

Warte und paß auf!

Mein erstes Verkehrsspiel

Ravensburger Spiele®
Nr. 00 783 7 (601 5 495 3)
von Ottmar Ludwig
Illustration: Hermann Wernhard

Würfelspiel für
2 - 4 Kinder ab 4 Jahren

Inhalt:

- 1 Doppelplan
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren
- 2 Autos
- 1 Anleitung

„Warte und paß auf“ ist ein Würfelspiel zur Verkehrserziehung für Vorschulkinder und Kinder des ersten Schuljahres.

Es macht den Kindern Spaß, Figuren und Autos zu bewegen. Auf dem Spielplan gehen sie von zu Hause zum Kindergarten, zum Spielplatz oder zum Einkaufen. Sie müssen den Gehweg benutzen, an Hindernissen vorbeigehen und die Fahrbahn mit oder

ohne Zebrastreifen überqueren.

Verkehrsgerechtes Verhalten ist wichtig für die Sicherheit des Kindes. Mit dem Spiel wird richtiges Verhalten in der Verkehrswirklichkeit verstärkt. Es liegt sehr nahe, die im Spiel erlernten Fußgängerregeln in die Wirklichkeit zu übertragen. Das können Eltern auf den täglichen Wegen mit den Kindern ohne besonderen Zeitaufwand tun.



Spielgeschehen

Anregungen zur Verkehrserziehung

Ziel des Spiels

Die Spieler müssen von zu Hause aus zu einem bestimmten Ziel (z.B. Bäcker, Spielplatz, Kindergarten) auf der anderen Straßenseite gelangen. Dabei müssen Verkehrsregeln für Fußgänger beachtet werden. Der Startpunkt (Wohnung) hat die gleiche Farbe wie der Zielpunkt.

Vorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Figur aus und setzt sie auf das gleichfarbige Ausgangsfeld (Haustür der Wohnung). Die beiden Autos werden in Fahrrichtung am linken und rechten Rand des Spielplanes aufgestellt.

- Erzähle, wann bist Du auf dem Gehweg unterwegs?
- Mußt Du die Fahrbahn überqueren?
- Worauf mußt Du achten?
- Unterscheide zwischen Fahrbahn und Gehweg! Der Gehweg ist für die Fußgänger. Die Fahrbahn ist für die Autos.
- Der Bordstein ist die Grenze.
- Zeige alles auf dem Spielplan!

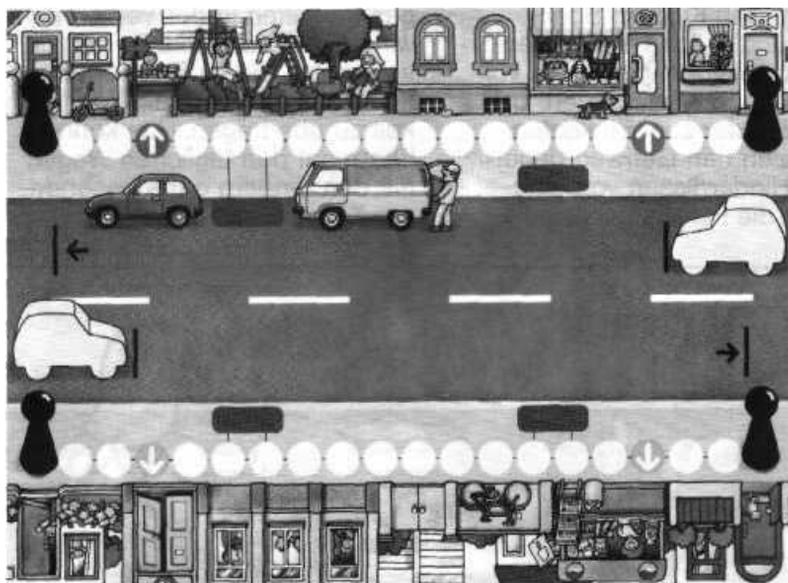


Abbildung 1: Ausgangsstellung. Die Autos stehen in Fahrrichtung auf den schwarzen Pfeilen am Rand des Spielplans.

Spielregel zum Spielplan ohne Zebrastreifen

Auf dem Gehweg

Jeder Spieler würfelt einmal. Wer die meisten Punkte hat, beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Jeder zieht mit seiner Figur die gewürfelte Punktzahl in Richtung auf das Ziel. Andere Figuren darf man überspringen. Das Feld zählt mit.

Kommt der Spieler aber direkt auf ein Feld, das schon von einer anderen Figur besetzt ist, so muß er mit seiner Figur ein Feld vorher anhalten. Der überzählige Würfelpunkt verfällt.

Bewegen der Autos

Ist ein Auto gewürfelt, dann muß der Spieler beide Autos zum nächsten schwarzen Reit bewegen. Sind die Autos schon am Ende der Fahrbahn angelangt, setzt der Spieler sie auf den Pfeil auf der anderen Straßenseite.

Überqueren der Fahrbahn

Zuerst ziehen die Spieler mit ihrer Figur auf eines der beiden Wartekästchen (rot) auf der eigenen Gehwegseite. Die Figuren müssen dort anhalten und bis zum nächsten Würfeln warten.

Die Wartekästchen zählen beim Würfeln mit. Man muß sie aber nicht mit genauer Punktzahl treffen. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Im Wartekästchen dürfen zwei Figuren gleichzeitig stehen.

- Gehe auf der Innenseite des Gehwegs. Dort bist Du sicher. Die Fahrbahn und die Autos sind weiter weg.
- Begegnest Du anderen Fußgängern, darfst Du sie nicht anrempeeln.

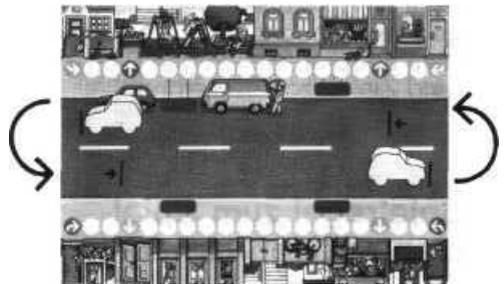


Abbildung 2: Einsetzen der Autos auf der anderen Fahrbahnseite.

- Wo gehst Du meistens über die Fahrbahn? Du kannst Dir dort am Bordstein auch ein Wartekästchen mit Kreide aufmalen.
- Am Bordstein mußt Du immer anhalten.
- Schau nach links. Kommt ein Auto? Schau nach rechts. Kommt von dort ein Auto?
- Warte und paß auf!

Ist der Spieler wieder an der Reihe, gibt es drei Möglichkeiten:

- Er würfelt Punkte und darf die Fahrbahn überqueren, wenn keine Autos kommen (beide Autos sind von hinten zu sehen).
- Er würfelt Punkte und darf die Fahrbahn **nicht** überqueren, wenn Autos auf ihn zukommen (beide Autos sind von vorne zu sehen). Die Würfelpunkte verfallen.
- Er würfelt ein Auto und darf nur die beiden Autos um einen Pfeil weiterbewegen.

Das Überqueren der Fahrbahn zählt einen Würfelpunkt. Die übrigen Würfelpunkte können auf dem anderen Gehweg in Richtung Ziel gezogen werden.

Spielregel zum Spielplan mit Zebrastrreifen

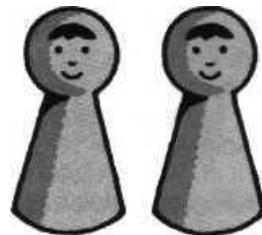
Auf dem Gehweg

Auf jedem Gehweg ist eine Baustelle. An dieser Baustelle kann nur eine Figur vorbei. Bewegen sich zwei Figuren darauf zu, dann muß die Figur, die später ankommt, im Wartekästchen warten, bis der Weg frei ist.

Bewegen der Autos

Ist ein Auto gewürfelt, dann muß der Spieler beide Autos zum nächsten schwarzen Pfeil bewegen. Das gilt nicht, wenn Figuren im Wartekästchen am Zebrastrifen stehen. In diesem Fall darf nur bis zum roten Strich gefahren werden.

- *Erst, wenn frei ist, gehe zügig über die Fahrbahn. Renne nicht.*
- *Steht ein Auto am Fahrbahnrand? Mußt Du dort überqueren? Ist nicht in der Nähe eine übersichtliche Stelle?*
- *Wenn es gar nicht anders geht, dann gehe vor, bis Du auf die Fahrbahn sehen kannst (Sichtlinie)*. Warte dort und passe auf! Schau, ob Autos kommen. Erst, wenn die Fahrbahn frei ist, kannst Du überqueren.*
- *Achte auch darauf, ob ein Autofahrer nicht gerade losfahren will. Sieht er Dich? Er könnte auch rückwärts fahren.*
- *Das Hervorgehen zwischen parkenden Autos ist sehr gefährlich und sollte jüngeren Kindern verboten werden. Da es aber in der Verkehrswirklichkeit vorkommt, z.B. bei völlig zugesparkten Straßen, muß es mit den älteren Kindern besonders sorgfältig besprochen und geübt werden. Stehenbleiben an der Sichtlinie! Die Kinder neigen gerade in dieser Situation zum plötzlichen Losrennen.*
- *An einer Baustelle muß Du besonders aufpassen. Du darfst nicht auf der Fahrbahn weitergehen.*
- *Kommen Dir Fußgänger entgegen und ist nicht für alle auf dem Gehweg Platz, dann warte.*



Dort müssen die Autos so lange warten, bis keine Figur mehr am Zebrastreifen steht. Wer ein Auto würfelt, solange noch Figuren im Wartekästchen am Zebrastreifen stehen, kann nicht ziehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Überqueren der Fahrbahn

Die Fahrbahn darf nur auf dem Zebrastreifen überquert werden. Auch am Zebrastreifen muß der Spieler mit seiner Figur im Wartekästchen warten. Ist er mit Würfeln an der Reihe, gibt es wieder drei Möglichkeiten:

- Er würfelt Punkte und darf die Fahrbahn überqueren, wenn die Autos am Zebrastreifen auf dem roten Strich halten oder wenn die Autos vorbei sind (von hinten zu sehen sind).
- Er würfelt Punkte und darf die Fahrbahn **nicht** überqueren, wenn Autos auf den Zebrastreifen zukommen und noch nicht am roten Strich halten.
- Er würfelt ein Auto und darf nur die beiden Autos bewegen.

- *Auch am Zebrastreifen muß Du anhalten und warten. Manche Autofahrer halten nicht.*
- *Schaue genau hin.*
- *Sieht Dich der Fahrer? Hält er sein Auto an? Gibt er Dir sogar ein Zeichen?*
- *Hält der Autofahrer auf der anderen Seite auch an?*
- *Stehen die Autos? Jetzt erst kannst Du gehen.*
- *Schaue aber in der Mitte nochmals nach links und rechts.*

Ende des Spiels

In der angesprochenen Altersstufe liegt das Hauptinteresse darin, im Ziel anzukommen. Wenn alle Kinder an ihrem Ziel angekommen sind, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat, wer zuerst an seinem Ziel angelangt ist.

