22750 1,2,3 ... STOP

Leo og Laura er på vej i børnehave med deres far. De er på gåben. Der er mange måder at komme ud til børnehaven på, men hvilken vej er den sikreste? Tidligt om morgenen er gaderne fyldt med biler, cyklister og fodgængere. For at undgå at der sker ulykker er det vigtigt, at alle overholder færdselsreglerne. I løbet af spillet vil du lære, hvad du skal gøre ved en fodgængerovergang med lys eller ved et vejkryds med trafiklys. Men pas på! Du tænker måske, at den korteste vej er den bedste, men den indebærer mange farer.

Hvilken rute er den sikreste? Spillerne skal kaste terningen og flytte deres figurer hen mod børnehaven. Når de gør det, skal de vælge mellem at tage den lange, men sikre rute, såsom ruten med fodgængerovergang eller vejkryds med trafiklys, eller den korte rute med mange skjulte farer. I slutningen af spillet vil spillerne indse, at man ankommer til destinationen hurtigere, og frem for alt mest sikkert, ved at tage den lange rute. Vinderen er den spiller, der ankommer til børnehaven først.

Før I går i gang med spillet

Se på spillepladen og brikkerne sammen med børnene. Hvad kan I se på pladen? Hvad er forskellen på de forskellige ruter til børnehaven? Hvilken er den lange og hvilken er den korte? Og hvilken ser mest sikker ud?

Spillepladen skal placeres på midten af bordet, så alle spillere kan nå den. Børnene vælger en figur hver og placerer dem på de farvede huse. Når I har fundet terningen frem og valgt, hvem der starter, kan spillet begynde.

Placer figurerne her

Find terningerne frem

Placer spillepladen på midten af bordet

Spilleregler

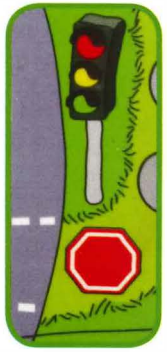
Spillerne skiftes til at slå med terningen. Der spilles i urets retning. Det barn der først kan sige, hvilke farver trafiklyset har, starter med at kaste terningen med prikker. Personen vælger selv i hvilken retning, han vil bevæge sig i for at komme hen til børnehaven. Han har tre muligheder:

1. Over fodgængerovergangen uden lys (40 felter i alt):

Første terningekast rykker automatisk en hen til "Stop"-skiltet ved fodgængerovergangen, selvom antallet af prikker kunne have rykket spilleren længere frem. Spilleren må vente til næste runde for at krydse fodgængerovergangen..

Hvorfor det?
Ved en fodgængerovergang skal biler (køretøjer) stoppe, så folk til fods (fodgængere) kan krydse vejen. Det viser den blå færdselstavle os. Fodgængere skal se til venstre, højre og så venstre igen for at se, om der er køretøjer, før de må gå over vejen. De kan også give køretøjerne et tegn ("Stop"!), før de krydser vejen.

2. Over krydset med trafiklys (35 felter i alt):



Hvis kastet er højt nok til at få spilleren over på den anden side af vejen, skal han først stoppe ved det røde "Stop"-skilt og slå med farveterningen. Han skal huske, hvor mange skridt, han har tilbage. De forskellige slag betyder:

Grøn: Spilleren skal krydse vejen og rykke de felter frem, han mangler.
Gul: Slå med terningen igen.
Rød: Spilleren bliver ved trafiklyset og venter med at slå med farveterningen, til det er hans tur igen. Hvis han får en grøn farve næste gang, kan han slå med den almindelige terning bagefter.

Hvorfor det?
Den sikre rute over vejen er fodgængerovergangen med lys. Der er nemlig et trafiklys til bilisterne og et til fodgængerne. Når bilisternes trafiklys skifter til rødt, skifter fodgængernes lys til grønt. Så når du står ved en fodgængerovergang, skal du huske at stoppe, når det er rødt og gå, når det er grønt. Husk alligevel altid at se til venstre, højre og venstre igen, før du går over vejen, for at være sikker på, at bilisterne holder stille.

3 .Den farefulde rute (19 felter i alt)

Vejen tværs over spillepladen er den korteste rute til børnehaven, men den er også farefuld. De røde felter repræsenterer farepunkter. Hvis et træk slutter på et rødt felt, skal spilleren tilbage til start igen.

Forklaring af de forskellige farepunkter på vej til børnehaven:

Punkt 1, 2, 8: Når du krydser vejen, skal du altid bruge fodgænger-overgangen. Alle andre steder er farlige, fordi man nogle gange ikke kan se, om der kommer biler, eller hvor hurtigt de nærmer sig.

Punkt 3: Børn må ikke krydse afspærrede byggepladser. Her er der meget stor risiko for at komme til skade.

Punkt 4: Pas på! Det kan være farligt, hvis der er huller i vejen. Især hvis det lige har regnet. Så kan du nemlig ikke se, hvor dybe hullerne i virkeligheden er. Du kan blive våd, snuble og falde.

Punkt 5, 6: At krydse en dam alene er aldrig en god idé. Gangbroen kan være ødelagt nogle steder eller brædderne kan være for langt fra hinanden, så du kan få foden i klemme. Det er heller ikke en god idé at gå over sten, da de kan være glatte og du kan risikere at falde i vandet.

Punkt 7: Du bør ikke klatre over hegn. Hvis du gør det, kan du sidde fast, ødelægge dit tøj eller komme til skade.

Chancen for at nå ud til børnehaven via den farefulde rute er 30 %. Hvis læreren ønsker at øge risikoen, kan man tilføje flere røde farepunkter på ruten.

Hvorfor det?
Når du er alene, er det farligt at tage off-road-ruter eller genveje. Hvad sker der, hvis du falder i en dam og ikke kan svømme? Eller hvis du sidder fast i et hegn, når du forsøger at klatre over det? Du kan komme til skade. Men det værste er, at der ikke er nogen til at hjælpe dig. Så husk, at den korteste rute, ikke altid er den sikreste!

Hvis der allerede er en anden figur på det felt, man skal lande på, skal man stoppe på feltet før. Der må kun være en figur på feltet.

For at komme ind på legepladsen i børnehaven, skal spilleren slå et slag med præcis antal prikker. Det gør slutningen af spillet mere spændende. Hvis spilleren slår en sekser, som han ikke kan bruge, må han gerne kaste med terningen igen.

Spillets slutning

Vinderen er den spiller, der først slår et slag med det antal prikker der skal til for at komme ind på legepladsen i børnehaven.

Tip

Du kan også spille spillet "omvendt" og få deltagere til at gå hjem fra børnehaven i stedet for.

Tips til ældre børn

Spillet behøver ikke at slutte, når en spiller er ankommet til børnehaven. I kan på forhånd aftale, at man skal hjem med det samme bagefter. Men vær opmærksom på, at dem der stadig er på vej i børnehave, først skal nå dertil, før de også kan tage hjem.

Tips til pædagoger

Færdselstavler (Alder: 5+):
Der er mange færdselstavler. De er runde, trekantede og aflange, og de betyder alle noget forskelligt. Alene i Tyskland er der over 200 forskellige færdselstavler, og der er endnu flere på verdensplan. De viser bilister og fodgængere, hvilke regler der er i trafikken. Find de mest almindelige færdselstavler frem og forklar børnene, hvad de betyder, f.eks.:

- Giv plads!
- STOP! Giv plads!
- Kun for fodgængere
- Byggeplads
- Fodgængerovergang
- etc.

Forskellige former (Alder: 4+):
Vis børnene forskellige færdselstavler og bed dem om at fortælle, hvilken form de har. Der er runde, trekantede, firkantede (kvadratiske og rektangulære) og ottekantede tavler.

Ruten til børnehaven (Alder: 4+):
Lad børnene fortælle om, hvordan de kommer i børnehave. Går de ned ad gaden eller tager de den korteste vej? Hvad oplever de på vej til børnehaven?

Beskriv færdselstavlerne (Alder: 5+):
Når de ældste børn er blevet bekendte med de vigtigste færdselstavler, skal de skiftes til at tænke på en færdselstavle og derefter beskrive den for de andre børn. Hvilken form har den? Hvad kan du se på den? Hvad står den for?

Tips til forældre

Dit barn ved endnu ikke, hvordan man opfører sig i trafikken, og hvilke regler og færdselstavler der er. Vær et godt eksempel for dit barn: Kryds aldrig vejen, når der er rødt lys. Brug fodgængerovergangen, hvis der er en. Fortæl dit barn, at det skal se til venstre, højre og venstre igen, før det krydser vejen. Forklar, hvordan man opfører sig ved en fodgængerovergang med og uden lys. Dit barn vil observere, hvad du gør og efterligne din adfærd.