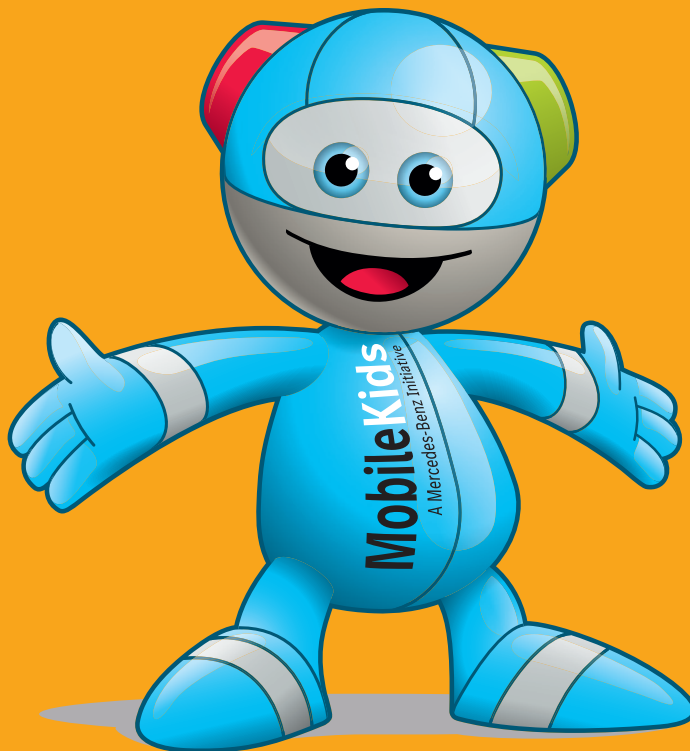


Schulmaterial kompakt

Eine Unterrichtseinheit zum Thema
„Sehen und gesehen werden“

Aufmerksam sein im Straßenverkehr



Einführung

MobileKids schult Mädchen und Jungen im Alter zwischen sechs und zehn Jahren für ein sicheres und verantwortungsbewusstes Verhalten im Straßenverkehr. Die Initiative von Mercedes-Benz ist ein unterhaltsames, informatives und werbefreies Konzept, welches die Gefahrenprävention für Kinder in den Mittelpunkt rückt. MobileKids verfolgt dabei einen ganzheitlichen Ansatz: Nicht nur Kinder finden bei MobileKids auf sie zugeschnittene Inhalte, sondern auch Erwachsene werden dabei unterstützt, Kinder noch besser zu schützen und vorzubereiten. So können Groß und Klein gemeinsam für mehr Sicherheit im Straßenverkehr sorgen und souverän ihre tägliche Mobilität meistern.

Um dieses Ziel zu erreichen, stellt MobileKids Lehrkräften beispielsweise kosten- und werbefreies **Schulmaterial** zur Verfügung, welches gemeinsam mit der Universität Koblenz-Landau und Klett MINT Stuttgart entwickelt wurde. Lehrkräfte haben die Möglichkeit, dieses begleitend zum Verkehrsunterricht einzusetzen.

Bei dieser Handreichung handelt es sich um eine Auskoppelung der MobileKids-Broschüre (ISBN 978-3-942406-25-3). Die Inhalte sowie weiterführende Informationen sind abrufbar unter: www.mobilekids.net

Diese Einheit richtet sich überwiegend an Schülerinnen und Schüler der Klassenstufe 1 (ab 6 Jahren), ist aber auch so angelegt, dass ältere Kinder ebenfalls davon profitieren können.

Die Thematik „Sehen und gesehen werden“ hat für diese Zielgruppe eine besondere Relevanz, da die Kinder bisher noch nicht viele eigene Erfahrungen im Straßenverkehr machen konnten und gleichzeitig aufgrund ihrer körperlichen und psychologischen Entwicklungsstufe zu den am meisten gefährdeten Verkehrsteilnehmern zählen.

2

2. Auflage Mai 2022

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen. Fotomechanische oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Verlages. Auf verschiedenen Seiten dieses Arbeitsbuches befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Inhalte treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail (mint@klett-mint.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit beim Nachdruck der Nachweis gelöscht wird.

Redaktion: Hanne Lier, Medienwerk Lier, Stuttgart

Projektleitung und Herstellung: Klett MINT GmbH

Satz: Bettina Herrmann, Stuttgart





Illustrationen: Mercedes-Benz Group AG, Stuttgart, Daniel Scherer, Landau

Eine Zusammenarbeit der MobileKids-Initiative der Mercedes-Benz Group AG und der Klett MINT GmbH
© Mercedes-Benz Group AG, Stuttgart und Klett MINT GmbH, Stuttgart

Auf einen Blick

Auf alle Verkehrsteilnehmer strömt im Straßenverkehr eine ganze Flut von Informationen ein. Nicht alle sind aber für die Sicherheit wirklich relevant. Insbesondere Kinder geraten leicht in Gefahr, sich auch von unwichtigeren Dingen ablenken zu lassen und somit nicht richtig aufmerksam zu sein. Dies bedeutet, dass sie lernen müssen, gezielt auf Verkehrszeichen, Ampeln, Fußgängerüberwege, andere Verkehrsteilnehmer zu achten und auf unvorhersehbare Dinge zu reagieren.

Hier soll das Bewusstsein der Kinder dafür geschärft werden, dass es im Straßenverkehr für ihre eigene Sicherheit wichtige und unwichtigere Dinge gibt. Sie sollen lernen, diese zu unterscheiden, um sich von irrelevanten Dingen nicht ablenken zu lassen.

Zielgruppe	 Ab Klassenstufe 1 (ab 6 Jahren)
Teilnehmerzahl	 10 – 40 Kinder
Ort	 Klassenzimmer, Pausenhof, Sporthalle
Zeitansatz	 2 – 3 Schulstunden
Benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Abbildung einer „leeren Straße“ (siehe unter Material) • Rollenkärtchen (siehe unter Material) • Bilder zum Einfügen in die „leere Straße“, z. B. Menschen, Autos, Motorräder, Fahrräder, Hund, Katze, spielende Kinder, Baustelle, Ball, Häuser, Blumen etc. für den Einstieg • 2 (Soft-)Bälle für die Umsetzung der zu spielenden Rollen • Grünes, rotes und schwarzes festes Papier als Ampel-Vorlage <p>Für die Erweiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • evtl. Kameras oder Smartphones • Bastelmaterial: Schere, Kleber, bunte Stifte • 1 großes Plakat (ca. DIN A2), bei Gruppenarbeit 1 pro Gruppe
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Je drei Ampelmännchen aus grünem („Gehen“) und rotem („Stehen“), festem Papier ausschneiden, diese auf insgesamt sechs Blätter schwarzes, festes DIN-A4-Papier kleben • Ggf. eigene Symbole herstellen (s.o.) • Ausschneiden der Rollenkärtchen
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Notwendigkeit, im Straßenverkehr stets aufmerksam zu sein, und erweitern das notwendige Wahrnehmungs- und Reaktionsvermögen. • Sie bauen ein flexibles, situationsbezogenes Verhalten und die Fähigkeit zur Antizipation von Risiken im Straßenverkehr und zur Vermeidung von Gefahren aus. • Sie können sich zunehmend selbstständig zu Fuß, mit dem Fahrrad oder mit Freizeitgeräten wie Tretrollern am Verkehr beteiligen. • Die Kinder erwerben Kompetenzen für eine verantwortungsvolle Teilnahme am Straßenverkehr.
Fächerverbindende Elemente	<ul style="list-style-type: none"> • Sprachunterricht: Schreiben eines Beobachtungsprotokolls/Erlebnisberichts • Kunst: Anfertigen von „Straßenbildern“, Anfertigen eines Posters • Sport: Ausweiten der Rollen „Spielendes Kind“ und „Rollender Ball“ • Mathematik: Berechnen des Schulwegs

Durchführung

Einstieg

Die Lehrkraft malt eine leere Straße an die Tafel oder hängt ein vorher erstelltes Poster mit einer „Leeren Straße“ an die Wand und erzählt dazu eine Geschichte.

Zum Beispiel: „Morgens muss ich immer eine Straße überqueren, um zu meinem Auto zu kommen, mit dem ich dann zur Schule fahre. Heute Morgen saß meine Katze Mira am Straßenrand. Sie machte einen Katzenbuckel, weil ein Hund an ihr vorbeilief. Ich beobachtete die beiden und wollte die Straße überqueren. Aber dort fuhrn viele Autos und Fahrräder. Worauf musste ich denn nun achten? Auf die niedliche Katze, die Angst vor dem Hund hatte? Auf die Fahrräder? Auf die vorbeifahrenden Autos? ... “

Während die Lehrkraft die Geschichte erzählt, können die passenden Symbole auf die „Leere Straße“ gezeichnet werden. Man kann auch vorher passende Bilder besorgen und diese auf das ebenso vorbereitete Poster legen.

Die Geschichte ist als Anstoß für die folgende Diskussion gedacht und kann natürlich entsprechend variiert werden. Am Ende soll mit den Kindern festgestellt werden, dass es im Straßenverkehr viele interessante Dinge gibt, aber nicht alle für die eigene Sicherheit wichtig sind. Die Kinder sollen möglichst eigenständig nennen, auf was man zur eigenen Sicherheit besonders achten muss: Fahrzeuge, Fußgängerüberwege, Ampeln ... Sie sollen verinnerlichen, dass sie sich von Tieren, anderen spielenden Kindern, dem Ball, der in Richtung Straße rollt, etc. nicht ablenken lassen dürfen, sondern immer auf den Verkehr und die wichtigen Verkehrszeichen achten müssen.

Erarbeitung – das Ampelspiel

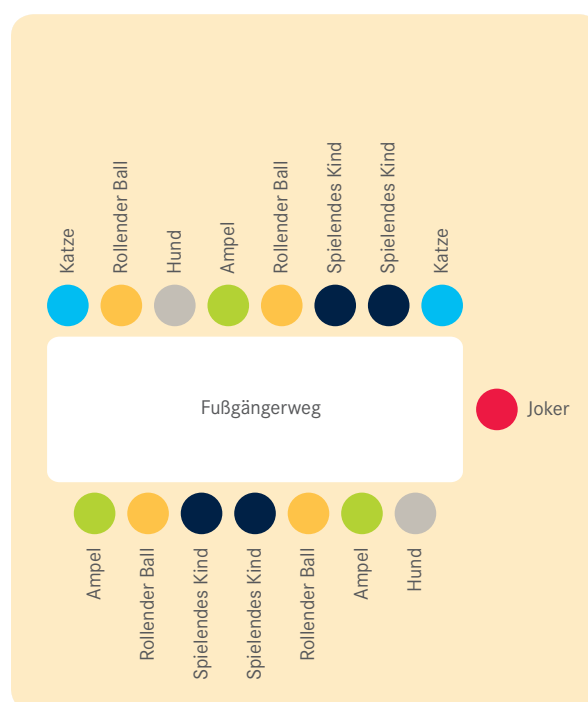
Während die Schülerinnen und Schüler beim Einstieg sehr viel Zeit hatten zu entscheiden, was wichtig ist, erfordert der Straßenverkehr oft blitzschnelle Reaktionen. Hier dürfen sich die Kinder nicht ablenken lassen. Diese Fähigkeit wird mit dem Ampelspiel trainiert. Es wurde so konzipiert, dass immer 16 Schüler spielen, die anderen sind als Beobachter tätig, damit die Spielgasse nicht zu voll wird.

Die ersten 16 Kinder ziehen die Rollenkartchen (s. Seite 7).

Beschreibung der Rollen:

- Joker:** Geht entlang des Fußgängerwegs, darf sich nicht ablenken lassen.
- Ampel:** Bestimmt durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.
- Rollender Ball:** In 2-er-Teams rollen sich die Kinder einen Softball am Boden über den Fußgängerweg zu.
- Spielendes Kind:** Kinder spielen in 2-er-Teams, z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder auch alleine ein Hüpfspiel.
- Katze:** Sie miaut am Rand des Fußgängerwegs, schnurrt, macht einen Katzenbuckel.
- Hund:** Er bellt am Rand des Fußgängerwegs.

Alle, bis auf den Joker, bilden eine Menschengasse, indem sie sich in zwei Reihen aufstellen, die sich so gegenüberstehen, dass sich die Kinder anschauen können (s. Skizze „Spielfeldaufbau“). Die Gasse, die dabei entsteht, stellt einen Fußgängerweg dar. Dabei ist darauf zu achten, dass bei der Rolle „Rollender Ball“ 2-er-Teams gebildet werden müssen, die sich jeweils möglichst genau gegenüberstehen. Die „Ampeln“ sollen sich entlang der Gasse in regelmäßigen Abständen verteilen. Es hat beim Spiel immer die Ampel „Dienst“, die als Nächstes passiert wird. Grün und Rot zeigt die Ampel an, indem das Kind die jeweils entsprechende Ampelkarte hochhält. Insgesamt sollten die Rollen gut durchmischt werden, sodass z. B. nicht alle „Hunde“ beisammenstehen.



Der Joker hat nun die Aufgabe, entlang des Fußgängerwegs vorwärts zu gehen, ohne sich von den anderen ablenken zu lassen, die entsprechend ihrer Rollen agieren. Dabei muss er stets die in Blickrichtung nächstgelegene Ampel beobachten, bei Grün darf er gehen, bei Rot muss er stehen bleiben.

Die übrigen Kinder, die keine Rollenkarten ziehen konnten, stehen als Beobachtende außerhalb der Gasse bzw. bleiben auf ihren Plätzen sitzen. Sie müssen ganz genau hinsehen und am Ende sagen können, ob sich der Joker hat ablenken lassen oder nicht. Ist der Joker am Ende des Fußgängerwegs angelangt, werden die Rollen gewechselt, indem die Beobachtungskinder nun Karten ziehen dürfen.

Ergebnissicherung

Abschließend wird besprochen, wie die Schülerinnen und Schüler sich beim Spiel fühlten und ob es ihnen gegebenenfalls schwerfiel, sich nicht ablenken zu lassen. Gemeinsam sollte noch einmal wiederholt werden, auf was sie achten müssen, um sicher am Straßenverkehr teilnehmen zu können. Das Gelernte könnte in eigenen „Straßenbildern“ verarbeitet werden.

Erweiterung

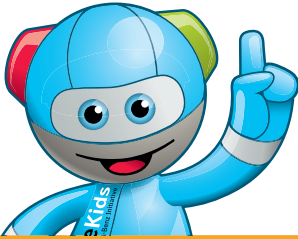
In dieser Vertiefung bzw. Erweiterung geht es um den eigenen Schulweg der Kinder und die nähere Umgebung der Schule. Die Schülerinnen und Schüler sollen beschreiben, was es hier alles zu sehen gibt. Sie können dabei das bislang erworbene Wissen einsetzen und sollen genau angeben, welche dieser Dinge sie ablenken und auf welche sie sich unbedingt konzentrieren müssen, um sicher zur Schule zu gelangen. In einer gemeinsamen Exkursion – wahlweise auch als Hausaufgabe – werden diese Sachen fotografiert (vorausgesetzt, die Kinder verfügen über Smartphones). Sind die Fotos ausgedruckt, werden sie auf einem Poster angeordnet – auf der einen Seite die sicherheitsrelevanten, auf der anderen die unwichtigeren Dinge.

Besteht die Möglichkeit des Fotografierens nicht, können Bilder des Schulwegs gemalt werden, z. B. als Karte der Schulumgebung. Denkbar ist auch, Bilder im Internet zu suchen und auszudrucken.

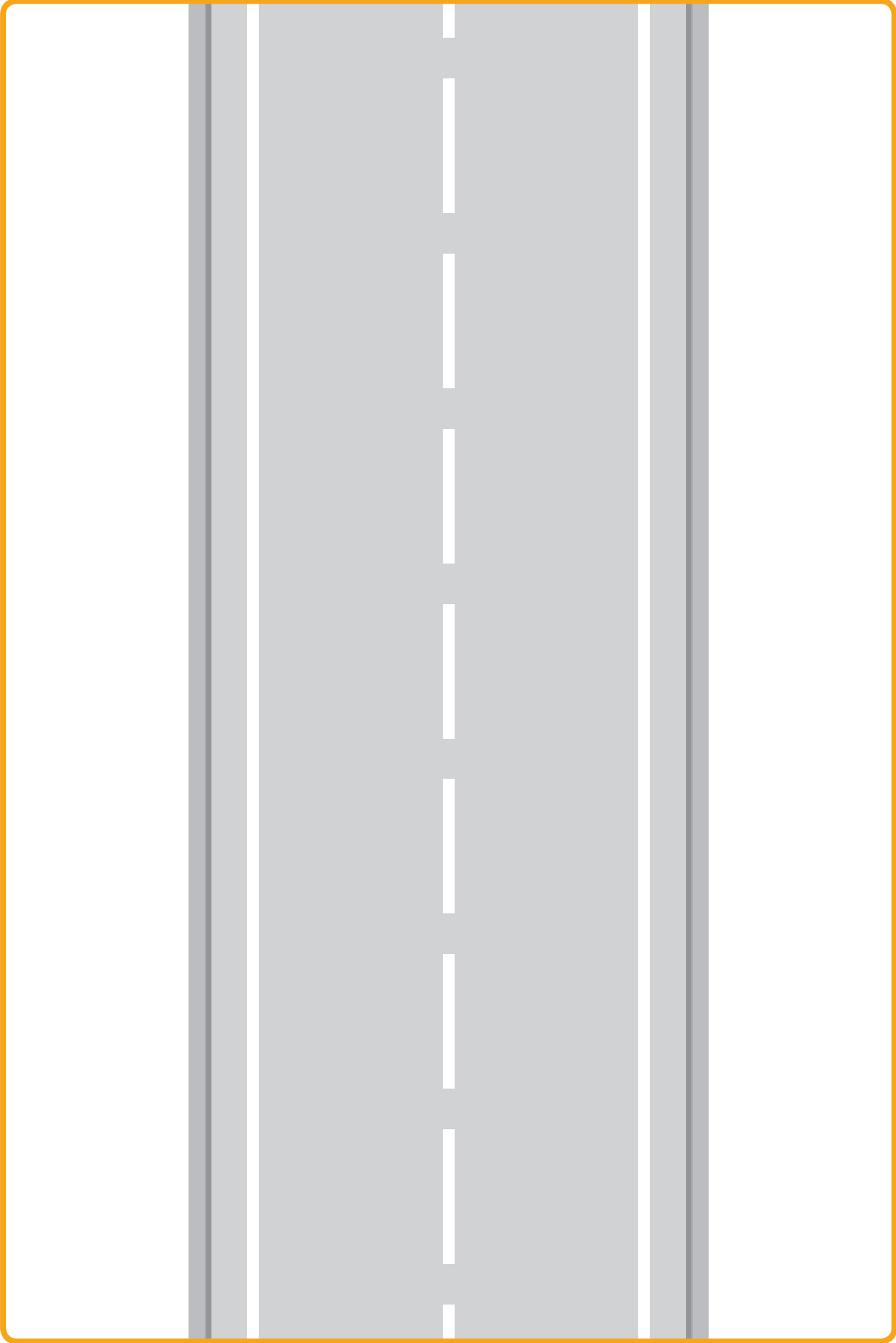
Es wäre auch möglich, die Plakate in einer Gruppenarbeit zu gestalten. Dabei benötigt jede Gruppe ein Plakat.

Während der gemeinsamen Exkursion bzw. Hausaufgabe werden auch unsichere, verkehrskritische Orte in der Schulumgebung fotografiert. Dies können z. B. für Kinder schwierig zu überblickende oder gefährliche Straßenkreuzungen sein, fehlende oder unübersichtlich angebrachte Schilder, fehlende Zebrastreifen oder Verkehrsinseln usw.

Material



Muster für die „Leere Straße“



Material

Rollenkärtchen

7

Joker

Gehe auf dem Fußgängerweg, ohne dich ablenken zu lassen.



Ampel

Bestimme durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.



Ampel

Bestimme durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.



Ampel

Bestimme durch „Rot“, dass der Joker stehen bleiben muss, und durch „Grün“, dass er gehen darf.



Rollender Ball

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



Rollender Ball

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



Rollender Ball

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



Rollender Ball

Finde deinen Partner, stelle dich ihm gegenüber auf und rollt euch den Ball über den Fußgängerweg zu.



Spielendes Kind

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



Spielendes Kind

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



Spielendes Kind

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



Spielendes Kind

Finde deinen Partner, spielt am Rand des Fußgängerwegs (z. B. „Schere, Stein, Papier“ oder ein Hüpfspiel).



Katze

Du stehst am Rand des Fußwegs. Miaue und schnurre wie eine Katze, mach' einen Katzenbuckel.



Katze

Du stehst am Rand des Fußwegs. Miaue und schnurre wie eine Katze, mach' einen Katzenbuckel.



Hund

Du stehst am Rand des Fußwegs. Belle wie ein Hund.



Hund

Du stehst am Rand des Fußwegs. Belle wie ein Hund.

