

Auf geht's: der Projektstart

Ein Projekt wird gemeinsam mit den Kindern und ihren Eltern geplant und durchgeführt. Deshalb empfiehlt es sich, eine **Elternveranstaltung** und eine **Kinderkonferenz** als Einstieg zu wählen, um Ziele und mögliche Aktivitäten gemeinsam planen und vorbereiten zu können. Wichtig sind auch die Zwischenreflexionen, beispielsweise nach Beobachtungen und Übungen im Straßenverkehr.



Der „offizielle Startschuss“ ist ein **Gespräch** im Stuhlkreis. Besprechen Sie mit den Kindern zu Beginn, was sie Spannendes zum Thema „Schulweg“ bis zum Sommer erwartet. Lisa und Michel, unsere beiden Schulweg-Detektive, möchten die Mädchen und Jungen dabei begleiten. Sie wissen, wo es auf Schulwegen gefährlich ist und wo man besonders aufpassen muss.

Auf der Website finden Sie Malbögen mit den Schulweg-Detektiven in unterschiedlichen Verkehrssituationen. Ab Sommer, zum Projektabschluss, werden alle Kinder selbst „Schulweg-Detektiv“ sein dürfen, dann kennt jedes seinen Weg und hat gelernt, sich dort zunehmend sicherer zu verhalten. Mögliche Fragen beim Einstiegs-gespräch:

- ▶ Ihr kommt im Sommer in die Schule. Wer kennt schon seine Schule? Wie sieht sie aus? Wer kann sie beschreiben?
- ▶ Wer freut sich schon auf die Schule? Warum?
- ▶ Wie kommst du zur Schule: mit dem Bus, zu Fuß oder mit dem Auto?
- ▶ Bist du schon mal mit dem Bus gefahren?
- ▶ Wer wird mit dem Auto gebracht? Sitzt du immer in deinem Kindersitz?
- ▶ Wer ist schon mal mit Mutti oder Vati den Schulweg gegangen (gefahren)?
- ▶ Wer kann erzählen, welche Strecke er gegangen ist? Was hast du da gesehen?
- ▶ Gibt es da einen Zebrastreifen, eine Ampel?
- ▶ Wo seid ihr über die Straße gegangen? Ist das schwierig gewesen? Warum?
- ▶ Wo ist der Schulweg denn ganz gefährlich? Wo musst du ganz gut aufpassen?
- ▶ Gibt es Straßen, die du nicht allein überqueren darfst?
- ▶ Wie lang ist dein Schulweg? War der Weg anstrengend oder war er gar nicht schwer?
- ▶ Wer wohnt in der Nachbarschaft? Mit wem könntest du den Schulweg zusammen gehen? Gehst du ihn mit Geschwistern oder älteren Kindern?

Das Programm
„Schulwegsicherung“ ist ein
Gemeinschaftsprojekt von



■ Die Schule malen

Wie wäre es, wenn die Kinder anschließend ihre zukünftige Schule malen oder basteln?

Kinder, die ihre Schule bereits kennen, können versuchen, sie „aus dem Kopf“ zu zeichnen. Sie (bzw. eine Mutter/ein Vater) können auch Fotos machen und sie den Kindern als Vorlage geben. Oder Sie fertigen eine einfache Zeichnung an, die der Schule ähnlich ist, fotokopieren sie und lassen sie die Kinder ausmalen und ergänzen.

■ Das „Projektlied“

Eine gute, sympathische – auch inhaltliche – Begleitung der Startphase ist das Lied von Rolf Zuckowski „Mein Weg zur Schule“ aus seinem Album „Rols neue Schulweg-Hitparade“ (siehe Seite 34). Im Verlauf dieses Liedes besingen die Kinder unterschiedliche Situationen auf dem Schulweg (vor dem Bordstein stehen bleiben, in beide Richtungen schauen, Fahrbahnüberquerung an der Ampel, am Zebrastreifen).

Wenn Sie das Lied im Verlauf des Projektes immer dann gemeinsam singen, wenn Sie einen weiteren Projektschritt gehen wollen, wissen die Kinder, dass jetzt wieder ihr Schulweg „dran ist“.



■ Das Spiel zum Projektstart

Ein schönes Spiel zum Projektstart heißt „Signale“:

Die Kinder laufen durch den Raum. Zuvor wurden folgende Kommandos vereinbart:

- ▶ **Feuer!** Alle laufen an die Wand.
- ▶ **Wasser!** Alle laufen in die Mitte des Raumes (oder auf eine Matte).
- ▶ **Erde!** Alle setzen sich schnell hin.
- ▶ **Bordstein!** Alle Kinder bleiben sofort stehen und schauen mehrmals in beide Richtungen.
- ▶ **Luft!** Alle stellen sich auf Zehenspitzen.
- ▶ **Blitz!** Alle laufen in eine Ecke.

Nach kurzer Unterbrechung geht es weiter.

■ Spiele und spielerische Übungen

Viele Spiele oder spielerische Übungen mit dem Ziel, die Wahrnehmungsleistungen (sehen, hören), Bewegungssicherheit, Reaktionsschnelligkeit, das Erkennen von Farben und Signalen, die Wahrnehmung anderer Menschen



Obstkorb

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind steht ohne Platz in der Mitte. Die Spielleiterin teilt die Kinder in verschiedene gleich starke Gruppen ein und gibt den Gruppen Namen: Äpfel, Kirschen, Bananen, Apfelsinen etc. Auf diese Weise entstehen vier oder mehr Gruppen. Wenn die Spielleiterin ruft: „Kirschen und Apfelsinen!“, müssen diese Gruppen ihre Stühle tauschen. Das Kind in der Mitte versucht, einen Platz zu bekommen. Dasjenige, das keinen Platz bekommen hat, geht in die Mitte.

Wenn gerufen wird: „Der Obstkorb fällt um!“, müssen alle Mitspieler einen neuen Platz suchen.

Spielvariante: Statt der Obstsorten können Tiere, Pflanzen, Automarken, Farben etc. gewählt werden.

Wanderklang

Ein Kind schlägt ein Klanginstrument, steht dabei irgendwo im Raum oder geht einen Weg. Die anderen Kinder zeigen mit geschlossenen Augen, woher der Klang kommt oder gehen nachträglich den Weg, den das Kind mit dem Instrument gegangen ist.



Hund und Knochen

Die Kinder sitzen im Kreis. In der Kreismitte kniet ein Kind mit verbundenen Augen: der „blinde Hund“. Wenn Kinder sich mit einer Augenbinde fürchten, hilft eine Maske, die nach unten offen ist. Neben dem Hund liegt sein Knochen (Löffel), auf den er aufpassen muss.

Von den anderen Kindern versucht nun eines, sich möglichst geräuschlos dem Knochen zu nähern, um ihn zu entwenden. Bemerkt der „Hund“ ein Geräusch, muss er schnell dorthin zeigen, wo er den Dieb vermutet. Stimmt seine Wahrnehmung, setzt sich der Dieb an seinen Platz zurück und ein anderes Kind versucht sich als „Dieb“. Gelingt es einem Kind, den Knochen unbemerkt zu entwenden, nimmt es den Platz des blinden Hundes ein. Weckersuchen

Mehrere Kinder verlassen den Raum. Währenddessen versteckt die Spielleiterin einen (tickenden!) Wecker. Dann wird ein Kind wieder hereingerufen und soll ihn suchen. Wenn es den Wecker gefunden hat, wird dieser wieder versteckt und das nächste Kind wird hereingerufen.



Silbensalat

Im Straßenverkehr ist es oft lebenswichtig, aus einer akustischen Vielfalt wesentliche Informationen herauszufiltern.

Ein Kind verlässt den Raum. Die übrigen einigen sich auf ein Wort, das im Verkehr eine Rolle spielt, beispielsweise „Ampel“. Weil die Ampel zwei Silben hat, werden die Kinder in zwei Untergruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe bekommt die Silbe „Am“, die zweite die Silbe „pel“ zugeteilt. Die Kinder gehen umher und sprechen ihre Silbe laut vor sich hin. Der Mitspieler, der den Raum verlassen hatte, soll aus den beiden Silben das gesamte Wort erkennen. Wenn die Aufgabe schwerer werden soll, kann das Wort aus drei oder vier Silben bestehen.

Das klingende Tor

Zwei Kinder bilden das „klingende Tor“, indem sie sich im Abstand von etwa einem Meter gegenüberstehen und mit unterschiedlichen Klanginstrumenten (oder Zeitungsrascheln, Schnipsen, Pfeifen etc.) die zwei Rahmen der Tür akustisch darstellen. Ein Kind mit Augenbinde (Maske, geschlossene Augen) wird erst im Kreis gedreht und muss dann versuchen, auf das Tor zu- und durch es hindurchzugehen, ohne die „Pfosten“ zu berühren.

Eine Variante des „klingenden Tores“ ist der „klingende Wald“. Eine Hälfte der Kinder sind die klingenden Bäume, die anderen (mit Augenbinde, Maske etc.) gehen im Wald umher, ohne die Bäume zu berühren.

Laut und leise

Wer nicht gut sehen kann (zwischen den Autos), muss doppelt gut hören können. Laute Motorengeräusche deuten auf nahe Autos hin, leise Geräusche auf weit entfernte. Ein Kind verlässt den Raum, die anderen bestimmen einen Gegenstand im Raum, den das „Such-Kind“ finden soll. Nachdem es wieder in den Raum gerufen wurde, beginnt es zu suchen und wird dabei von der Gruppe gesteuert. Nähert es sich dem zu suchenden Gegenstand, summt die Gruppe lauter, entfernt es sich, wird das Summen leiser.

Wer fehlt?

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind verlässt den Raum. Die Spielleiterin versteckt ein Kind in der Mitte des Kreises unter einer Decke. Das „Aufgaben-Kind“ muss raten, wer unter der Decke steckt (wer fehlt). Wenn dies kleineren Kindern nicht gelingt, können sie versuchen, den Fehlenden durch Tasten zu erraten.

Gymnastiklehrerin

Ein Kind – die Gymnastiklehrerin – gibt die Bewegungen vor: auf einem Bein stehen, hüpfen etc. Ein Kind verlässt den Raum (den Hof). Die übrigen Kinder stehen im Kreis, so dass jedes von ihnen die Gymnastiklehrerin gut sehen kann. Das Kind, das den Raum (den Hof) verlassen hatte, muss nun durch Beobachten aller Kinder herausfinden, welches von ihnen die Gymnastiklehrerin ist.

Sich verändern

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind befindet sich in der Kreismitte und dreht sich langsam so, dass sich die anderen sein Aussehen gut einprägen können. Dann geht es hinaus und verändert etwas an seiner sichtbaren Kleidung. Es kommt wieder in die Kreismitte zurück, und die Kinder müssen die Veränderung entdecken. Wer sie gefunden hat, ist als nächstes an der Reihe.

Zublinzeln

Die Kinder bilden einen Kreis. Jedes zweite Kind setzt sich in die Hocke. Die übrigen Kinder stellen sich jeweils dahinter und nehmen die Hände auf den Rücken. Ein Kind ohne Partner blinzelt einem hockenden Kind zu, das schnell reagieren und zu ihm springen soll.

Der stehende Partner soll das hockende Kind daran hindern wegzulaufen. Wenn ihm das nicht gelingt, ist er an der Reihe, einem hockenden Kind zuzublinzeln.

Reifensuche

Im Raum liegen zwei rote, zwei gelbe und zwei grüne Reifen. Die Kinder gehen zur Musik im Raum umher. Wenn die Musik gestoppt wird, gibt die Spielleiterin ein zuvor vereinbartes akustisches Signal, worauf die Kinder möglichst rasch den Reifen in der entsprechenden Farbe aufsuchen. (Beispiel: Tamburin – roter Reifen; Trillerpfeife – gelber Reifen; Fahrradklingel – grüner Reifen).

■ Aus dem Spiel für den Straßenverkehr lernen

Ganz wichtig! Sprechen Sie mit den Kindern darüber, was in den Spielen zu beachten ist, damit sie gelingen. Denn das, was im Spiel wichtig ist, ist manchmal auch im Straßenverkehr von Bedeutung.

Wo und wann muss man beispielsweise nicht nur im Spiel, sondern auch im Straßenverkehr:

- ▶ sich gut konzentrieren, damit nichts schief geht?
- ▶ genau hinhören?
- ▶ Geräusche unterscheiden können?
- ▶ wahrnehmen, aus welcher Richtung etwas kommt?
- ▶ wahrnehmen, wie schnell sich etwas nähert?
- ▶ einen Bereich (Spielfeld) nicht verlassen (Gehweg)?
- ▶ einem anderen ins Gesicht sehen (z. B. beim Spiel „Zublinzeln“) und seine Absichten erkennen (z. B. am Zebrastreifen)?

■ Der Lerntransfer

Im Gespräch stellen Sie den Lerntransfer her, die Verbindung zwischen der ersten Lernsituation „Spiel“ und der zweiten Lernsituation „Straßenverkehr“. Ohne Lerntransfer ist ein Spiel nur ein Spiel (mit vielen guten Lernmöglichkeiten), zusammen mit dem Gespräch aber stellen Sie die Verbindung zum Straßenverkehr her und bewirken, dass sich das im Spiel Gelernte positiv auf das Verhalten im Straßenverkehr auswirken kann.

