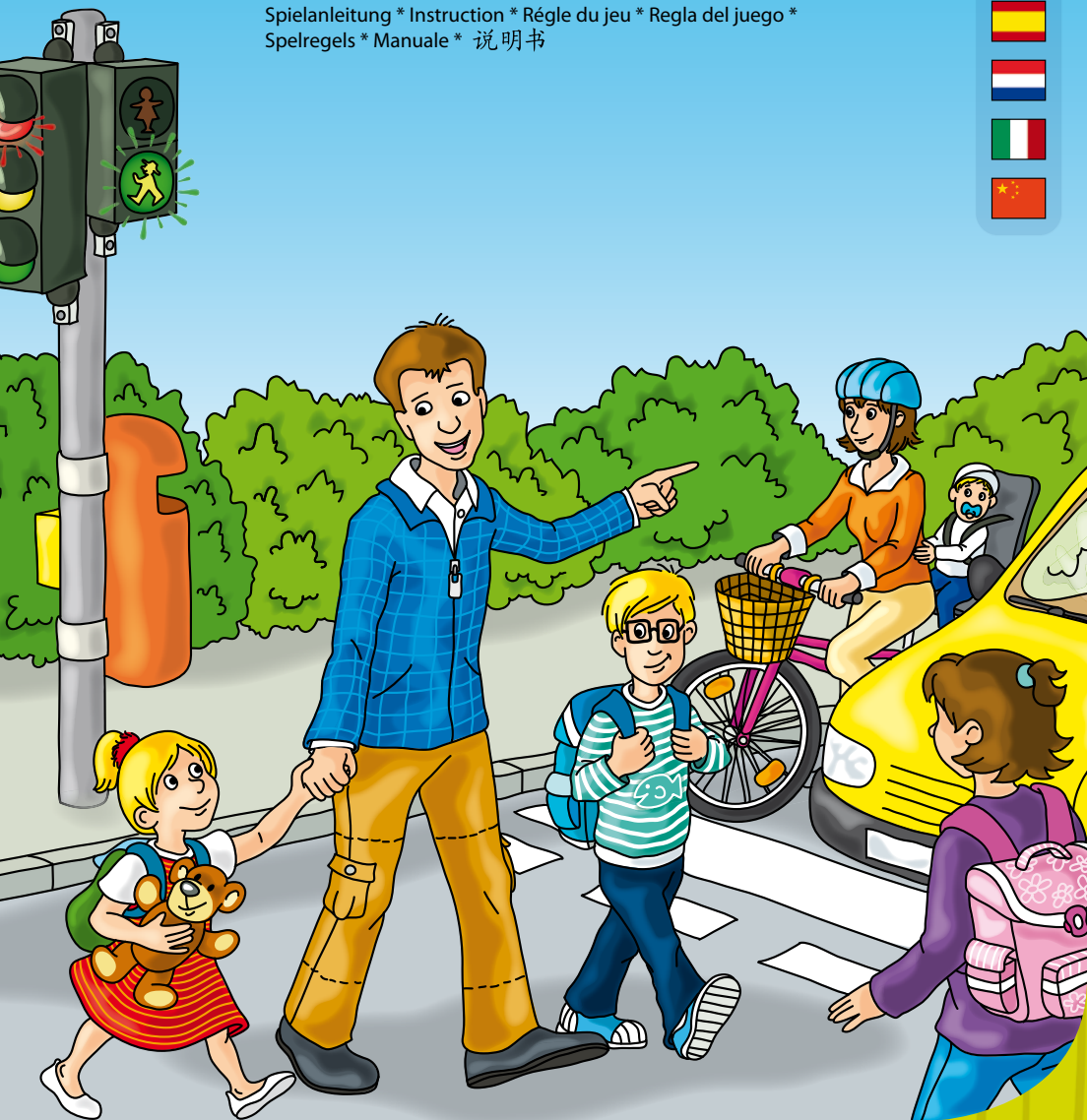


1, 2, 3 ... STOP

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego *
Spelregels * Manuale * 说明书



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养



Soziale Bildung: Verhalten im Straßenverkehr, Unterscheiden von Richtig und Falsch, gemeinsames Spielen, Problemlösen, Ausdauer
Social Education: Behaviour in street traffic, deciding between right and wrong, playing together, solving problems, staying power
Sociabilisation: Savoir se comporter dans la rue, faire la différence entre ce qui est bien et mal, jouer ensemble, résoudre des problèmes, persévérer
Desarrollo social: Educación vial, distinguir entre lo que está bien y mal, juego colectivo, resolución de problemas, constancia
Sociale ontwikkeling: Gedrag in het verkeer, onderscheiden van juist en onjuist, samen spelen, problemen oplossen, uithoudingsvermogen
Educazione sociale: Comportamento nel traffico, distinguere comportamenti giusti da quelli sbagliati, giocare insieme, soluzione problemi, perseveranza
社会交往能力: 街道交通规则, 对和错选择, 团队玩耍, 问题解决, 耐久力



Mathematische Bildung: Erkennen und Unterscheiden von Längenverhältnissen
Mathematical Education: Recognising and distinguishing between different lengths
Formation mathématique: Découvrir et différencier les rapports de longueur
Desarrollo matemático: Reconocer y hacer juicios de distancias
Rekenkundige ontwikkeling: Herkennen en onderscheiden van verhoudingen van lengtes
Educazione matematica: Riconoscere e distinguere diverse lunghezze
数学领域: 识别和区分不同的长度



Naturwissenschaftliche und technische Bildung: Kennenlernen von verschiedenen Transportmitteln, Straßenschildern und Formen der gesicherten Straßenüberquerung
Science Education: Familiarisation with different forms of transport, traffic signs, and ways of crossing the road safely
Formation scientifique et technique: Apprentissage des différents moyens de transport, des panneaux de signalisation routière et des formes permettant de traverser la rue en toute sécurité
Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Aprendizaje de distintos medios de transporte, señales de tráfico y formas seguras de cruzar una carretera
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Lernen kennen van verschillende transportmiddelen, verkeersborden en vormen van veilig oversteken
Educazione tecnica e naturalistic: Conoscere diversi mezzi di trasporto, cartelli stradali e modi di attraversare la strada in sicurezza
自然科学和技术教育: 熟悉不同的交通工具, 交通标识, 安全过马路的方式



Sprachliche Bildung: Erkennen und Benennen von Verkehrssituationen
Linguistic Education: Recognising and naming traffic situations
Formation linguistique: Reconnaître et nommer différentes situations liées au trafic routier
Desarrollo del lenguaje: Reconocer y nombrar situaciones de seguridad vial
Taalkundige ontwikkeling: Herkennen en benoemen van verkeerssituaties
Educazione linguistica: Riconoscimento e indicazione di situazioni di traffico
语言领域: 识别和命名交通情况

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



1, 2, 3 ... STOP

Welcher Weg ist der sichere?

Which route is the safe one?



- Inhalt**
- a) 1 Pappspielplan
 - b) 4 Spielfiguren
 - c) 1 Punktwürfel von 1-6
 - d) 1 Farbwürfel

a)



b)



c)



d)



- Contents**
- a) 1 cardboard game board
 - b) 4 game figures
 - c) 1 dice with dots, 1-6
 - d) 1 colour dice



- Contenu**
- a) 1 plan de jeu en carton
 - b) 4 pions
 - c) 1 dé à points
 - d) 1 dé de couleur



- Contenido**
- a) 1 plano
 - b) 4 figuras
 - c) 1 dado de números
 - d) 1 dado de colores



- Inhoud**
- a) 1 kartonnen spelbord
 - b) 4 pionnen
 - c) 1 puntendobbelsteen van 1-6
 - d) 1 gekleurde dobbelsteen



- Contenuto**
- a) 1 tabellone in cartone
 - b) 4 pedine
 - c) 1 dado con punti da 1-6
 - d) 1 dado con colori



- 游戏配件**
- a) 1 纸制游戏板
 - b) 4 个人
 - c) 1 个数点骰子1-6
 - d) 1 个颜色骰子

Illustration

Katrin Kerbusch wurde 1979 in Berlin geboren. Nach ihrer Ausbildung zur Mediengestalterin nahm sie in Konstanz ein Studium in Kommunikationsdesign auf, welches sie 2007 mit dem Bachelor of Arts erfolgreich abschloss. Ihre Abschlussarbeit war ein Kinderbuch, welches sie selbst schrieb und illustrierte. Seither ist Katrin Kerbusch freie Illustratorin und arbeitet mit zahlreichen Agenturen und Verlagen zusammen. Heute lebt sie in Dresden.



Illustration

Katrin Kerbusch was born in Berlin in 1979. After training as a media designer, she studied Communication Design in Constance, where she gained her BA in 2007. Her final diploma project was a children's book, which she wrote and illustrated herself. Since then Ms Kerbusch has worked as a freelance illustrator, cooperating with many different agencies and publishers. Today she lives in Dresden.

Illustration

Katrin Kerbusch est née en 1979 à Berlin. Après une formation professionnelle de designer média, elle entame des études de design de communication à Constance, en Allemagne qu'elle achève en 2007 avec un diplôme de Bachelor of Arts. Son travail de fin d'études est un livre pour enfants, dont elle est l'auteur et qu'elle a illustré. Depuis, Katrin Kerbusch travaille en libéral comme illustratrice et collabore avec de nombreuses agences et maisons d'édition. Elle vit aujourd'hui à Dresde.

Ilustración

Katrin Kerbusch nació en Berlín en 1979. Tras su formación como diseñadora de medios, realizó la carrera de Diseño de comunicaciones en Constanza y obtuvo su licenciatura en 2007. Su trabajo de fin de carrera fue un libro para niños, escrito e ilustrado por ella misma. Desde aquel momento, Kerbusch es ilustradora freelance y colabora con numerosas agencias y editoriales. En la actualidad reside en Dresde.

Illustratie

Katrin Kerbusch werd in 1979 in Berlijn geboren. Na haar opleiding als mediadesigner begon ze in Konstanz een studie in communicatiedesign, die ze in 2007 met de Bachelor of Arts succesvol afslot. Haar scriptie was een kinderboek dat ze zelf schreef en illustreerde. Sindsdien is mevrouw Kerbusch vrije illustrator en werkt samen met talrijke agenturen en uitgeverijen. Tegenwoordig woont ze in Dresden.

Illustrazione

Katrin Kerbusch è nata a Berlino nel 1979. Dopo aver concluso la sua formazione come Media Designer ha frequentato il corso di Design della Comunicazione a Costanza, concludendo gli studi nel 2007 con il titolo di Bachelor of Arts. La sua tesi di laurea era un libro per bambini, scritto e illustrato da lei stessa. Da allora la signora Kerbusch lavora come illustratrice freelance e collabora con numerose agenzie e case editrici. Vive attualmente a Dresda.

游戏设计

凯特琳·柯博尔1979年出生于德国柏林。在完成媒体设计专业的培训后，她又在康斯坦茨学习了平面设计专业，并于2007年在那里获得文学硕士学位。她毕业前的最后一份设计是出版了一本儿童书籍，是完全由她自己个人担任写作和插图的。从那以后，柯博尔女士成为了一位自由插图作家，与许多不同的代理商和出版商有着合作。目前，她居住在德累斯顿市。

22750 1,2,3 ... STOP

Leon und Laura sind mit ihrem Papa auf dem Weg zum Kindergarten. Es gibt viele Möglichkeiten zum Kindergarten zu gelangen, doch welcher ist der sicherste Weg? Bereits früh am Morgen sind auf den Straßen schon viele Autos, Radfahrer und Fußgänger unterwegs. Damit nichts passiert, müssen sich alle Verkehrsteilnehmer an Regeln halten. Wie man sich an einer Fußgängerampel oder an einer Ampelkreuzung verhält, dass erfahrt ihr im Laufe des Spiels. Gebt Acht! Der kurze Weg erscheint auf den ersten Blick zwar als der bessere, bringt aber viele Gefahren mit sich.

Welcher Weg ist der sichere? Die Spieler würfeln und ziehen mit ihren Spielfiguren in Richtung Kindergarten. Dabei wählen sie zwischen längeren und sicheren Wegen, wie dem Fußgängerüberweg oder dem Weg über Ampelkreuzungen, oder dem kurzen Weg, welcher viele Gefahren in sich birgt. Am Ende erkennen die Spieler, dass man über den offensichtlich längeren Weg schneller und vor allem sicherer ans Ziel kommt. Wer zuerst im Kindergarten ankommt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Machen Sie sich zusammen mit den Kindern mit dem Spielmaterial vertraut und schauen Sie sich den Spielplan an. Was gibt es darauf zu entdecken? Wie unterscheiden sich die Wege zum Kindergarten? Welcher ist länger und welcher ist kürzer? Und welche Wege erscheinen sicherer?

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert; die Spielfiguren werden ausgewählt und auf die farbigen Häuser am oberen Teil des Spielplanes gestellt. Sobald die Würfel bereit liegen und ein Startspieler bestimmt wurde, kann es los gehen.





Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Derjenige, der zuerst die Farben einer Ampel nennen kann, beginnt und würfelt mit dem Punktwürfel. Er darf sich einen beliebigen Weg in Richtung Kindergarten aussuchen. Er hat drei Möglichkeiten:

1. Weg über die Zebrastreifen (40 Setzpunkte):

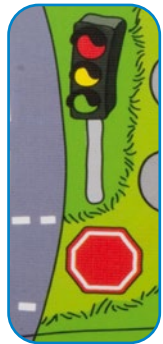


Jeder Wurf endet automatisch vor dem Fußgängerüberweg auf dem roten Stoppschild, auch wenn man mit der gewürfelten Augenzahl darüber setzen könnte. Erst in der nächsten Runde, darf der Spieler erneut würfeln und den Zebrastreifen überqueren.

Warum ist das so?

An einem Zebrastreifen müssen die Fahrzeuge anhalten, wenn Fußgänger über die Straße gehen möchten. Darauf weisen auch die blauen Verkehrsschilder hin. Die Fußgänger müssen nach links, rechts und links schauen, ob sich ein Fahrzeug nähert, erst dann dürfen sie die Straße überqueren. Zusätzlich kann man den Fahrzeugen noch ein Zeichen („Stopp!“) geben bevor man los läuft.

2. Weg über die Ampelkreuzungen (35 Setzpunkte):



Geht der Wurf über die Straße hinüber, muss zunächst auf dem roten Stoppschild angehalten und der Farbwürfel hinzugenommen werden. Dabei merkt man sich, wie viele Felder man noch setzen darf und würfelt mit dem Farbwürfel:

Grün: Der Spieler darf die Straße überqueren und seinen Zug fortsetzen.

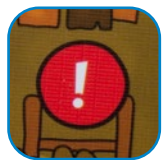
Gelb: Noch einmal würfeln.

Rot: Der Zug endet vor der Ampel. Erst in der nächsten Runde darf erneut mit dem Farbwürfel gewürfelt werden. Wenn dann Grün erscheint, wird anschließend noch der Punktwürfel benutzt.

Warum ist das so?

Der sicherste Weg über eine Straße ist an einer Fußgängerampel. Dort gibt es eine Ampel für die Autofahrer und eine Ampel für die Fußgänger. Schaltet die Ampel bei den Autofahrern auf Rot, haben die Fußgänger Grün. Bei einer Fußgängerampel gilt also: „Bei Rot bleibe stehen, bei Grün darfst du gehen“. Trotzdem ist es ganz wichtig, immer noch einmal nach links, rechts und links zu schauen um sicherzugehen, dass auch wirklich alle Fahrzeuge angehalten haben.

3. Risikoweg (19 Setzpunkte):



Der Weg in der Mitte des Spielplanes ist zwar der kürzeste Weg von allen, birgt aber auch jede Menge Gefahren auf dem Weg zum Kindergarten in sich. Die roten Setzfelder stellen die Gefahrenpunkte dar. Endet ein Zug auf einem roten Feld, dann muss der Spieler zum Start zurück.

Erklärung der einzelnen Gefahrenpunkte in Richtung Kindergarten:

- Punkt 1, 2, 8: Es gilt immer den Fußgängerüberweg beim Überqueren der Straße zu benutzen. Andere Stellen sind gefährlich, da man manchmal nicht sehen kann, ob und wie schnell andere Fahrzeuge gefahren kommen.
- Punkt 3: Durch abgesperrte Baustellen laufen ist verboten. Hier besteht ein sehr hohes Verletzungsrisiko.
- Punkt 4: Vorsicht! Löcher in Straßen sind tückisch. Vor allem wenn es geregnet hat. Dann sieht man nicht wie tief die Löcher wirklich sind. Man könnte nass werden oder stolpern und sogar stürzen.
- Punkt 5, 6: Allein einen Teich zu überqueren, ist keine gute Idee. Manchmal sind die Stege brüchig oder Latten stehen weit auseinander und man kann mit dem Fuß stecken bleiben. Auch von Stein zu Stein hüpfen sollte man besser bleiben lassen. Diese könnten rutschig sein und es besteht die Gefahr ins Wasser zu fallen.
- Punkt 7: Man klettert nicht über Zäune, sondern sucht das Tor zum Durchgehen. Andernfalls könnte man hängen bleiben, sich die Kleidung beschädigen oder sogar Verletzungen zuziehen.

Die Chance den Kindergarten über den Risikoweg zu erreichen beträgt 30%. Um aus pädagogischen Gründen das Risiko zu erhöhen, können weitere Punkte auf diesem Weg mit roter Farbe gefärbt oder beklebt werden.

Warum ist das so?

Wege oder Abkürzungen, die abseits einer Straße ohne Aufsicht beschritten werden, sind gefährlich. Was passiert, wenn man in den Teich fällt, aber noch nicht schwimmen kann, oder am Zaun hängen bleibt, wenn man gerade darüber klettern will? Man kann sich verletzen. Viel schlimmer ist noch, dass niemand da ist, der helfen kann. Deshalb gilt es zu beachten, dass der kürzere Weg nicht immer der sichere ist.

Ist ein Setzfeld bereits von einem anderen Spieler belegt, so muss der Spieler auf dem dahinterliegenden Feld stehen bleiben. Es darf nicht herausgeworfen werden.

Um den Spielplatz beim Kindergarten zu erreichen, benötigt man die genaue Augenzahl. So kann es zum Ende noch spannend werden. Würfelt der Spieler vor dem Ziel eine sechs, die er nicht mehr setzen kann, so darf der Spieler nochmals würfeln.

Spielende

Gewonnen hat derjenige, der als Erster mit der genauen Punkteanzahl den Spielplatz des Kindergartens erreicht.

Tipp

Man kann das Spiel auch aus entgegengesetzter Richtung spielen und läuft vom Kindergarten nach Hause.



Tipp für ältere Kinder

Sobald ein Spieler beim Kindergarten angekommen ist, muss das Spiel noch nicht zu Ende sein. Man kann sich auch darauf einigen, gleich noch einmal nach Hause zu laufen. Aber Achtung! Die Spieler, die noch auf dem Weg zum Kindergarten sind, müssen diesen erst erreichen, bevor sie sich wieder auf den Heimweg machen.

Tipps für Erzieher/-innen



Verkehrszeichen (Alter: 5+):

Es gibt viele runde und eckige Verkehrsschilder. Jedes davon hat eine andere Bedeutung. Allein in Deutschland gibt es über 200 verschiedene Verkehrszeichen; weltweit sind es noch viele mehr. Sie zeigen Fußgängern und Fahrzeugen an, wie man sich im Straßenverkehr verhalten muss. Suchen Sie sich die wichtigsten Verkehrszeichen zusammen und erklären Sie den Kindern wofür diese stehen, z.B.:

- Vorfahrt gewähren!
- STOPP! Vorfahrt gewähren!
- Gehweg
- Baustelle
- Fußgängerüberweg
- usw.



Formen zuordnen (Alter: 4+):

Zeigen Sie den Kindern verschiedene Verkehrszeichen und fordern Sie sie auf, die Formen der Verkehrszeichen zu benennen. Es gibt runde, dreieckige, viereckige (quadratische und rechteckige) und achteckige Schilder.



Morgenkreis (Alter: 4+):

Lassen Sie die Kinder von ihrem Weg in den Kindergarten berichten. Sind sie die Straße entlang gelaufen oder haben sie eine Abkürzung gewählt? Was haben sie auf dem Weg in den Kindergarten gesehen oder erlebt?

Verkehrszeichen beschreiben (Alter: 5+):

Sobald die älteren Kinder mit den wichtigsten Verkehrszeichen vertraut sind, darf sich jeder eines in Gedanken auswählen und soll es den anderen Kindern beschreiben. Welche Form hat es? Was ist darauf abgebildet? Wofür steht das Verkehrszeichen?

Tipps für Eltern

Ihr Kind weiß nicht, wie es sich im Straßenverkehr richtig verhalten muss und welche Verkehrsregeln und -schilder es gibt. Seien Sie also Vorbild und gehen sie nicht im Beisein Ihres Kindes über rote Ampeln. Benutzen Sie Fußgängerüberwege sofern es welche in der Nähe gibt. Fordern Sie Ihr Kind auf immer nach links, rechts und links zu schauen, bevor man die Straße überquert. Erklären Sie, wie man sich an einem Straßenübergang mit Ampel oder Zebrastreifen verhält. So schaut sich Ihr Kind das Verhalten ab und ahmt es nach.

22750 1,2,3 ... STOP

Leo and Laura are walking to kindergarten with their daddy. There are many different ways to get to the kindergarten, but which way is the safest? Early in the morning the streets are already full of cars, cyclists and pedestrians. To make sure no accidents happen, everyone using the roads has to keep to the rules. In the course of the game you will learn what to do at a pedestrian crossing with lights, and at a crossroads with traffic-lights. But take care! At first sight the shortest route may seem to be the best, but it involves many dangers.

Which route is the safe one? The players throw the dice and move their figures across the board towards the kindergarten. When doing this they have to choose between longer routes which are safe, such as the pedestrian crossing or the crossroads with traffic-lights, and the short route, which has many hidden dangers. By the end of the game, the players will recognise that one can arrive at one's destination more quickly – and above all more safely – by taking the route which is obviously longer. The winner is the player who arrives at the kindergarten first.

Game preparation

Together with the children, familiarise yourselves with the game materials and look at the game board "map". What can you see on it? What are the differences between the various routes to the kindergarten? Which are longer and which are shorter? And which routes look safer?

The board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players; the children choose their game figures, and place them on the coloured houses at the top of the "map". Once the dice have been set out and the first player has been chosen, the game can begin.





How to play

Players take turns in a clockwise direction. The child who can first name the colours of a traffic light begins and throws the dice with pips. He is allowed to choose any route in the direction of the kindergarten.

He has three possibilities:

1. The way over the zebra crossing (40 fields in total):

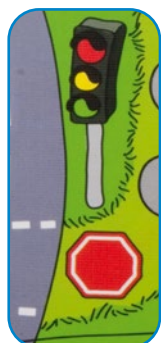


Every throw automatically ends before the pedestrian crossing at the red "Stop" sign, even if the number of pips thrown would have taken the player further. The player can only throw again and cross the zebra crossing in the next round.

Why is that?

At a zebra crossing, cars (vehicles) have to stop when people on foot (pedestrians) want to cross the road. The blue traffic signs also indicate that. Pedestrians have to look left, right and left to see whether a vehicle is approaching; only after that are they allowed to cross the road. They can also give vehicles a sign ("Stop!") before they start crossing the road.

2. The way over the crossing with lights (35 fields in total):



If the throw is high enough to take the player over the road, he must first stop at the red "Stop" sign and take the colour dice. He has to remember how many moves he still has left. He throws the colour dice:

Green: The player can cross the road and complete his move.

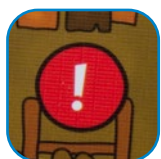
Yellow: Throw again.

Red: The move ends in front of the traffic lights. The colour dice can only be thrown again in the next round. If green then appears, the number dice can be thrown.

Why is that?

The safe way over a road is the pedestrian crossing with lights. There, there is one traffic light for the drivers and one for the pedestrians. Whenever the drivers' traffic light changes to red, the pedestrians' light is green. So at the pedestrian crossing with lights, remember: "stop when it's red, go when it's green". However, it's very important to always look left, right and left, to be sure that all the cars really have stopped.

3. The risky way (19 fields in total):



The way through the middle of the game board map is the shortest route of all, but there are also many hidden dangers along that way to the kindergarten. The red fields represent danger points. If a move ends on a red field, the player has to return to the start again.

Explanation of the various danger points along this way to the kindergarten:

Points 1, 2, 8: When crossing the road, you should always use the pedestrian crossing. Any other place is dangerous, because sometimes you can't see whether more cars are coming, or how fast they are approaching.

Point 3: Children are not allowed to cross cordoned-off building sites. Here there is a very big risk of getting injured.

Point 4: Look out! Holes in the road can be treacherous. Especially when it has been raining. Then you can't see how deep the holes really are. You could get wet, stumble or even fall over.

Points 5, 6: Crossing a pond by yourself is never a good idea. Sometimes the footbridge may be broken in places, or the boards maybe so far apart that your foot gets trapped. Stepping stones aren't a good idea either – they may be slippery and there is a danger of falling in the water.

Point 7: You shouldn't climb over fences. You should look for a gate to go through. Otherwise you may get stuck, you may damage your clothes or even hurt yourself.

The chance of reaching the kindergarten via the high-risk route is 30%. If, for educational reasons, the teacher wishes to increase the risk, additional red "danger points" can be coloured in or stuck on along this route.

Why is that?

When you're on your own, it is dangerous to take off-road paths or short cuts. What will happen if you fall into a pond and can't swim, or if you get stuck on a fence when you're trying to climb over? You might get hurt. But the worst thing is that no-one is there to help you. So remember that the shortest route isn't always the safest one.

If a field on the board is already occupied by another figure, the player has to stop on the field before. The other figure cannot be thrown off.

To enter the playground at the kindergarten, a player needs to throw the exact number of pips on the dice. This can make the end of the game even more exciting. If a player throws a six which he can no longer use, he is allowed to throw again.

End of the game

The winner is the player who firsts throws the exact number of points to enter the kindergarten playground.

Tip

You can reverse the game, and get the participants to walk home from the kindergarten to their houses instead.





Tips for older children

The game doesn't have to end as soon as a player has reached the kindergarten. You can agree beforehand to start out for home again straight away. But please note: players who are still on their way to the kindergarten still have to reach it before setting out for home again.

Tips for kindergarten teachers



Traffic signs (Age: 5+):

There are many round, triangular and oblong traffic signs; each of them has a different meaning. In Germany alone, for instance, there are over 200 different traffic signs, and there are many more worldwide. They show drivers and people on foot how to behave in traffic. Collect the most important traffic signs, and explain to the children what they stand for, e.g.:

- Give way!
- STOP! Give way!
- Pedestrians only
- Building site
- Pedestrian crossing
- etc.



Assigning shapes (Age: 4+):

Show the children various traffic signs and ask them to name their shapes. There are round and triangular signs, four-cornered ones (square and rectangular) and eight-sided (octagonal) signs.



Morning circle (Age: 4+):

Let the children tell you about their own way to kindergarten. Did they walk along the street or did they take a short cut? What did they see and experience on their way to kindergarten?

Describing traffic signs (Age: 5+):

Once the older children are familiar with the most important traffic signs, each child thinks of a sign and then has to describe it to the other children. What shape is it? What can you see on it? What does it stand for?

Tips for parents

Your child does not yet know how to behave correctly in traffic, or what traffic rules and traffic signs there are. So consciously set an example: never cross the road in the presence of your child when the pedestrian light is red. Use pedestrian crossings if there are any nearby. Always ask your child to look left, right and left before crossing the road. Explain how to behave at a pedestrian crossing with lights or a zebra crossing. Your child can observe what you do and imitate your behaviour.



22750 1,2,3 ... STOP

Léon et Laura sont en route pour l'école maternelle avec leur papa. Il y a plusieurs moyens de se rendre à l'école, mais lequel est le plus sûr ? Même tôt le matin, il y a déjà beaucoup de voitures, de bicyclettes et de piétons sur la route. Pour éviter les accidents, tous les usagers de la route doivent respecter des règles. Au cours du jeu, vous apprendrez ce qu'il faut faire lorsqu'on arrive à un passage protégé ou à un carrefour avec des feux de circulation. Faites attention ! Le chemin le plus court peut sembler mieux au premier regard mais comporte de nombreux dangers.

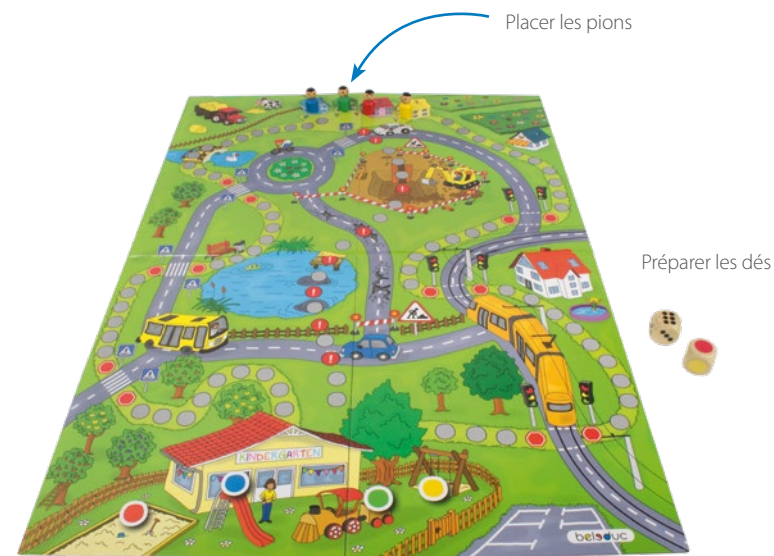
Quel chemin est le plus sûr ? Les joueurs lancent les dés et avancent leur pion en direction de l'école maternelle. Ils doivent choisir entre le chemin le plus long et le plus sûr, comme celui qui passe par le passage piéton ou celui qui passe par le carrefour avec les feux de circulation, ou le chemin le plus court, qui comporte quant à lui de nombreux dangers.

À la fin, les joueurs comprennent que les chemins les plus longs amènent de toute évidence plus vite et surtout plus sûrement à destination. Le premier qui arrive à l'école maternelle gagne la partie.

Préparation du jeu

Observez le matériel et le plan avec les enfants. Que peut-on y découvrir ? Quelle est la différence entre les chemins qui mènent à l'école maternelle ? Quel est le plus long, quel est le plus court ? Lesquels ont l'air le plus sûrs ?

Placez le plan au centre de la table, à portée de tous ; choisissez les pions et placez-les sur maisons de couleur, dans la partie supérieure du plan. Une fois que le premier joueur a été désigné et que les dés sont prêts, la partie peut commencer.





Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui arrive à nommer les couleurs d'un feu tricolore peut commencer et lance le dé à points. Il choisit un chemin pour se rendre à l'école maternelle. Il a trois possibilités :

1. Le chemin avec les passages protégés (40 cases) :

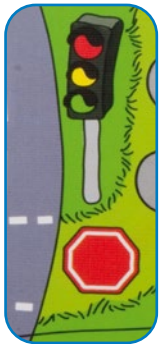


Chaque lancer de dé s'arrête automatiquement sur le feu rouge avant un passage protégé, même si le dé indique le nombre de point requis pour s'arrêter dessus. Le joueur doit attendre le tour d'après pour relancer le dé et traverser le passage protégé.

Pourquoi?

Les voitures doivent s'arrêter avant les passages protégés quand des piétons veulent traverser la rue. Le panneau de circulation bleu indique aussi la même chose. Avant de traverser la rue, les piétons doivent regarder à gauche et à droite pour vérifier qu'aucune voiture n'arrive. On peut aussi faire un signe („Stop !“) aux conducteurs avant de traverser.

2. Le chemin avec les feux de circulation pour les voitures (35 cases) :



Si le dé indique de traverser la rue, le joueur doit s'arrêter sur le panneau rouge et prendre le dé de couleurs. On regarde le nombre de cases que l'on peut encore franchir et on lance le dé de couleurs :

Vert : Le joue a le droit de traverser la rue et de poursuivre son chemin.

Orange :Le dé est relancé.

Rouge : Le tour prend fin devant le feu. Le dé de couleur ne peut être relancé que lors du prochain tour. Si le vert apparaît, le joueur peut également lancer le dé à points

Pourquoi ?

Le chemin le plus sûr pour traverser une rue est celui qui passe par un passage pour piétons. Il comporte un feu pour les voitures et un feu pour les piétons. Quand le feu passe au rouge pour les voitures, il passe au vert pour les piétons. Du côté du feu des piétons, voilà comment ça marche : « quand c'est rouge, tu t'arrêtes, quand c'est vert, tu traverses ». Mais il est quand même très important de regarder encore une fois à gauche et à droite pour s'assurer que toutes les voitures sont bien arrêtées.

3. Le chemin risqué (19 cases) :



Bien que le chemin au centre du plan soit le plus court de tous, il cache une grande quantité de dangers sur le chemin de l'école maternelle. Les cases rouges représentent les zones de danger. Si un tour se termine sur une case rouge, le joueur doit revenir à la case départ.

Explication de chaque zone de danger rencontrée sur la route de l'école maternelle :

Point 1, 2, 8 : Il est toujours plus prudent d'utiliser les passages protégés pour traverser la rue. D'autres endroits sont dangereux, car parfois, on ne peut parfois pas voir si d'autres voitures arrivent et à quelle vitesse.

Point 3 : Il est interdit de traverser des chantiers barricadés. Le risque de blessure y est très élevé.

Point 4 : Attention ! Les trous dans la chaussée sont traîtres. Surtout quand il a plu. On ne voit pas bien leur profondeur réelle. On pourrait être trempé, trébucher ou tomber.

Point 5, 6 : Traverser un étang tout seul n'est pas une bonne idée. Parfois, les passerelles sont fragiles ou les lattes sont si éloignées les unes des autres que l'on pourrait s'y coincer un pied. Certaines fois, il est aussi plus sage de ne pas sauter de pierre en pierre. Elles peuvent être glissantes et on risque de tomber dans l'eau.

Point 7 : On n'escalade pas les clôtures mais on cherche plutôt la barrière pour la traverser. Sinon, on risque de rester accroché, d'abîmer ses vêtements ou même de se blesser.

Les chances d'atteindre l'école maternelle en passant par le chemin dangereux s'élèvent à 30 %. Pour des raisons pédagogiques, on peut accentuer le risque en dessinant ou en collant des points rouges supplémentaires.

Pourquoi?

Les chemins ou les raccourcis qui passent par des endroits sans aucune visibilité sont dangereux. Que se passe-t-il si on tombe dans l'étang et qu'on ne sait pas encore nager ? Ou que l'on reste accroché à la clôture en voulant l'escalader ? On peut se blesser. Plus grave encore, on peut se retrouver seul, sans personne pour nous aider. C'est pourquoi il faut s'assurer que le chemin le plus court n'est pas le plus dangereux.

Si une case est déjà occupée par un autre pion, le joueur doit s'arrêter sur la case précédente. Un pion ne peut pas être expulsé.

Pour arriver sur le terrain de jeu de l'école maternelle, il faut obtenir le nombre exact de points avec le dé. La fin est donc encore plus passionnante. Si le joueur obtient un six avant d'atteindre l'arrivée, mais qu'il reste moins de six cases à franchir, il peut relancer le dé.

Fin de la partie

Le premier qui arrive à l'école maternelle avec le nombre exact de points sur le dé a gagné.

Conseil

On peut également jouer en sens inverse et faire le trajet qui va de l'école maternelle jusqu'aux maisons.





Conseils pour les enfants plus âgés

Le jeu ne finit pas forcément quand un joueur atteint l'école maternelle. On peut se mettre d'accord pour faire le chemin du retour. Mais attention ! Les joueurs qui ne sont pas encore arrivés à l'école maternelle doivent d'abord l'atteindre avant de rebrousser chemin.

Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Panneaux de signalisation routière (Âge : 5+) :

Il existe beaucoup de panneaux de signalisation ronds et triangulaires. Chacun a une signification différente. Rien qu'en France, il existe près de 400 panneaux de signalisation routière différents. Dans le monde, on en dénombre encore plus. Ils montrent aux piétons et aux conducteurs comment se comporter dans la rue. Cherchez ensemble les panneaux les plus importants et expliquez aux enfants ce qu'ils signifient. Ex :



- Cédez le passage !
- STOP ! Cédez le passage !
- Trottoir
- Chantier
- Passage piéton
- etc.



Associer les panneaux (Âge : 4+) :

Montrez aux enfants les différents panneaux de signalisation routière et demandez-leur de nommer leur forme. Les panneaux peuvent être ronds, triangulaires, carrés, rectangulaires et octogonaux.



Cycle du matin (Âge : 4+) :

Faites raconter aux enfants leur trajet vers l'école maternelle. Ont-ils suivi la route ou ont-ils pris des raccourcis ? Qu'ont-ils vu ou vécu sur le trajet vers l'école maternelle ?

Décrire les panneaux de signalisation routière (Âge : 5+) :

Dès que les enfants plus âgés sont à l'aise avec les principaux panneaux de signalisation routière, chacun en choisit un dans sa tête et doit le décrire aux autres enfants. Quelle est sa forme ? Qu'est ce qui est représenté dessus ? Quelle est la signification de ce panneau de signalisation routière ?

Conseils pour les parents

Votre enfant ne sait pas comment se comporter dans la rue et ne connaît pas les règles et panneaux de signalisation ? Alors, soyez un exemple et ne traversez pas au rouge en sa présence. Empruntez les passages piétons à chaque fois qu'il y en a un à proximité. Demandez à votre enfant de toujours regarder à gauche et à droite avant de traverser la rue. Expliquez-lui comment se comporter lorsqu'il faut traverser la rue à un carrefour avec des feux ou sur un passage protégé. Votre enfant copie et imite ce comportement.



22750 1,2,3 ... STOP

Leandro y Laura van con su padre de camino a la escuela infantil. Hay muchas posibilidades para llegar, pero ¿cuál será el camino más seguro? Por la mañana temprano siempre hay muchos coches en la carretera, bicicletas y peatones. Para que no ocurra nada, todos tenemos que observar las normas de la circulación. En este juego aprenderéis lo hay que hacer ante un paso de peatones o un cruce con semáforo. ¡Tened cuidado! El camino corto parece ser el mejor a primera vista. Sin embargo encierra muchos peligros.

¿Qué camino es el más seguro? Los jugadores lanzan el dado y van avanzando con sus figuras en dirección a la guardería. Tendrán que elegir entre un camino largo y seguro, como el paso de peatones o el camino que pasa por un cruce con semáforo, o bien el camino corto, que encierra numerosos peligros. Los jugadores se dan cuenta al final de que el camino más largo permite llegar antes a destino y, sobre todo, a salvo. Gana el juego el primero que consiga llegar a la guardería.

Preparación del juego

Deje que los niños se familiaricen primero con el material; miren juntos el mapa. ¿Qué cosas hay? ¿En qué se diferencian los caminos que llevan a la escuela? ¿Cuál es más largo y cuál más corto? ¿Qué caminos parecen más seguros?

Se coloca el plano en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores; se eligen las figuras y se colocan en las casas de colores que hay en la parte superior del plano. En cuanto el dado esté preparado y se haya decidido quién empieza, comienza el juego.





Instrucciones

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primero que nombre los colores de un semáforo puede empezar lanzando el dado. Puede elegir el camino que prefiera para llegar a la escuela. Tiene tres posibilidades:

1. El camino que pasa por el paso de cebra (40 puntos):

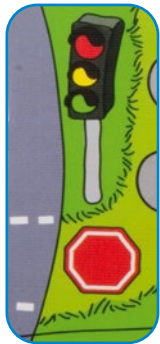


Hay que pararse siempre por norma en el semáforo rojo del paso de peatones, aunque el número que haya salido en el dado permita seguir avanzando. El jugador tendrá que esperar a la siguiente ronda para poder lanzar el dado de nuevo y cruzar el paso de cebra.

¿Por qué es así?

Los automóviles deben pararse ante un paso de cebra cuando hay peatones que quieren cruzar. Así lo indican también las señales de tráfico azules. Antes de cruzar, los peatones deben mirar a izquierda y derecha para comprobar que no venga ningún coche. Adicionalmente se puede hacer un signo hacia el coche (¡Stop!) antes de ponerse a cruzar.

2. El camino con el cruce regulado por semáforo (35 puntos):



Si el número que sale en el dado permite cruzar la calle, hay que pararse primero en la señal de stop roja y se coge el dado de colores. Retenemos el número de casillas que podemos avanzar aún y lanzamos el dado de colores:

Verde: el jugador puede cruzar la calle y continuar su trayecto.

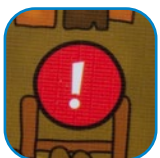
Amarillo: tiene que tirar de nuevo.

Rojo: el trayecto acaba delante del semáforo. Hay que esperar a la siguiente ronda para poder lanzar de nuevo el dado de colores. Cuando salga verde, se puede seguir utilizando el dado de números.

¿Por qué es así?

La forma más segura de cruzar una carretera es a través de los pasos peatonales con semáforo. En esos casos hay un semáforo para los conductores y otro para los peatones. Cuando el semáforo de los automóviles se pone en rojo, el de los peatones pasa a verde. La regla en un cruce con semáforo es: "te paras si está en rojo y puedes pasar si está en verde". Sin embargo, es importantísimo mirar de todas formas a izquierda y derecha para asegurarnos de que los vehículos se han parado de verdad.

3. Camino arriesgado (19 puntos):



Aunque el camino del centro del plano es el más corto de todos, encierra una serie de peligros durante todo el trayecto a la escuela. Las casillas de color rojo representan los puntos peligrosos. Si el jugador cae en una casilla roja, deberá volver al punto de partida.

Explicación de los puntos de peligro que hay de camino a la escuela:

Puntos 1, 2, 8: Para cruzar la carretera debemos usar siempre el paso de peatones. Los demás sitios son peligrosos porque no vemos si vienen coches y a qué velocidad.

Punto 3: Está prohibido pasar por zonas en obras. Existe un serio riesgo de resultar heridos.

Punto 4: ¡Cuidado! Los agujeros en la carretera son muy traicioneros. Sobre todo, cuando llueve, ya que no podemos ver si son más o menos profundos. Nos podemos poner chorreando, tropezar o incluso caernos.

Puntos 5, 6: No es buena idea cruzar solo por donde hay estanques o lagunas. Los caminos suelen ser quebradizos, puede haber tablones donde se nos quede atrapado el pie. Tampoco es buena idea ir saltando de piedra en piedra. Las piedras pueden resbalar y nos podemos caer al agua.

Punto 7: No se deben saltar las vallas. Hay que buscar la puerta si queremos pasar. Si no, podríamos quedarnos enganchados, se puede rasgar la ropa o incluso podemos hacernos una herida.

Existe un 30% de posibilidades de llegar a la escuela por el camino arriesgado. Si, por razones pedagógicas, se quiere aumentar el riesgo, se puede colorear o poner alguna pegatina roja en otros puntos del camino.

¿Por qué es así?

Los caminos o atajos que se siguen al margen de la carretera y que no están señalados son peligrosos. ¿Qué pasa si nos caemos en el estanque y todavía no sabemos nadar o si nos quedamos enganchados en una valla mientras queremos pasar por encima? Podemos resultar heridos. Y si no hay nadie que nos pueda ayudar, mucho peor. Por eso, hay que tener en cuenta que el camino más corto no siempre es seguro.

Si una casilla está ya ocupada, el jugador deberá colocarse en la casilla anterior. No está permitido sacar a una figura de una casilla.

Para llegar al parque de la escuela, hay que sacar en el dado el número exacto. Así se hace más emocionante al final. Si al jugador le sale un seis y ya no es posible avanzar tanto, podrá volver a tirar.

Fin de la partida

Gana el jugador que llegue en primer lugar al parque de la escuela sacando el número exacto en el dado.

Consejo

Se puede también jugar en la dirección contraria e ir a casa desde el cole.





Consejos para niños un poco más grandes

El juego no tiene por qué terminar cuando un jugador llegue a la escuela. Es posible ponerse de acuerdo para hacer luego el trayecto a casa. ¡Pero cuidado! Los jugadores que aún se hallen de camino al cole, tienen que llegar antes de emprender el camino a casa.

Consejos para educadores/as



Señales de tráfico (Edad: 5+):

Hay muchas señales redondas y triangulares, y cada una de ellas tiene un significado diferente. En Alemania hay más de 200 señales de tráfico distintas; en el mundo entero todavía hay muchas más. Están para indicar a los peatones y a los conductores cómo deben comportarse según las normas de circulación. Busque las señales más importantes y explique a los chicos para qué sirven, por ejemplo:

- Ceda el paso
- ¡STOP! Detención obligatoria
- Camino peatonal
- Obras
- Paso de peatones
- Etc.



Ordenar formas (Edad: 4+):

Muestre a los niños distintas señales de tráfico y pídale que nombren la forma que tienen. Hay señales triangulares, cuadradas y octogonales.



Asamblea matinal (Edad: 4+):

Diga a los niños que hablen del trayecto al colegio. ¿Han venido andando por la acera o han tomado un atajo? ¿Qué han visto o qué les ha pasado por el camino?

Describir señales de tráfico (Edad: 5+):

Cuando los niños mayores ya conocen las señales de tráfico más importantes, pueden pensar cada uno de ellos en una señal y describirla a los demás. ¿Qué forma tiene? ¿Qué hay dibujado? ¿Para qué sirve esa señal?

Consejos para padres

Su hijo no sabe cómo debe comportarse en relación con el tráfico y qué reglas y señales existen. Déles ejemplo y no cruce con el semáforo en rojo cuando esté con su hijo. Utilice pasos de cebra siempre que haya. Enseñe a su hijo a que mire a uno y otro lado de la carretera antes de cruzar. Explíquele cómo hay que proceder cuando queremos cruzar una carretera donde hay semáforo o un paso de cebra. Su hijo observa lo que hace usted y lo imita.



22750 1,2,3 ... STOP

Leon en Laura zijn met hun vader op weg naar de kleuterschool. Er zijn vele mogelijkheden om naar de kleuterschool te gaan, maar wat is de veiligste weg? In de vroege ochtend zijn er al veel auto's, fietsers en voetgangers onderweg. Opdat er niets gebeurt, moeten alle verkeersdeelnemers zich aan de regels houden. Hoe men zich bij een zebra met stoplicht of bij een kruising gedraagt, dat ervaren jullie in de loop van het spel. Let op! De korte weg schijnt op het eerste gezicht weliswaar de betere, heeft echter vele gevaren in petto.

Welke weg is het veiligst? De spelers gooien met de dobbelsteen en gaan met hun pionnen in de richting van de kleuterschool. Daarbij kiezen ze tussen langere en veilige wegen, zoals de zebra of de weg via de kruisingen met stoplichten, of de korte weg, die erg gevaarlijk is. Aan het eind beseffen de spelers dat ze via de blijkbaar langere weg sneller en vooral veiliger hun doel bereiken. Wie als eerste de kleuterschool bereikt, heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding

Maak u samen met de kinderen vertrouwd met het spelmateriaal en bekijk het spelbord. Wat valt er allemaal te ontdekken? Hoe onderscheiden zich de wegen naar de kleuterschool? Welke weg is langer en welke korter? En welke wegen schijnen veiliger?

Het spelbord wordt voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst; de pionnen worden gekozen en op de gekleurde huizen aan het bovenste gedeelte van het spelbord gezet. Zodra de dobbelstenen klaarliggen en besloten is wie er als eerste aan de beurt is, kan het spel beginnen.





Spelverloop

Er wordt om de beurt met de klok mee gespeeld. Degene die als eerste de kleuren van een stoplicht kan noemen, begint en gooit met de puntendobbelsteen. Hij mag een willekeurige weg in de richting van de kleuterschool uitzoeken. Hij heeft drie mogelijkheden:

1. Weg over de zebra (40 punten):



Iedere worp eindigt automatisch voor de zebra op het rode stopbord, ook wanneer men met het gegooide aantal ogen verder dan de zebra zou kunnen zetten. Pas in de volgende ronde mag de speler opnieuw gooien en de zebra oversteken.

Waarom is dat zo?

Bij een zebra moeten de voertuigen stoppen, wanneer voetgangers de straat willen oversteken. Dat geven de blauwe verkeersborden aan. De voetgangers moeten naar links en rechts kijken of er een voertuig nadert en mogen pas daarna de straat oversteken. Bovendien kan men de voertuigen nog een teken („Stop!“) geven, voordat men wil oversteken.

2. Weg over de kruising met stoplichten (35 punten):



Gaat de worp over de straat verder, dan moet eerst bij het rode stopbord gestopt en de gekleurde dobbelsteen erbij genomen worden. Daarbij onthoudt men hoeveel vakjes men nog mag zetten en men gooit met de gekleurde dobbelsteen:

- Groen: de speler mag de straat oversteken en doorlopen.
- Geel: nog een keer gooien.
- Rood: de beurt eindigt voor het stoplicht. Pas in de volgende ronde mag opnieuw met de gekleurde dobbelsteen worden gegooid. Wanneer dan groen verschijnt, wordt vervolgens nog de punten-dobbelsteen gebruikt.

Waarom is dat zo?

De veiligste plek om de straat over te steken is bij een zebra met stoplichten. Daar is een stoplicht voor de auto's en een stoplicht voor voetgangers. Schakelt het stoplicht voor de auto's op rood, hebben de voetgangers groen. Hier geldt dus de regel: „Bij rood blijf staan, bij groen mag je gaan“. Toch is het heel belangrijk om altijd nog even naar links en rechts te kijken om er zeker van te zijn dat ook werkelijk alle auto's stoppen.

3. Risicoweg (19 punten):



De weg in het midden van het spelbord is weliswaar de kortste van alle wegen, hier loeren echter ook een heleboel gevaren op weg naar de kleuterschool. De rode vakjes zijn de gevaarlijke punten. Wanneer de worp op een rood vakje eindigt, moet de speler naar het begin terug.

Uitleg van de afzonderlijke gevaarlijke punten in de richting van de kleuterschool:

- Punt 1, 2, 8: Men dient steeds de zebra bij het oversteken te gebruiken. Andere plekken zijn gevaarlijk, daar men soms niet kan zien of en hoe snel andere voertuigen naderen.
- Punt 3: Men mag niet door een afzetting i.v.m. werkzaamheden aan de straat lopen. Hier bestaat groot gevaar voor letsel.
- Punt 4: Pas op! Gaten in de straat zijn verraderlijk. Vooral wanneer het geregend heeft. Dan kun je niet zien hoe diep de gaten zijn. Men zou nat kunnen worden of kunnen struikelen of zelfs kunnen vallen.
- Punt 5, 6: Alleen een vijver oversteken is geen goed idee. Soms zijn de voetbruggen kapot of de latten staan te ver uit elkaar en men kan met de voet blijven steken. Ook het springen van steen naar steen kan men beter niet doen. De stenen kunnen glad zijn en men kan in het water vallen.
- Punt 7: Men klimt niet over hekken, maar zoekt het poortje om er door te gaan. Anders zou men kunnen blijven haken en de kleren gaan kapot. Of men raakt gewond.

De kans om de kleuterschool via de risicoweg te bereiken, bedraagt 30%. Teneinde om pedagogische redenen het risico te verhogen, kunnen meer punten op deze weg met rood gekleurd of opgeplakt worden.

Waarom is dat zo?

Normale wegen of kortere wegen die naast de straat zonder toezicht worden betreden, zijn gevaarlijk. Wat gebeurt er wanneer men in de vijver valt, maar nog niet kan zwemmen? Of men blijft aan het hek haken, wanneer men er overheen wil klimmen. Men kan letsel oplopen. Maar het is nog veel erger dat er niemand is die kan helpen. Daarom moet men erop letten dat de kortere weg niet altijd de veiligste is.

Is een vakje reeds door een andere speler bezet, dan moet de speler op het daarachter liggende vakje blijven staan. Hij mag er niet uit worden gegooid.

Om de speeltuin bij de kleuterschool te bereiken, heeft men het exacte aantal ogen nodig. Zo kan het aan het eind nog spannend worden. Gooit de speler vóór het eindpunt een zes, die hij niet meer kan zetten, mag hij nog een keer gooien.

Einde van het spel

De speler die als eerste met het exacte aantal punten de speeltuin van de kleuterschool bereikt, heeft gewonnen.

Tip

Man kan het spel ook vanuit de omgekeerde richting spelen en loopt van de kleuterschool naar huis.



Tips voor oudere kinderen

Zodra een kind bij de kleuterschool is aangekomen, moet het spel nog niet afgelopen zijn. Men kan het erover eens worden nog een keer naar huis te lopen. Maar opgepast! De spelers die nog op weg naar de kleuterschool zijn, moeten deze eerst bereiken, voordat ze weer naar huis mogen lopen.

Tips voor spelbegeleiders



Verkeerstekens (Leeftijd: 5+):

Er zijn vele ronde en hoekige verkeersborden. Ieder bord heeft een andere betekenis. Alleen in Duitsland bestaan meer dan 200 verschillende verkeerstekens, wereldwijd zijn het er nog veel meer. Ze tonen voetgangers en voertuigen hoe men zich in het verkeer moet gedragen. Zoek de belangrijkste verkeerstekens en leg de kinderen uit wat ze betekenen, bijv.:

- Voorrang geven!
- STOP! Voorrang geven!
- Stoep
- Werk in uitvoering
- Zebra
- enz.



Vormen toewijzen (Leeftijd: 4+):

Laat de kinderen verschillende verkeerstekens zien en vraag ze de vormen van de verkeerstekens te benoemen. Er zijn ronde, driehoekige, vierhoekige (vierkante en rechthoekige) en achthoekige verkeersborden.



Ochtendkring (Leeftijd: 4+):

Laat de kinderen over hun weg naar de kleuterschool vertellen. Zijn ze over de straat gelopen of hebben ze een kortere weg genomen? Wat hebben ze op weg naar de kleuterschool gezien of beleefd?

Verkeerstekens beschrijven (Leeftijd: 5+):

Zodra de kinderen met de belangrijkste verkeerstekens vertrouwd zijn, mag ieder kind er in gedachten een uitzoeken en het de andere kinderen beschrijven. Welke vorm heeft het? Wat staat er op afgebeeld? Waarvoor dient het verkeersteken?

Tips voor ouders

Uw kind weet niet hoe het zich in het verkeer op de juiste manier gedragen moet en welke verkeerstekens en -borden er bestaan. Wees dus een voorbeeld en steek niet in het bijzijn van uw kind bij rood de straat over. Benut zebra's als deze in de buurt zijn. Vraag uw kind steeds naar links en rechts te kijken alvorens de straat over te steken. Leg uit hoe men zich bij een kruising met stoplichten of een zebra gedraagt. Zo ziet uw kind wat het moet doen en doet het na.

22750 1,2,3 ... STOP

Leo e Laura stanno andando con i genitori all'asilo. Le strade per arrivare all'asilo sono molte, ma qual è quella più sicura? La mattina presto, lungo la strada vi sono molte auto, ciclisti e pedoni. Perché non accada niente di spiacevole, tutti sono tenuti a rispettare delle regole. Nel corso del gioco imparerete come ci si comporta presso un semaforo per pedoni o a un incrocio regolato da semaforo. Ma fate attenzione! La strada più breve sembra, a prima vista, la migliore, ma comporta numerosi pericoli.

Quale percorso è il più sicuro? I giocatori lanciano i dadi e muovono le loro pedine in direzione asilo. Sceglieranno tra percorsi più lunghi e sicuri, come il passaggio pedonale o gli incroci regolati da semaforo, e il percorso più corto, che comporta numerosi pericoli. Alla fine, i giocatori riconosceranno che con il percorso evidentemente più lungo si arriva alla meta più in fretta e soprattutto in sicurezza. Chi arriva prima all'asilo vince il gioco.

Preparazione del gioco

Ispezionate il materiale da gioco insieme ai bambini e guardate il programma: che cosa c'è da scoprire? Come si distinguono i percorsi che portano all'asilo? Qual è il più lungo e quale il più corto? Quali percorsi sembrano più sicuri?

Il tabellone deve essere posizionato al centro del tavolo in una posizione facilmente raggiungibile per tutti; le pedine vengono selezionate e posizionate sulle case colorate sulla parte superiore del tabellone. Appena i dadi sono pronti e si è selezionato un primo giocatore, si può procedere.





Svolgimento del gioco

Si gioca a turni, in senso orario. Chi riesce a citare per primo i colori di un semaforo, inizia e lancia il dado con i punti. Può pensare a un percorso a piacere in direzione asilo. Esistono tre possibilità:

1. Percorso sulle strisce pedonali (40 caselle in totale):

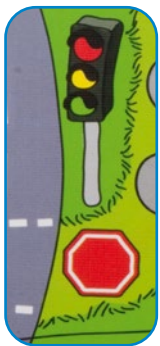


Ogni lancio si conclude automaticamente prima del passaggio pedonale presso il cartello „Stop“ rosso, anche se il numero indicato dal dado avrebbe portato il giocatore oltre. Solo al round successivo il giocatore può di nuovo lanciare i dadi e attraversare sulle strisce.

Per quale motivo?

Sulle strisce pedonali i veicoli devono fermarsi quando i pedoni devono attraversare la strada. Facciamo riferimento anche ai cartelli blu. I pedoni devono guardare a sinistra e a destra, per verificare se un veicolo si avvicina: solo dopo aver controllato si può attraversare la strada. Inoltre si può fare un cenno ai veicoli („Stop!“) prima di partire.

2. Percorso su incroci regolati da semaforo (35 caselle totali):



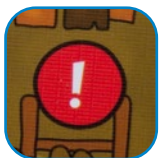
Se il lancio è sufficiente alto da consentire di attraversare la strada, è necessario prima fermarsi presso il cartello „Stop“ e lanciare il dado con colori. Il giocatore deve verificare quante caselle deve ancora percorrere e lanciare il dado con colori:

- Verde: Il giocatore può attraversare la strada e continuare il suo tragitto.
- Giallo: Lanciare ancora una volta.
- Rosso: Il percorso si conclude prima del semaforo. Solo nel round successivo si può di nuovo lanciare il dado con colori. Se compare il verde, si utilizza ancora un dado con punti.

Per quale motivo?

Il modo più sicuro di attraversare una strada è presso un semaforo per pedoni. Qui vi è un semaforo per gli automobilisti e un semaforo per i pedoni. Se il semaforo diventa rosso per gli automobilisti, esso diventa verde per i pedoni. In presenza di un semaforo per pedoni, vale quanto segue: „Con il rosso, fermati, con il verde, puoi passare“. Tuttavia è fondamentale guardare ancora una volta verso sinistra e verso destra per accertarsi che tutti i veicoli si siano fermati.

3. Percorso rischioso (19 caselle in totale):



Il percorso al centro del tabellone è il più breve di tutti, ma nasconde ogni genere di pericolo prima di arrivare all'asilo. Le caselle rosse rappresentano i punti di pericolo. Se un lancio conduce su una casella rossa, il giocatore deve tornare al via.

Spiegazione dei singoli punti di pericolo in direzione dell'asilo:

Punti 1, 2, 8: onviene sempre attraversare la strada presso un passaggio pedonale. Altri punti sono pericolosi, perché talvolta è possibile non accorgersi di un eventuale veicolo in avvicinamento e non si riesce a comprenderne la velocità.

Punto 3: Vigè il divieto di attraversare cantieri transennati: il pericolo di infortuni è elevatissimo.

Punto 4: Cautela! I buchi nell'asfalto sono insidiosi, soprattutto dopo la pioggia, che non consente di comprenderne la profondità. Ci si può bagnare, oppure si può inciampare, o addirittura cadere.

Punti 5, 6: Attraversare uno stagno da soli è una pessima idea. Qualche volta i ponticelli sono fragili o i listelli sono molto distanti ed è possibile rimanere incastrati con il piede. Anche saltare da sasso a sasso non è una buona idea: possono essere scivolosi, e sussiste il pericolo di cadere in acqua.

Punto 7: Non bisogna arrampicarsi sui recinti, ma cercare il cancello per passare, altrimenti si può rimanere impigliati, rovinare i propri vestiti o addirittura ferirsi.

La possibilità di arrivare all'asilo attraverso il percorso rischioso è pari al 30%. E per aumentare il rischio, per motivi pedagogici, è possibile colorare di rosso o incollare altri punti pericolosi su questo percorso.

Per quale motivo?

Percorsi o scorciatoie lontani da una strada possono essere pericolosi, se non si è accompagnati da un adulto. Che cosa succede se si cade nello stagno, ma non si sa nuotare, o se si rimane incastrati in un recinto quando ci si vuole arrampicare su esso? Si può rimanere feriti. Ed è ancora peggio se non c'è nessuno che vi possa aiutare. Per questo motivo è necessario rendersi conto che la strada più breve non è sempre la più sicura.

Se la casella è già occupata da un altro giocatore, il giocatore deve fermarsi in quella precedente. Non possono esserci espulsioni.

Per raggiungere il parco giochi dell'asilo, è necessario ottenere, lanciando i dadi, il numero preciso di movimenti che separano il giocatore dall'arrivo, pertanto, alla fine, il gioco può essere ancora più avvincente. Se il giocatore lancia i dadi e ottiene, prima della meta, un numero pari a sei caselle, che non può più percorrere, può lanciare di nuovo.

Fine del gioco

Vince chi per primo raggiunge il parco giochi dell'asilo con il giusto numero di punti.

Consiglio

Si può giocare anche in direzione opposta e dirigersi a casa dall'asilo.





Consigli per i bambini più grandi

Non appena un giocatore arriva all'asilo, il gioco non deve necessariamente considerarsi concluso: si può anche decidere di tornare subito a casa. Ma attenzione! I giocatori che stanno ancora percorrendo il tragitto fino all'asilo devono raggiungerlo prima di poter tornare a casa.

Suggerimenti per gli educatori



Segnali stradali (Età: 5+):

Esistono numerosi cartelli stradali rotondi e spigolosi, ciascuno con il suo significato. Solo in Germania sono oltre 200 i diversi segnali stradali, ma in tutto il mondo sono molti di più. Indicano a pedoni e autoveicoli come comportarsi nel traffico stradale. Cercate i principali cartelli stradali e spiegate il significato ai bambini, ad es.:



- Dare la precedenza!
- STOP! Dare la precedenza!
- Marciapiede
- Cantiere
- Passaggio pedonale
- ecc.



Associare le forme (Età: 4+):

Mostrate ai bambini diversi cartelli e incoraggiateli a indicare le loro forme. Esistono cartelli rotondi, triangolari, quadrati e rettangolari o ottagonali.



Cerchio del mattino (Età: 4+):

Chiedete ai bambini di raccontare il loro percorso verso l'asilo. Hanno seguito le strade principali o hanno scelto scorciatoie? Che cos'hanno visto o vissuto lungo la strada?

Descrivere i segnali stradali (Età: 5+):

Non appena i bambini più grandi hanno una certa conoscenza dei segnali principali, ciascuno può sceglierne uno e descriverlo agli altri bambini. Che forma ha? Che cosa raffigura? Che cosa significa?

Consigli per i genitori

Il bambino non sa come comportarsi correttamente nel traffico e quali sono le regole e i cartelli. Sia- te d'esempio e non attraversate con il semaforo rosso, in presenza del bambino. Utilizzate i passaggi pedonali, se presenti nelle vicinanze. Incoraggiate i bambini a guardare sempre verso sinistra e verso destra, prima di attraversare. Spiegate loro come ci si comporta su un passaggio pedonale regolato con semaforo o con le strisce pedonali. Così il vostro bambino osserverà il vostro comportamento e lo imiterà.



22750 1,2,3 ... 交通行为

利奥、劳拉和爸爸一起步行去幼儿园。去幼儿园有很多不同的路可以走，但是哪条路是最安全的呢？早晨期间，街道上都是汽车、自行车和行人。为了确保没有安全事故发生，每个人都需要根据交通规则过马路。在这个游戏中，你可以学到在人行道和十字路口上如何使用交通灯。但是请注意！虽然第一眼看上去，最短的路线是最好的，但是却包含了很多危险。

哪条路线是最安全的？游戏者通过掷骰子，在游戏板上移动自己的小人并到达幼儿园。在移动过程中，他们要选择哪条长路线是安全的，例如人行道或者有交通灯的十字路口，哪条短路线有可能有很多隐藏危险。在游戏结束时，游戏者会明白如何可以更快到达目的地-而且是安全达到-安全的路线明显是最长的。先达到幼儿园的游戏者获胜。

游戏准备

和孩子们一起熟悉游戏材料，并看下游戏中用到的游戏板“地图”。你在上面可以看到什么？每条通往幼儿园的路线有什么不同？哪条线路长？哪条线路短？哪条路线看起来比较安全？

游戏板放在桌子中间，让每个游戏者都能够到；游戏者选择自己的小人，然后将他们放置在游戏板的彩色房子处。当骰子放置好，第一个游戏者选择好，就可以开始游戏。年纪最小的游戏者允许先开始。



怎么玩

按顺时针方向轮流。哪个孩子可以最先说出交通灯的颜色，然后开始掷点数骰子。他可以选择任何通往幼儿园方向的路线。他有三个选择可能：

1. 斑马线路线（一共40步）：



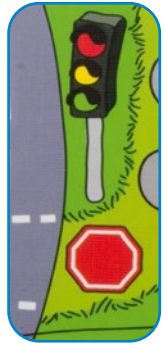
如果人行道上出现红灯标识，即使掷出的骰子上面有点数可以往前走，也必须自动停止。游戏者只能在下一轮再掷一遍骰子，从而通过人行道。

为什么会是这样？

在斑马线上，开车司机看到有人在人行道上需要停下来。蓝色的交通标识同样做了这个指示。行人需要左右兼顾，看下是否有车子开过来；只有这样人们才可以穿过马路。当他们想过马路的时候，他们同样可以给过路车子做停止的动作。



2. 有交通灯的十字路口 (共35步) :



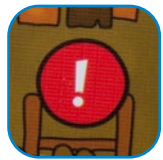
如果点数骰子掷的分数很高, 并可以通过马路时, 你必须停留在红色“停止”标识处, 然后用颜色骰子。他必须记住有多少步还没移动完, 颜色骰子含义:

- 绿色: 游戏者可以通过马路并完成移动
- 黄色: 再掷一次骰子
- 红色: 停留在交通灯的前一步。颜色骰子只能在下一轮中使用。如果出现绿色, 点数骰子可以被使用到。

为什么会是这样?

安全过马路的一种方式看交通灯。在这里有一个交通灯是给司机看的, 一个是给行人看下。当司机看的交通灯为红色的时, 行人的交通灯就是绿色。所以在有交通灯的人行道上, 记住: “红灯停, 绿灯行”。但是非常重要也是要左右兼顾看有没有过往的车子, 确保在过人行道时所有车子都是停止的。

3. 最危险的方式 (共19步) :



从游戏板中间穿过是最短的路线, 但是这条通往幼儿园的路由很多隐藏的危险。红色区间标识是危险点。如果移动到这个红色区域, 游戏者需要返回起始点重新开始。

通往幼儿园路线上多种危险点的解释:

- 位置1, 2, 8: 当你过马路, 需要选择人行通道。这些区间都是危险的, 因为很多时候不能看到是否有车子闯入, 或者车子开的有多快。
- 位置3: 孩子们不能穿过有警戒线隔离的建筑工地。这里有受伤的巨大风险
- 位置4: 看! 马路上的洞有潜在风险。特别是下雨天。你看不到这个洞有多深, 你会被湿到, 甚至跌倒或者摔倒。
- 位置5, 6: 通过水塘过马路也不是一个好主意。有时候行人天桥也有损坏的时候, 将你的脚卡在里面。踩着石头过马路也不是一个好主意-你很容易滑倒在水里
- 位置7: 你不能攀爬栅栏。你需要找到正确的大门穿过。不然你有可能被困住, 有时候会把衣服勾破, 或者伤到自己。

通过这些高风险路线到达幼儿园的只有30%。但是, 出于教育原因考虑, 老师们希望将这些这种风险做强调, 额外更多地“危险点”被着色出来, 告之很有可能被困在这些路线中

为什么会是这样?

当你一个人, 去走非马路的路线或者捷径是非常危险的。当你掉到水塘里却不会游泳, 或者攀爬栅栏的时候被困住了会发生什么? 你有可能受伤。但是最坏的事情是发生这些事情的时候, 边上没有人可以帮助你。所以记住最短的路线不一定是安全的。

如果游戏板的某一步已经被其他小人占领, 那么游戏者需要停留在前面一步。其他小人不能被丢出。



在幼儿园操场的进口, 游戏者需要用到点数骰子。这样可以在游戏结束时增加刺激。如果游戏掷到6这个点数, 那就不算数, 他允许重新再扔一遍骰子。

游戏结束

谁掷骰子获得确切的点数并达到幼儿园操场的则获胜。

贴士

你可以将游戏翻过来玩, 让游戏者从学校里走到自己家中。

给大孩子的贴士

你可以设定当孩子们达到幼儿园的时候, 游戏还没结束。可以在游戏之前规定好, 还需要从幼儿园走到家里。但是请注意: 游戏者如果还没到达幼儿园的, 需要先到幼儿园再开始走回家的路线。

给 (幼儿园) 老师贴士



交通标记 (5+) :

这里有很多圆形、三角形和长方形交通标记; 每个标记有不同的意思。以德国为例子, 有200多种不同的交通标识, 全球会有更多。这些标记给司机和行人展示了交通行为。收集最重要的交通标识, 然后解释给孩子们听, 并解释各自代表什么意思:



- 让步
- 停止! 让步
- 行人专用道
- 建筑工地
- 人行横道
- 等等



形状分配 (4+) :

给孩子们展示多种交通标识, 并让他们命名各自的形状。有圆形和三角形标识, 4个角的标识 (正方形和长方形) 和8个面的 (八角的)



晨间活动 (4+) :

让孩子们和你说他们去幼儿园的路线。他们是通过街道还是通过捷径? 他们在去幼儿园路上看到了什么? 获得什么经验?

描述交通标识 (5+) :

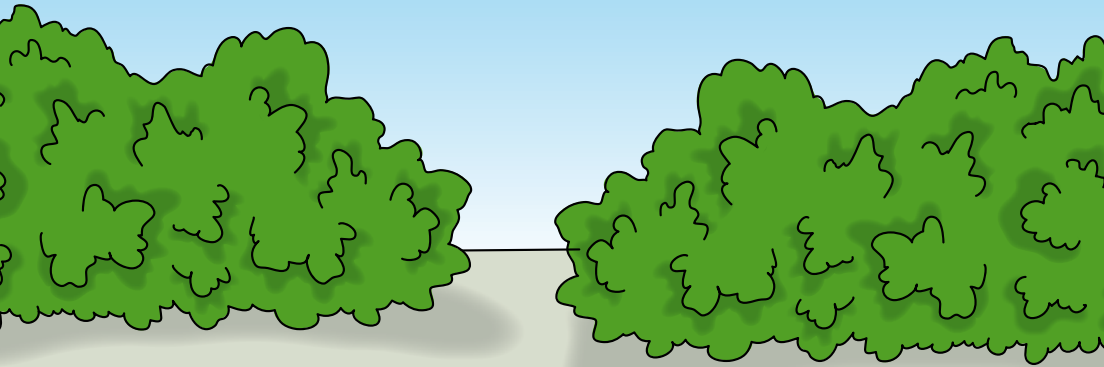
当大孩子熟悉最重要的交通标识时, 每个人想好一种标识然后描述给其他孩子。描述的标识是什么形状的? 在上面可以看到什么? 代表了什么意思?

给家长贴士

你的孩子还不知道正确的交通行为, 什么是交通规则和交通标识。因此有意识的树立榜样: 当和你的孩子一起过马路的时候, 显示红灯的时候不能穿马路。如果附近有人形横道的, 那么都通过人形横道行走。告诉你的孩子过马路的时候需要左右兼顾好。解释在有灯的人形横道和斑马线上的表现行为。你的孩子会观察你的行为并模仿你

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2016



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

Stand: 11/2020

beleduc