. Das Straßenteil zählt dabei nicht mit.
- Auf dem Straßenübergang liegt bereits ein Straßenteil, das **eine befahrene Straße oder rote Ampel** zeigt: Dann legst du dieses mit der Bildseite nach unten zurück an den Spielfeldrand, deckst einmal ein neues auf und legst es auf den Übergang. Wenn nun die Straße frei ist und du noch übrige Laufpunkte hast, darfst du weiterziehen. Sonst bleibst du stehen.

***Hinweis:** Merke dir gut, wo die verdeckten Straßenteile liegen, auf denen die Straße nicht frei ist. So findest du auch leichter das Straßenteil, das den Übergang über die Straße ermöglicht.*

Ende des Spiels

Wer als Erster am Zielfeld mit dem Stern bei Polizist Paul ankommt, gewinnt das Spiel. Natürlich könnt ihr auch noch so lange weiterspielen, bis alle Mitspieler im Ziel sind.



***Hinweis:** Den Kartenständer könnt ihr nach dem Spiel wieder auseinanderbauen und in die Schachtel legen. Vor dem nächsten Spiel einfach erneut an den Kanten knicken und zusammenbauen.*



Sie können im Verlauf des Spiels mit den Kindern nochmals über die wichtigsten Punkte beim Überqueren der Straße sprechen. Dazu gehören beispielsweise: Am Bordstein stehen bleiben, einen kleinen Schritt zurück bleiben und links-rechts-links schauen (hierzu die Spielfigur drehen lassen). Die freie Straße gerade und zügig überqueren und den Verkehr dabei im Auge behalten. Bei grüner Ampel und beim Zebrasteifen ist auch der Blickkontakt zum haltenden Autofahrer und beim Zebrastreifen zusätzlich das Handzeichen wichtig.

Spielidee 2: Memo-Variante für Verkehrsprofis

Merkspiel für 2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren

Ziel des Spiels ist es, sich Verkehrs-Situationen genau einzuprägen und als Erster vier Karten zu sammeln.

Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die **Karten** und den **Polizeichip**.

Mischt die Karten und legt fünf davon in einer Reihe aus. Dabei ist es unerheblich, ob die ausliegende Bildseite eine richtige oder falsche Verkehrs-Situation zeigt. Die übrigen Karten legt ihr als Nachziehstapel bereit.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Karten einprägen:

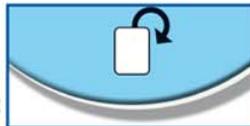
Schau dir die dargestellten Verkehrs-Situationen ganz genau an und merke dir, wo welche Karte liegt.



Polizeichip werfen:

Nimm den Polizeichip zur Hand. Wenn du kannst, drehe ihn so zwischen Daumen und Zeigefinger oder Mittelfinger, dass er sich auf dem Tisch eine Weile dreht. Dann fällt er um und bleibt auf einer Seite liegen. Ist das zu schwer, könnt ihr zu Beginn des Spiels festlegen, dass der Polizeichip einfach nur in die Luft geworfen wird. Auch dann wird er auf dem Tisch auf einer Seite liegen bleiben.

Der Polizeichip bleibt auf der Seite mit diesem Symbol liegen:



Dies bedeutet, dass eine der ausliegenden Karten **umgedreht** werden soll.

Während du die Augen fest geschlossen hältst, einigen sich deine Mitspieler stumm auf eine Karte und drehen diese um. Dann geben sie dir ein Signal und du kannst deine Augen wieder öffnen.

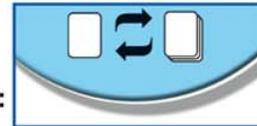
Sieh dir die ausliegenden Karten erneut gut an. Welche wurde umgedreht? Beschreibe, was deiner Meinung nach darauf abgebildet war.

- Hast du dich für die **richtige** Karte entschieden und sie richtig beschrieben? Prima! Dann darfst du die Karte nehmen und zur Belohnung behalten.

Die Lücke bei den ausliegenden Karten füllst du nun durch eine neue aus dem Nachziehstapel auf. Nun ist dein Zug zu Ende.

- Du hast dich für die **falsche** Karte entschieden oder sie falsch beschrieben? Schade. In dieser Runde gehst du leider leer aus und dein Zug ist zu Ende.

Der Polizeichip bleibt auf der Seite mit diesem Symbol liegen:



Dies bedeutet, dass eine der ausliegenden Karten mit einer beliebigen Karte etwa aus der Mitte des Nachziehstapels **ausgetauscht** werden soll.

Auch dies übernehmen nun deine Mitspieler, während du deine Augen fest geschlossen hältst. Wenn deine Mitspieler dir mitteilen, dass sie den Tausch abgeschlossen haben, kannst du die Augen wieder öffnen.

Sieh dir die Karten erneut gut an. Welche wurde ausgetauscht?

Prima ist, wenn du sogar noch weißt, was darauf abgebildet war.

- Hast du die **richtige** Karte gefunden? Dann darfst du die ausgetauschte Karte behalten. Eine beliebige Karte des Nachziehstapels wird an deren Stelle ausgelegt.
- Hast du dich für die **falsche** entschieden, gehst du leider leer aus und dein Zug ist beendet.

Hinweis: Später könnt ihr auch mit sechs, sieben oder mehr Karten spielen. Natürlich dürft ihr die Kartenanzahl auch reduzieren.



Ende des Spiels

Wenn ein Spieler vier Karten hat, spielt ihr die Runde noch zu Ende und zählt dann eure Karten. Alle Spieler gewinnen, die jetzt vier Karten haben.



Hinweise zum Thema „Verkehr“:

Wie bei den dargestellten Situationen auf den Karten handelt es sich hier teilweise um gesetzliche Regelungen, aber auch um Empfehlungen für sicheres Verhalten im Straßenverkehr:

- Kinder im Vorschulalter haben noch Schwierigkeiten darin, Entfernungen, Bremswege und Geschwindigkeiten richtig einzuschätzen. Daher ist es wichtig, sie auf ihren Wegen zu beobachten und zu begleiten.
Hier im Spiel haben sie Gelegenheit, den Weg zum Ziel einmal selbst zu meistern.
- Kinder müssen bis zum achten Geburtstag mit dem Fahrrad auf dem Gehsteig fahren. Zwischen dem achten und zehnten Geburtstag haben sie die Wahl zwischen Gehsteig und Straße. Ab zehn Jahren müssen Kinder auf der Straße oder dem Fahrradweg fahren.
- Bestehen Sie darauf, dass Ihr Kind beim Radfahren, Inlineskaten und Rollerfahren einen Helm trägt. Tragen Sie selbst als Vorbild einen Helm.
- Kinder bis zum 12. Geburtstag oder bis zu einer Körpergröße von 150 cm müssen in einem ordnungsgemäßen Kindersitz im Auto untergebracht werden.
- Kinder dürfen bis zum siebten Geburtstag von einem mindestens 16 Jahre alten Radfahrer auf dem Fahrrad in einem ordnungsgemäßen Fahrradkindersitz transportiert werden.
- Erst ältere Kinder haben die psychomotorischen Voraussetzungen, um die Mehrfachanforderungen im Verkehr zunehmend selbstständig zu bewältigen. Daher findet die Fahrradprüfung erst gegen Ende der Grundschule statt.
- Nutzen Sie kurze Wege, die Sie zu Fuß zurücklegen können, um mit Ihrem Kind das sichere Verhalten im Verkehr zu üben.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Weitere Tipps und Anregungen unter
www.SpielendNeuesLernen.de

227277

Ravensburger