

Das spannende fischertechnik Verkehrs-Spiel

Eine lehrreiche Unterhaltung, damit Ihr Kinder spielend das richtige Verhalten im Straßenverkehr lernt. Denn wer es nicht kann, kommt in Gefahr! Am Anfang solltet Ihr Euch die Eltern oder älteren Geschwister zu Hilfe holen, damit sie Euch die Regeln vorlesen und achtgeben, daß Ihr alles richtig macht. Sicher könnt Ihr es dann schnell auch allein.

Spielregeln
Teilnehmer können beliebig viele Spieler. Start ist der große rote Punkt am Kindergarten oder der Schule. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt und dann geht es im Uhrzeigersinn los. Die gelben Punkte sind Gefahrenstellen, deren Regeln beachtet werden müssen. Wer einen roten Punkt erreicht, hat ein Teilstück seines Wegs richtig hinter sich gebracht und darf

noch einmal würfeln. Mitspieler dürfen einfach überspringen werden, auch mehrere Spieler auf einem Feld sind erlaubt. Gewonnen hat, wer zuerst wieder am Startpunkt angekommen ist.

Und nun viel Spaß!

Kindergarten & Schule

Schülerlotse

Regeln an den Gefahrenstellen:

3, 4 Zebra-Streifen
Muß, wenn die Autofahrer anhalten, schnell überquert werden. Wer mitten auf dem Zebra-Streifen landet, geht nicht schnell rüber und muß zurück zur Schule.

17, 18, 19, 43, 44, 66, 67, 75 Straßen-Überquerung
Straßen dürfen nur überquert werden, wenn man vorher nach links und rechts geguckt hat! Wer auf den gelben Punkt landet, war unvorsichtig und muß zurück auf den Bürgersteig, 5 Felder. Dort setzt er einmal mit Würfeln aus. Wer mit einem Wurf die Straße überqueren kann, muß laut sagen: „Egal, wo es auch sei: Ich gucke links, ich gucke rechts, ob auch die Straße frei!“ Wer das vergißt, muß ebenfalls zurück auf den Bürgersteig und einmal beim Würfel aussetzen.

25 Tiefe Gewässer
Niemand an Bächen und Teichen spielen, solange man nicht schwimmen kann! Wer auf den gelben Punkt kommt, ist ins Wasser gefallen und setzt einmal mit Würfeln aus, um seine Kleider zu trocknen.

33 Ampel und Zebra-Streifen
Wenn eine Ampel in der Nähe ist, muß man immer dort die Straße überqueren! Wer auf den gelben Punkt kommt, hat nicht die Ampel beachtet und sich in große Gefahr begeben. Er muß zurück zur Polizeiwache (P), wo man ihm die Verkehrsregeln erklärt. Er setzt zweimal mit Würfeln aus.

40 Radweg
Hier haben die Radfahrer Vorrang! Man muß also genauso aufpassen, wie bei einer Straßen-Überquerung! Wer auf dem gelben Punkt landet, steht auf dem Radweg und bringt sich und andere in Gefahr. 6 Felder zurück!

54, 55, 56, 57 Sportplatz
Hier muß man besonders aufpassen, wenn der Ball plötzlich auf die Straße rollt! Niemals nachrennen, ohne nach links und rechts zu gucken! Wer auf die gelben Punkte kommt, hat sich richtig verhalten und darf bis zur Mühle (M) vorrücken. Dort muß er laut sagen: „Ich renn' auf keinen Fall auf die Straße hinterm Ball!“ Wer das vergißt, muß zur Eisbude (E) zurück. Wer den Sportplatz mit einem Wurf überquert, war sehr leichtsinnig und muß 10 Felder zurück.

72 Bus-Haltestelle
Niemand hinter einem haltenden Bus auf die Straße rennen! Wer auf dem gelben Punkt hinter dem Bus landet, hat sich in Lebensgefahr begeben. Er setzt zweimal mit Würfeln aus.

80, 81 Schülerlotse
Hier muß man warten, bis der Schülerlotse ein Zeichen gibt! Wer auf dem gelben Lotsenfeld landet, hat leichtsinnig gehandelt. Er muß bis zur Bus-Haltestelle (H) zurück und dort auf eine 6 warten. Wer in einem Wurf rüberkommt, sagt laut: „Schülerlotse gib' ein Zeichen, damit die Autos alle weichen!“

