

Liebe Eltern, Erzieher und Kinder!

Kinder sind im Straßenverkehr die schwächsten Teilnehmer und brauchen deshalb den größten Schutz.

Dazu gehört, dass Kinder über alle wichtigen Bereiche des Verkehrs Bescheid wissen sollen und Verkehrssituationen auch richtig einschätzen müssen. Neben dem wichtigen Vorbild der Erwachsenen und einer systematischen Hilfestellung der Eltern, die mit ihren Kindern z.B. den Schulweg oder den Weg zum Kindergarten besprechen und begehen, kann auch ein Spiel wie dieses helfen, die elementaren Verkehrssituationen einzuüben.

Sie lernen dabei,

- > dass man bei Fußgängerampeln nur bei »grün« gehen darf,
- > dass man bei ungesicherten Übergängen unbedingt auf Fahrzeuge aller Art achten muss und nur bei freier Fahrbahn gehen darf,
- > dass man auch bei Übergängen, die durch Schülerlotsen gesichert sind, nicht trödeln darf, sondern zügig die Straße überqueren muss.

Ganz »nebenbei« lernen die Kinder in diesem Spiel auch die wichtigsten Verkehrszeichen kennen und müssen sich mit Verkehrssituationen auseinandersetzen, die vor allem Kinder betreffen.

SPIELVORBEREITUNG

Hinweis:

Die 24 Auto- und Straßenkärtchen vor dem ersten Spielen vorsichtig aus der Stanztafel brechen!

Der **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler entscheidet sich für **eine Spielfigur** und stellt sie zum Start entweder auf **Haus A** oder auf **Haus B**.

(Bei zwei Spielern sollte der eine auf Haus A, der andere auf Haus B starten. Bei drei Spielern sollten zwei auf Haus A, der dritte auf Haus B starten. Bei vier Spielern sollten je zwei auf Haus A und B starten.)

Nun werden die **24 Auto- und Straßenkärtchen** in zwei Hälften zu **je 12 Kärtchen** geteilt: In jedem Pack müssen **sieben Autos** und **fünf Straßen** vorhanden sein. Die beiden Kärtchenstapel werden gut gemischt und verdeckt rechts und links vom Spielplan abgelegt – die Abbildung zeigt, wo genau sie liegen müssen.

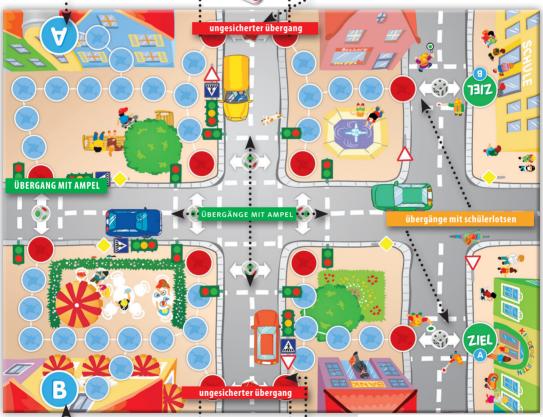
Als nächstes werden die **55 Verkehrskarten** gemischt und ebenfalls verdeckt am Rand des Spielplanes bereitgelegt.

Der **Ampelwürfel** mit den Farben Grün und Rot liegt bereit und jeder Spieler macht zum Abschluss der Vorbereitung einen Wurf mit dem Augenwürfel. Wer die höchste Zahl erreicht, darf beginnen.





Wer hier startet, muss zum Ziel »Kindergarten«, das diagonal gegenüber liegt. Hier liegen die ersten 12 Kärtchen (7 Autos, 5 Straßen), gut gemischt und verdeckt. Sie geben an, ob die Straße, die hier weitergehen würde, frei ist oder ob ein Auto kommt. Die Kärtchen beziehen sich auf diesen ungesicherten Übergang.



STARTFELD B

Wer hier startet, muss zum Ziel »**Schule**«, das diagonal gegenüber liegt. Hier liegen die anderen 12 Kärtchen (7 Autos, 5 Straßen) gut gemischt und

verdeckt. Die Kärtchen beziehen sich auf diesen ungesicherten Übergang.



Die 55 Verkehrskarten liegen verdeckt und gemischt aus.

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht so schnell, aber auch so sicher wie möglich, von seinem Startfeld aus zu seinem Ziel (entweder »Schule« oder »Kindergarten«) zu gelangen. Wer dies zuerst schafft, hat das Spiel gewonnen.

SPIELVERLAUF

Die erste Spielhandlung – eine Frage beantworten

- Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss zuerst **eine Frage** von den Verkehrskarten beantworten.
- Dazu zieht der linke Nachbar des Spielers die **oberste** Verkehrskarte und liest die Frage **laut** vor. Wenn ein Verkehrszeichen abgebildet ist, so darf der Spielers dieses sehen (Antwort unten dabei abdecken).
- Der Spieler muss nun die gestellte Frage beantworten. Beantwortet er die Frage richtig (sie muss nicht wörtlich richtig sein, auch sinngemäß richtig zählt!), darf der Spieler würfeln und ziehen.
 Beantwortet der Spieler die Frage falsch oder gar nicht, ist damit sein

Spielzug beendet. Er darf **nicht** würfeln und ziehen, sondern muss warten, bis er wieder an der Reihe ist, muss dann eine neue Frage beantworten, die er dann hoffentlich richtig beantwortet ...

Die Karte kommt danach unter den Stapel.







Auf jeder Verkehrskarte ist eine Frage – entweder mit einer Abbildung oder nur als Text. Die richtige Antwort ist unterhalb der schwarzen Linie gedruckt. Manchmal steht in Klammern noch ein nützlicher Kommentar dabei, der aber nicht zur Antwort zählt, also auch vom Spieler nicht gewusst werden muss!

Die zweite Spielhandlung – würfeln und ziehen

- Jeder Spieler, der bei der ersten Spielhandlung seine Frage richtig beantworten konnte, darf anschließend sofort mit dem **Augenwürfel** würfeln und mit seiner Spielfigur um so viele Felder ziehen, wie er Augen geworfen hat.
- Er darf dabei seinen Weg frei wählen, auf dem er sein Ziel erreichen möchte. Wer vom Startfeld A gestartetist, muss als Ziel den »Kindergarten« erreichen. Wer vom Startfeld B gestartet ist, muss die »Schule« erreichen. Die Wege sind gleich lang.

Es ist erlaubt, auch Umwege zu gehen, wenn man glaubt, dadurch Übergänge zu benutzen, auf denen man schneller vorwärts kommt.



ZUGREGELN

- Man darf während des Ziehens nicht zwischen zwei Feldern hin- und herziehen
- Wer ein »6« würfelt, darf **nicht** nochmals ziehen.
- Es passiert nichts, wenn man auf ein Feld kommt, auf dem bereits eine andere Figur steht. Man stellt die Figuren nebeneinander.
- Andere Figuren dürfen übersprungen werden, wobei das übersprungene Feld mitgezählt wird.
- Wichtigste Zugregel: Wer beim Ziehen auf ein rotes Feld (etwas größer als die blauen und grundsätzlich vor und nach Straßenübergängen!) kommt, muss auf diesem roten Feld stehenbleiben! Würfelaugen verfallen also auf den roten Feldern. (Damit soll den Kindern eingeschärft werden, dass man niemals ohne zu schauen eine Straße überqueren soll.)



Die dritte Spielhandlung – eine Straße überqueren

- Gleich vorweg: Diese dritte Spielhandlung kommt nur dann vor, wenn der Spieler beim Ziehen auf einem **roten** Feld **vor** einer Straße zum Stehen gekommen ist, die er überqueren will.

 (Nach einer Straßenüberquerung landet man ebenfalls auf einem roten Feld und muss dort auch stehenbleiben, doch dann ist der Spielzug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.)
- Wer auf einem normalen blauen Feld steht, kann keine Straße überqueren und darf demnach auch keine dritte Spielhandlung machen.

Im Folgenden werden die drei verschiedenen Arten der Straßenüberquerungen erklärt:

Übergang mit Ampel

- Insgesamt gibt es fünf solcher Übergänge, in der Mitte vier und in Höhe der Startfelder noch einen weiteren Ampelübergang.
- Wer auf dem roten Feld **vor** einem Ampelübergang steht, darf mit dem Ampelwürfel **einmal** würfeln.
- Wenn er »**grün**« würfelt, darf er seine Figur auf das gegenüberliegende rote Feld stellen. Die Straße ist überguert, der Spielzug ist zu Ende.
- Wenn er dagegen »rot« würfelt, muss er auf dem roten Feld vor dem Übergang stehenbleiben. Der Spielzug ist zu Ende. Wenn er wieder an der Reihe ist, hat er einen weiteren Wurf mit dem Ampelwürfel. Das geht so lange, bis er die Straße mit einem »grünen Wurf« überquert hat.



Wichtig:

So lange man **vor** einer Straßenüberquerung steht, entfällt Spielhandlung 1 und 2, d.h. man muss **keine** Frage beantworten usw.

Hinweis:

Wenn man beim Ziehen über die mittlere Kreuzung geht (und nicht über einen ungesicherten Übergang), muss man zwei Ampeln nacheinander überqueren. Da man nach der ersten Überquerung sofort wieder vor einer Ampel steht, geht es natürlich – ohne Fragen zu beantworten – nur mit dem Ampelwürfel weiter.

Übergang ohne Sicherung

- Davon gibt es zwei an den Seiten, wo außerhalb die Kärtchen liegen.
- Wer auf dem roten Feld **vor** einem solchen ungesicherten Übergang steht, muss das **oberste** Kärtchen aufdecken.
- Deckt er **ein Auto** auf, muss er stehenbleiben. Er darf ein weiteres Kärtchen aufdecken, wenn er wieder an der Reihe ist. (Auch hier entfallen Spielhandlung 1 und 2.)
 - Aufgedeckte Kärtchen kommen unter den Stapel.
- Deckt er **eine freie Straße** auf, darf er sofort auf das rote Feld auf der anderen Straßenseite ziehen. Es kam kein Auto ...









Autokärtchen

Übergang mit Schülerlotsen

- Diese Übergänge sind direkt vor dem Ziel.
- Wer auf dem roten Feld **vor** einem solchen Übergang steht, hat einen Wurf mit dem Augenwürfel.
- Wirft er eine »1«, »2« oder »3«, dann muss er auf dem roten Felc stehenbleiben.
- Wirft er dagegen eine »4«, »5« oder »6«, dann darf er die von den Schülerlotsen gesicherte Straße in einem Zug überqueren und ist im Ziel.
 Damit soll den Kindern klar werden, dass man auch hier eine Straße zügig überqueren soll und es mit den niedrigen Augenzahlen nicht möglich ist.

ENDE DES SPIELES

Es gewinnt der Spieler, der zuerst das Ziel erreicht hat.

SPIELVARIANTEN

Für jüngere Spieler wird die Fragekarte vorgelesen und dient somit als Information.





