

Ideenbox	Bei Rot und Gelb stehen, bei Grün gehen!
Thema	Überqueren der Fahrbahn an geregelten Kreuzungen, vertraut machen mit Ampelregelungen
Querverweis Lehrplan	Verkehrsbezogene Handlungskompetenz: Übungen im geschützten Raum
Methode	Bewegungsspiel
Setting	Turnsaal, Sportplatz oder Pausenhof
Unterrichtsmaterial	Rotes, gelbes und grünes Tuch oder Kopiervorlage
Dauer	10-20 min
Literatur	<i>KFV (Hrsg.) (2005). Carmen, Pablo und Paffi: Auf 8 Beinen pfeifig durch das erste Schuljahr, Begleitunterlagen für Lehrerinnen und Lehrer, Schulstufe 1. Wien: Hrsg.</i>



## Ziel

Die Signalfarben Rot, Gelb und Grün sollten jedem Kind bekannt sein, damit es sich im Straßenverkehr an die entsprechenden Verkehrsregeln halten kann. Mit Hilfe eines Bewegungsspiels soll die Bedeutung der drei Farben im Verkehr spielerisch wiederholt und gefestigt werden. Für die bewegungsfreudigen Erstklässlerinnen und Erstklässler soll das Spiel zudem einen Ausgleich zum vorwiegend sitzenden Lernbetrieb bieten.



## Ablauf

Die Pädagogin bzw. der Pädagoge wiederholt vor Spielbeginn mit den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung der drei Ampelfarben für unterschiedliche Verkehrsteilnehmende (siehe Hintergrundinformationen). Anschließend sind den Kindern kurz das Spiel und die Spielregeln zu erklären. In diesem Zusammenhang müssen die Kinder erfahren, in welchem Spielfeld<sup>1</sup> sie sich bewegen sollen, was bei welcher Farbanzeige zu tun ist und was passiert, wenn man als letzte/r MitspielerIn der Anweisung nachkommt:

- Rot bedeutet: sofort anhalten
- Gelb bedeutet: 5 Schritte rasch gehen und dann stoppen
- Grün bedeutet: gehen

Im Anschluss an die Instruktion beginnt das Spiel, indem alle Kinder im definierten Spielfeld wild durcheinanderlaufen. Die Pädagogin bzw. der Pädagoge postiert sich so, dass sie/er vom gesamten Spielfeld aus gut zu sehen ist und erteilt anschließend durch das Hochheben eines roten, gelben oder grünen Tuches bzw. Smileys (Kopiervorlage) immer wieder Kommandos, die die Kinder möglichst schnell befolgen müssen. Das Kind, das jeweils als Letztes der Anweisung nachkommt, kann entweder für diese Spielrunde ausscheiden oder nach dem Absolvieren einer Zusatzübung (z.B. fünf Kniebeugen außerhalb des Spielfelds) wieder mitspielen. Um das Spiel etwas abwechslungsreicher zu gestalten, können sich die Kinder in weiterer Folge zwischen den Kommandos auch unterschiedlich fortbewegen (hüpfend, im Enten- oder Kriechgang etc.), sofern dies der Bodenbelag zulässt.

<sup>1</sup> Je mehr Kinder mitspielen, desto mehr Platz sollte zur Verfügung stehen, damit die Kinder sich frei und zügig bewegen können.



## Hintergrundinformationen

ROT bedeutet „Halt“: Alle Verkehrsteilnehmenden müssen an der Haltelinie anhalten. Zufußgehende müssen am Randstein stehenbleiben und dürfen die Fahrbahn nicht mehr betreten. Befinden sie sich zum Zeitpunkt des Umschaltens von Grün auf Rot gerade auf der Fahrbahn, sollten sie zügig weitergehen und nicht umkehren.

GELB bedeutet „Halt“ für sich der Kreuzung nähernde Fahrzeuge.<sup>2</sup> Verkehrsteilnehmende, die sich bereits auf der Kreuzung befinden, müssen diese rasch verlassen.

GRÜN bedeutet für den Fahrzeugverkehr „Freie Fahrt“. Für Zufußgehende heißt Grün, dass das „Betreten und Überqueren der Fahrbahn erlaubt“ ist. Im späteren Verlauf der Grünphase kündigt ein viermaliges GRÜNBLINKEN das Ende der Grünphase an. Das Befahren beziehungsweise Betreten der Kreuzung ist noch erlaubt.

---

<sup>2</sup> Ist ein gefahrloses Bremsen nicht möglich, darf eine gelbe Ampel überfahren werden.





