



# Rund um den Verkehr

5-9  
Jahre

Schritt für Schritt sicher ans Ziel

Ravensburger® Spiele Nr. 24997 8

Autor: Kai Haferkamp

Illustration: Joachim Krause

Design: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Jutta Lehmborg, Ramona Thiele



## Lernspiele, die richtig Spaß machen

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, soziale 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.



Sicheres Verhalten  
im Verkehr

Wahrnehmung



Selbstständigkeit

## Rund um den Verkehr

### Verkehrsspiel für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 9 Jahren

Kinder lernen Schritt für Schritt, sich im Verkehr zu orientieren und richtig zu verhalten. Was muss ich auf dem Gehweg, an der Ampel oder am Zebrastreifen beachten? Die Situationen im Verkehr sind vielfältig und erfordern genaues Wahrnehmen und richtiges Erfassen. Dies wird in **Rund um den Verkehr** spielerisch eingeübt. Mit der Drehscheibe können die Kinder ihre Antworten selbst kontrollieren. So erweitern sie ihr Wissen über sicheres Verhalten im Verkehr und gehen einen wichtigen Schritt in Richtung Selbstständigkeit.

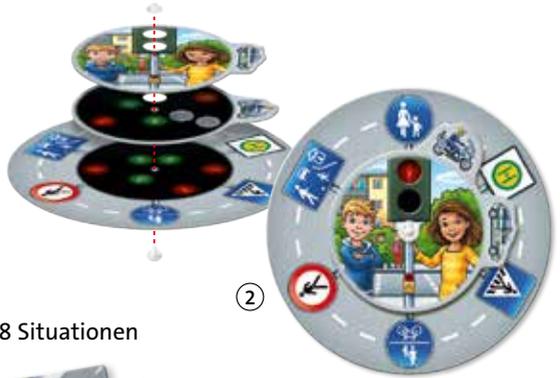
In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

## Liebe Kinder,

wenn Leon und Mia unterwegs sind, beobachten sie gespannt alles rund um den Verkehr. Sie sehen Kinder mit dem Roller, Skateboard und Fahrrad, Menschen am Zebrastreifen und an der Ampel. Welches Verhalten ist hier jeweils richtig? Helft Leon, Mia und ihren Freunden die Verkehrs-Situationen richtig einzuschätzen, dann seid ihr alle bald sicher am Ziel.

### Inhalt

- ① 1 Spielplan
- ② 1 Ampelscheibe
- ③ 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
- ④ 12 Ziel-Chips
- ⑤ 4 Tipp-Chips
- ⑥ 1 Würfel
- ⑦ 4 Busfahrkarten
- ⑧ 19 Verkehrskarten mit 38 Situationen
- ⑨ 1 Bus



## Vor dem ersten Spiel

Löst alle Pappteile vorsichtig aus der Stanztafel. Steckt die Spielfiguren in die Aufstellfüße und puzzelt den Spielplan zusammen. Baut die Drehscheibe und den Bus zusammen wie in den Abbildungen dargestellt und belastet sie so auch nach dem Spiel.

## Grundspiel

**Verkehrsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren**

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster alle drei Ziel-Chips seiner Farbe zu erreichen.

## Vorbereitung des Spiels

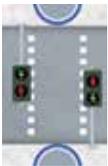
Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Verkehrskarten gut durch und legt sie auf einen Stapel. Die Ziel-Chips, Tipp-Plättchen, die Ampelscheibe und der Würfel sind griffbereit. Den Bus und die Busfahrkarten braucht ihr für das Grundspiel nicht.

Jeder Spieler\* stellt seine Spielfigur auf das farblich passende Startfeld in der Mitte des Spielplans. Nun nimmt jeder die **drei Ziel-Chips** seines linken Mitspielers und legt sie auf **drei Zielfelder**, die **möglichst weit von dessen Startfeld entfernt** sind.



## Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Hast du gewürfelt, gehst du entsprechend viele Lauffelder in Richtung eines deiner Ziele. Zum Überqueren der Straße gehst du zu einer Ampel oder einem Zebrastreifen.



### Fußgängerampel

Willst du die Straße an einer **Fußgängerampel** überqueren? Dann bleibst du dort stehen und lässt überschüssige Punkte verfallen. Um die Ampel auf Grün zu schalten, musst du die Situationen auf einer Verkehrskarte richtig einschätzen: Lege die oberste Karte des Stapels in die Tischmitte, sodass alle sie gut sehen können.

Sieh dir die beiden Abbildungen gut an und beschreibe, was dort zu sehen ist. Was ist der Unterschied zwischen den beiden Situationen?

Entscheide nun, welche Seite das richtige Verhalten zeigt, und lege deinen Tipp-Chip neben diese Seite.

Danach legen deine Mitspieler ebenfalls ihren Tipp-Chip auf diejenige Seite, die sie für die richtige halten.



\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



**Kontrolliere:** Welche Antwort richtig ist, kontrollierst du mit der Ampelscheibe. Stelle den Zeiger mit dem Polizeiauto auf das Verkehrsschild, das auf der Kartenseite abgebildet ist, für die du dich entschieden hast. Stelle auch das Motorrad entsprechend ein.



Erscheint nun eine **grüne Ampel** auf der Drehscheibe? Prima! Deine Antwort ist richtig! **Würfle noch einmal** und gehe über die Straße, denn die Ampel zeigt Grün. Kommst du dabei an einen Zebrastreifen, überquerst du ihn wie unten beschrieben. Überquere jedoch keine weitere Ampel: Bleibe in dem Fall am Straßenrand stehen und lasse eventuell Würfelpunkte verfallen. Dein Zug ist beendet.



Erscheint eine **rote Ampel** auf der Drehscheibe? Leider hast du auf die falsche Situation getippt. Sieh dir die Karte nochmals genau an und überlege mit deinen Mitspielern zusammen, warum das Verhalten auf der anderen Seite richtig ist. Dein Zug ist beendet.

Alle **Mitspieler**, die auf die richtige Seite getippt haben, dürfen reihum **einen Belohnungsschritt** gehen. Führt dieser Schritt über eine Ampel? Glück gehabt! Auch für diesen Mitspieler zeigt die Ampel Grün und er darf die Straße sofort überqueren. Führt dieser Schritt über einen Zebrastreifen, überquert er ihn wie unten beschrieben. Auch Ziele können so erreicht werden (siehe unten). Alle Mitspieler, die auf die falsche Seite getippt haben, bleiben leider stehen.

Startet dein Zug an einem Ampelübergang, schätzt du zuerst – wie oben beschrieben – die Situationen auf einer Verkehrskarte ein. Ist dein Tipp richtig und die Ampelscheibe zeigt Grün, würfelst du und gehst über die Straße.



### Übergang mit Zebrastreifen

Willst du die Straße an einem Zebrastreifen überqueren, bleibst du mit deiner Figur erst am Straßenrand stehen und sagst: „Stehen bleiben, Abstand halten, Hand ausstrecken, schauen: links, rechts, links.“ In unserem Spiel ist danach die Straße frei. Überquere den Zebrastreifen mit deiner Figur und laufe entsprechend der restlichen Würfelpunkte weiter.

## Ziel erreichen

Hast du mit deiner Spielfigur einen deiner Ziel-Chips erreicht? Prima! Lege ihn als Gewinn vor dir ab. Überzählige Würfelpunkte verfallen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine drei Ziel-Chips erreicht hat. Dann sind reihum die anderen Mitspieler noch einmal am Zug. Alle Spieler, die dann drei Ziel-Chips vor sich liegen haben, gewinnen.

## Profi-Variante

### Verkehrsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Die Profi-Variante wird ebenso vorbereitet und gespielt wie das Grundspiel. Allerdings erhält jeder Spieler noch eine Busfahrkarte, mit der er einmal den Bus nehmen kann. Stellt den Bus vor eine beliebige Haltestelle.



Setze die Fahrkarte ein, um von einem Ziel zu einem möglichst weit entfernten anderen Ziel zu gelangen: Wenn du am Zug bist und mit dem Bus fahren willst, würfelst du und gehst zu einem Laufpunkt mit Bushaltestelle.

Fahre den Bus zu deiner Haltestelle. Nun gibst du dein Busticket ab, indem du es zurück in die Schachtel legst. Steig ein und fahre mit deiner Figur zu einer beliebigen anderen Bushaltestelle. Dort steigst du mit deiner Figur aus. Überzählige Punkte verfallen und dein Zug ist beendet.



Liegt dein Ziel-Chip auf der angesteuerten Bushaltestelle, darfst du diesen Ziel-Chip sofort zurück in die Schachtel legen. Andernfalls gehst du in deinem nächsten Zug von dort aus weiter. Der Bus bleibt an dieser Haltestelle stehen, bis ein anderer Spieler damit fahren möchte und den Bus zu sich holt.

Das Spiel endet genauso wie im Grundspiel beschrieben.

### **Hinweise zum Thema „Verkehr“:**

Wie bei den dargestellten Situationen auf den Karten handelt es sich nicht ausschließlich um gesetzliche Regelungen, sondern 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 begleiten und zu beobachten. Hier im Spiel haben die Kinder die 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 im Auto in einem ordnungsgemäßen Kindersitz untergebracht werden.
- In einem Fahrrad-Anhänger dürfen maximal zwei Kinder transportiert werden, die nicht älter als sieben Jahre sind. Sie müssen angeschnallt sein und sollten einen Helm tragen.
- Erst ältere Kinder haben die psychomotorischen Voraussetzungen, um die Mehrfachanforderungen im Verkehr zunehmend selbstständig zu bewältigen. Daher findet die Fahrradprüfung erst gegen Ende der Grundschulzeit statt.
- Nutzen Sie kurze Wege, die Sie zu Fuß zurücklegen können, um mit Ihrem Kind das sichere Verhalten im Verkehr zu üben.

### **Die Verkehrsschilder auf der Ampelscheibe:**



Gehweg



Haltestelle für  
Linienbusverkehr  
und Schulbusse



Fußgänger-  
überweg



Gemeinsamer  
Geh- und Radweg



Verbot  
für Fußgänger



Beginn eines  
verkehrsberuhigten  
Bereiches

© 2021  
Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter [www.ravensburger-lernspiele.de](http://www.ravensburger-lernspiele.de)