





Anleitung 1 (1. und 2. Schulstufe)

	Glück und Pech	
1	Angegurtert am Kindersitz – gut gemacht! <i>2 Felder vor!</i>	+2
2	Fahradhelm verwendet – bravo! <i>6 Felder vor!</i>	+6
3	Fahrkarten für den Zug gekauft? Gut so! <i>4 Felder vor!</i>	+4
4	Du nimmst deinen Müll mit! <i>3 Felder vor!</i>	+3
5	Ziemlich weit weg von Mutti und Papa – warte ein bisschen (<i>1x aussetzen</i>)	0
6	Auch bei Regen zum nahen Bäcker gegangen – <i>guten Appetit und 4 Felder vor!</i>	+4
7	Wandern ist fein – auch im Urlaub! <i>5 Felder vor!</i>	+5
8	Abends am Rückweg die helle Jacke angezogen. <i>Gut geschützt 3 Felder vor!</i>	+3
9	Mit Geduld gewartet, nicht geschimpft! <i>4 Felder vor!</i>	+4
10	Öffis (Bus, U-Bahn, Straßenbahn) verwendet. <i>2 Felder vor!</i>	+2
11	Geräusch gehört – könnte ein Auto sein! <i>Lieber kurz abwarten und 1x aussetzen!</i>	0
12	Urlaub genossen – auch ohne viel Autofahren! <i>5 Felder vor!</i>	+5
	Grün bei 2 und 6 Nur so darfst du ziehen!	+2 oder +6
	Gelb bei 3 und 4 Rot bei 1 und 5	
	Stopp am Gehsteigrand (vor dem Zebrastreifen!) <i>Eine Runde aussetzen!</i>	0
	K.O. PECH GEHABT! Wer auf diesem Feld landet, muss ausscheiden!	

	Schau genau!	
A	Gurt anlegen vergessen! <i>Zurück zum Start!</i>	-3
B	Fahrrad benützt – Umwelt geschützt! <i>7 Felder vor!</i>	+7
C	Tankstellensuche! <i>4 Felder zurück!</i>	-4
D	Pause genützt! <i>Gestärkt 2 Felder vor!</i>	+2
E	Letztes Stück zum Zeltplatz zu Fuß! <i>Super – 4 Felder vor!</i>	+4
F	Falsche Straße! <i>3 Felder zurück!</i>	-3
G	In die Stadt mit dem Auto – nicht klug! <i>5 Felder zurück!</i>	-5
H	Mit mehreren Leuten ein Auto benützt! <i>4 Felder vor!</i>	+4
I	Mit dem Fahrrad allein aus dem Garten – das ist verboten! <i>5 Felder zurück!</i>	-5
<p>Verschiedene Länder, (beinahe) gleiche Regeln (Würfel, Spielmännchen, großer Spielplan): Dem vorgegebenen Spielplan mit der Anleitung für die erste Klasse (Ende) nach Erläuterungen (Fußgängerregeln wiederholen) folgen. Ein erstes gemeinsames Durchspielen bringt Klarheit, dabei kann die Lehrperson auf die europaweiten Gemeinsamkeiten der Verkehrsregelung eingehen und die Möglichkeit von kleinen Diskrepanzen (z.B.: Wegfallen der Grünblinkphase) erwähnen. Dann wählt jede kleine Gruppe (4 - 6 Kinder) eine SpielführerIn/einen Spielführer, die/der die Texte liest und die Ausführung der Aufträge überwacht. Lassen Sie den Kindern die Möglichkeit, manche Spielregeln selbst zu interpretieren!</p>		
	H Der Bus fährt gerade ab! Du kommst gleich weiter bis zum Zielpunkt der Strecke!	
	Z Warte hier an der Zughaltestelle. Der Zug kommt gleich! <i>1x aussetzen!</i>	0
	STOP Zebrastreifen quert – du (im Auto) musst anhalten! <i>1 Runde aussetzen!</i>	0
	Entscheide: Sicher mit dem Zug (<i>gerade</i>)! Abkürzung mit der Möglichkeit auszuscheiden (<i>rechts</i>)!	

Glück und Pech		
1	An der Fuchsbichlallee wird der Kanal repariert. Warten bis der Bagger den Kies verladen hat!	2x aussetzen
2	Ein Fremder will dich im Auto mitnehmen! Du zögerst, statt gleich „nein“ zu sagen!	-5
3	Papas Auto geht das Benzin aus. Ihr müsst Treibstoff holen – das dauert!	3x aussetzen
4	Das hättest du doch wissen müssen! Im Wald schreit man nicht – den Tieren zuliebe!	-4
5	Mutti und du, ihr seid für ein Wanderpicknick statt eines Autoausfluges. Ihr überzeugt alle!	+3
6	Die italienischen Busse sind toller, als du vermutet hast. Und schneller dazu!	+2
7	Du kommst zu einem Bahnübergang – das rote Licht blinkt schon! Also bitte, warte!	1x aussetzen
8	Benzin wird immer teurer. Ihr spart euch einen Ausflug und geht dafür nett Pizza essen!	+4
9	Ihr trefft auf Carmen, Pablo und Paffi. Welche Wiedersehensfreude!	2x aussetzen
10	Weil du dir am Bahnschalter ein Umweltticket löst, ist deine Weiterfahrt viel günstiger!	+3
11	Zebrastreifen, und du willst hinüberlaufen, ohne genau zu schauen? Das wirft dich zurück!	-5
12	Dein Fahrrad hat ein paar Mängel. Vati und eine Werkstatt helfen dir beim Herrichten.	2x aussetzen
	Grün bei 2 und 5 Nur so darfst du ziehen!	+2 oder +5
	Stopp am Gehsteigrand (vor dem Zebrastreifen)! Eine Runde aussetzen!	0
K.O. PECH GEHABT! Wer auf diesem Feld landet, muss ausscheiden!		

Risiko (würfle um die Entscheidung)		
A	Die neuen Wanderschuhe sind super (2,4,6)! Die neuen Wanderschuhe drücken (1,3,5)!	+5 -2
B	Papa hat an die Fahrräder gedacht – fein (2,4)! Keine Fahrräder im Urlaub – oje (1,3,5,6)!	+9 -6
C	Mit Helm am Rad – natürlich (2,3,4,6)! Helm vergessen – oh mein Gott (1,5)!	+1 -7
D	Reiten statt Autorasen – gute Idee (1,5,6)! Reiten ohne Training? Wie (2,3,4)?	+3 -6
E	Wandern im Wald alleine – wie unklug (1,2)! Wandern mit anderen – super (3, 4, 5, 6)!	-4 +5
F	Kurze Rast – mehr Kraft (3,4,5)! Einbahn übersehen – leider retour (1,2,6)!	+6 -4
G	Öffis in der Stadt benützt – klar (1,2,3,5,6)! In die Stadt mit dem Auto – Unfug (4)!	+5 -8
H	Fahrplan gut gelesen – eine Hilfe (3,4,6)! Wozu den Fahrplan nutzen (1,2,5)?	+6 -2
I	Urlaub mit der Bahn – gute Idee (1,2,4,5,6)! Bahn fahren öde finden (3)!	+4 -5
(Die Augenzahlen stehen in den Klammern!)		
	Der Bus fährt bei einer gewürfelten 4 in die Bushaltestelle ein und nimmt dich mit!	4
	Du wartest auf den Zug. Wenn du eine 5 würfelst, nimmt er dich mit. Sonst warte!	5
	Zebrastreifen quert – du (im Auto) musst anhalten! 1 Runde aussetzen!	0



1x aussetzen, dabei entscheide dich:
Sicher mit dem Zug (*gerade*)!
Abkürzung mit der Möglichkeit auszuschneiden (*rechts*)!