



Der echte
Scout

Meine erste

VERKEHRS-SCHULE

von Tanja Engel und Barbara Schyns



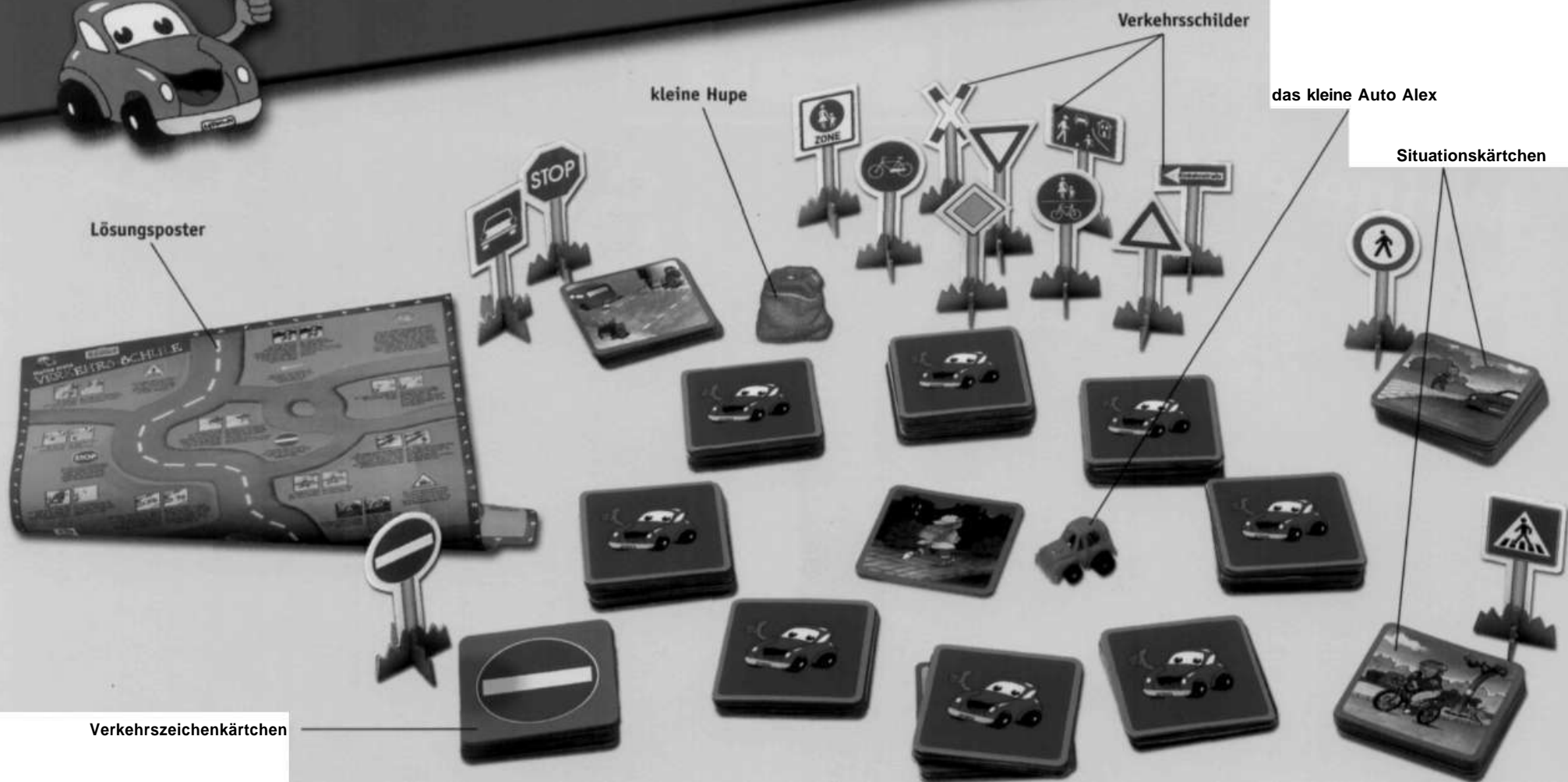
... mit 4 Spielen sicher durch den Verkehr

Ein lustiges Verkehrs-Lernspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

HALLO LIEBE KINDER,

das kleine Auto Alex weiß noch nicht, wie man sich im Straßenverkehr verhalten soll. Aber ihr wisst bestimmt schon einiges darüber, was man auf der Straße machen darf und was nicht. Alex freut sich, wenn ihr ihm in diesem Spiel helft, auf den Kartellen zu entdecken, welche Kinder und Erwachsenen sich richtig oder falsch verhalten. Dabei werdet ihr viele Verkehrszeichen und ihre Bedeutung kennenlernen. Wer aufpasst, sich im Straßenverkehr auskennt und schnell reagiert, hat die größten Chancen, Kärtchen zu sammeln und zu gewinnen.

KOSMOS



LIEBE ELTERN,

Ziel dieser Verkehrs-Schule ist es, Kindern auf lustige Weise richtiges Verhalten im Straßenverkehr zu zeigen und sie auf gefährliche Verhaltensfehler aufmerksam zu machen. Richtiges Verhalten heißt dabei nicht nur gesetzlich vorgeschriebenes Verhalten, sondern in erster Linie sicheres Verhalten. Es ist zum Beispiel keine Pflicht, beim Fahrrad-, Inlineskates- oder Rollerfahren Schutzausrüstung zu tragen. Deutsche Verkehrsverbände empfehlen diese Schutzmaßnahmen aber ausdrücklich, damit Kinder sicherer durch den Straßenverkehr kommen. Damit die Kinder alles richtig lernen, sollte immer ein Erwachsener oder ein älteres Kind, das lesen kann, als Spielleiter mitspielen!

Diese Verkehrs-Schule bringt den Kindern aber nicht nur viel Wissen über das Verhalten im Straßenverkehr. Es schult auch ganz spielerisch viele Fähigkeiten, die für Kinder im Verkehr und in der Schule wichtig sind: Genaues Hinschauen, schnelles Reagieren, Motorik, schnelles Erfassen von Situationen, Aufmerksamkeit und Konzentration.

Das Lösungsposter

Auf dem Lösungsposter sind alle Verkehrszeichen sowie alle richtigen und falschen Situationen abgebildet und erklärt. Die Situationen, die zusammengehören, sind auf dem Poster nebeneinander zu sehen. Das Kärtchen mit falschem Verhalten steht immer links, das Kärtchen mit richtigem Verhalten steht immer rechts. Eigentlich sollte bei der Verkehrs-Schule immer ein Erwachsener als Spielleiter mitmachen. Ob sich die Personen auf den Kärtchen richtig oder falsch verhalten, könnt ihr aber auch alleine herausfinden: Falsches Verhalten erkennt ihr auf dem Lösungsposter am roten Rahmen, richtiges Verhalten am grünen Rahmen.



Spielmaterial

- 34 Situationskärtchen
- 14 Verkehrszeichenkärtchen
- 14 Verkehrsschilder zum Aufstellen
- 1 kleines Auto Alex (aus Plastik)
- 1 kleine Hupe im Säckchen
- 1 Lösungsposter

Vor dem ersten Spiel (gilt für alle 4 Spiele)

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Kärtchen und die Verkehrsschild-Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Dann steckt ihr je ein Verkehrsschild-Teil und ein Gras-Teil aus Pappe mit den Schlitzen zusammen - fertig sind die Verkehrsschilder.

SPIEL 1 RICHTIG ODER FALSCH?

Ziel des Spiels

In diesem Spiel helft ihr dem kleinen Auto Alex, richtiges und falsches Verhalten im Straßenverkehr zu erkennen und zu unterscheiden. Wer genau hinschaut und sich gut im Straßenverkehr auskennt, sammelt die meisten Punkte - und gewinnt.

Spielvorbereitung

Vor jedem Spiel stellt ihr die 14 fertigen Verkehrsschilder in der Tischmitte auf. Die 34 Situationskärtchen und die 14 Verkehrszeichenkärtchen mischt ihr zusammen und legt sie in acht verdeckten Vorratsstapeln neben die Verkehrsschilder. (Für ein kürzeres Spiel könnt ihr auch weniger Kärtchen aufstapeln - die restlichen Kärtchen legt ihr einfach wieder in die Spieleschachtel.) Dann legt ihr das kleine Plastikauto und die Plastikhupe bereit. Der Spielleiter legt das Lösungsposter verdeckt vor sich ab und es kann losgehen ...

Spielablauf

Der jüngste Spieler fängt an. Wer an der Reihe ist „parkt“ zuerst Auto Alex vor sich auf dem Tisch und nimmt die kleine Hupe in die linke Hand. Dann **deckt** der Spieler **ein** beliebiges **Kärtchen** von einem der acht Vorratsstapel **auf** und schaut es sich genau an.

T Der Spieler hat ein Situationskärtchen aufgedeckt



Beispiele für Situationskärtchen

Verhalten sich alle Personen in der Situation auf dem Kärtchen richtig?

Wenn **JA**, ruft der Spieler „RICHTIG!“ und beschreibt, was auf dem Kärtchen zu sehen ist.



Zum Beispiel:
„Die Kinder sitzen im Auto angeschnallt im Kindersitz.“

Wenn **NEIN**, drückt der Spieler schnell dreimal auf die Hupe und ruft „FALSCH!“ Dann beschreibt er, was die Personen in der Situation auf dem Kärtchen falsch gemacht haben.



Zum Beispiel:
„Die Kinder toben im Auto unangeschnallt auf dem Rücksitz herum.“

Der Spielleiter schaut auf dem Lösungsposter nach, ob der Spieler mit „RICHTIG!“ (grüner Rahmen) oder „FALSCH!“ (roter Rahmen) Recht hat oder nicht.

Stimmt die Einschätzung des Spielers, freut sich das kleine Auto Alex riesig und der Spieler darf das Kärtchen verdeckt vor sich ablegen.

Stimmt die Einschätzung des Spielers nicht - das heißt, der Spieler hat richtiges Verhalten für falsch oder falsches Verhalten für richtig gehalten - legt der Spieler das Kärtchen in die Spieleschachtel.

T Der Spieler hat ein Verkehrszeichenkärtchen aufgedeckt



Beispiele für Verkehrszeichenkärtchen

Deckt der Spieler ein Verkehrszeichenkärtchen auf, hat er Glück: Er darf das Kärtchen auf

jeden Fall verdeckt vor sich ablegen. Wenn er vorher seinen Mitspielern noch erklären kann, wie das Verkehrszeichen heißt und was es bedeutet, freut sich Auto Alex ganz besonders: Der Spieler darf dann zusätzlich das passende Verkehrsschild aus der Tischmitte nehmen und vor sich aufstellen.



Zur Kontrolle, ob der Spieler das Verkehrszeichen richtig erklärt hat, liest der Spielleiter den passenden Text auf dem Lösungsposter vor. Hat der Spieler das Verkehrszeichen falsch erklärt, bleibt das Verkehrsschild in der Tischmitte stehen.

Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Er „parkt“ Auto Alex vor sich und nimmt die Hupe in die Hand. Danach deckt er ein beliebiges Kärtchen von einem der acht Vorratsstapel auf und es geht wie oben beschrieben weiter ..

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Vorratsstapel aufgebraucht sind. Jeder Spieler zählt alle Verkehrsschilder und Kärtchen, die er gewonnen hat. (Bei den Kärtchen spielt es keine Rolle, ob Situationen oder Verkehrszeichen zu sehen sind.) Für jedes Verkehrsschild und jedes Kärtchen bekommen die Spieler einen Punkt.



Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

SPIEL 2 WAS IST FALSCH?

Ziel des Spiels

In diesem Spiel helft ihr dem kleinen Auto Alex dabei, falsches Verhalten im Straßenverkehr zu entdecken. Wer sich nicht nur auskennt und genau hinschaut, sondern auch schnell reagiert, sammelt die meisten Punkte - und gewinnt.

Spielvorbereitung

Ihr bereitet alles wie bei der Spielvorbereitung zu Spiel I beschrieben vor.

Nur mit der kleinen Hupe passiert etwas anderes: Ihr legt sie so in die Tischmitte, dass alle Spieler sie mit der Hand gut erreichen können. Achtet darauf, dass die Hupe weit genug von den Vorratsstapeln mit Kärtchen und den Verkehrsschildern entfernt steht, damit nichts durcheinander geworfen wird, wenn sich ein Spieler während des Spiels die Hupe schnappt.

Spielablauf

Die Spieler **decken** zwar **abwechselnd immer ein Kärtchen auf** - aber **alle Spieler** sind **gleichzeitig** an der Reihe, falsche Situationen oder Verkehrszeichen auf dem aufgedeckten Kärtchen zu entdecken und Punkte zu sammeln!

Der älteste Spieler fängt an. Er „parkt“ zuerst das Auto Alex vor sich auf dem Tisch. Dann deckt der Spieler ein beliebiges Kärtchen von einem der acht Vorratsstapel auf und legt es in die Tischmitte, so dass alle Spieler es gut sehen können.



v Ein Spieler hat ein Situationskärtchen aufgedeckt



Beispiele für Situationskärtchen

Alle Spieler überlegen gleichzeitig für sich geheim, ob sich die Personen auf dem Kärtchen richtig oder falsch verhalten.

Das Situationskärtchen zeigt richtiges Verhalten

Wenn sich alle Personen auf dem Kärtchen richtig verhalten, passiert nichts weiter. Der Spieler, der das Kärtchen aufgedeckt hat, legt es beiseite in die Spieleschachtel und darf weiter Kärtchen aufdecken, bis ein Verkehrszeichen oder eine falsche Situation auftaucht.



Das Situationskärtchen zeigt falsches Verhalten

Nur, wenn ein Spieler denkt, dass sich die Personen auf dem Kärtchen falsch verhalten, schnappt er sich ganz schnell die Hupe und hupt dreimal.



Dann darf er erklären, was die Personen auf dem Kärtchen falsch machen. Der Spielleiter schaut auf dem Lösungsposter nach, ob die Erklärung stimmt.

Zeigt das Kärtchen wirklich eine Situation, in der sich jemand falsch verhält (es hat auf dem Lösungsposter einen roten Rahmen)? und stimmt die Erklärung des Spielers mit der Erklärung auf dem Lösungsposter überein?

Wenn JA, darf der Spieler das Kärtchen verdeckt vor sich ablegen.

Wenn NEIN - also wenn die Personen sich richtig verhalten oder die Erklärung nicht gestimmt hat - legt der Spieler das Kärtchen in die Spieleschachtel zurück. Hat er bereits Kärtchen oder Verkehrsschilder gesammelt, muss er zusätzlich eines abgeben.

T Ein Spieler hat ein Verkehrszeichenkärtchen aufgedeckt



Wer ein Verkehrszeichenkärtchen aufdeckt, hat Glück gehabt: Er darf das passende Verkehrsschild aus der Tischmitte

vor sich aufstellen - egal, ob er das Verkehrszeichen kennt oder nicht.



Für alle Spieler (auch den, der das Kärtchen aufgedeckt hat) gibt es aber noch die **Chance auf einen Sonderpunkt**. Denn alle Spieler sind wieder gleichzeitig dran und überlegen, was das Verkehrszeichen zu bedeuten hat. Wer es weiß, schnappt sich schnell die Hupe, hupt dreimal und erklärt das Verkehrszeichen. Der Spielleiter liest den passenden Text auf dem Lösungsposter vor.

Hat der Spieler das Verkehrszeichen richtig erklärt?

Wenn JA, darf der Spieler das Kärtchen verdeckt vor sich ablegen.

Wenn NEIN - also wenn der Spieler das Verkehrszeichen falsch erklärt hat oder gar nichts dazu sagen konnte, obwohl er gehupt hat, muss er eines seiner bereits gesammelten Kärtchen oder Verkehrsschilder in die Spieleschachtel zurücklegen. (Wenn der Spieler noch nichts gesammelt hat, muss er nichts abgeben.)

Dann „parkt“ der im Uhrzeigersinn nächste Spieler Auto Alex vor sich auf dem Tisch und ist mit Aufdecken eines Kärtchens an der Reihe ..

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Vorratsstapel aufgebraucht sind. Jeder Spieler zählt alle Verkehrsschilder und Kärtchen, die er gewonnen hat. Für jedes Verkehrsschild und jedes Kärtchen (egal ob Situationskärtchen oder Verkehrszeichenkärtchen) bekommen die Spieler einen Punkt. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

SPIEL 3 AUFGEPASST! Ziel des Spiels

In diesem Spiel deckt ihr reihum je ein Kärtchen auf und müsst erkennen, welche Situationskärtchen mit falschem und richtigem Verhalten im Straßenverkehr zusammengehören. Dabei kommt es darauf an, genau zu schauen und schnell zu reagieren. Wer das kann und gut aufpasst, hat die größten Chancen, zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Mischt die 48 Kärtchen verdeckt und breitet sie so auf dem Tisch aus, dass sie nicht übereinander liegen. Die Hupe legt ihr so in die Tischmitte, dass alle Spieler sie mit der Hand gut erreichen können, dabei aber keine Kärtchen durcheinander werfen. Der Spielleiter stellt die 14 Verkehrszeichen bereit und legt das Lösungsposter verdeckt vor sich.

Spielablauf

Die Spieler **decken** nacheinander im Uhrzeigersinn für alle Spieler sichtbar **je ein Kärtchen auf** und **lassen es offen** auf dem Tisch **liegen**. Der älteste Spieler beginnt. Immer, wenn ein Kärtchen aufgedeckt wurde, sind **alle Spieler gleichzeitig gefordert** und wer am schnellsten reagiert, sammelt die meisten Punkte.

T Ein Spieler hat ein Situationskärtchen aufgedeckt



Beispiele für Situationskärtchen

Hat ein Spieler ein Situationskärtchen aufgedeckt, schauen alle, ob zwei Situationskärtchen offen ausliegen, die zusammengehören. Kärtchen gehören zusammen, wenn sie die gleichen Personen in der gleichen Situation zeigen -

einmal mit richtigem Verhalten und einmal mit falschem Verhalten. Wenn noch keine zusammengehörenden Situationskärtchen ausliegen, bleiben die Kärtchen offen liegen und der nächste Spieler deckt ein Kärtchen auf usw.

Ein Spieler glaubt, zwei zusammengehörende Situationskärtchen zu sehen

Entdeckt ein Spieler zwei Situationskärtchen, die zusammengehören, schnappt er sich schnell die Hupe und hupt dreimal. Dann zeigt er den Mitspielern, die beiden Situationskärtchen.



Beispiel: Die gekennzeichneten Kärtchen gehören zusammen

Der Spielleiter schaut auf dem Lösungsposter nach, ob die beiden Kärtchen wirklich zusammengehören, also direkt nebeneinander auf dem Poster zu sehen sind.

Die Kärtchen gehören zusammen



Beispiel

Wenn der Spieler wirklich zwei zusammengehörende Situationskärtchen entdeckt hat, bekommt er beide. Er legt sie verdeckt vor sich ab und der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe.

Die Kärtchen gehören nicht zusammen



Beispiel

Wenn die Situationskärtchen nicht direkt nebeneinander auf dem Lösungsposter zu sehen sind, gehören sie nicht zusammen. Der Spieler hat nicht genau hingeschaut und muss deshalb ein Kärtchen oder ein Verkehrsschild zurück in die Spieleschachtel legen. (Hat er noch nichts gesammelt, muss er nichts abgeben).

T Ein Spieler hat ein Verkehrszeichenkärtchen aufgedeckt



Wer ein Verkehrszeichenkärtchen aufdeckt, hat Glück

gehabt. Er darf sich gleich das passende Verkehrszeichen nehmen und vor sich aufstellen.



Für alle Spieler gibt es die Chance auf einen Sonderpunkt:

Wer das Verkehrszeichen kennt, schnappt sich die Hupe, hupt dreimal und erklärt das Verkehrszeichen. Der Spielleiter liest anschließend vom Lösungsposter vor, was das Verkehrszeichen zu bedeuten hat.

Wenn der Spieler das Verkehrszeichen richtig erklärt hat, bekommt er das Verkehrszeichenkärtchen und legt es verdeckt vor sich ab. Wenn der Spieler das Verkehrszeichen falsch erklärt hat, muss er ein Kärtchen oder Verkehrsschild, das er schon gesammelt hat, zurück in die Spieleschachtel legen. (Hat er noch nichts gesammelt, muss er nichts abgeben.)

Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit Aufdecken eines Kärtchens an der Reihe ..

Spielende

Wenn alle Kärtchen aufgedeckt wurden, zählt jeder Spieler seine gesammelten Kärtchen und Verkehrsschilder. Für jedes Kärtchen (egal, ob Situationskärtchen oder Verkehrszeichenkärtchen) und für jedes Verkehrsschild bekommen die Spieler einen Punkt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

SPIEL 4 VERKEHRS-MEMO

Ziel des Spiels

Bei diesem Spiel müsst ihr erkennen, welche Situationskärtchen mit falschem und richtigem Verhalten im Straßenverkehr zusammengehören. Dabei kommt es nicht auf Schnelligkeit an, sondern auf ein gutes Gedächtnis. Wer gut aufpasst und sich merken kann, wo welche Kärtchen liegen, hat die größten Chancen, zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Mischt die 48 Kärtchen verdeckt und breitet sie so auf dem Tisch aus, dass sie nicht übereinander liegen. Dann stellt ihr die 14 Verkehrsschilder neben den Kärtchen bereit. Der Spielleiter legt das Lösungsposter verdeckt neben sich.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, **deckt nacheinander** für alle Spieler sichtbar **zwei Kärtchen auf**.

T Ein Spieler hat zwei Situationskärtchen aufgedeckt

Die Kärtchen gehören zusammen



Beispiel

Ist auf den beiden Kärtchen die gleiche Verkehrssituation - auf einem Kärtchen richtig und auf dem anderen Kärtchen falsch - abgebildet, dann darf der Spieler dieses Kartenpaar vor sich ablegen.

Der Spieler deckt dann zwei weitere Kärtchen auf. Falls diese zusammengehören, darf er sie wieder vor sich ablegen. Er darf so lange immer zwei neue Kärtchen aufdecken, bis er entweder zwei nicht zusammengehörende Situationskärtchen oder ein Verkehrszeichenkärtchen aufdeckt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Kärtchen gehören nicht zusammen



Beispiel

Wenn die beiden aufgedeckten Situationskärtchen nicht zusammenpassen, dann werden sie wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Spielleiter kann auf dem Lösungsposter nachschauen, ob die Kartenpaare wirklich zusammengehören.

T Ein Spieler hat ein Verkehrszeichenkärtchen aufgedeckt



Deckt ein Spieler ein Verkehrszeichenkärtchen auf, hat er Glück gehabt: Er darf es verdeckt vor sich ablegen.

Kann der Spieler

das darauf abgebildete Verkehrszeichen vorher noch richtig benennen und erklären, dann erhält er für die richtige Antwort zusätzlich das passende Verkehrsschild, das er vor sich aufstellt.



Um zu überprüfen, ob der Spieler das Verkehrszeichen richtig erklärt hat, liest der Spielleiter den Text auf dem Lösungsposter vor. Hat der Spieler das Verkehrszeichen nicht richtig erklärt oder konnte er gar nichts dazu sagen, bleibt das entsprechende Verkehrsschild in der Tischmitte stehen.

Wenn ein Spieler ein Verkehrszeichenkärtchen aufgedeckt hat, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer als erstes Kärtchen ein Verkehrszeichenkärtchen aufdeckt, darf also ausnahmsweise kein zweites Kärtchen aufdecken.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen aufgedeckt wurden. Jeder Spieler zählt seine gesammelten Kärtchen und Verkehrsschilder. Für jedes Kärtchen (egal, ob Situationskärtchen oder Verkehrszeichenkärtchen) und jedes Verkehrsschild bekommen die Spieler einen Punkt. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Autorinnen: Tanja Engel, Barbara Schyns
Illustration: Reiner Stolte
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design, München
Redaktionelle Bearbeitung: Sandra Dochtermann

© 2004 KOSMOS Verlag
Postfach 106011, D-70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0, Fax: +49 (0)711/2191-422
www.kosmos.de, e-mail: info@kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 696528