

# Benjamin Blümchen

Die

## SICHER ZUR SCHULE

*Spielanleitung.*

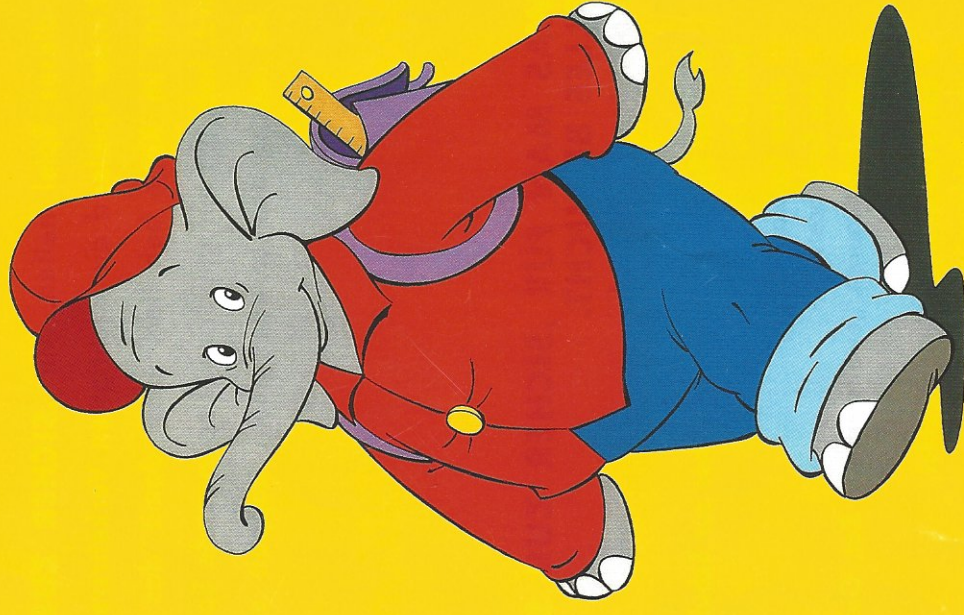
**Benjamin Blümchen hat noch 'nen Tip:** Bevor die Schule richtig losgeht, sollten Sie mit Ihrem Kind den Schulweg üben. Laufen Sie mit ihm ein paarmal den Weg und achten Sie auf schwierige Verkehrssituationen. Über die sollten Sie dann an Ort und Stelle ganz genau mit Ihrem Kind reden. Und wenn Sie wollen, daß Ihr Kind im Straßenverkehr noch sicherer wird, spielen Sie einfach mit ihm eins von meinen anderen Verkehrerspielen. Viel Spaß dabei! Ihr Benjamin Blümchen



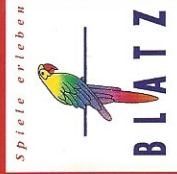
*Welches Schild paßt zum Bild?  
Beim VERKEHRSDROMINO lernt  
man spielend die wichtigsten  
Verkehrsschilder kennen. Und  
mit den dazu passenden  
Verkehrssituationen auf den  
Dominokärtchen weiß man  
schnell, was sie bedeuten.*



*Speziell für bestimmte Themen gibt es die Verkehrerspiele mit dem Merkbef. Mit viel Spaß und vielen bunten Karten kann Ihr Kind damit zu Hause lernen, was ihm auf der Straße Sicherheit gibt; zu Fuß oder mit dem Fahrrad.*



*Ein spannendes Würfelspiel  
für 2 bis 4 Verkehrsanfänger ab 5 Jahren.*

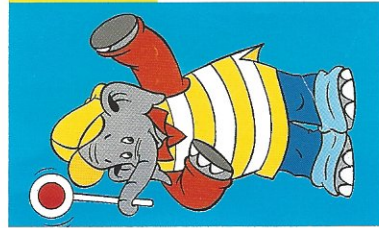


# Liebe Eltern,

wenn Ihr Kind alleine im Straßenverkehr unterwegs ist, muß es auf sich selbst aufpassen können. Damit ihm dabei nichts passiert, sollte es genau über die Verkehrsregeln Bescheid wissen.

Dabei kann dieses Spiel helfen. Mit **'SICHER ZUR SCHULE'** können die Kinder spielend die wichtigsten Verkehrsregeln lernen und sie besser im Kopf behalten. Und damit das auch nicht langweilig wird, hab' ich mir gleich zwei spannende Spielvarianten ausgedacht. So macht das Lernen gleich doppelt soviel Spaß!  
Jawohl!

## Ihr Benjamin Blümchen



### WAS MAN FÜR 'SICHER ZUR SCHULE' ALLES BRAUCHT. *Spielmaterial*

Wer mit Benjamin Blümchen sicher zur Schule gehen will, braucht:

- diese Spielanleitung,
- das Spielbrett,
- vier Spielfiguren (jeweils eine in Rot, Gelb, Grün und Blau),
- den zweifarbigen Ampelwürfel,
- den Zahlenwürfel,
- 60 Sicherheits-Chips und
- 16 Situationskarten (die muß man vor dem ersten Spiel einfach aus den vier Stanztafeln drücken).

3. Ich warte, bis die Fußgängerampel Grün zeigt. Dann gehe ich rüber.
4. Ich renne nicht einfach hinter dem Ball her, sondern passe auf die Ampel auf. Erst, wenn sie Grün zeigt, hole ich den Ball.
5. Auch wenn's Grün ist, gehe ich nicht auf die Straße. Ich warte, bis der Krankenwagen vorbeifahren ist. Wenn dann immer noch Grün ist, gehe ich rüber. Wenn Rot ist, muß ich warten.
6. Nein. Auch bei einem Zebrastreifen darf ich nicht einfach über die Straße laufen. Ich muß am Straßenrand warten und zuerst nach links, dann nach rechts und nochmal nach links schauen. Wenn dann frei ist, darf ich rüber.
7. Ich warte, bis der Radfahrer vorbeifahren ist. Dann schaue ich, ob noch einer kommt. Wenn frei ist, gehe ich bis zum Straßenrand und überquere die Straße, so wie ich es gelernt habe.
8. Ich gehe bis zum Straßenrand vor. Zuerst schaue ich nach links, ob von dort ein Auto kommt. Dann gucke ich nach rechts und nochmal nach links. Nur wenn beide Richtungen frei sind, gehe ich auf dem Zebrastreifen über die Straße.
9. Ich benutze die Brücke, um die Straße zu überqueren. Dafür ist die Brücke ja da.
10. Ich halte am Radweg und schaue erst mal, ob von links oder rechts Radfahrer kommen. Wenn der Radweg frei ist, gehe ich gerade so weit vor, daß ich hinter den Müllcontainern hervorschauen kann. Jetzt muß ich mich vergewissern, ob die Straße links und rechts frei ist. Wenn kein Fahrzeug kommt, gehe ich über die Straße.
11. Ich halte am Straßenrand an und schaue nach links. Falls die Straße frei ist, kann ich bis zur Halte-Insel gehen. Dort schaue ich nach rechts. Wenn auch von dort kein Fahrzeug kommt, gehe ich weiter auf die andere Straßenseite.
12. Am Fußgängerüberweg halte ich an und steige vom Fahrrad ab. Dann schaue ich nach links, nach rechts und nochmal nach links. Wenn die Straße frei ist, schiebe ich mein Rad über den Zebrastreifen.
13. Ich laufe auf gar keinen Fall quer über den Zebrastreifen, weil ich sonst die entgegenkommenden Fußgänger behindere. Statt dessen gehe ich auf der rechten Seite des Zebrastreifens über die Straße.
14. Ich helfe dem Blinden über die Straße. Vorher schaue ich natürlich nach, ob auch kein Fahrzeug kommt.
15. Wenn es dunkel ist, muß ich helle Kleidung tragen und Rückstrahler an meinem Schulranzen haben. So können mich die Autofahrer besser erkennen. Wenn ich darauf achte, kann ich die Straße so überqueren, wie ich es gelernt habe.
16. Ich darf auf gar keinen Fall zu dicht am Straßenrand fahren, weil ich dabei leicht vor ein Auto fallen könnte.

Übrigens: Wenn ein Spieler eine falsche Antwort gegeben hat, sollten alle darüber reden, warum das nicht richtig war. So lernt man viel besser, wie es richtig ist.

## SPIELVERLAUF

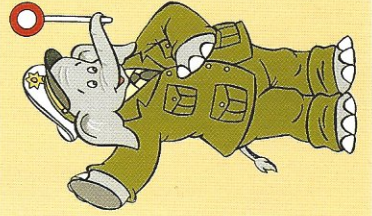
Alles geht genauso wie beim ‚Spiel ohne Karten‘. Aber wenn man auf dem Stop-Feld einer Karte landet, muß man erst zeigen, daß man im Straßenverkehr Bescheid weiß. Man muß stehenbleiben, und die restlichen Würfelpunkte verfallen. Ein beliebiger Mitspieler nimmt die Karte, auf der man steht, und liest die Frage vor. Die muß man jetzt beantworten. *Ein Tip: Vor dem Antworten die Bilder auf den Karten genau anschauen, denn sie beziehen sich auf die gestellte Frage. Die richtigen Antworten stehen übrigens im nächsten Kapitel dieser Spielanleitung.*

Wenn ein Spieler eine falsche Antwort gibt, muß er stehenbleiben. Das Kärtchen wird gegen ein neues ausgetauscht. In der nächsten Runde muß die neue Frage beantwortet werden. Er muß so viele Runden warten, bis er die richtige Antwort weiß.

War die Antwort richtig, wird das Kärtchen ebenfalls durch ein neues ersetzt. Außerdem bekommt er einen Sicherheits-Chip. In der nächsten Runde würfelt man dann mit dem Ampelwürfel. Bei Rot muß man sein Glück nochmal in der nächsten Runde versuchen. Bei Grün geht's weiter und man würfelt mit dem Zahlenwürfel.

## SPIEL-ENDE

Je nachdem, was man vorher ausgemacht hat, gewinnt auch hier entweder, wer die meisten Chips hat, nachdem alle im Ziel sind, oder wer zuerst im Ziel ankommt.



## HAST DU ES GEWUSST?

*Die richtigen Antworten*

1. Obwohl mich mein Freund ruft, bleibe ich stehen und renne nicht einfach über die Straße. Ich schaue erst nach links, dann nach rechts und nochmal nach links und gehe erst über die Straße, wenn von beiden Seiten keiner mehr kommt.
2. Ich warte so lange, bis der Polizist oder der Schülerlotse die Straße freigibt. Jetzt darf ich rüber.

## WAS EINEM AUF DEM SCHULWEG SO ALLES PASSIEREN KANN.

*Spielidee und Spielziel*

Jeden Tag erlebt man im Straßenverkehr was Neues: Ein Feuerwehrauto fährt mit Blaulicht und Tatütata um die Ecke, wenn man gerade über die Straße will. Oder ein riesiger Müllcontainer versperrt einem die Sicht auf die Straße. Mit Benjamin Blümchen lernt man spielend, wie man sich jetzt richtig verhält. Und mit den Situationskarten kann man individuelle Verkehrssituationen auswählen, mit denen sich Kinder jeden Tag auseinandersetzen müssen. Bei beiden Spielvarianten ist die Schule das Ziel. Auf dem Weg dorthin muß man gut aufpassen, denn man kann Sicherheits-Chips gewinnen oder verlieren – je nachdem, auf welchen Sonderfeldern man zum Stehen kommt.

Wenn alle Spielfiguren in der Schule sind, ist das Spiel zu Ende. Wer dann die meisten Chips hat, hat gewonnen.

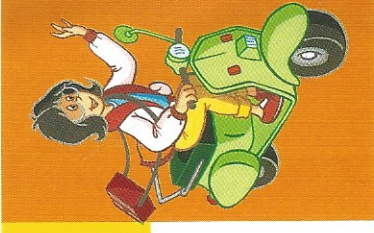
*Übrigens: Zur Abwechslung kann man vor dem Spielen auch ausmachen, daß der Schnellste gewinnt.*

## WAS BEIM ‚SPIEL OHNE KARTEN‘ PASSIERT.

*Die erste Spielvariante*

### SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Jeder Mitspieler bekommt eine Spielfigur und fünf Sicherheits-Chips.
- Die restlichen Chips neben das Spielbrett legen. Einer paßt während des ganzen Spieles auf diese auf und verwaltet sie.
- Die Spielfiguren auf das Startfeld setzen.
- Reihum mit dem Zahlenwürfel würfeln. Wer die höchste Zahl hat, fängt an.



## **SPIELVERLAUF**

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Zahlenwürfel. Anschließend rückt er mit seiner Figur so viele Felder vor, wie der Würfel zeigt. So geht's reihum im Uhrzeigersinn.

Am Anfang gibt es zwei Wege: Der kürzere führt über den Zebrastrreifen, der längere geht bis zur Ampel. Jeder Spieler muß sich entscheiden, auf welchem Weg er gehen will. Auf dem kurzen ist man schnell, und auf dem langen kann man auf Sonderfeldern Sicherheits-Chips ergattern. Folgende Sonderfelder gibt es:

### **Das Hier-bekomme-ich-was-geschenkt-Feld:**

Wer am Ende seines Spielzuges auf ein Feld mit einem roten Kreis kommt, bekommt einen Sicherheits-Chip. Einfach so, ohne etwas zu tun. Glück gehabt!

### **Das Hier-muß-ich-anhalten-Feld:**

Wer auf ein STOP-Schild kommt, muß stehenbleiben. Die restlichen Würfelpunkte verfallen. Fürs Stehenbleiben bekommt man einen Chip.

In der nächsten Runde muß man mit dem Ampelwürfel würfeln. Zeigt er Grün, darf man mit dem Zahlenwürfel würfeln und vorrücken. Bei Rot muß man stehenbleiben und in der nächsten Runde nochmal mit dem Ampelwürfel würfeln. Man muß so viele Runden warten, bis man Grün gewürfelt hat. Aber eine Belohnung fürs Warten gibt's nicht mehr.

### **Das Jetzt-muß-ich-besonders-aufpassen-Feld:**

Achtung! Wer am Ende seines Spielzuges auf ein Feld mit Ausrufezeichen kommt, muß einen Chip als Strafe wegen Verkehrsbehinderung bezahlen. Zum Beispiel, weil er den Fahrradweg versperrt oder an einer Baustelle trödelte. Den Chip muß man aus seinem Vorrat nehmen und in die Kasse legen.

## **Das Ich-fahre-mit-dem-Schulbus-Feld:**

Kommt ein Spieler genau auf die Haltestelle (H), kommt er schneller vorwärts: Er rückt in der nächsten Runde vor bis zum nächsten H-Schild. Dafür zahlt er einen Chip Fahrgeld an die Kasse.

Wer unterwegs alle Chips verloren hat, muß an den Start zurück. Dort darf er mit fünf neuen Chips nochmal von vorn anfangen.

## **SPIEL-ENDE**

Je nach dem vorher festgelegten Spielziel hat gewonnen, wer die meisten Chips hat, nachdem alle im Ziel sind, oder wer zuerst dort ankommt.

## **WAS BEIM ,SPIEL MIT KARTEN' PASSIERT.**

### *Die zweite Spielvariante*

Jetzt kommen die 16 Situationskarten ins Spiel. Darauf sind Verkehrssituationen dargestellt, die man jeden Tag auf der Straße erleben kann. Deshalb muß man gut über sie Bescheid wissen.

## **SPIELVORBEREITUNG**

- Alles genauso aufbauen wie beim ‚Spiel ohne Karten‘.
- Fünf Situationskarten aussuchen und jeweils auf die Quadrate der Fußgängerüberwege legen. Und zwar so, daß die Bilder der Karten zu sehen sind. Richtig ist es, wenn die Stop-Schilder der Karten genau über den Stop-Schildern des Spielbrettes liegen. Die übrigen Situationskarten stapeln und so neben das Spielbrett legen, daß man die Aufgaben darauf nicht lesen kann.

