

STADT-LAND-FLUSS



FAHRBAHNEN SICHER ÜBERQUEREN



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B	●	●	●		●	●		×		
C				●	●	●	●			
D										
E	●		×						×	
F	●									
G						×			●	●
H	×			×					●	●



HELMI

SPIELEBLOCK

STADT-LAND-FLUSS

AB 2 PERSONEN, JE 1 STIFT

UND SO GEHT'S:

Ihr braucht nur jeder einen Stift und schon kann es losgehen: Einer von euch sagt leise für sich das ABC auf und ein anderer sagt irgendwann „Stopp“. Merkt euch den Buchstaben. Auf „Los“ beginnen alle die Liste auszufüllen. Jedes Wort muss mit dem einen Buchstaben beginnen. Wer zuerst fertig ist, ruft laut „Stadt, Land, Fluss!“. Alle müssen dann sofort mit dem Schreiben aufhören.

Vergleicht nun die Begriffe, die ihr gefunden habt und verteilt Punkte: Alle richtigen Worte, die nur einmal vorhanden sind, bringen 10 Punkte. Alle, die doppelt vorhanden sind, bringen 5 Punkte. Und hat nur einer einen Begriff gefunden, während bei allen anderen die entsprechende Spalte leer bleibt, gibt es 20 Punkte. Sieger ist, wer nach 10 Runden die meisten Punkte sammeln konnte.

TIPP:

Versuche auch ausgefallene Wörter zu finden, damit du mehr Punkte erreichst als die anderen.

FAHRBAHNEN SICHER ÜBERQUEREN

2 PERSONEN, JE 1 STIFT



UND SO GEHT'S:

Dieses Spiel könnt ihr nur zu zweit spielen, es dauert ca. 15 bis 30 Minuten. Gleich am Anfang musst du Unterführung, Ampeln, Zebrastreifen und Schülerlotsen in die eigene Straßenkarte eintragen, ohne dass der Mitspieler es sieht. Dies geschieht, indem du Blöcke von unterschiedlicher Kästchenlänge einzeichnest, und zwar:

eine Unterführung (5 Kästchen)



zwei Zebrastreifen (je 4 Kästchen)



drei Fußgängerampeln (je 3 Kästchen)



vier Schülerlotsen (je 2 Kästchen)



Jeder hat dann 10 sichere Wege eingezeichnet.

WICHTIG BEIM EINTRAGEN:

- ★ Die Blöcke dürfen sich nicht berühren, außer an den Ecken.
- ★ Die Blöcke müssen gerade sein.

Der Jüngere oder der Verlierer des letzten Spiels beginnt. Derjenige, der dran ist, gibt eine Stelle in Koordinaten an, an der er die Straße überqueren will, zum Beispiel C3. Der andere schaut auf seinen Plan und gibt Auskunft, ob dort eine Hilfe zum sicheren Überqueren der Straße vorhanden ist. Zeichnet für jeden Treffer ein ● und für jeden Nichttreffer ein X in die zweite Karte. Es wird immer abwechselnd gesucht. Wer zuerst alle sicheren Überquerungen von Fahrbahnen gefunden hat, ist der Sieger.

TIPP:

Versuche herauszufinden, wo nach einem Treffer logischerweise weitere Treffer sein müssen oder keine weiteren Treffer sein dürfen!

SPIELVARIANTE:

Anstatt abwechselnd zu suchen, darf jeder nach einem Treffer so lange weiterfragen, bis er keinen Treffer mehr landet.

FAHRBAHMEN SICHER ÜBERQUEREN

Meine STRASSENKARTE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Die STRASSENKARTE VON

DAS MUSST DU FINDEN:

- UNTERFÜHRUNG ■ ■ ■ ■ ■
- ZEBRASTREIFEN ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
- FUSSGÄNGERAMPELN ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
- SCHÜLERLOTSEN ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



WWW. HELMI.AT

**SCHAU DOCH MAL VORBEI
AUF MEINER WEBSITE**

Hier findest du

- ★ knifflige Quizfragen,
- ★ coole Spiele,
- ★ lustige Fotos,
- ★ interessante Tipps und
- ★ meine aktuelle Sendung
zum Anschauen.

ICH FREUE MICH AUF DICH



KfV

Schleiergasse 18, 1100 Wien
T +43-(0)5 77 0 77-0
F +43-(0)5 77 0 77-1999
E-Mail helmi@kf.v.at

Medieninhaber und Herausgeber:
Kuratorium für Verkehrssicherheit (KfV)
Verlagsort: Wien
Hersteller: Paul Gerin Druckerei
Redaktion: MMag. Ursula Messner
Grafik: Jörg Gaisbauer