

Download

Sandra Kraus

Verkehrserziehung an Stationen – Klasse 1/2

Verkehrszeichen



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

Verkehrserziehung an Stationen – Klasse 1/2

Verkehrszeichen

VORSCHAU

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Verkehrserziehung an Stationen

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl6765>

Materialaufstellung und Hinweise

In diesem Heft werden Symbole für Einzelarbeit (☺), Partnerarbeit (☺☺), Gruppenarbeit (☺☺☺) und Arbeit mit der gesamten Klasse (☺☺☺☺) verwendet, die sich in der jeweiligen Kopfzeile der Arbeitsblätter befinden.

Mein Schulweg

Die Seiten 8 bis 21 in entsprechender Anzahl kopieren und den Schülerinnen und Schülern bereitlegen. Als Möglichkeit zur Selbstkontrolle können Lösungsseiten erstellt werden.

Station 5 **Geschwindigkeiten**
Schere und Klebstoff bereitlegen.

Verkehrszeichen

Die Seiten 22 bis 31 in entsprechender Anzahl kopieren und den Schülerinnen und Schülern bereitlegen. Als Möglichkeit zur Selbstkontrolle können Lösungsseiten erstellt werden.

Station 1 **Wichtige Verkehrszeichen**
Schere und Klebstoff bereitlegen. Schülerinnen und Schüler benötigen ihr Heft.

Station 2 **Wichtige Verkehrszeichen: Verbote**
Dominokarten auf festeres Papier kopieren (evtl. laminieren) und ausschneiden.

Station 3 **Verkehrszeichenmemory®**
Memory®karten auf festeres Papier kopieren (evtl. laminieren) und ausschneiden.

Station 4 **Die Ampel**
Schere und Klebstoff bereitlegen.

Station 5 **Der Zebrastrreifen**
Für die Übung auf dem Schulhof einen Zebrastrreifen aufmalen oder Schülerinnen und Schüler dies tun lassen.

Sicherheit

Die Seiten 32 bis 41 in entsprechender Anzahl kopieren und den Schülerinnen und Schülern bereitlegen. Als Möglichkeit zur Selbstkontrolle können Lösungsseiten erstellt werden.

Station 1 **Kleidung**
Für das Experiment Experimentierbox, 3 verschiedene Männchen und eine Taschenlampe bereitstellen. Die Bauanleitung für die Experimentierbox befindet sich auf Seite 7 und die Kopiervorlage für das Männchen befindet sich auf S. 6.



Aufgabe:

Sieh dir die Schilder und Bedeutungen gut an.

Schneide sie aus, mische sie und versuche, sie wieder richtig in dein Heft zu kleben.

	nur geradeaus fahren
	Zebrastrreifen
	Fahrradweg
	Fußgängerweg
	gemeinsamer Weg für Fußgänger und Radfahrer
	getrennter Weg für Fußgänger und Radfahrer
	Spielstraße, Autos müssen Schrittempo fahren
	Fußgängerzone

Muster zur Ansicht



Aufgabe:

Sieh dir zuerst die Schilder und Bedeutungen gut an.

Nimm dann die Dominokarten und lege sie richtig aneinander.

Du kannst das Domino auch mit einem Partner spielen.

	Vorfahrt gewähren (die anderen haben Vorfahrt)
	Stopp! Anhalten!
	Verbot für alle Fahrzeuge
	Verbot für Autos
	Verbot für Fahrräder
	Einfahrt verboten!



Einfahrt verboten!	
Verbot für Fahrräder	
Vorfahrt gewähren!	
Stopp! Anhalten!	
Verbot für alle Fahrzeuge	
Verbot für Autos	

Muster zur Ansicht

**Aufgabe:**

Spielt gemeinsam Memory®.

Anleitung:

Suche dir einen Partner.

Nehmt euch die Memory®karten.

Legt die Karten verdeckt auf den Tisch.

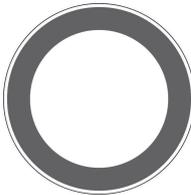
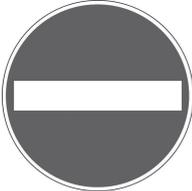
Einer von euch deckt nun zwei Karten auf.

Wenn sie zusammen passen, darf er sie behalten und ist noch einmal dran.

Wenn nicht, werden die Karten wieder umgedreht und der Partner ist an der Reihe.





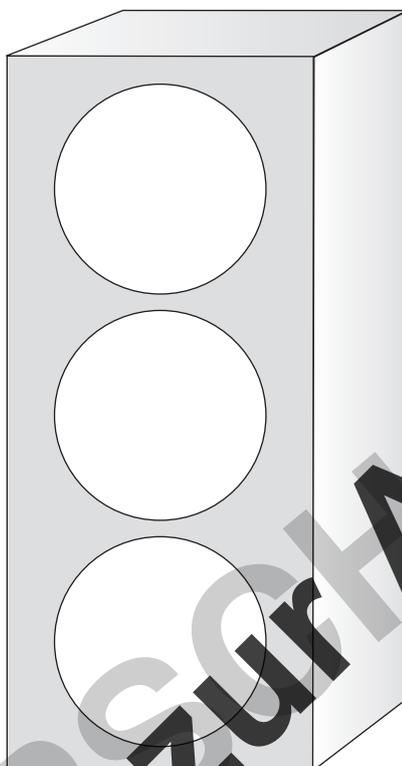
		
Vorfahrt gewähren!	Stopp! Anhalten!	Verbot für alle Fahrzeuge
		
Einfahrt verboten!	Verbot für Fahrräder	Verbot für Autos
		
Fahrradweg	Zebrastreifen	Fußgängerweg
		
Spielstraße, Autos müssen langsam fahren	Fußgängerzone	Gemeinsamer Fuß- und Radweg

Muster zum Ankleben

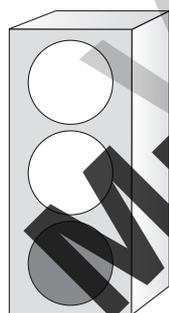


Aufgabe:

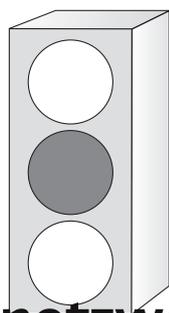
1. Male die Ampel in den richtigen Farben an.



2. Welche Farbe zeigt die Ampel? Kreuze an, welche Antwort richtig ist.



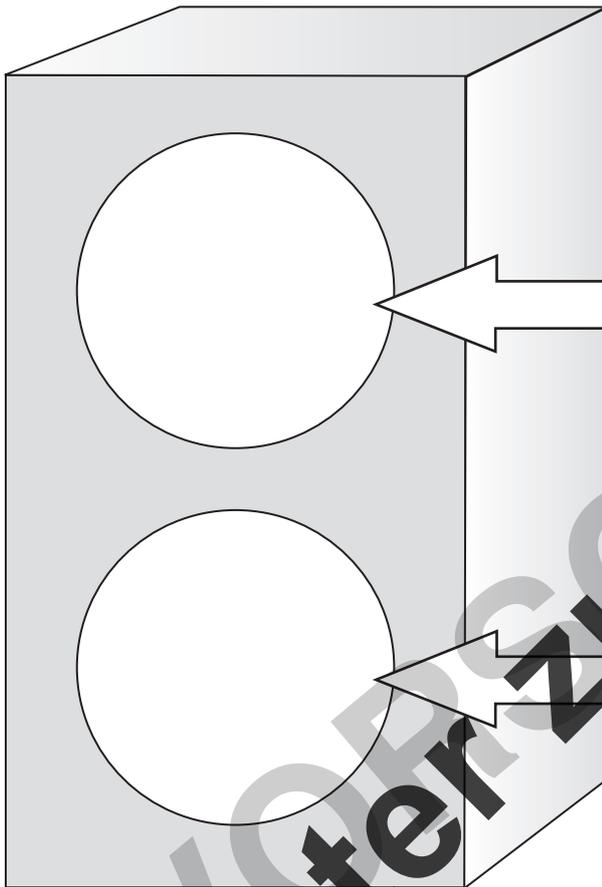
- Die Ampel ist grün, ich darf fahren. Ich muss nicht nach Autos schauen.
- Die Ampel ist orange. Wenn ich schnell fahre, schaffe ich es noch.
- Die Ampel ist grün, ich darf fahren. Trotzdem muss ich nach Fahrzeugen schauen.



- Die Ampel ist grün, ich darf fahren. Ich schaue trotzdem nach Autos.
- Die Ampel ist orange. Ich darf noch schnell fahren. Autos warten.
- Die Ampel ist orange. Gleich wird sie rot. Ich bremse und bleibe bei rot stehen.



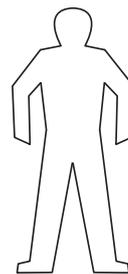
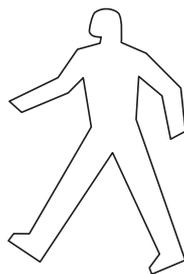
3. Schneide die Ampelmännchen aus, male sie in der richtigen Farbe an und klebe sie an der richtigen Stelle in die Fußgängerampel. Fülle dann die Lücken aus.



..... Licht heißt stehen,
darfst nicht über die Straße gehen!

..... Licht heißt gehen,
sollst trotzdem nach den Autos sehen!

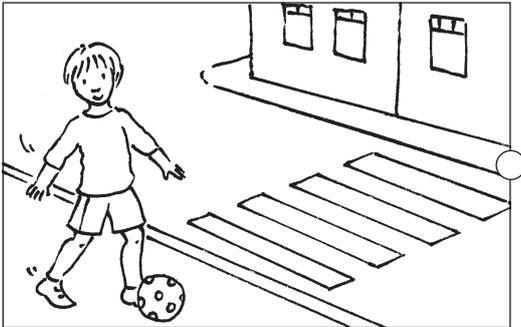
Muster zur Ansicht



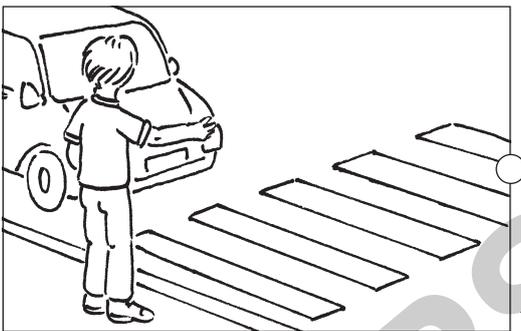


Aufgabe:

1. Verbinde die passenden Bilder mit den Sätzen.



Spielen hat auf dem Zebrastreifen nichts zu suchen. Du kannst dich sonst nicht auf den Verkehr konzentrieren.



Wenn du mit einem Tier über den Zebrastreifen gehst, musst du dir sicher sein, dass dein Tier nah bei dir läuft. Am besten nimmst du es an die Leine.



Bleibe am Straßenrand stehen und warte, bis das Auto hält. Suche Blickkontakt zum Fahrer. Dann kannst du sicher sein, dass er dich wirklich gesehen hat.



Beim Raufen könnt ihr nicht auf den Verkehr achten. Hierbei kann viel passieren.



2. Übt, wie man sich richtig am Zebrastreifen verhält.

Anleitung:

Zeichnet mit Kreide einen Zebrastreifen auf den Hof.

Einige Kinder sind Autos, die anderen gehen über den Zebrastreifen.

Denkt daran:

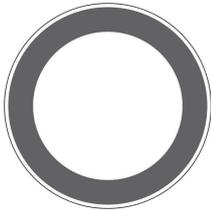
- Links, rechts, links schauen!
- Ihr könnt als Zeichen für die Autofahrer den Arm heben.
- Zügig über den Zebrastreifen gehen!





Aufgabe:

Kreuze die richtigen Antworten an und finde das Lösungswort.



Autos dürfen hier nicht reinfahren.
Mit dem Fahrrad darf ich aber hineinfahren.

P

Hier dürfen überhaupt keine Fahrzeuge hineinfahren.
Die Einfahrt ist verboten!

A



Ich darf am Zebrastreifen über die Straße gehen,
ohne zu schauen. Autos müssen halten.

R

Ich darf gehen, muss aber trotzdem schauen.
Ein Autofahrer könnte mich übersehen.

M



Gemeinsamer Fuß- und Radweg

P

Getrennter Fuß- und Radweg

I



Stopp! Hier muss ich anhalten.

E

Stopp! Wenn frei ist, muss ich nicht halten, sondern darf
weiterfahren.

W



Hier ist eine Spielstraße. Autos müssen langsam fahren.

T

Hier ist eine Fußgängerzone. Autos dürfen hier nicht
durchfahren.

L

Laufzettel



für _____



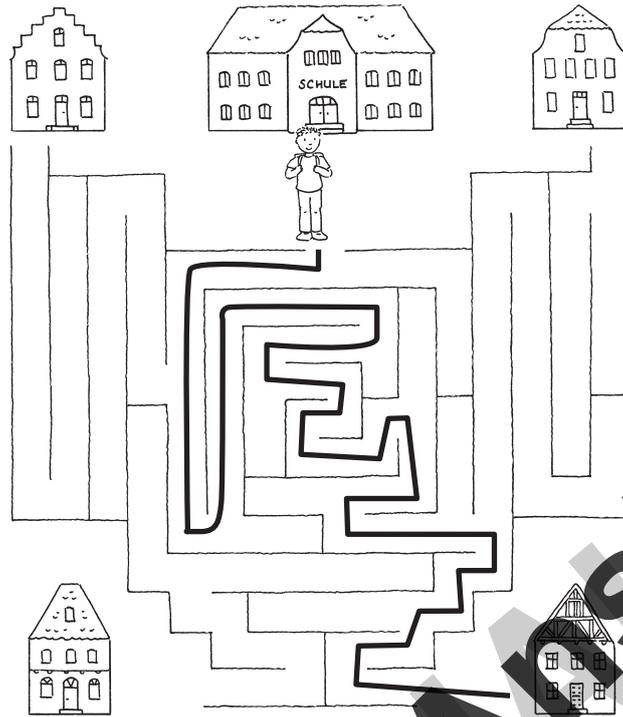
PFLICHTSTATIONEN

Stationsnummer	Erledigt am	Kontrolliert am
Nummer _____		

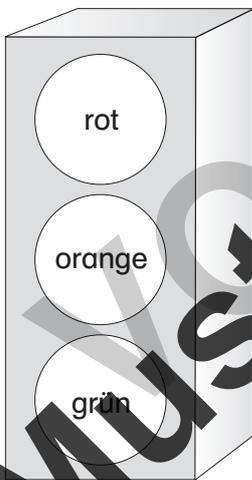
WAHLSTATIONEN

Stationsnummer	Erledigt am	Kontrolliert am
Nummer _____		

ndra Kraus: Verkehrserziehung an Stationen (Klassen 1 und 2)
Auer Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Donauwörth



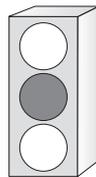
1.



2.

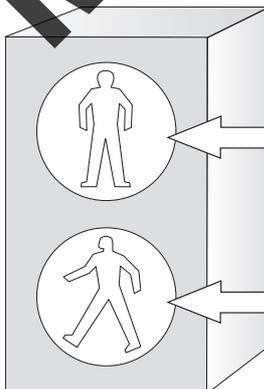


- Die Ampel ist grün, ich darf fahren. Ich muss nicht nach Autos schauen.
- Die Ampel ist orange. Wenn ich schnell fahre, schaffe ich es noch.
- Die Ampel ist grün, ich darf fahren. Trotzdem muss ich nach Fahrzeugen schauen.



- Die Ampel ist grün, ich darf fahren. Ich schaue trotzdem nach Autos.
- Die Ampel ist orange. Ich darf noch schnell fahren. Autos warten.
- Die Ampel ist orange. Gleich wird sie rot. Ich bremsen und bleibe bei rot stehen.

3.



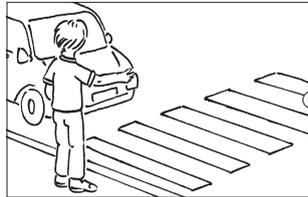
Rotes Licht heißt stehen, darfst nicht über die Straße gehen!

Grünes Licht heißt gehen, sollst trotzdem nach den Autos sehen!

1.



Spielen hat auf dem Zebrastreifen nichts zu suchen. Du kannst dich sonst nicht auf den Verkehr konzentrieren.



Wenn du mit einem Tier über den Zebrastreifen gehst, musst du dir sicher sein, dass dein Tier nah bei dir läuft. Am besten nimmst du es an die Leine.



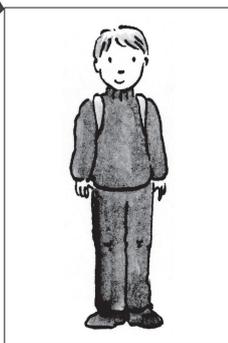
Bleibe am Straßenrand stehen und warte, bis das Auto hält. Suche Blickkontakt zum Fahrer. Dann kannst du sicher sein, dass er dich wirklich gesehen hat.



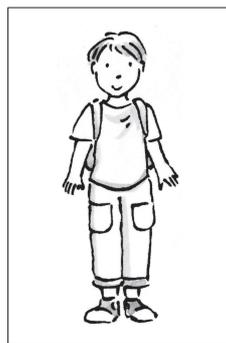
Beim Rufen könnt ihr nicht auf den Verkehr achten. Hierbei kann viel passieren.

Lösungswort: AMPEL

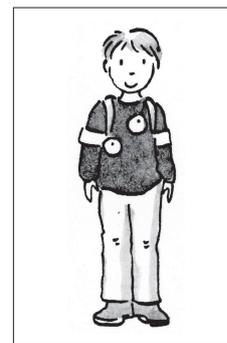
1.



Ja Nein



Ja Nein



Ja Nein