

Die supergeheime Bannzone

Ein Spiel zur selbstständigen Mobilität



Für die Grundschule, Klassenstufe 3
Anleitungen, Materialien und Texte für den Unterricht



Vorwort

Liebes pädagogisches Team,

der Schulweg als Spiel, Erlebnis und Geschichte: „Die supergeheime Bannzone“ trägt zu einer verbesserten Verkehrssituation vor der Schule bei und motiviert Kinder zur selbstständigen Mobilität. Eigenständig in die Schule zu kommen, ist das Motto. Die Kinder werden für das Thema sensibilisiert und dazu angereizt, nicht im Auto von den Eltern bis vor die Schule gefahren zu werden. Die Vermittlung von **nachhaltiger, verkehrssicherer und aktiver Mobilität** steht also im Fokus des Projektes. Der Schwerpunkt des Projektes liegt darauf, die intrinsische Motivation für die Bewegung zu fördern. Es ersetzt nicht die explizite Verkehrserziehung.

Das Projekt ist für eine intensive Einstiegsphase von drei Wochen konzipiert. Es erfordert in dieser Phase einen **täglichen Zeitaufwand von ca. 10 Minuten** sowie zusätzlich jeweils **eine Unterrichtsstunde am Anfang und am Ende der Einstiegsphase**. Im Anschluss an die drei Wochen gibt es weiterführende Aktionen und Aufgaben für die Kinder, um die Idee lebendig zu halten. Diese Einheiten können nach eigenem Ermessen im laufenden Schuljahr eingeplant werden.

Alle Materialien, die Sie zur Durchführung benötigen, finden Sie in dieser Box.

Wir wünschen allen Kindern und Ihnen
viel Spaß in der supergeheimen Bannzone!

Die Hol- und Bringzone

Für das Spiel kann eine bestehende (bereits eingerichtete) Hol- und Bringzone genutzt werden. Wenn es noch keine gibt, kann eine temporäre Hol- und Bringzone definiert werden: Im Umkreis von ungefähr 300 Metern um die Schule wird dann vor Projektstart von der Schulleitung eine temporäre Hol- und Bringzone eingerichtet, die nicht mit dem Auto befahren werden soll. Diese Hol- und Bringzone gilt auf freiwilliger Basis zumindest für die Eltern der am Projekt beteiligten Kinder. So wird die Verkehrssituation vor der Schule entzerrt, da nicht alle Autos an der gleichen Stelle halten. Die Kinder lernen, sich in dem verkehrssicheren, überschaubaren Bereich selbstständig zu bewegen. Mögliche Sorgen von Eltern oder zu lange Laufwege können durch dieses Konzept abgefedert werden.

In Absprache mit der Schulleitung und ggf. der Polizei wird diese Zone definiert und auf die jeweilige örtliche Situation angepasst. Bei einer Begehung werden zwei bis vier Eingänge in die supergeheime Bannzone festgelegt, also Elternhaltestellen, an denen die Kinder sicher aus dem Auto gelassen, bzw. wieder einsteigen oder sich treffen können. Wichtig: Jedes Kind muss die Möglichkeit haben, durch einen der Eingänge zu kommen. Auch die öffentlichen Haltestellen von Bus und Bahn sollen dabei berücksichtigt werden.

Markiert werden die Eingänge durch das **Bannzonen-Zeichen** auf dem Fußweg: Eine Schablone und Sprühkreide finden Sie in der Box, die Aufbringung ist sehr einfach. **Empfehlung:** Falls die Schule von „gelben Füßchen“ umgeben ist, können sie durch das Bannzonen-Zeichen ergänzt werden.

Das Zeichen

An diesem Zeichen erkennt man die Eingänge in die Bannzone.



Geschichte und Materialien

Die supergeheime Bannzone

Um die Schule gibt es eine Bannzone. Sie ist supergeheim. Die Eingänge in die Bannzone erkennen Eingeweihte an einem Zeichen. In der Bannzone dürfen keine Autos fahren. Weil das aber trotzdem dauernd passiert, ist das Energielevel in der Bannzone total nach unten gefallen. Die Wesen, die in der Bannzone leben, sind ganz durcheinander. Erdinchen, die Älteste und Weiseste von ihnen, wendet sich an die Kinder und bittet sie um ihre Unterstützung: Wenn die Kinder zu Fuß oder mit Rad und Roller in die Bannzone kommen, kann das Energielevel wieder steigen...

Sammel- und Spielkarten

Die **Figuren**, die in der Bannzone leben, sind alle ganz unterschiedlich. Jede Figur hat eine besondere **Stärke** und eine **Schwäche**, die in den Geschichten eine Rolle spielen. Die grundsätzlichen Fragen in den Geschichten sind: Wie können sich die Figuren gegenseitig helfen? Wie können sie ihre Stärken einsetzen, um wiederum die Schwächen auszugleichen?

Zusätzlich gibt es drei Kategorien (wie bei einem Quartett), die in Vergleich gesetzt werden können: **Größe, Energie, Erfahrung**. So können die Kinder Karten miteinander tauschen.

Plakat

Zum Aufhängen in der Klasse. Alle Figuren im Überblick. Als Ergänzung zu den Spiel- und Sammelkarten.

Bannometer

Das Bannometer zeigt das Level in der Bannzone an. Am Anfang ist es ganz unten, bedingt durch die vielen Autos, die jeden Morgen vor der Schule an- und abfahren. Doch dann beginnen die Kinder zu laufen... Jeden Tag kann die Skala ein Stück nach oben gesetzt werden, um den Fortschritt zu zeigen. Am letzten Tag haben die Kinder es (hoffentlich) geschafft: Das Level ist im positiven Bereich. Bitte gut sichtbar im Klassenraum anbringen.

Anzeige

Jeden Tag können Schritte auf der Skala nach oben gestellt werden:

- Aufgabe als Klasse gelöst: 5 Schritte
- Pro Kind ohne Auto: jeweils 1 Schritt

Ziel: Die Anzeige ist im oberen Bereich.

Briefe von Erdinchen

Zum Verstecken im Klassenraum. Die Kinder finden jeweils zu Beginn der neuen Woche einen Brief von Erdinchen, die sie um ihre Unterstützung bittet und ihnen Geschichten aus der supergeheimen Bannzone erzählt.

Kommunikation mit den Eltern

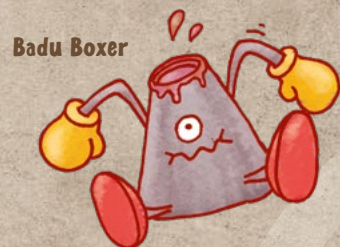
Gefördert werden soll die Motivation der Kinder, die Ansprache richtet sich hauptsächlich an sie. Die Eltern sollten aber vor Start des Projektes durch einen Elternbrief oder bei Bedarf auch einen Elternabend informiert werden, um zu verstehen, aus welchem Grund das Projekt durchgeführt wird. Ein Elternbrief liegt bei.

Verkehrssicherheit

Verkehrssicherheit steht an erster Stelle. Bitte erinnern Sie die Kinder bei allen Aufgaben auf dem Schulweg daran, dass sie achtsam auf den Verkehr sein sollen.

Start des Projektes

Nun kann es losgehen! Dieses Heft enthält eine Unterrichtseinheit für 3 Wochen. Für jeden Tag gibt es eine Anleitung sowie eine kurze Geschichte zum Vorlesen mit einem Rätsel oder einer Aufgabe für den nächsten Morgen. Zusätzlich finden Sie weiterführendes Unterrichtsmaterial, das über die Einstiegsphase hinaus eingesetzt werden kann.



Badu Boxer



Tip & Top, die Tropfis



Arza



Zoe



Arbor

Riesengolem



Dragona



YORLOG



H.E.R.B.I.E.



Piff & Paff, die Packer



Lubiley



Professor G.



Tila Fargon



Erdschen
die Weise



Kerri Kuria



Salamon



Citius

Tag 1: Montag

WOCHE I

Zeitaufwand: 45 Minuten

Material: Brief Nr. 1, Spiel- und Sammelkarten, Plakat, Bannometer und Stift

Vorbereitung: Brief Nr. 1 im Klassenraum verstecken

Aufwärmenspiel im Stuhlkreis

Alle die ...

... schon schwimmen können, fliegen können, sich unsichtbar machen können,
morgens mit dem Auto gebracht werden, mit dem Bus kommen, zu Fuß laufen...
... wechseln jetzt den Platz.

Brief suchen lassen und vorlesen

Erdinchen verrät das Geheimnis der Bannzone und bittet die Kinder um Hilfe.

Frage nach dem Vorlesen: Habt Ihr Lust, Erdinchen und den anderen zu helfen?

Bannometer aufhängen und erklären

Hier sieht man, wie sich das Energielevel in der Bannzone verbessert. Dazu habe ich einen supergeheimen Stift, mit dem ich das Ergebnis jeden Morgen einzeichnen kann. Und in drei Wochen habt ihr es vielleicht geschafft, und das Bannometer zeigt ein gutes Energielevel an...!

Die Bannzone sichtbar machen

Wo sind die Eingänge in die Bannzone? An die Tafel wird unter Beteiligung der Kinder die Umgebung der Schule gezeichnet und die Kinder überlegen zusammen, wo die Eingänge sein könnten. Die Lehrkraft erklärt, wo die Eingänge sind und zeigt das supergeheime Bannzeichen (Hintergrund Plakat). Am Schluss wissen die Kinder, wo sie am nächsten Morgen sicher starten können.

Spiel- und Sammelkarten verteilen

Jedes Kind bekommt (zufällig) eine Karte, die es behalten darf.

Fragen: Welche Figuren habt ihr? Findet ihr sie auf dem Plakat wieder?

Aufgabe für den nächsten Morgen

Stein mitbringen

Wenn ihr morgen früh in die supergeheime Bannzone geht, macht euch ein genaues Bild vom Gelände. Lauft ganz aufmerksam durch die Straße und achtet besonders auf den Verkehr und die Autos. Als Beweis, dass ihr zu Fuß durch die Bannzone gelaufen seid, bringt jedes Kind einen Stein vom Weg mit in die Klasse. Daraus könnt ihr Erdinchen ein kleines Haus bauen, in dem sie sicher ist.



Erdinchen

Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat einen Stein mitgebracht?

Steine vorn sammeln. Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn man daraus ein kleines Haus für Erdinchen bauen kann. Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Figuren kennenlernen

Frage: Wer lebt in der supergeheimen Bannzone?

Auf dem Plakat alle Figuren ansehen und über sie sprechen.

Kartenspiel

Größe, Energie oder Erfahrung?

Jedes Kind bekommt zwei neue Karten. Jetzt kann das Tauschen losgehen: Es wird zu zweit gegeneinander gespielt. Die beiden Kinder legen jeweils verdeckt eine Karte vor sich und bestimmen eine Kategorie: Größe, Energie oder Erfahrung. Dann werden die Karten umgedreht. Das Kind mit der Gewinnerkarte darf die andere Karte behalten. Wenn ein Kind nur noch eine Karte besitzt, soll es diese Karte aber behalten. Bei Gleichstand behalten beide ihre Karte und das Spiel wird mit einer anderen Karte und Kategorie wiederholt.

Aufgabe für den nächsten Morgen

Autos zählen

Zählt morgen auf dem Weg die Autos, die ihr seht. Wie viele sind es? Achtet auch heute wieder auf den Verkehr und seid vorsichtig.



Zeitaufwand: 20 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wie viele Autos habt ihr gesehen?

Alle Zahlen können an der Tafel gesammelt und zusammengerechnet werden. Dafür 10 Minuten Extrazeit einplanen. Oder nur Stichproben nehmen und den ungefähren Durchschnitt schätzen lassen. Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder Autos gezählt hat. Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Der Feuerspuckwettbewerb

Heute hat Dragona sehr gute Laune. Nachher ist der große Feuerspuckwettbewerb und letztes Jahr hat sie ihn gewonnen. Sie ist ziemlich gut im Training – gute Chancen also, wieder auf dem Siegertreppchen zu stehen. Sie hüpf den Weg entlang und stellt sich vor, was sie bei der Preisverleihung sagen wird. „Danke für die Ehre, damit habe ich echt nicht gerechnet, ich weiß gar nicht, was ich sagen soll“, wird sie sagen und sehr überrascht aussehen, das will sie nachher noch mal üben. Was für ein schöner Tag. Doch plötzlich: kommt von oben Regen! Sie stöhnt auf. Das darf doch nicht wahr sein... wie soll sie denn jetzt Feuer spucken? Sie schaut sich um... Vor ihr steht Arbor, der große Baum und wiegt seine Wipfel hin und her... Da hat sie eine Idee. Vielleicht kann Arbor, der Baum, ihr helfen?

Fragen

Wie könnte Arbor Dragona helfen?

Wie geht die Geschichte weiter?

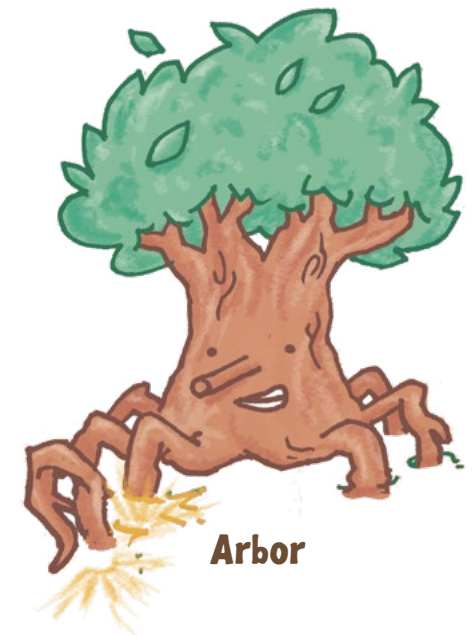
Aufgabe für den nächsten Morgen

Hüpfen

Hüpft wie Dragona den ganzen Weg bis zur Schule! Aber achtet auf den Verkehr und bleibt an jeder Ampel stehen. Klar, oder?



Dragona



Arbor

Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer ist gehüpft?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder gehüpft ist.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Riesenhindernisse

Die Erde wackelt und bebt. Arza traut ihren Augen nicht. Wer kommt da die Straße herunter? Aufgeregt fliegt sie ein Stück höher, um besser sehen zu können. Sie sieht einen riesigen Steinhaufen mit Beinen, der sich auf sie zubewegt. Soll sie Angst haben? Aber der Riese sieht nicht gefährlich aus. Nur ein bisschen ungeschickt. Im Vorbeigehen tritt er aus Versehen eine Straßenlaterne um. Da hat Arza eine Idee. Vielleicht kann sie ihm helfen, nicht so viel kaputt zu machen. Schließlich hat sie von oben immer einen guten Überblick... Sie fliegt auf ihn zu, um ihm einen Vorschlag zu machen.

Frage

Wer ist der Riese? Wisst ihr, wie er aussieht und heißt? Antwort: Riesengolem

Was könnte Arza dem Riesengolem vorschlagen?

Aufgabe für den nächsten Morgen

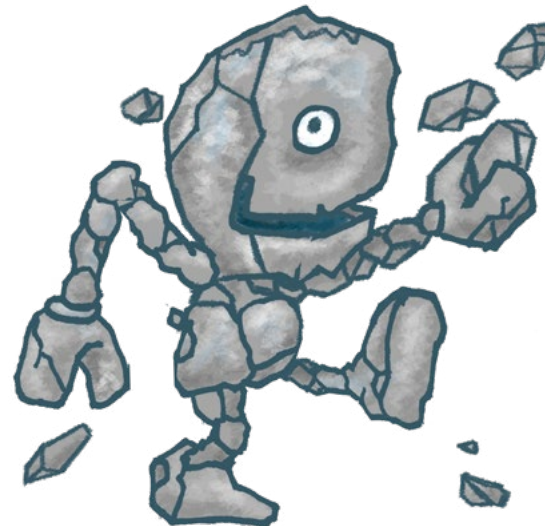
Helft dem Riesengolem!

Welche Hindernisse entdeckt ihr auf dem Weg zur Schule? Merkt sie euch ...

Arza



Riesengolem



Zeitaufwand: 10 Minuten

Material: Bastelanleitung Tropfomobil

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Welche Hindernisse habt ihr gesehen?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn mehr als 10 Hindernisse genannt werden.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Durch die Luft fliegen

Tip & Top, die Tropfis fliegen durch die Luft nach unten zum Boden, da wollen sie landen. Von oben sehen sie Salamon, der durch eine Felsspalte kriecht. Und weiter hinten flitzt Citius durch die Straße. Es beginnt zu regnen und Tip & Top verlieren sich in der Luft fast aus den Augen. „Wir bräuchten ein gemeinsames Fluggerät, um auch hier oben immer zusammen zu sein!“ ruft Top.. „Wie soll das aussehen?“ ruft Tip zurück. Aber darauf hat Top keine Antwort.

Wollt ihr den beiden helfen? Hier ist ein Bausatz für ein Fluggerät. Wenn ihr es bis Montag ausschneidet und zusammenklebt, freuen sich Tip & Top.

**Tip & Top,
die Tropfis**



Citius

Aufgabe über das Wochenende

Fluggerät bauen

Jedes Kind bekommt eine Bastelanleitung und baut über das Wochenende ein Tropfomobil.

Salamon



Tag 6: Montag

WOCHE 2

Zeitaufwand: 10 Minuten

Material: Brief Nr. 2 von Erdinchen

Vorbereitung: Brief Nr. 2 im Klassenraum verstecken

Brief Nr.2 von Erdinchen suchen lassen und vorlesen

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat das Tropfomobil gebaut?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder das Tropfomobil gebaut hat.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Spiel: Bewegen wie...

Alle stehen auf und laufen durch den Raum...

- Laufen wie der Riesengolem
- Hüpfen wie Dragona
- Fliegen wie die Tropfis (immer zu zweit!)
- Kriechen wie Erdinchen
- Schaukeln wie Arbor
- Fliegen wie Tila Fargon
- Bewegen sich wie H.E.R.B.I.E.
- Flitzen wie Citius

... und was den Kindern noch einfällt...

Aufgabe für den nächsten Morgen

Schritte zählen

Habt Ihr Lust auf ein Experiment? Dann zählt morgen früh beim Laufen eure Schritte. Wie weit kommt ihr mit 10 Schritten? Wie weit mit 50 Schritten? Wie immer im Straßenverkehr: Seid aufmerksam und vorsichtig!



Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat seine Schritte gezählt? Wie weit kommt ihr mit 10 Schritten, mit 50 Schritten?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder die Schritte gezählt hat.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Blätter sammeln

Guckt mal, da hinten ist YORLOG! Der große grüne Ork mit dem super kuscheligen Fell stapft die Straße entlang. Heute will er Zoe besuchen. Es macht ihnen nämlich Spaß, zusammen zu spielen. Die Erde bebt unter YORLOGs Schritten, so groß ist er. Ein Stück hinter ihm hüpfet Lubiley. Sie sammelt Blätter und Blüten, weil sie so schön bunt sind. Sie mag bunte Bilder mit Blättern und Blüten. Aber weil sie so klein ist, kommt sie nicht an alle Büsche und Bäume... Da hilft ihr YORLOG und zusammen sammeln sie so viele Blätter, das der Korb schnell voll ist. Aber Lubiley hätte gern noch mehr... Wollt ihr ihr eine Freude machen?

Fragen

Seht ihr die Wesen aus der Geschichte auf dem Plakat?

Wer von Euch hat YORLOG, Zoe oder Lubiley auf der Karte?

Erzählt mal: Was können sie besonders gut? Was sind ihre Schwächen?

Aufgabe für den nächsten Morgen

Blätter sammeln

Sammelt morgen früh auf dem Schulweg Blätter für Lubiley. Achtet dabei auf den Verkehr. Wenn jedes Kind ein Blatt mitbringt, ergibt das bestimmt ein schönes Bild!

Zoe



Tip & Top,
die Tropfis



Yorlog



Lubiley



Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat ein Blatt mitgebracht?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder ein Blatt mitgebracht hat. Daraus kann ein Bild geklebt werden.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Tolle Erfindung!

Badu Boxer hat sich heute Morgen sehr früh auf den Weg gemacht. Er hat einen Brief von Professor G. bekommen. Der Professor will wieder was Neues erfinden und braucht Lava. Und die schwimmt ja bei Badu oben im Kopf herum, wenn er sich anstrengt oder aufregt. Und er regt sich schnell auf.

Am großen Garten angekommen, steigt Badu aus der Bahn und geht zu der grünen Bank, neben der Arbor steht. Ruhig und entspannt steht der Baum da und bewacht Professor G.s Eingang.

„Hallo Arbor, hast du den Professor gesehen?“, fragt Badu. Aber der Baum gähnt nur verschlafen. Badus Stimmung wird gleich schlechter. Die Lava in seinem Kopf fängt an Bläschen zu werfen und zu brodeln. Bäume sind immer so langsam, deshalb mag er sie nicht.

Badu klettert in den Tunnel, der zu Professor G.s Labor führt. Der Weg ist ziemlich eng. Er biegt nach rechts. Dann nach links. Wieder nach rechts. Er erreicht eine Drehtür. Er quetscht sich in die kleine Kabine. Und bleibt stecken. Kein Vor, kein Zurück. Er wird wütender. Tolle Erfindung! Wie soll er jetzt allein wieder hier rauskommen? Dauernd erfindet Professor G. Dinge, die alles langsamer machen. Warum tut er das nur!!?

Badu blubbert vor Wut. Er will sich beruhigen. Langsam atmet er ein und aus. In seiner Tasche sind Blaubeeren und Nüsse. Die kaut er langsam. Er zählt die Mundbewegungen mit. 16, 17, 18, 19, 20... Nach einer Weile fühlt er, wie sein Kopf kühler und das Blubbern weniger wird. Gibt es vielleicht doch einen Weg hier raus? Da! Ein Knopf mit einer Glocke drauf. Neugierig drückt Badu ihn.

„Hallo?“, meldet sich Professor G.. „Ach, du bist es, Badu! Ich habe völlig die Zeit vergessen. Warte, ich helfe dir...“ Kurze Zeit später sitzt Badu bei Professor G. am Küchentisch, der auch noch Tila Fargon zu Besuch geladen hat. Zusammen essen sie Professor G.s berühmte Rosinen-Bratäpfel und trinken dazu heißen Holunderbeersaft, bevor sie mit dem Lava-Experiment beginnen.

Badu geht heute sehr stolz nach Hause, alles ist gut gelaufen und er hat sich zum ersten Mal ganz allein beruhigt.

Fragen

Wer kennt das, wenn man wütend wird und am liebsten explodieren würde?

Was machst du, wenn du wütend wirst, um dich wieder zu beruhigen?

Warum könnte es nützlich sein, Dinge zu erfinden, die alles langsamer machen?

Aufgabe für den nächsten Morgen

Rätsel

Was könnte Professor G. erfunden haben, das alles langsamer macht? Ihr habt bis morgen Zeit, das Rätsel zu lösen. Tipp: Auf eurem Schulweg könnt ihr solche Erfindungen auf der Straße entdecken.

Lösung: Zebrastreifen und Ampel

Tag 9: Donnerstag

WOCHE 2

Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wie ist die Lösung des Rätsels?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn ein Kind die Lösung weiß.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Wiederholung Spiel: Bewegen wie...

Alle stehen auf und laufen durch den Raum...

- Laufen wie der Riesengolem
- Hüpfen wie Dragona
- Fliegen wie die Tropfis (immer zu zweit!)
- Kriechen wie Erdinchen
- Schaukeln wie Arbor
- Fliegen wie Tila Fargon
- Bewegen sich wie H.E.R.B.I.E.
- Flitzen wie Citius

... und was den Kindern noch einfällt...

Geschichte zum Vorlesen

Der Gegenteiltag

Heute ist offizieller Gegenteiltag im Bannzonental. Deshalb haben YORLOG und Arza sich überlegt, dass sie zusammen beim Gegenteilwettbewerb mitmachen wollen. Arza ist nämlich klein und beweglich, YORLOG groß und kantig. Außerdem ist er megastark und Arza nicht. Dafür kann sie fliegen, was YORLOG nicht kann, weil er zu schwer ist. Alle im Tal treten an und die Konkurrenz ist groß. Welches Pärchen ist wohl am unterschiedlichsten? Weil ja Gegenteiltag ist, bekommen die Besten aber nur den Trostpreis und die Verlierer alle Pokale! Alles total ins Gegenteil verdreht... Lustig, oder?

Fragen

Wie könnte ein Gegenteiltag bei euch in der Schule aussehen?

Wer sollte mit wem antreten bzw. wer kann sich am besten gegenseitig ergänzen?

Aufgabe für den nächsten Morgen

Ratet mal!

Bewege dich morgen früh den ganzen Weg wie dein Lieblingswesen aus der supergeheimen Bannzone sei dabei ganz vorsichtig und achte auf den Verkehr. Lass die anderen Kinder raten, wer du bist.



Arza



YORLOG

Zeitaufwand: 10 Minuten

Material: Bastelanleitung Dragona

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat sich wie sein Lieblingswesen bewegt?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder sich wie ihr Lieblingswesen bewegt hat.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Nicht nass werden!

Dragona und Arbor sind inzwischen gute Freunde geworden. Jeden Morgen läuft Dragona kurz bei dem Baum vorbei und erzählt ihm, was sie nachts geträumt hat. Wenn es regnet, stellt sie sich ein wenig bei ihm unter und wartet, bis es wieder trocken wird. Da hat Arbor eine Idee: „Du musst nicht immer warten, wenn es regnet. Frag doch mal Professor G., der erfindet sicher gern was für dich, das dich vor Regen schützt...“

Fragen

Was habt ihr heute Nacht geträumt?

Was könnte Professor G. für Dragona erfinden?

Aufgabe über das Wochenende

Regenschutz für Dragona

Könnt ihr bis Montag einen Regenschutz für Dragona erfinden? Mit der Bastelanleitung könnt ihr Dragona bauen. Gebt ihr zusätzlich noch einen Regenschutz (wie Mantel, Schirm, Hut, ...). Damit es nicht so grau im Regen ist, malt Dragona und ihren Regenschutz doch bunt an! Viel Spaß!

Bastelanleitung Dragona an die Kinder verteilen.



Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat einen Regenschutz gebastelt?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder

Dragona mit Regenschutz mitgebracht hat.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Post für Erdinchen!

Erzählung: „Wisst ihr was? Am Wochenende hat mich Erdinchen besucht. Ehrlich wahr. Sie hatte wieder einen kleinen Kuchen gebacken und den haben wir gegessen. Es war wirklich nur ein Krümel für mich... aber sehr lecker. Sie will gern wissen, wie es euch geht und ob ihr noch weiter dabei seid!“

Jedes Kind schreibt einen Brief an Erdinchen oder malt ihr ein Bild. Die Bilder werden an einer Wand gesammelt und aufgehängt.

Aufgabe für den nächsten Morgen

Experiment

Stellt euch vor, ihr seid Erdinchen. Sie sieht nicht besonders gut. Geht in Zweier- oder Dreier-Gruppen zur Schule. Ein Kind schließt die Augen, das andere Kind hilft dabei, den Weg zu finden, indem es seine Partnerin oder seinen Partner führt. Abwechselnd, so dass jedes Kind mit geschlossenen Augen gelaufen ist. Achtet dabei auf den Verkehr und seid vorsichtig!



Erdinchen

Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer ist mit geschlossenen Augen gelaufen? Wie habt ihr euch dabei gefühlt?

Was ist euch aufgefallen, als ihr mit geschlossenen Augen gelaufen seid?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder das Experiment gemacht hat.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Was war noch mal der Plan?

Citius flitzt hin und her. Wo wollte er noch mal hin...? Er hat es vergessen. Er landet auf einer Wiese. Hier wollte er nicht hin... Er rennt zurück und steht an einer roten Ampel. Hier wollte er doch auch nicht hin. Er dreht sich um und flitzt weiter. Er könnte irre werden... Wo wollte er bloß hin...? Sein Gedächtnis hat ihn mal wieder im Stich gelassen. Aber da steht plötzlich Tila Fargon vor ihm und dreht ihren magischen Stab in der Hand hin und her. Der Stab weiß immer, wo es langgeht... Ob sie Citius vielleicht helfen wird?

Fragen

Glaubt ihr, Tila Fargon hilft Citius mit ihrem Stab?

Habt ihr eine Idee, wohin Citius vielleicht will?

Aufgabe für den nächsten Morgen

Kiesel sammeln

Sammelt kleine Steinchen auf dem Weg, die Citius beim nächsten Mal als Spur hinter sich legen kann, damit er den Weg zurückfindet. Achtet dabei auf den Verkehr und seid vorsichtig!



Tila Fargon



Citius

Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat einen Kiesel mitgebracht?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwa Dreiviertel der Kinder ein Steinchen mitgebracht hat. Die Steinchen werden alle zusammen vorn gesammelt.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Zum Erzählen

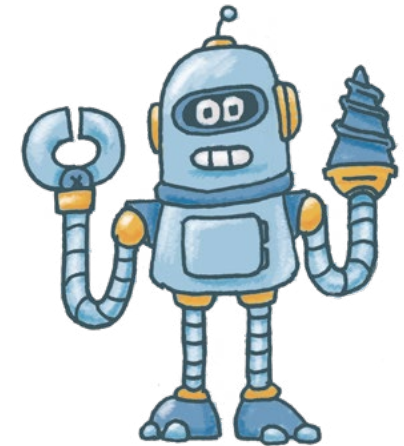
Das Baustellentrio

Im Bannzonental gibt es ein Baustellentrio. Wisst ihr, wie viele Personen ein Trio sind? (Antwort: drei) Wer ist wohl dabei? (Raten lassen) Ich verrate es euch: Natürlich Piff & Paff, die Packer. Sie haben ja alle Werkzeuge, die man auf einer Baustelle braucht. Weil sie schnell müde werden und dann schlafen müssen, dauert es allerdings manchmal, bis sie weiterarbeiten können. Ratet mal, wer der Dritte im Team ist! (Raten lassen) Es ist H.E.R.B.I.E., der in jeden Boden bohren kann. Er macht da weiter, wo die Packer aufgehört haben. Wird er müde, muss er nur Treibstoff tanken, den ihm die Packer bringen. Gemeinsam sind sie das beste Baustellenteam, das ihr euch vorstellen könnt.

Aufgabe für den nächsten Morgen

Beobachtung

Seid ganz aufmerksam auf dem Schulweg: Wo könnte das Baustellentrio etwas umbauen oder reparieren? Was sollte es eurer Meinung nach auf dem Weg zur Schule verbessern?



H.E.R.B.I.E.



**Piff & Paff,
die Packer**

Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat eine Idee, was das Baustellentrio verbessern, reparieren oder umbauen sollte?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn mindestens fünf Ideen für das Trio da sind.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Geschichte zum Vorlesen

Nachts im Teich

Wenn es dunkel ist, bekommt Zoe manchmal ein bisschen Angst. An ihrem Teich steht leider keine Straßenlaterne. Heute ist eine besonders schwarze Nacht, in der Zoe unruhig hin und her schwimmt. Auf einmal hört sie direkt neben sich ein lautes Geräusch. Tip & Top, die Tropfis, sind in den Teich gefallen. „Was macht ihr denn hier?“, fragt Zoe erstaunt. Top antwortet: „Wir sind auf dem Weg zu H.E.R.B.I.E., um ihm zu helfen.“ Tip erzählt weiter: „Es hat plötzlich angefangen zu regnen. Wir sind aus Versehen gegeneinander geflogen, vom Himmel gekracht und in deinem Teich gelandet.“ Zoe seufzt. „Ich war sowieso noch wach. Wenn es so dunkel ist wie heute, fürchte ich mich“, blubbert sie. „Aber jetzt könnt ihr mir ja Gesellschaft leisten!“ Bis spät in die Nacht unterhalten sich die drei, singen zusammen ein Lied und schlafen dann ein. Für den nächsten Tag haben sie geplant, Tila Fargon zu bitten, eine Laterne neben Zoes Teich zu zaubern.

Fragen

Was könnt ihr tun, wenn es dunkel ist und ihr ein bisschen Angst habt?

Welches Lied würdet ihr singen?

Was hätte Zoe noch gegen die Dunkelheit tun können? Sich vielleicht in einen Leuchtfisch verwandeln?

Was glaubt ihr: Wobei wollen Tip & Top, die Tropfis H.E.R.B.I.E. helfen?

Aufgabe für den nächsten Morgen

Licht an!

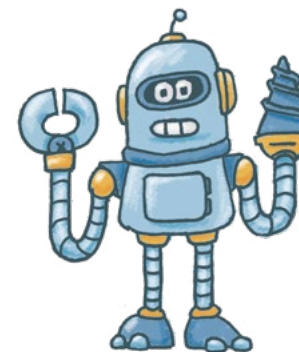
Bringt alle eine kleine Taschenlampe oder ein anderes Leuchtmittel mit. Wir werden morgen den Klassenraum dunkel machen und im Licht der Taschenlampen die nächste Geschichte vorlesen.



Tip & Top,
die Tropfis



Zoe



H.E.R.B.I.E.

Zeitaufwand: 45 Minuten

Material: Brief Nr. 3 von Erdinchen

Vorbereitung: Brief Nr. 3 im Klassenraum verstecken

Bannometer

Wer ist heute Morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat eine Taschenlampe dabei?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn etwas Dreiviertel der Kinder eine Lampe mitgebracht hat.

Das Ergebnis wird im Bannometer eingezeichnet.

Brief Nr. 3 von Erdinchen suchen lassen und vorlesen.

Zum Vorlesen: Abschlussgeschichte

Großes Fest in der supergeheimen Bannzone!

Heute geht etwas im Bannzonental vor sich. Erdinchen kann von ihrem Zuhause unter der Erde zwar nicht viel sehen, aber manchmal kann sie hören, was oben passiert. Oder vielmehr: wer sich oben bewegt... Ratet mal!

Ein lautes Stampfen ist zu hören. Es klingt so, als würde jemand im Bannzonental einen Tanzboden auslegen. Das geht zack-zack. Das müssen zwei große, starke Bannzonobewohner sein. Wen hat Erdinchen gehört?

(Antwort: Riesengolem und YORLOG)

Der laute Krach hat aufgehört. Aber genau an der gleichen Stelle meint Erdinchen, ein Hämmern und Nageln zu hören. Ob da jemand den Tanzboden festmacht, damit er beim Tanzen nicht verrutscht? Wer könnte das sein?

(Antwort: Piff & Paff, die Packer)

Auf einmal gräbt sich eine Wurzel in Erdinchens Wohnzimmer. Lang und knorrig

hängt sie nun in der Mitte über dem Couchtisch. Wie merkwürdig. In ihrem Schlafzimmer war mal eine große Wurzel, aber die ist nun weg. Auch bei ihren Nachbarn kann sie merken, dass die Wurzeln kommen und gehen. Das müssen die Wurzeln der Bäume sein. Nach einer halben Stunde bewegt sich keine Wurzel mehr. Erdinchen macht einen unterirdischen Spaziergang und prüft ganz genau, wo die Bäume jetzt ihre Wurzeln geschlagen haben. Alle Bäume scheinen im Kreis um den Platz herum zu stehen, wo eben noch gehämmert wurde. War das Zufall oder hat jemand den Bäumen gesagt, wohin sie gehen sollen? Wenn ja: wer könnte das gewesen sein?

(Antwort: Arbor)

Von der ganzen Aufregung und dem langen unterirdischen Spaziergang ist Erdinchen ganz erschöpft und legt sich direkt unter den Ausgang, um ein wenig frische Luft zu schnappen. Sie legt die Beine hoch und seufzt: „Höchst merkwürdig ist das alles hier, höchst merkwürdig...“ Da fällt ihr ein leises Surren auf. Es wird lauter und drei Stimmen sind zu hören. „Komisch, ich höre drei Stimmen, aber ihre Schritte nicht...“, denkt sie. Die drei Wesen müssen weit von Erdinchens Erdloch entfernt sein, denn sie kann nicht genau verstehen, was sie sagen. Vielleicht sind sie sogar oben in der Luft...Wer könnten sie sein?

(Antwort: Arza und Tip & Top, die Tropfis)

„Herein!“, ruft Erdinchen. Sie hätte schwören können, dass jemand an ihre Tür geklopft hat. Aber es meldet sich keiner. Direkt über Erdinchens Kopf muss jemand in der Erde herumkratzen. Außerdem wird es auch noch sehr warm bei ihr in der Höhle. „Was geht hier nur vor?“ rätselt Erdinchen. Als wäre das alles nicht komisch genug, riecht es plötzlich nach Schokolade. Jetzt reicht es Erdinchen. Sie entschließt sich nach oben zu graben und die anderen zu fragen, was hier vorgeht.

Oben angekommen, ist keiner da. Doch direkt neben ihrem Kopf steht ein Schokoladenbrunnen! Sie kann die heiße, flüssige Schokolade riechen. Das Kratzen ist entstanden, als jemand ein Loch in den Boden gegraben hat. In diesem Loch befindet sich warme Lava. Über diesem Lavateich hängt, mit einer speziellen Konstruktion, ein Topf mit Schokolade, die zauberhaft duftet.

„Das ist ja allerhand“, denkt sich Erdinchen. Wer könnte dafür wohl verantwortlich sein? Wer hat das Loch gebohrt? Wer hat die Lava besorgt? Wer hat die schlaue

Konstruktion gebaut? Wer hat die Schokolade hineingezaubert?

(Antwort: H.E.R.B.I.E. hat das Loch gebohrt, Badu Boxer hat die Lava gespuckt, Professor G. hat die nützliche Schokoladenkonstruktion gebaut, Tila Fargons magischer Stab hat die Schokolade gezaubert.)

Auf einmal springen alle aus ihren Verstecken und rufen: „Überraschung! Heute ist unser großes supergeheimes Fest!“

Auf dem Platz ist ein Tanzboden ausgelegt und befestigt worden, umrandet ist er von Bäumen. YORLOG und der Riesengolem haben den Boden verlegt, Piff & Paff, die Packer haben ihn festgemacht. Arbor hat den Bäumen erklärt, dass sie sich um die Tanzfläche herum aufstellen sollen, damit an ihren Ästen Girlanden, Luftballons und Lichterketten festgemacht werden können. Darum haben sich die Tropfis und Arza gekümmert, denn sie können ja als einzige dort oben hinfliegen. Den Schokoladenbrunnen haben vier Wesen gemeinsam gebaut: H.E.R.B.I.E. hat mit seinem Bohrer das Loch gebohrt, Badu Boxer die Lava gespuckt, Professor G. die nützliche Schokoladenkonstruktion erfunden und Tila Fargons magischer Stab hat die Schokolade gezaubert.

Beim Bannzonenfest wird getanzt und gespielt. Mit Zoe kann man „Tiere raten“ spielen. Sobald sie anfängt, sich zu verwandeln, können alle drauflosraten. Ein spannendes Spiel ist auch „Finde den Salamon“, der sich plötzlich unsichtbar macht und an einem ganz anderen Ort auf der Party wieder auftaucht. Kerri Kuria und Citius veranstalten Wettrennen und zum Höhepunkt der Feier nimmt Lubiley Dragona auf die Schultern. Dann hüpf das Känguru superhoch und Dragona spuckt ein Feuerwerk an den Himmel. „Ach“, seufzt Erdinchen, „dass ich das noch erleben darf.“ Bis spät in die Nacht feiern und spielen sie gemeinsam. Das Fest ist ein voller Erfolg.

Abschluss: Stopptanz als Lieblingswesen! Party!

Weiterführung

Das Projekt soll für die Kinder auch im weiteren Schuljahr lebendig bleiben, über die dreiwöchige Einstiegsphase hinaus. Hier sind weiterführende Geschichten und Aufgaben, die nach eigenem Ermessen eingesetzt werden können.

Aktionen im Schuljahr

Der große Winterspaß

Im Winter ist es kalt. Die Wesen in der supergeheimen Bannzone frieren und kommen kaum noch aus ihren Häuschen, Höhlen oder Verstecken. Jedes Kind erfindet etwas, das einer Figur hilft, auch im Winter draußen zu sein. Dazu ziehen sie per Zufall eine Karte, die festlegt, welche Figur sie wärmen sollen. Die Erfindungen werden zum Schluss der ganzen Klasse vorgestellt, und die Skizzen der Erfindungen werden im Klassenraum ausgestellt.

Briefe an Erdinchen

Erdinchen freut sich immer über Post. In der Klasse wird ein Postkasten aufgestellt, für Briefe an Erdinchen. Zum Ende des Schuljahres schreibt Erdinchen allen zurück, verfasst von der Lehrkraft, und bedankt sich für die Post.

Fasching feiern!

Alle verkleiden sich als die Wesen der supergeheimen Bannzone. Aktionen bei der Feier: Die Klasse erfindet gemeinsam einen Bannzonen-Tanz.

Bannzonen-Olympiade

Im Sportunterricht: Erfindet Sportarten, die die Wesen aus der supergeheimen Bannzone ausüben - und veranstaltet eine Olympiade! Zu gewinnen gibt es den großen supergeheimen Bannzonen-Pokal. Wie er aussieht, könnt Ihr auch selbst erfinden und ihn dann bauen.

Neue Geschichten erzählen

Geeignet, wenn das Problem der sogenannten Elterntaxi wieder zunimmt. Jedes Kind erfindet ein neues Abenteuer mit mindestens zwei Figuren der supergeheimen Bannzone.

Geschichtenanfang: In der supergeheimen Bannzone stinkt es seit einer Weile sehr. Es ist auch laut und eng geworden. Besonders morgens und am Nachmittag wimmelt es nur so von Autos, die hin und her fahren. Da reicht es Erdinchen und ihren Freundinnen und Freunden. „Wir müssen etwas tun!“ ruft sie. „Vielleicht helfen uns ja wieder die Kinder aus der Klasse...“

Schreibe die Geschichte weiter. Nimm deine beiden Lieblingsfiguren und erfinde eine Geschichte, wie Ihr zusammen die vielen Autos davon abhältet, in die supergeheime Bannzone zu fahren...

Weitere Geschichten und Aufgaben

Links und rechts

An einem sonnigen Nachmittag sind Lubiley und Badu Boxer gemeinsam unterwegs. Heute darf Lubi aussuchen, was sie unternehmen. Also gehen sie Blumen pflücken, denn das macht sie besonders gern. „Guck mal, links neben dem Baum ist eine schöne Blume“, sagt Badu. Lubiley springt zum Baum und sucht auf der rechten Seite. „Links, nicht rechts“, sagt Badu. „Du siehst auf der falschen Seite nach.“ Lubiley schaut Badu verständnislos an. „Kann es sein, dass du nicht weißt, wo links und rechts ist?“ fragt Badu. Lubiley wird rot. Dann nickt sie. Sie schämt sich. „Aber das ist doch nicht schlimm“, sagt Badu. „Ich helfe dir. Morgen, da überlege ich mir, wie du lernen kannst, links und rechts zu unterscheiden. Hier ist die Blume.“ Badu pflückt sie und überreicht sie Lubiley, die glücklich ist, so einen guten Freund zu haben.

Fragen

- Wie könnte man Lubi helfen, links und rechts auseinanderzuhalten?
- Wobei hat euch schon einmal ein Freund geholfen?

Marathon

Citius hat sich etwas ganz Besonderes vorgenommen: Er möchte einen Bannzonenmarathon laufen. Bei einem Marathon muss man eine sehr lange Strecke schnell joggen können. Citius kann zwar sehr schnell laufen - aber nur für eine kurze Zeit. Nun muss er trainieren, um den ganzen Marathon zu schaffen. Sein Trainer ist Professor G. Er erfindet nützliche Dinge, damit Citius länger durchhält und auch nicht ständig den Weg vergisst. Der Professor hilft ihm gern.

Fragen

- Was könnte Professor G für Citius erfinden?
- Was kann man tun, wenn man den Weg vergessen hat?

Bewegungsaufgabe

Es finden sich immer zwei Kinder zusammen, das eine ist Citius, das andere Professor G. Der Professor ist ein Maulwurf und über der Erde fast blind. Mit verbundenen/geschlossenen Augen soll der Professor ein Stück laufen. Hilfe bekommt der Maulwurf von Citius. Danach wird getauscht.

H.E.R.B.I.E.

H.E.R.B.I.E. ist der Name des Roboters, der in jeden Boden Bohren kann. Als Lubiley bei H.E.R.B.I.E. klingeln will, fragt sie sich, warum der Name so komisch geschrieben wird. Genau das fragt sie auch H.E.R.B.I.E., der ihr die Tür öffnet. Er bittet sie hinein und erklärt ihr, dass H.E.R.B.I.E. eine Abkürzung sei. „Aber wofür denn?“, wollte Lubiley wissen. „Jeder Buchstabe steht für einen meiner sechs Vornamen. Weil ich sie aber alle sechs gleich gut finde, konnte ich mich nicht nur für einen entscheiden, als habe ich einfach alle behalten.“

Fragen

- Wie könnte H.E.R.B.I.E. wirklich heißen?
- Hast du auch einen zweiten oder dritten Vornamen?

Rechercheaufgabe

Frag doch mal andere Menschen, die du kennst, ob sie noch mehrere Namen haben. Schreib sie auf.

Aufgaben für den Weg

- Hand in Hand mit einem anderen Kind gehen, wie Lubiley und Badu.
- Allen Bäumen einen guten Morgen wünschen, um Arbor eine Freude zu machen.
- Sich den ganzen Weg singend unterhalten, um Erdinchen eine Freude zu machen.
- Auf dem Weg einen Gehstock suchen und mitbringen.

Diese Ideen sind als Inspiration gedacht, und können erweitert und ergänzt werden.

Viel Spaß bei der Umsetzung!

Impressum

Herausgeber:

Verkehrswachtstiftung Niedersachsen
Arndtstraße 19
30167 Hannover

Konzept, Text und Illustration:

Identitätsstiftung GmbH
Sophienstraße 6
30159 Hannover

Ein gemeinsames Projekt von:



Niedersächsisches
Kultusministerium

BKK SALZGITTER
gesund + fit im Betrieb

TUI BKK
gesund + fit im Betrieb



VHV
VERSICHERUNGEN

Öffentliche

CONCORDIA
Versicherungs-Gesellschaft a.G.



e+s **rück**



