



Mit Spiel und Spass unterwegs

In Analogie zum bekannten Leiterspiel hat der VCS ein Schulwegspiel gestaltet. Bei diesem sind Fragen zu Verkehr und Erlebnissen auf dem Schulweg zu beantworten. Zwischendurch bewältigen die Kinder auch eine Turnübung, so dass ganz viel «Bewegung ins Spiel» kommt...

Stufe	Zyklus 1 (Harmos 1–4 / Kindergarten und 1.–2. Klasse / Basisstufe)
Kompetenzerwartung	<ul style="list-style-type: none">– Die SuS können sich spielerisch mit dem richtigen Verkehrsverhalten auseinandersetzen und einfache Bewegungselemente anwenden.– Die SuS können gefährliche Situationen richtig einschätzen und eigene Regeln oder richtiges Verhalten formulieren.
Durchführung	1–2 Lektionen
Vorbereitung	15 Minuten
Fächerübergreifender Unterricht	– Arbeitsblatt Spielanleitung
Material	<ul style="list-style-type: none">– Spiel Erlebniswelt Schulweg inkl. Frage- und Bewegungskarten<ul style="list-style-type: none">– kostenlos bestellen: schulwege@verkehrsclub.ch– oder ausdrucken und Frage-/Bewegungskarten zuschneiden: www.schulwege.ch > zu Fuss zur Schule > Material bestellen– Spielfiguren und Würfel separat organisieren
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">– Material organisieren und bereitstellen– Die Spielregeln entsprechen dem allgemein bekannten Leiterspiel – eine ausführliche Spielanleitung befindet sich auf der Mappe des Spiels und auf der nächsten Seite.

Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - Die Klasse in zwei Gruppen einteilen. Nach Möglichkeit mit einem Visualizer den Spielplan mit den Spielfiguren auf die Leinwand projizieren. Wie beim Wandtafel-Fussball beantwortet immer ein Kind pro Gruppe eine Frage oder erfüllt eine Bewegungsaufgabe. Ist die Aufgabe korrekt gelöst, rückt die Spielfigur dieser Gruppe weiter. - Ältere Kinder spielen das Spiel selbständig in 3er- bis 6er-Gruppen, beantworten die Fragen eigenständig mit den angegebenen Lösungen und setzen die Bewegungsübungen um. - Vor Ende der Lektion den SuS die Möglichkeit geben, offene Fragen zu besprechen oder einzelne Lösungen zu vertiefen. Evtl. auswerten: Was habt Ihr gelernt? Was hat Euch erstaunt?
Alternativen	<ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder eigene Frage- und Turnkarten entwickeln lassen und danach in verschiedenen Gruppen austesten. - Auf dem Spielplan und in den Fragekarten sind zum Teil gefährliche oder herausfordernde Situationen geschildert respektive gezeichnet. Die Kinder spielen sich mittels Rollenspiele gegenseitig das richtige Verhalten vor. Eigene reale oder erfundene heikle Situationen auf dem Schulweg können entwickelt und szenisch interpretiert werden (Schubsen auf dem Schulweg, Elterntaxi vor Schulhauseingang, ...). Nach jeder Präsentation wird diskutiert: Wann hat die Gruppe richtig reagiert? Was müsste noch verbessert werden?
Kompetenzen / Bezug zum Lehrplan 21	<p>BS.4 Spielen</p> <p>A. Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.</p> <p>Spiele, Weiterentwickeln, Erfinden</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <p>1a ... können vorgegebene Rollen in Spielen erkennen (z.B. Fänger und Verfolgte).</p> <p>1b ... können in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele, Platzsuchspiele).</p> <p>1c ... können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer).</p>

Übersicht Arbeitsblätter

Thema	Seite
Fachbereich Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG): Spielanleitung	31

Arbeitsblätter

Fachbereich Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG): Spielanleitung

Das Spiel kann in 2 Varianten gespielt werden:

- Bei der **Variante 1**, für die jüngeren Kinder, werden die **Turnkarten** verwendet.
- Bei der **Variante 2**, für die älteren Kinder, werden die **Fragekarten** verwendet.

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben das Spielfeld gelegt. Jeder Mitspieler legt seine Spielfigur auf das Startfeld. Um vorwärtszukommen, würfelst Du und läufst die gewürfelte Anzahl Felder.

– **?-Felder**

Variante 1: Ziehe eine Turnkarte und führe die Übung aus. Bravo! Du hast das gut gemacht und darfst ein Feld vorrücken. Dein Zug ist beendet, die gespielte Karte kommt unter den Stapel, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Variante 2: Ein Mitspieler nimmt eine Fragekarte und liest sie Dir vor. Wenn Du die Frage richtig beantwortest, darfst Du zwei Felder vorrücken. Bei falscher Antwort bleibst Du auf dem Feld stehen.

- **XY-Felder** sind Ereignisfelder. Folge den Anweisungen zur jeweiligen Nummer.
- Auf **Feldern mit dem roten Sechseck** musst Du immer anhalten – unabhängig von der gewürfelten Zahl. Was Du da machen musst, wird beim ersten Fussgängerstreifen erklärt.

Um ins Ziel zu kommen, muss die gewürfelte Zahl genau den verbleibenden Feldern entsprechen. Ist die Zahl zum Beispiel um 2 zu hoch, musst Du wieder 2 Felder zurück.

Gewonnen hat, wer als Erster im Ziel zum Stehen kommt.

